



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
LOS JUEGOS COLABORATIVOS PARA MEJORAR LA  
AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1555 – DISTRITO  
COISHCO – ANCASH, 2021.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTOR**

**HERRERA PANTOJA, ROXANA ELVIA**

**ORCID: 0000-0003-4177-7273**

**ASESOR**

**TAMAYO LY, CARLA CRISTINA**

**ORCID: 0000-0002-4564-4681**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2022**

## **2. EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Herrera Pantoja, Roxana Elvia

ORCID: 0000-0003-4177-7273

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de  
Pregrado, Chimbote, Perú

### **ASESOR**

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y  
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

### **JURADOS**

Muñoz Pacheco Luis Alberto

ORCID ID 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

ORCID ID 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala Sofía Susana

ORCID ID 0000-0003-1597-3422

### 3. FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

---

Muñoz Pacheco Luis Alberto

**PRESIDENTE**

---

Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

**MIEMBRO**

---

Carhuanina Calahuala Sofía Susana

**MIEMBRO**

---

Tamayo Ly, Carla Cristina

**ASESOR**

## **4. DEDICATORIA Y/O AGRADECIMIENTO**

### **Dedicatoria**

A Dios por sobre todas las cosas y  
por permitirme alcanzar mis metas.

Dedico este trabajo de investigación  
a mi querida familia quienes me  
dieron la fortaleza para continuar a  
través de sus oraciones, por el  
apoyo espiritual y moral.

## **Agradecimiento**

A la Universidad Católica Los  
Ángeles Chimbote, a la Escuela  
Académica Profesional de Educación  
Inicial y a nuestros docentes de la  
Carrera Profesional de Educación  
Inicial.

A la Institución Educativa N°  
1555 de Coishco por su disposición  
y apoyo para el desarrollo de la  
investigación en el campo de la  
educación.

## 5. RESUMEN Y ABSTRACT

### RESUMEN

Al identificar dificultades para valerse por sí mismo y poder ejercer independencia en sus tareas cotidianas en los niños, esta investigación se propuso como objetivo Determinar si los juegos colaborativos mejoran la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1555-Distrito Coishco-Ancash,2021. A nivel metodológico esta investigación fue del tipo cuantitativo, experimental, de diseño pre-experimental, aplicando el pretest y postest a un solo grupo, como instrumento se utilizó una lista de chequeo y guía de observación para medir la autonomía al inicio como al final de la aplicación de 13 sesiones aplicando el juego colaborativo como recurso para desarrollar la autonomía. Se identificó en los resultados que un 93% de los niños mostraban un nivel de proceso antes de aplicar los juegos colaborativos para desarrollar la autonomía, por lo que estas habilidades mejoraron al hallar un 86,7% de la muestra ubicarse en un nivel de logro al aplicar la propuesta de mejora, se contrastó la prueba de hipótesis encontrando valores significativos, 120,00 puntos en el postest a comparación del pretest (8,00), con un sig. de 0,001 (< a 0,05). Como conclusión se demostró que los juegos colaborativos mejoraron la autonomía en niños de cuatro años en la Institución educativa N°1555-Distrito de Coishco – Ancash, 2021.

Palabras clave: Autonomía, independencia y juegos colaborativos.

## ABSTRACT

By identifying difficulties to fend for oneself and being able to exercise independence in their daily tasks in children, this research aimed to determine if collaborative games improve autonomy in 4-year-old children of Educational Institution No. 1555-Coishco District- Ancash,2021. At the methodological level, this research was quantitative, experimental, with a pre-experimental design, applying the pretest and posttest to a single group, as an instrument a checklist and observation guide were used to measure autonomy at the beginning and at the end of the application of 13 sessions applying the collaborative game as a resource to develop autonomy. It was identified in the results that 93% of the children showed a level of process before applying collaborative games to develop autonomy, so these skills improved, finding 86.7% of the sample to be at a level of achievement. When applying the improvement proposal, the hypothesis test was contrasted, finding significant values, 120.00 points in the posttest compared to the pretest (8.00), with a sig. of 0.001 ( $< 0.05$ ). In conclusion, it was shown that collaborative games improved autonomy in four-year-old children at Educational Institution No. 1555-Coishco District - Ancash, 2021.

Keywords: Autonomy, Independence and Collaborative play.

## 6. CONTENIDO

1. Carátula de la tesis .....	i
2. Equipo de trabajo .....	ii
3. Firma del jurado y asesor .....	iii
4. Dedicatoria y/o agradecimiento .....	iv
5. Resumen y abstract .....	vi
6. Contenido .....	viii
7. Índice de gráficos, tablas y cuadros .....	xi
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA .....	5
2.1. Antecedentes .....	5
2.1.1. Antecedentes Internacionales .....	5
2.1.2 Antecedentes Nacionales .....	6
2.1.3. Antecedentes Locales .....	8
2.2 Bases teóricas de la investigación .....	10
2.2.1. Juegos colaborativos .....	10
2.2.1.1 Teorías de Juegos colaborativos .....	12
2.2.1.2 El Juego colaborativo en el desarrollo infantil .....	14
2.2.1.3 Características .....	16
2.2.1.4 Juegos colaborativos en el aula .....	16
2.2.1.5 Ventajas del juego colaborativo .....	17
2.2.1.6 Clasificación de juegos colaborativos .....	18
2.2.1.7 Dimensiones de los Juegos colaborativos .....	20
2.2.2. Autonomía .....	20



2.2.2.1 Teorías de Aprendizajes de la Autonomía .....	22
2.2.2.2 Características que desarrollan la autonomía .....	23
2.2.2.3 Autonomía condición para gestionar el aprendizaje.....	26
2.2.2.4 Desarrollo de la autonomía en los niños.....	27
2.2.2.5 Dimensiones de la autonomía.....	28
III. HIPÓTESIS.....	29
IV. METODOLOGÍA .....	30
4.1. Diseño de la investigación .....	30
4.1.1. Tipo de estudio .....	30
4.1.2. Nivel de investigación .....	30
4.1.3. Diseño de la investigación.....	30
4.2. Población y muestra.....	31
4.2.1. Población.....	31
4.2.2. Muestra .....	32
4.2.3. Técnica de muestreo .....	32
4.2.4. Los criterios de inclusión y exclusión .....	33
4.3 Definición y operacionalización de variables .....	34
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos: .....	37
4.4.1. Técnica de recolección de datos .....	37
4.4.2. Instrumento .....	37
4.5. Plan de análisis .....	38
4.5.1. Procedimientos .....	38
4.6. Matriz de consistencia .....	40
4.7. Principios éticos:.....	41
V. RESULTADOS .....	42
5.1. Resultados.....	42

5.2. Análisis de resultados .....	46
VI. CONCLUSIONES.....	50
6.1. Conclusiones.....	50
6.2. Recomendaciones .....	52
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	53
Anexos.....	62
Anexo 1: Instrumento de recolección de datos.....	62
Anexo 2: Validación del experto de recolección de datos.....	63
Anexo 3. Oficio de permiso para la recolección de datos .....	65
Anexo 4: Formato de consentimiento informado .....	67
Anexo 5: Sesiones de aprendizajes.....	68

**7. ÍNDICE DE GRÁFICOS, TABLAS Y CUADROS**

Gráfico 1	Distribución porcentual del nivel de autonomía.	41
Gráfico 2	Distribución porcentual de participaciones en las sesiones de juego colaborativo.	43
Gráfico 3	Distribución porcentual de la autonomía aplicando el postest.	44

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1	Distribución de la población de los estudiantes de 4 años.	33
Tabla 2	Distribución de la muestra de los estudiantes de 4 Años.	33
Tabla 3	Matriz de operacionalización de variables.	35
Tabla 4	Matriz de consistencia.	39
Tabla 5	Nivel de autonomía en niños de 4 años.	41
Tabla 6	Nivel de participaciones en las sesiones de juego colaborativo con niños de 5 años.	43
Tabla 7	Nivel de autonomía en niños y niñas de 4 años en el postest.	44
Tabla 8	Prueba de no paramétrica de Wilcoxon.	45
Tabla 9	Estadístico de la prueba.	45

## I. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, se ha detectado que en las instituciones de nuestro país, los niños y niñas de 4 años de edad, poseen gran dificultad en su desenvolvimiento personal, a tal punto de ser demasiado dependientes, de poseer poca iniciativa para dar solución a sus problemas cotidianos de acuerdo a su edad, como por ejemplo abrir un paquete de galletas, dar una opinión frente a sus compañeros, decidir por un lugar o asiento, etc., situaciones que tal vez no sean preocupante a simple vista, pero que en la formación de la autonomía del niño tiene un valor incalculable (Piña, 2019).

Como bien es cierto la autonomía, es un proceso que empieza desde los primeros años de vida y no debe acabar ahí, es entonces que los padres tienen un papel importante y además los docentes tienen la responsabilidad de orientar a los niños y niñas a ser autónomos, desde el centro educativo, para que el niño pueda enfrentarse al mundo, a su realidad, ya que en el ambiente que les rodea, hay muchas dificultades y problemas que deberá saber resolver. Si un niño no desarrolla su autonomía, se verá afectado en todas las etapas de su existencia. La autonomía personal es un objetivo prioritario en la educación de un niño. Sin embargo, un niño autónomo es aquel que es capaz de realizar por sí mismo aquellas tareas y actividades propias de los niños de su edad y de su entorno socio cultural (Yabar & Bronzoni, 2018).

Maldonado (2017), menciona que en esta edad los niños y niñas al ingresar al jardín de infantes, le ayuda de manera positiva en el logro de la autonomía, ya que viene cargado de experiencias y conocimientos que los adquirió en su entorno, esta riqueza de costumbres lo podrá compartir con los demás así como aprenderá de los

mismos; esta es la razón por lo que los padres de familia, como docentes especialmente de este nivel brinden actividades que favorezcan en el niño hacer las cosas por sí mismo, así como tener la capacidad de tomar decisiones”

Estudios internacionales demuestran que la estimulación temprana favorece a la autonomía en niños, esto se evidencia con la investigación de Muñoz (2021), que al aplicar elementos educativos mejoró considerablemente un aumento en la variable autonomía, evidenciando la necesidad de aplicar estrategias específicas en beneficio de los niños, Otros estudios demuestran una prevalencia en el retraso de habilidades infantiles, como la autonomía, menciona que el 20% de niños en argentina poseen un retraso, así mismo Chile reportó que el 16% de niños en etapa infantil resultaron con retraso (Ricaurte, 2019).

Apolo & Hidalgo (2016) en su estudio elaboró una guía metódica para aplicar a niños con el afán de mejorar su autonomía, en esta investigación mostró buenos resultados al aplicar la guía, otros estudios como el de Martínez (2018), realizada en México en desarrollar la autonomía en niños de inicial, como conclusión al aplicar el método estos dieron buenos resultados pues fomentó la responsabilidad y desarrollo de autonomía.

En Perú, existe un nivel bajo del desarrollo en la identidad y autonomía en sus ciudadanos lo que repercute en aspectos como de crianza y legado en la formación de sus hijos. MINEDU (2010) establece 8 logros educativos relacionados con la educación en relación a la autonomía, actúa con seguridad en sí mismo y ante los demás; participa en actividades de grupo de manera afectuosa, solidaria y

constructiva; busca solucionar situaciones relacionadas con sus intereses personales sin necesidad de ayuda (Sandoval, 2018).

Estudios como los de Solis (2019) enfocado a niños de 3 años indicó que los juegos libres se relacionan y desarrollan directamente a la autonomía en una población de PRONOEI, también Figueroa (2019) aplicó sesiones de juego libre para mejorar la autonomía en niños de 4 años, en donde el 100% logró un nivel bueno de autonomía, demostrando que las aplicaciones de estrategias mejoran la capacidad del desarrollo en los niños.

Según lo explicado, se planteó el siguiente enunciado: ¿De qué manera los juegos colaborativos mejoran la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1555-Distrito de Coishco – Ancash, 2021?

Así mismo se planteó el siguiente objetivo general: Determinar si los juegos colaborativos mejoran la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1555-Distrito Coishco-Ancash,2021. Se incluyó a los siguientes objetivos específicos: Identificar la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1555-Distrito Coishco-Ancash,2021 mediante un pre test; aplicar los juegos colaborativos para mejorar la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1555-Distrito Coishco-Ancash,2021; identificar la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1555-Distrito Coishco-Ancash,2021 mediante un post test.

Este trabajo se justificó a nivel metodológico pues se corroboró la hipótesis planteada así mismo, se dejó una ficha de chequeo para medir los niveles de la variable dependiente, es decir la autonomía Con respecto a la justificación teórica se

contrastó con las principales teorías aportadas en esta investigación, sustentó en la teoría de Galarza (2015) para definir la variable juegos colaborativos y la teoría de Bornas (1994) para definir la variable autonomía en los niños, así como también los antecedentes internacionales, nacionales y locales. En lo práctico le permitió desarrollar habilidades, capacidades y destrezas en los estudiantes reflexionando que el juego colaborativo es una táctica aportante a su desarrollo de la autonomía.

A nivel metodológico esta investigación fue del tipo cuantitativo, experimental, de diseño pre-experimental, aplicando el pretest y postest a un solo grupo, como instrumento se utilizó una lista de chequeo para medir la autonomía al inicio como al final de la aplicación de 13 sesiones aplicando el juego colaborativo como recurso para desarrollar la autonomía.

Se identificó en los resultados que un 93% de los niños mostraban un nivel de proceso antes de aplicar los juegos colaborativos para desarrollar la autonomía, por lo que estas habilidades mejoraron al hallar un 86,7% de la muestra ubicarse en un nivel de logro al aplicar la propuesta de mejora. También se contrastó en la prueba de hipótesis encontrando valores significativos, 120,00 puntos en el postest a comparación del pretest (8,00), con un sig. de 0,001 ( $< a 0,05$ ).

Por último, se demostró que los juegos colaborativos mejoraron la autonomía en niños de cuatro años en la Institución educativa N°1555-Distrito de Coishco – Ancash, 2021.



## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. Antecedentes Internacionales

Martínez (2018), en su tesis titulada: Fomento de la confianza y la responsabilidad para el desarrollo de la autonomía a través del juego colaborativo en los estudiantes de preescolar II del jardín de niños Francisco Villa. Su objetivo fue el de: Fomentar la confianza y la responsabilidad para la autonomía desde preescolar. La metodología de la investigación acción por método de proyectos, se utilizó la técnica de la observación y su instrumento ficha de observación, como participantes se conformó una muestra de 22 niños entre 4 a 5 años. Como resultados se halló que la participación de los niños y niñas fue un elemento importante en cada uno de los proyectos llevados a cabo durante la intervención, esta participación dio la oportunidad a los niños de experimentar la toma de decisiones estimulando de esta forma la autonomía de cada uno de ellos. Como conclusión al aplicar el método de proyectos ayudó a que el alumno comprendiera que no son personajes separados si no el conjunto de actividades ayuda a fomentar la responsabilidad y el desarrollo de la autonomía. Tesis para obtener el grado académico de licenciatura. Tesis para obtener el grado académico de licenciatura.

Velásquez (2019), en su investigación titulada “El juego cooperativo para la mejora de las relaciones sociales”, tuvo como objetivo elaborar y identificar una propuesta de intervención centrada en los juegos cooperativos y orientada a la mejorar las relaciones sociales entre el alumnado, analizando las conductas de los

estudiantes durante las clases. La metodología utilizada fue de nivel cuantitativo, tipo no experimental, como técnica se utilizó la observación y el cuestionario, la muestra estuvo conformada por 17 niños. Como resultados los alumnos a través del juego cooperativo han mejorado las relaciones sociales entre todo el grupo-clase, así como reforzado y ampliado las relaciones ya existentes entre las parejas y los diferentes pequeños grupos anteriormente formados en el aula. Como conclusión en el estudio se cumplió con el objetivo planteado, esto servirá para futuras aplicaciones en otras secciones. Tesis para obtener el grado académico de licenciatura.

### **2.1.2 Antecedentes Nacionales**

Solís (2019) en su tesis: Juego libre en los sectores y su relación en la autonomía de niños y niñas de 3 años del programa no escolarizado de educación inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018; tuvo por objetivo determinar la relación del juego libre en los sectores y la autonomía de niños y niñas de 3 años del programa no escolarizado de educación inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018. La metodología de la investigación fue de nivel cuantitativo, tipo no experimental, diseño descriptivo correlacional, se aplicó la técnica de observación y como instrumentos una lista de cotejo, se consideró una muestra de 20 niños y niñas. Como resultados se utilizó el estadístico para obtener el resultado a la Hipótesis General fue el Tau<sub>b</sub> de Kendall, arrojando el coeficiente de correlación 0.851. Se concluye que: El juego libre en los sectores se relaciona significativamente en la autonomía de niños y niñas de 3 años del programa no escolarizado de educación inicial (PRONOEI) Santa Leonor, Ayacucho 2018. Tesis para obtener el grado académico de licenciatura.

Figuerola (2019) realizó un estudio denominado: Juego libre en sectores para promover Autonomía - niños de cuatro años - Institución Educativa Privada Santa Ana School – Chiclayo – 2018. Formulo el objetivo, Determinar en qué medida el juego libre en sectores promueven la autonomía en niños de cuatro años de la I.E.P. “Santa Ana” School, Chiclayo. La metodología de investigación fue el pre experimental, y como tipo de investigación es aplicada. Se trabajó con una población y muestra conformada por 12 niños, así mismo se utilizó una lista de chequeos de logros pedagógicos, así mismo se aplicó un taller de 20 actividades lúdicas, como resultados se halló que al aplicar el posttest se halló que el 100% logró un nivel bueno de autonomía en niños de cuatro años. Concluyendo que la aplicación del programa como estrategia para desarrollar la autonomía es significativo. Tesis para obtener el grado académico de licenciatura.

Cecilio et al., (2019) En su estudio: 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 – 2018. El objetivo de la presente investigación fue determinar la efectividad de la hora del juego libre en los sectores en el desarrollo de la autonomía en los en los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares - 2018. La metodología de la investigación por naturaleza es experimental, diseño cuasi –experimental. La muestra fue de 41 estudiantes distribuidos en grupo de control y el otro experimental. La técnica fue la observación su instrumento la ficha de observación. Como resultados se halló que al aplicar el procesamiento estadístico de la prueba de McNemar de 3.45 el cual es mayor respecto a 1,684 aceptando la hipótesis alterna. Como conclusiones: El nivel de efectividad del Juego libre en los sectores

es significativo en el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas del nivel inicial de 4 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco – 2018. Tesis para obtener el grado académico de licenciatura.

### **2.1.3. Antecedentes Locales**

Huerta, et al, (2018) Realizaron una investigación titulada: Estrategias de cuidado personal y el desarrollo de la autonomía de los niños de 05 años de la I.E.I. “José Carlos Mariátegui” de Tantacoto - dos de mayo 2016”. trazándose como objetivo general: Explicar la influencia de las estrategias de cuidado personal en el desarrollo de la autonomía de los niños de 05 años de la I, E. I. “José Carlos Mariátegui” de Tantacoto. La metodología utilizada fue la cuasi-experimental, con un diseño basado en dos grupos: control y experimental, para lo cual se aplicó un pre test y un pos test, con tratamiento de la variable independiente al grupo experimental. Los resultados obtenidos son: se obtuvieron resultados alentadores como en la dimensión toma de decisiones: en el GE el 91% de los niños y niñas de cinco años alcanzó el desarrollo total de su autonomía en cuanto a la toma de decisiones y solo el 9% alcanzó un desarrollo parcial adecuado de su autonomía en la toma de decisiones, a diferencia del GC el 91% de los niños y niñas de cinco años está en un nivel intermedio del desarrollo de su autonomía con respecto a la toma de decisiones y solo el 9% alcanzó un desarrollo parcial adecuado de su autonomía en la toma de decisiones. La conclusión final, los logros obtenidos muestran que las estrategias de cuidado personal influyen significativamente en el desarrollo de la autonomía ya que demostraron el desarrollo de capacidades en la toma de decisiones y desarrollar acciones con responsabilidad. Tesis para obtener el grado académico de licenciatura.

Cáceres (2018) En su tesis: Los acuerdos de aula como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía de los estudiantes de 5 años de la I.E. Jardín de la Infancia N° 122 Huaraz, en el año 2017. Planteo el siguiente objetivo: Determinar la influencia de los acuerdos de aula como estrategia didáctica en el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de 5 años de la I.E. Jardín de la Infancia N° 122 de Huaraz en el año 2017. El diseño es experimental y el nivel de la investigación es cuantitativo, La muestra: 25 estudiantes. La técnica utilizada es la observación y el instrumento. Guía de observación. Presente investigación nos muestra como resultado el desarrollo de la autonomía, apreciándose en el pretest que los estudiantes presentan el 8% niveles altos, el 80% niveles medios y el 12% niveles bajos. En tanto que en el post test presentan el 88% niveles altos y el 12% niveles medios; realizada la prueba estadística se observa que estas diferencias son estadísticamente significativas. Como conclusión se llegó a que la estrategia didáctica mejora significativamente la autonomía de los estudiantes de 5 años. Tesis para obtener el grado académico de licenciatura.

Bacilio (2019) Juegos Cooperativos y Conducta Social en Niños de 5 años de la Institución Educativa 1539 – Chimbote 2019. Tuvo como objetivo Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la conducta social en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote, 2019. El tipo de investigación fue el descriptivo, de diseño No experimental: transversal, correlacional, con un enfoque cuantitativo. La naturaleza cualitativa de las variables de estudio nos permitió emplear la prueba no paramétrica de Spearman para la constatación de la hipótesis. Se trabajó con una muestra de 21 niños y para la medición de la variable de estudio se emplearon como instrumentos una guía de

observación y un cuestionario, los cuales fueron debidamente validados a juicio de expertos y aplicados a la muestra. Los resultados del estudio que se alcanzó después de la investigación fue el identificar el nivel de relación que existe entre las variables de los juegos cooperativos y la conducta social de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 1539 Chimbote - 2019. En conclusión, podemos afirmar que entre las variables juegos cooperativos y conducta social existe relación positiva media expresada por un coeficiente de correlación de spearman de  $\rho=0.448$  y la correlación es significativa en un nivel de  $p=0,042$ , rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alternativa. Tesis para obtener el grado académico de licenciatura.

## **2.2 Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Juegos colaborativos**

Cuando se habla de juegos colaborativos en la actualidad son primordiales ya que fortalecen el aprendizaje de los niños. Pérez (1998) indica que los juegos colaborativos vienen hacer:

Proposiciones que demandan reducir las expresiones de ofuscación en los juegos originando formas sensibles, cooperantes, comunicacionales y solidarios. Proporcionan la reunión con otros y la aproximación al ecosistema. Escudriñan la mediación de todos, prevaleciendo las metas sociales por encima de las individuales. Los individuos juegan con sus semejantes y no contra los mismos; juegan para enfrentar retos u dificultades (p. 1).

También, Dávila y Velásquez (2007), aluden que:

El juego por intermedio de las normas que asume, reglamenta las labores del niño (aun sea este un juego solitario), por esto, adquiere una superior totalidad conceptual, mejor dicho, un superior nivel de distracción. Durante los juegos colaborativos esto se refuerza mucho más, porque los ejercicios no solamente son vigilados por las normas dadas, sino también por reglas dadas externamente y la vigilancia social. Además, la paciencia al quebrantamiento de ellos es mínimo en algunos de los jugadores. (p.4).

Otros autores tienen una percepción un poco más amplia sobre a la función que tiene el juego cooperativo y la mecánica operativa del mismo, como lo manifiesta, Cerdas (2013) nos dice que:

La manera de trabajar por intermedio de talleres lúdicos se describe de una manera de una interface que integra la praxis y la teoría, donde el conocimiento práctico, la experiencia y la instrucción en grupo juegan un papel importante; entonces se trata de integrar lo real en las actividades que nos brinde el cómo llevar los aprendizajes y cualidades a la situación de cada copartícipe en sus lugares y experiencia diarias. Ceden a los sujetos la participación, construcción de saberes, poner en hechos y desplegar habilidades por intermedio de lo que han vivido, incluye al facilitador(a) que es el ente promotor que dinamiza el proceso. (p. 109)

Para Fernández (2010) los juegos colaborativos se basan en otros principios. El grupo tiene un objetivo común, y o todos pierden o todos ganan, de forma que nadie queda excluido a mitad. Las reglas, aunque no obligan, fomentan la ayuda mutua, la cooperación y la negociación para resolver los conflictos, de forma que

se pierde el miedo a solucionar problemas y aumenta la autoestima de los niños y niñas que participan, quienes ven valoradas sus actuaciones por el resto del equipo.

Sostiene Galarza (2015), los juegos colaborativos: Desarrollan comunicación con todo el equipo, confianza, respeto y hacen que los estudiantes sean más solidarios y responsables, El poder de reaccionar ante la adversidad, buscando siempre una solución Respeto a los demás y no toman acciones radicales. (p.37)

De esta forma, enseña a los niños a comportarse, compartir, convivir y Participar al discutir temas o contenido educativo Proporcionar específicamente un aprendizaje integral

### **2.2.1.1 Teorías de Juegos colaborativos**

Según Gallardo (2018), existen las siguientes teorías:

#### **Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855)**

La teoría de Spencer se apoya en la idea de que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y elimina el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres. Para Spencer, el proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evolución social, de modo que la mente del niño pasara de forma “natural” por las diferentes etapas de evolución de las sociedades humanas.

Aunque la teoría tiene fundamento, no se cumple siempre, puesto que el juego sirve no sólo para liberar el excedente de energía, sino también recuperarse, descansar y liberarte de las tensiones psíquicas vividas en la vida diaria, después de



haber consumido gran parte de nuestras energías, en actividades serias y útiles. Es decir, el juego tiene también un efecto recuperatorio y catártico.

### **Teoría de la relajación de Lazarus (1833)**

La teoría de la relajación, del descanso, de la distensión o de la recuperación, propuesta por Lazarus, señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias.

Esta teoría, aunque puede ser acertada para el juego de los adultos, al analizar el de los niños presenta lagunas puesto que el juego es una de las actividades a las que el niño dedica gran parte de su tiempo y en él gasta toda su energía.

### **Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898)**

Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto. La teoría de Groos destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Este autor concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de preejercicio de las funciones mentales y de los instintos.

Una de las críticas que se hace a esta teoría, es que, a pesar de que las observaciones de este autor marcaron un hito cualitativo en las investigaciones sobre el juego, la idea de una naturaleza exclusivamente biológica del juego ha sido superada en la actualidad por la proliferación de estudios que nos muestran la necesidad de interacción social temprana y positiva para que el juego se desarrolle.

### **Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall (1904)**

En 1904, Hall formuló la teoría de la recapitulación, según la cual, el desarrollo del niño es una recapitulación breve de la evolución de la especie. Para este autor el juego es una característica del comportamiento ontogenético que recoge el funcionamiento de la evolución filogenética de la especie. El juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutan jugando al escondite, lo cual podría reflejar la actividad que miembros primitivos de la especie humana realizaban habitualmente al tener que ocultarse para escapar a la agresión de quienes podían atacarlo para arrebatarle sus pieles o armas; para este autor, “existe un orden evolutivo en el desarrollo de los juegos que tendría su paralelismo en los grandes periodos de la evolución de la cultura”

#### **2.2.1.2 El Juego colaborativo en el desarrollo infantil**

Cereceda (2003) En su investigación explica:

El juego colaborativo establece su importancia porque todos colaboran, porque los jugadores no rivalizan uno contra el otro, al contrario todos colaboran para lograr el triunfo sanamente a un competidor en común, la faena en equipo, la autoestima y el proceso emocional de los infantes, y dando uso a fichas formativas

en el juego; originan el coloquio y el respeto a la opinión, vivencia y divergencias culturales, cuan diversas que sean; porque los juegos, indaga que los infantes recapaciten y hablen sobre sus emociones sus escaseces y beneficios personales; promoviendo la mejora del lenguaje y habilidades cognitivas; la labor solidaria, se debe a la estimulación de emociones positivas frente a las insuficiencias de los demás. El juego proporciona una superior y mejor información coordinada entre padre, estudiante y educadores, porque se puede entender el universo íntimo de los niños (p. 2).

El juego colaborativo alcanza valor en la representación de la educación completa del niño cuando se dan las condiciones y consideraciones que le accede educarse desarrollando capacidades y particularidades sociales para mejorar su sociabilidad, de manera que se dé su adaptación eficientemente en el contorno profesional y social en un futuro pronto.

Cerdas (2013) señala que:

La colaboración a la que se refiere es la que determina la averiguación de metas comunes y lo realiza dentro de una labor mancomunada, delibera sus acciones con un fin común y no a interés personal, considerando el aporte, como una riqueza cedida por cada individuo para alcanzar las metas en común. No se considera que sean neutrales, al contrario, son los propósitos y valores que optimizan las relaciones humanas, la colectividad, convirtiendo cualidades, mejorando destrezas y demandando la permuta particular y colectiva. (p. 111)

### **2.2.1.3 Características**

En este aspecto Cerdas (2013) especifica que el juego colaborativo es: Interactivo ya que es referido a los actuados de cooperar, crear, dialogar, comunicar, interactuar del ser humano, es reflexionar con relación a al contexto real, igualmente a la diatriba y autorreflexión propia, sus métodos de instrucción, su experiencia, la orientación que le da a sus experiencias vividas, considerando ese sentir se puede considerar a las personas como constructor(as) de su propia realidad, de sus saberes y los aprendizajes. (p. 109)

Para la obtención de un buen nivel de integración de los integrantes es imperioso que cada sea respetuoso de la reglamentación dada en el juego, de igual manera de la aplicabilidad en la praxis de los valores como el ser solidario, respetuoso, ser líder como otras más. Estos comportamientos al ser aplicadas por intermedio de los juegos forman un aprender de significancia y de utilidad para el infante

### **2.2.1.4 Juegos colaborativos en el aula**

Para la realización de juegos colaborativos en el salón de clases, Galarza (2015) enuncia que se podría continuar con los sucesivos pasos: Fraccionar a los alumnos en agrupaciones chicas (de 3 a 5 de preferencia si se cuenta con los medios y materiales mínimos para todos), debe considerarse la igualdad de edades y sexo. Lo pude organizar el docente o en caso contrario lo pueden realizar los mismos estudiantes por amistad o alguna afinidad, claro está que el docente tiene que dar las indicaciones del caso previamente para su organización. El instructor debe dar conocer los propósitos para la actividad planteada y de la manera a llevarse la

realización y tener éxito. El triunfo de cada estudiante obedece del éxito de los demás. El educador debe estimular a cada equipo para solucionar los inconvenientes que mostraren por sí mismos, realzando su confianza en su contenido para conseguirlo. (p. 34) El triunfo de los juegos colaborativos en la unificación de los participantes, reside en que los escolares deben cooperar, ser participativos demostrar compañerismo y puedan alcanzar y reconocer sus potencialidades de cada uno, así podría valorarse de modo individual y grupal. El guía y facilitador de los estudiantes con la finalidad que se desplieguen las actividades cooperantes y no de rivalidad. Para esto es imperioso que el profesor tenga claro la valoración de estas tareas formativas tomando en consideración la categoría de integradora y la labor en conjunto de cada equipo con la finalidad de sortear diferencias entre los escolares.

#### **2.2.1.5 Ventajas del juego colaborativo**

Sobre esto, Galarza (2015) nos indica que los juegos colaborativos:

Desenvuelven en los niños como comunicarse, la confianza, será respetuoso con los miembros del grupo y con los demás grupos, esto forma a los escolares solidarios, comprometidos, son fuertes ante el infortunio, dan medidas de solución con respetuosidad y sin acciones agresoras. (p. 37)

De lo expresado antes, podemos inducir que los juegos colaborativos brindan ventajas para la formación de su personalización, socialización e intelectual de los escolares, además que siembran el interés por el aprendizaje fundamentado en la interrelación de los personajes que comparten el mismo lugar que les permite mejorar sus capacidades en relación y trabajo por metas comunes. Enseñando a los niños a ser tolerantes, solidarios en el marco de una convivencia participativa, así

mismo debe abordarse una materia o un tema educativo concreto ofreciendo un aprendizaje integral.

Sobre las ventajas, Slavin (1992) manifiesta que:

La ventaja de los juegos cooperativos reside en el extenso matiz de deducciones positivas que los estudios investigativos han hallado ellos. No obstante, existen diversidad de manera de mejorar las relaciones entre los estudiantes, también consiguen ayudar el rendimiento del alumno. Existe diversidad de métodos para apremiar el aprendizaje de los niños en la variedad de asignaturas de acuerdo a su edad, pero son pocas que permiten su aplicabilidad en ellas; se consiguen evidenciar las mejorías en el aprendizaje y demostrar además una recuperación en las relaciones sociales, la autonomía, el agrado por la escuela y otras necesidades de los niños. (p. 262)

#### **2.2.1.6 Clasificación de juegos colaborativos**

Para Arranz (1993) los clasifica de la manera siguiente:

##### **Juegos para conocerse:**

- Son una especie de motivación interesante, necesitan entenderse a sí mismos y también necesitan conectarse y conocer otros temas. Según lo que dijo, primero debe reflexionar y considerar identificar a su pareja. Considere las actividades apropiadas en el horario. Debe ser adecuado para niños mayores de dos años.

**Juegos de distención:**

- Estas motivaciones lúdicas utilizan estos espacios para pasar y disfrutar momentos que no tienen objetivos específicos y no son competitivos. Todos participan para eliminar tensiones

**Juegos energizantes**

- Son motivaciones divertidas, no pueden o no pueden realizar directamente sus funciones anteriores, simplemente descomponen la energía. En concreto, no son conductas competitivas, por lo que, en esencia, son aptas para ser realizadas en las calles de la ciudad como opción a la violencia (otros productos de juego) que se da en las calles.

**Juegos de confianza:**

- Son acciones divertidas que nos familiarizan para generar confianza en nosotros mismos y en los compañeros.

**Juegos de contacto:**

- Estas actividades nos hacen sentir confiados y seguros en la asociación entre nuestro propio cuerpo y los cuerpos de las personas cercanas a nosotros. Cuando otros entran en contacto con nuestro cuerpo, puede evitar que entremos en un estado de tensión.

**Juegos de relajación:**

- Con estas motivaciones, intentaremos calmar la energía de nuestro cuerpo y enfocar nuestra energía en reconocer el cuerpo

### **2.2.1.7 Dimensiones de los Juegos colaborativos**

#### **Juego motor**

El juego motor es una actividad en la que intervienen, todas las potencias físicas, motoras, cognitivas, afectivas y sociales del individuo, provocando su desarrollo y permitiendo su despliegue espontáneo, pleno y alegre, Gonzáles, (1993), citado en Arteaga, M., Viciano, V. y Conde, J. (1999).

#### **Juego cognitivo**

Los juegos cognitivos para García (2009):

Son los juegos que inducen al desarrollo de capacidades intelectuales, juegos que favorecen el pensamiento abstracto y las habilidades lingüísticas. Son, por ejemplo, los juegos de construcción, experimentación, de memoria, expresión lingüística, jeroglíficos, sudokus, sopa de letras, de preguntas (trivial), etc. (pág. 90).

Es decir, los juegos cognitivos pueden desarrollar procesos cognitivos como la memoria, la atención, el pensamiento y la atención, procesos que ayudan a potenciar la inteligencia del individuo y a utilizar el 100% de ella para su aprendizaje.

Actividades realizadas. El cerebro está más estimulado para establecer conexiones entre neuronas, de modo que la máquina funcione normalmente

### **2.2.2. Autonomía**

La autonomía es una habilidad humana especial que puede modelar su comportamiento, ya sea como individuo o como sociedad. Sin embargo, esto muestra claramente que la autonomía limitará el comportamiento humano dentro del alcance de las normas.



Para García (1988, p. 17), en su libro "Educación individualizada", el apartado "El doble sentido del proceso educativo" plantea el siguiente contenido: "La educación puede entenderse como cultura y moralidad". El proceso de asimilación y al mismo tiempo de separación individual ". En las actividades educativas, el educador tiene cierto tipo de comprensión del alumno para prepararlo para que pueda controlar el mundo adulto para que pueda defenderse a través de herramientas como el lenguaje, los aportes científicos y las normas de conducta. Esto le permitirá actuar en una determinada realidad. (p.17)

Según Piaget (1968), "La autonomía es un proceso de educación social. "Educar a los niños para que se liberen del egocentrismo y socialicen su comportamiento y pensamiento. Al mismo tiempo, se deben tomar en consideración puntos de vista morales e intelectuales, a fin de promover el bienestar social y mejorar la calidad de las personas en general"

Por otro lado, Bornas (1994). Al mencionar el concepto de autonomía no solo se considera la educación habitual (higiene, alimentación, socialización, etc.), sino que también hay un aspecto cognitivo que puede construir conocimientos en el cuerpo humano para que pueda ejercer la independencia en los humanos y poder conducirse. Piense críticamente y tenga libertad de elección.

Para Bisquerra y Pérez (2007: 23) la autonomía se manifiesta como: ...Un conjunto de características y elementos relacionados con la autogestión personal, entre las que se encuentran la autoestima, actitud positiva ante la vida, responsabilidad, capacidad para analizar críticamente las normas sociales, la capacidad para buscar ayuda y recursos, así como la autoeficacia emocional.

En cambio, para freire (2002) La autonomía fortalece la capacidad y libertad para tomar decisiones, por esta razón el trabajo colaborativo nos permite reforzar progresivamente este derecho de los estudiantes “porque solo decidiendo se aprende a decidir” (p.102)

### **2.2.2.1 Teorías de Aprendizajes de la Autonomía**

Bravo et al, (2017), nos brindan las siguientes Teorías de Aprendizaje sobre la Autonomía:

#### **A) La noción de autonomía en Piaget**

Piaget formula una diferencia entre ambos tipos de correspondencia del niño con la norma moral. La primera, es denominada por Piaget como particular y corresponde a la atribución de la potestad del mayor referente el juicio del niño; la segunda analogía con la norma moral es de autonomía y corresponde la declaración e intelecto de la misma. Estos tipos de analogía del niño con la norma moral, le permiten a Piaget pretender, siguiendo a Kant, que la autonomía se produce en el deslizamiento de un cambio de heteronimia, fruto del primer ejemplo de analogía, a una etapa de autonomía, conveniente de la segunda analogía.

#### **B) Teoría de Lev Semiónovich Vygotski**

La Proposición Sociocultural de Vygotsky se concentra en la intervención proactiva de los educandos con el círculo que les rodea, siendo el progreso cognoscitivo producto de un progreso colaborativo. Describe la enseñanza como una causa general y el principio de la razón humana en la humanidad o civilización. Su primordial soporte es la producción de un proyecto hipotético que articula los procesos psicológicos, que son aquellos que nos permiten obtener conocimiento de

nosotros y nuestro ambiente, y los socioculturales en que intervienen las relaciones sociales y con el círculo que establece el individuo.

### C) Teoría de Jerome Bruner

La proposición cognitiva desarrollada por Bruner se relaciona en la dificultad de cómo logran las personas ser una razón de sí mismas y de sus medios y de cómo valiéndose de sus conocimientos, actúan en analogía con su medio. Por lo tanto, esta proposición supone que los procesos intelectuales están intensamente afectados por las metas individuales. Fin u objetivo es una noción fundamental para esta proposición de la enseñanza. Una distintiva característica de los seres humanos es su posibilidad para combatir por lograr sus intereses propios o metas, ya sea a amplio o breve prórroga. Es decir que se comportan intencionadamente para lograr metas de acuerdo con sus conocimientos disponibles; se comportan inteligentemente. Esta proposición considera que la esencia fundamental de la formación es generar la alternativa ingeniosa de todo género de problemas con los que se enfrentan las personas

#### **2.2.2.2 Características que desarrollan la autonomía**

Según Moreira (2021), el desarrollo de la autonomía de manera adecuada trae grandes beneficios y las virtudes continúan desarrollándose y servirán a la vida. Por eso es importante que los estudiantes desarrollen autonomía. A continuación, se introducen las virtudes adquiridas con el pleno desarrollo de la autonomía.

a) Autonomía y confianza en sí mismos Cuando se les enseña a los estudiantes a valerse por sí mismos, aprenden a ser autónomos, sabiendo que pueden avanzar con el apoyo y la ayuda de adultos que les enseñan a crecer en lugar de confiar en

ellos. Le gusta aprender, tiene la capacidad de trabajar duro y se siente seguro a medida que crece. Aprenda a comprender su propio valor y el valor de los demás. Al contrario, el alumno que ha hecho todo sentirá la necesidad porque depende de los demás. No se usa a sí mismo, depende de las personas que lo rodean. No sabe que tiene la capacidad para realizar actividades por su cuenta, y no valora las habilidades de los demás, porque las personas que lo rodean están ahí para hacer todo por él. Se vuelve inseguro. La confianza es la capacidad de realizar actividades de forma independiente y es fundamental para progresar. Los estudiantes que hacen todo bien dependen de los adultos para entender sus vidas: los bañan, los visten y los alimentan. No les enseñaron a clasificar juguetes ni a elegir ropa. De esta manera, los estudiantes crecen y creen que los demás resolverán sus vidas y harán lo que ellos quieran hacer. Pueden hacerlo con un mínimo esfuerzo.

b) Autonomía y responsabilidad Los adultos creen que los estudiantes solo pueden asumir la responsabilidad después de haber vivido algunos años. La responsabilidad suele estar relacionada con el aprendizaje y las calificaciones. Sin embargo, el ser humano aprende a responsabilizarse desde la primera etapa de la vida. Si le enseñamos a un estudiante a guardar ropa, zapatos y otra ropa, puede ponerlos en su lugar. Puede completar la operación antes de los dos años y me gusta. Cuando realiza todas las actividades, asume la responsabilidad. La responsabilidad de arreglar los juguetes, ordenar la habitación, comer, despertarse y bañarse pertenece a los estudiantes, no a los padres.

c) Autonomía y atención La mejor solución para prevenir y tratar la intención es enseñar a los alumnos a protegerse, es decir, a la autonomía. Esto se logra enseñándoles a realizar las actividades diarias para que puedan hacerlo todos los días

y hacerlos responsables. Estas actividades ayudan a los estudiantes a concentrarse. Si se le enseña y se le permite realizar actividades de forma autónoma, se concentrará naturalmente.

d) Autonomía y orden lógico En la infancia, cuando los alumnos aprendieron a ser independientes de los adultos y a afrontar la autonomía, aprendió que hay un orden que promueve las actividades. Este orden facilita la actividad. Cuando a un alumno se le enseña a realizar actividades de la vida diaria, como levantarse durante el día, bañarse, vestirse, comer, etc., se le está enseñando una secuencia lógica, lo que estimula su capacidad de pensamiento.

e) Autonomía y fuerza de voluntad La fuerza de voluntad se desarrolla en la primera infancia. Esto implica realizar actividades difíciles una y otra vez hasta que lo haga. De esta forma se forma el hábito. Will es lograr algo. Es utilizar los medios por los que debemos lograr una meta o un fin. No importa lo difícil que sea. Etimológicamente hablando, esto vendrá de la organización de voluntariado latino, es decir, intención. El origen de la palabra se remonta al siglo X. Posteriormente, en el XV, apareció la expresión voluntario (del latín voluntario), conviene también señalar el significado del latín "volitio-onis" de la escuela. Enrique Rojas dijo: "La tendencia natural de la voluntad es hacer el bien". Para que los estudiantes logren sus metas, deben enfocarse en la escasez. "La voluntad tiene un lugar en la voluntad. Con una voluntad sana y fuerte, es más fácil lograr lo que planeamos hacer". El pleno desarrollo de la voluntad permitirá a los estudiantes luchar por la realización de sus metas en el plan de vida, independientemente de las desventajas que surjan

f) La disciplina de autonomía, disciplina y obediencia se divide en dos partes: disciplina interna: consiste en autodisciplina, autocontrol y equilibrio interno, que son adquiridos por los estudiantes cuando se sienten seguros. De esta forma, sientes que puedes controlar el entorno. Además, disciplina externa: incluida la obediencia. Estas ventajas nos muestran que, en esta era, el desarrollo de la autonomía es muy importante. El desarrollo de la virtud servirá al correcto desarrollo y desempeño de los estudiantes. A corto, medio y largo plazo.

### **2.2.2.3 Autonomía condición para gestionar el aprendizaje**

Los estudiantes serán los principales responsables de su aprendizaje en el trabajo colaborativo, dejando de lado el rol "inteligente" del rol de unidad del docente, pues ellos determinarán la distribución de roles, la organización de las actividades, el tiempo y ubicación, los materiales utilizados y la forma en que trabajan. Etc. Esto les permitirá hacerse cargo de su aprendizaje y el aprendizaje de sus compañeros durante el proceso de aprendizaje y transferirlo a su vida diaria. La capacidad de tomar tales decisiones. Con la autonomía se potencia la capacidad y libertad de decisión, por lo que el trabajo cooperativo nos permite fortalecer paulatinamente este derecho de los estudiantes, "porque solo una persona puede decidir por decisión" (Freire, 2002, 102). Piaget señaló que los métodos de enseñanza son la base para desarrollar la autonomía y señaló:

“Este proyecto está dirigido al grupo de edad de 11 a 13 años- aproximadamente la edad de estudiantes de séptimo grado. El grupo de edad entre 15 y 18 años es para que los sujetos obtengan este valor, la autonomía y algunas cosas relacionadas, como la "ética". Repetto (2007). Cabe aclarar que estos períodos

son reglas aproximadas, no reglas generales, porque además de las diferencias internas e individuales, también depende de factores externos como la familia y el entorno

#### **2.2.2.4 Desarrollo de la autonomía en los niños**

Estudio en profundidad de la autonomía de los niños pequeños, especialmente en el rango de edad de 18-24 meses, este es el alcance de este estudio, que explica dos visiones complementarias. Primero, analiza los principios de educación primaria del Ministerio de Educación y los elementos relacionados con la autonomía propuestos por la misma entidad; la segunda parte estudia la relación entre el desarrollo deportivo y el rol de los cuidadores en el desarrollo deportivo para promover la autonomía de la primera infancia.

El Ministerio de Educación (2012) recomiendan los siguientes principios de educación inicial. Estos se consideran la base para la formación de niños de 0 a 3 años en el Perú, incluyendo los requisitos básicos para el medio ambiente y el desarrollo infantil:

- Un buen estado de salud: “Todo niño debe gozar de un buen estado de salud física, mental y social”.
- Respeto: “Todo niño merece ser aceptado y valorado en su forma de ser”. - Juego libre: “Los niños, al jugar, aprenden”.
- Comunicación: “Todo niño debe expresarse, escuchar y ser escuchado”.
- Movimiento: “Todo niño necesita de libertad de movimiento para desplazarse”.

- Autonomía: “Todo niño debe actuar a partir de su propia iniciativa, de acuerdo a sus posibilidades” (p.14)

#### **2.2.2.5 Dimensiones de la autonomía.**

Según, Tito & Zlatar (2018). Se clasifica así:

a) Valerse por sí mismo: Esta dimensión asume que el niño al descubrir todas las capacidades que pueda desarrollar va generando cierta confianza en sí, en la toma de decisiones, solución de problemas, el poder defenderse, entre otros. Esta dimensión está relacionada con la seguridad que el niño o la niña posea, es decir a raíz que el niño crezca, mostrará más independencia por sí mismo frente a otras normas o situaciones (Mero et al., 2021).

b) Estructuración del conocimiento de sí mismo: Se refiere a la autonomía de pensamiento que se basa en que los padres deben alentar a sus hijos a que expresen sus ideas, iniciando con conversaciones para exponer sus ideas y no hacerlo a escondidas por temor a equivocarse, también hace referencia al descubrimiento que el niño debe de generar sobre su autonomía, es decir, conocimiento sobre sus habilidades, su fuerza, manera de solucionar algún problema etc. (Fernández, 2020).

Torres y Sánchez (2018) sobre el conocimiento de sí mismo menciona que es la capacidad que tiene una persona para analizar situaciones de manera objetiva, consciente, deliberada. La destreza de poder asimilar información y utilizarla para la resolución de problemas. Es una capacidad genética, cognitiva, marcada por el cociente intelectual.



### **III. HIPÓTESIS**

**H1:** El juego colaborativo mejora la autonomía en niños de cuatro años en la Institución educativa N°1555-Distrito de Coishco – Ancash, 2021.

**H0:** El juego colaborativo no mejora la autonomía en niños de cuatro años en la Institución educativa N°1555-Distrito de Coishco – Ancash, 2021.

## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1. Diseño de la investigación**

#### **4.1.1. Tipo de estudio**

En el presente estudio se utilizó la investigación cuantitativa, que permite la recopilación y análisis de la información, poniéndose a prueba mediante la hipótesis, los resultados son de forma numérica y presentada mediante gráficos o tablas. (Hernández y Torres, 2018). Todos los datos recopilados están previamente fundamentados y son relacionados a las variables de estudio, esto ayudará a una interpretación correcta de los resultados, cada respuesta a los objetivos presenta sus tablas y gráficos correspondientes.

#### **4.1.2. Nivel de investigación**

La investigación responde a un nivel explicativo, pues según Ramírez (2019), este nivel busca encontrar la causa de la problemática planteada, en base a los resultados hallados, aportando los conocimientos necesarios para obtener los cambios que se buscan.

#### **4.1.3. Diseño de la investigación**

Esta investigación se realizó en base al estudio preexperimental, conocido como diseño de preprueba/postprueba con un solo grupo (Hernández y Fernández, 2018).

Al grupo que se seleccionó se le aplicó una prueba previa al estímulo experimental, luego se aplicaron las estrategias escogidas por el investigador, para poder realizar una prueba posterior al estímulo. Este diseño implica un seguimiento del grupo.

Este diseño se diagrama así:

G: O1 X O2

Donde:

G: muestra de estudio, 15 niños de 4 años de edad.

O1: Medición antes de la aplicación de los juegos colaborativos (Pre-test)

O2: Medición después de la aplicación de los juegos colaborativos (Post-test)

X: Estrategia aplicada, juegos colaborativos como estrategia.

## **4.2. Población y muestra**

### **4.2.1. Población**

A esta parte se le denomina la totalidad del fenómeno estudiado, donde los elementos tienen una peculiaridad común la cual se estudia, dando inicio a datos de la investigación. (Toscano,2018).

En la Institución Educativa N° 1555, ubicada en Jr. Ancash N° 643 Mz-R2 Lt-2, del Distrito de Coishco, Provincia del Santa, Región Ancash. La directora a cargo es la Docente Azucena Cano Tinoco. Esta institución está conformada de 162 estudiantes y 5 docentes. Es de categoría escolarizado, mixto, y tiene como único turno las mañanas. Pertenece al tipo público de gestión directa. En lo que respecta a las aulas tenemos 1 aula de 3 años, 2 aulas de 4 años y 2 aulas de 5 años. En la Institución Educativa el nivel socioeconómico de las familias pertenece al nivel medio y bajo. Así mismo en esta Institución realizan talleres de psicomotricidad para los niños de todo el centro educativo.

### **Tabla 1**

*Distribución de la población de los estudiantes de 4 años*

<b>EDAD</b>	<b>AULA</b>	<b>TOTAL</b>
4 años	Los Genios	26
4 años	Los Curiosos	27
<b>TOTAL</b>		<b>53</b>

Fuente. Nómina de Matricula de la I.E. N ° 1555, distrito de Coishco (2021)

**4.2.2. Muestra**

En este estudio solo se evaluó al aula los curiosos, conformado por 15 niños, de la Institución educativa N°1555-Distrito Coishco- Ancash, 2021. La cual se detalla en la siguiente tabla:

**Tabla 2***Distribución de la muestra de estudio de los estudiantes de 4 Años*

<b>EDAD</b>	<b>AULA</b>	<b>VARONES</b>	<b>MUJERES</b>
4 años	Los Curiosos	8	7
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>		

Fuente: Nómina de Matricula de la I.E. N ° 1555, distrito de Coishco (2021)

**4.2.3. Técnica de muestreo**

La técnica que se utilizó fue no probalístico por conveniencia, Torres (2019), se puede utilizar los elementos que son representativos para el estudio, ya sea por fácil acceso del investigador o por el problema a estudiar.

Para este estudio se seleccionó el aula de 4 años Los curiosos trabajando con toda la muestra de estudio.

Para este estudio se seleccionó el aula de 4 años los Curiosos Trabajando con toda la muestra del aula.

#### **4.2.4. Los criterios de inclusión y exclusión**

##### **Criterios de inclusión**

- Estudiantes matriculados de inicial 4 años Institución educativa N°1555-Distrito Coishco- Ancash, 2021.
- Estudiantes cuyos padres hayan aceptado el consentimiento informado.

##### **Criterios de exclusión**

- No se tomó en cuenta ningún criterio de exclusión.



Autonomía	<p>La autonomía, es un proceso que empieza desde los primeros años de vida y no debe acabar ahí, es entonces que los padres tienen un papel importante y además los docentes tienen la responsabilidad de orientar a los niños y niñas a ser autónomos, desde el centro educativo, para que el niño pueda enfrentarse al mundo, a su realidad, ya que en el ambiente que les rodea, hay muchas dificultades y problemas que deberá saber resolver (Yabar &amp; Bronzoni, 2018).</p>	<p>La autonomía es una capacidad en la que el niño puede tomar una decisión sin la influencia externa de una tercera persona, y se componen por el valerse por sí mismo y la estructuración del conocimiento en sí mismo.</p>	<p>Valerse por sí mismo</p>	<p>-Se viste y desviste sin ayuda. -Controla horarios para ir al baño.  -Ayuda a asear y ordenar el salón  - Puede identificar las personas que viven con él. -El niño reconoce su nombre. -Identifica su edad por sí mismo</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón.</li> <li>2. El niño puede alimentarse solo; no derrama.</li> <li>3. El niño puede servirse agua de una jarra.</li> <li>4. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.</li> <li>5. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va a ir.</li> <li>6. El niño se lava y se asea las manos, sin ayuda.</li> <li>7. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre.</li> <li>8. El niño ayuda a asear y ordenar el PRONOEI.</li> <li>9. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.</li> <li>10. El niño sabe con quiénes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.</li> <li>11. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.</li> <li>12. El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.</li> <li>13. El niño dice su edad en forma (aproximada) correcta cuando se le pregunta.</li> <li>14. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo. La animadora le pedirá que señale estas partes.</li> <li>15. El niño puede subir escaleras, alternando los pies.</li> </ol>
-----------	---	---	-----------------------------	---	---

- 
16. Cuando la animadora le pregunta si es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.
  17. El niño puede construir torres de 9 a 10 cubos.
- 

Fuente: Elaboración de la autora.



#### **4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:**

##### **4.4.1. Técnica de recolección de datos**

En este estudio se utilizó la técnica de observación, siendo esta relevante para la obtención de los datos, utilizando a su vez la habilidad del investigador para obtener los detalles requeridos. (Ramírez ,2019). Con esta técnica se permitió observar las dificultades de los alumnos, así como el progreso con las sesiones presentadas en el estudio.

##### **4.4.2. Instrumento**

Respecto al instrumento aplicado para esta investigación, la autora utilizó una lista de chequeo para evaluar la variable autonomía elaborada por Norma Reátegui Colareta para niños de 4 años, la cual posee 17 ítem que midieron las dimensiones de “valerse por sí mismo” y “Estructuración del conocimiento de sí mismo”, las cuales fueron valoradas por 9 y 8 ítems respectivamente; en relación al método de respuesta, para este instrumento fue dicotómica, es decir se respondió con un punto para SI y cero puntos para NO. Por su parte este instrumento se aplicó de manera individual con una duración aproximada de 20 minutos con un puntaje mínimo de 0 a 17 como máximo.

###### **4.4.2.1 Confiabilidad del instrumento**

Para Pereyra (2021) define la confiabilidad como la capacidad de un ítem para desempeñar la función requerida, durante un periodo de tiempo determinado.

Para hallar la confiabilidad en este instrumento, se aplicó en un grupo piloto que estuvo conformada de 10 estudiantes, para lo cual se utilizó el coeficiente Kuder Richardson, ya que los valores utilizados son del tipo dicotómico, obteniendo 0,833.

#### **4.4.2.2. Validez del instrumento**

Esta prueba fue validada por medio de un análisis en sus propiedades psicométricas, el cual se aplicó la técnica de validez por constructo, al cual se validaron los ítems del grupo de edad de 0 a 3 años, en una muestra de 1100 niños en diferentes zonas geográficas del país, también se realizó otra validación en una muestra representativa con 459 niños de PRONOEIs y de centros de Educación Inicial de la sierra norte, hallando buenos valores en su consistencia interna e indicando puntajes en los ítems que miden la teoría que el autor propone.

### **4.5. Plan de análisis**

Se recogió las respuestas del pre y postest en una base de datos en el programa Microsoft Excel 2016, en donde se hallaron los totales de las dimensiones y variable, también se exportó al programa estadístico SPSS V25. En donde se hallaron las frecuencias y porcentajes, así como la estadística descriptiva, representados en tablas y gráficos, por último, se halló la hipótesis aplicando la prueba no paramétrica de Wilcoxon, en donde se evidenció la significancia del pre y postest.

#### **4.5.1. Procedimientos**

Se solicitó la autorización al Director(a) de la Institución Educativa para realizar la investigación, del mismo modo se conversó con los padres de familia y

se explicó el objetivo del estudio, luego se les entregó el consentimiento informado y de esta manera los alumnos pueden participar de la investigación.

La información se recogió en dos momentos: Se aplicó primero el pre test, mediante la aplicación de la lista de chequeo para medir en qué nivel se encontraban los niños antes de la intervención. Posteriormente se aplicaron las 13 sesiones programadas utilizando los juegos colaborativos.

El segundo momento se dio después de haber desarrollado la intervención, también se aplicó el instrumento para identificar el nivel de desarrollo de la autonomía.

#### 4.6. Matriz de consistencia

**Tabla 4**

*Matriz de consistencia*

ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p><b>Problema general</b></p> <p>¿De qué manera los juegos colaborativos mejoran la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1555-Distrito de Coishco – Ancash, 2021?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar si los juegos colaborativos mejoran la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1555-Distrito CoishcoAncash,2021</li> </ul> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1555-Distrito Coishco-Ancash,2021 mediante un pre test.</li> <li>Aplicar los juegos colaborativos para mejorar la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1555-Distrito Coishco-Ancash,2021.</li> <li>Identificar la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1555-Distrito Coishco-Ancash,2021 mediante un post test,</li> </ul>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>El juego colaborativo mejora la autonomía en niños de cuatro años en la Institución educativa N°1555-Distrito de Coishco – Ancash, 2021.</p> <p><b>Hipótesis nula:</b></p> <p>El juego colaborativo no mejora la autonomía en niños de cuatro años en la Institución educativa N°1555-Distrito de Coishco – Ancash, 2021.</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Nivel explicativo</b></p> <p><b>Diseño de investigación:</b> Preexperimental con pre test y pos test.</p> <p>G: O1 X O2</p> <p><b>Población:</b> 53</p> <p><b>Muestra:</b> 15</p> <p><b>Técnica:</b> observación</p> <p><b>Instrumentos:</b> Lista de chequeo</p> <p><b>Procesamiento:</b> Tablas, gráficos, frecuencias y porcentajes</p> <p><b>Principio ético:</b> Libre participación y derecho a estar informado</p>

Fuente: Elaboración de la autora.

#### **4.7. Principios éticos:**

Se consideraron los siguientes principios que están basadas en el código de ética de la universidad, aprobado por consejo universitario con resolución N° 0973-2019-CU-ULADECH, con fecha 16 de agosto del 2019:

- Protección a las personas, se respetó a todos los niños de inicial que participaron de la investigación, no se obligó ni presionó a ninguno.
- Libre participación y derecho de estar informado, hubo una reunión con los padres de familia de los menores donde se les explicaron los objetivos de la investigación, luego de ello se les entregó el consentimiento informado para que puedan firmarlo de esa forma pudieron participar del estudio.
- Beneficencia no maleficencia, ningún resultado obtenido en esta investigación fue manipulado a favor del investigar, los niveles que se encontraron en los niños fueron respetados.
- Justicia, esta investigación se realizó de forma igualitaria para todos los participantes, no hubo favoritismo por ninguno.
- Integridad científica, se respetaron los datos obtenidos por los niños en las técnicas aplicadas.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

#### 5.1.1. Identificar la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa

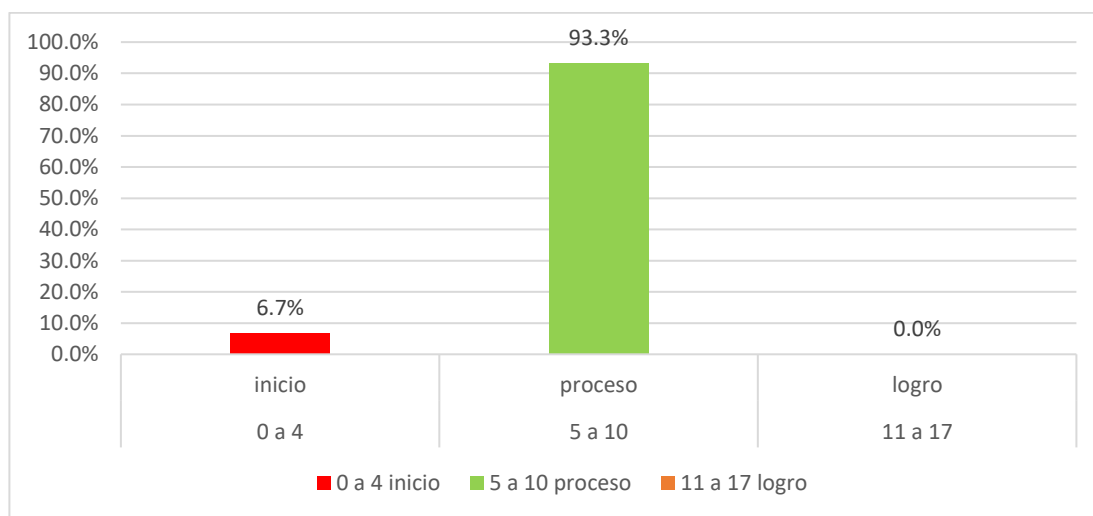
N°1555-Distrito Coishco-Ancash,2021 mediante un pre test.

**Tabla 5**

*Nivel de autonomía en niños de 4 años*

Nivel	N° de estudiantes	Porcentaje
Inicio	1	6,7%
Proceso	14	93,3%
Logro	0	0,0%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100,0%</b>

Fuente: Lista de chequeo, abril 2021.



Fuente: Tabla 5

#### **Figura 1.** Distribución porcentual del nivel de autonomía

En la tabla 5 y figura 1, el 93% de niños se ubicó en un nivel de proceso en autonomía, también, prueba aplicada antes de las sesiones de juego colaborativo, en donde se observó un bajo rendimiento en su independencia y acciones que le hagan valerse por sí mismo, demostrando la necesidad de una estrategia educativa que ayude en el desarrollo de autonomía.

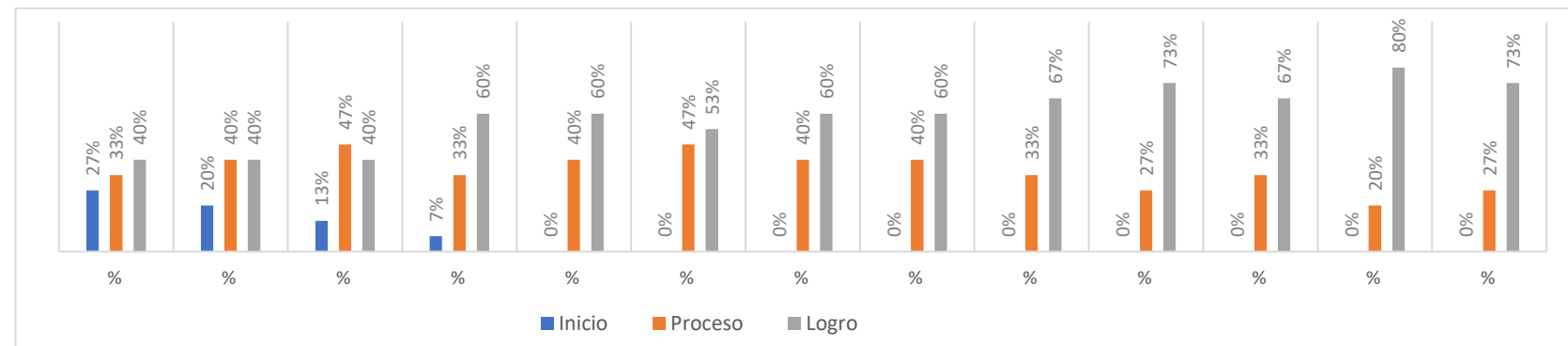
**4.1.2. Aplicar los juegos colaborativos para mejorar la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1555-Distrito Coishco-Ancash,2021.**

**Tabla 6**

*Nivel de participaciones en las sesiones de juego colaborativo con niños de 4 años*

NIVEL	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12		Sesión 13	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	4	27%	3	20%	2	13%	1	7%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Proceso	5	33%	6	40%	7	47%	5	33%	6	40%	7	47%	6	40%	6	40%	5	33%	4	27%	5	33%	3	20%	4	27%
Logro	6	40%	6	40%	6	40%	9	60%	9	60%	8	53%	9	60%	9	60%	10	67%	11	73%	10	67%	12	80%	11	73%
TOTAL	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%

Fuente: Sesiones aplicadas, mayo 2021.



Fuente: Tabla 6

**Figura 2.** Distribución porcentual de participaciones en las sesiones de juego colaborativo

En la tabla 6 y figura 2 según la participación de los niños de 4 años el 80% se ubicó en un nivel de logro en la sesión 12, así también el 73% se ubicó en un nivel de logro en las sesiones 13 y 10, por otra parte, un 67% de la muestra alcanzó un nivel de logro en las sesiones 9 y 11. Demostrando un incremento paulatino de las habilidades de independencia y desarrollo de habilidades personales para un proceso adecuado de autonomía.

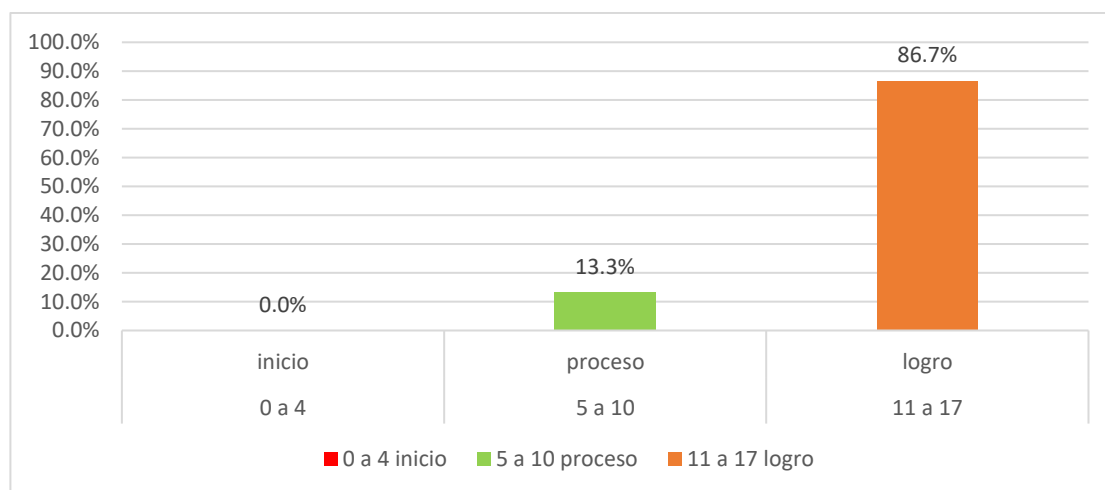
### 5.1.3. Identificar la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1555-Distrito Coishco-Ancash, 2021 mediante un post test.

**Tabla 7**

*Nivel de autonomía en niños de 4 años en el postest*

Nivel	N° de estudiantes	Porcentaje
Inicio	0	0,0%
Proceso	2	13,3%
Logro	13	86,7%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100,0%</b>

Fuente: Lista de chequeo, mayo 2021.



Fuente: tabla 7

**Figura 3.** Distribución porcentual de la autonomía aplicando el postest



En la tabla 7 y figura 3 se observa que a identificar en el postest el 86,7% de niños se ubicaron en un nivel de autonomía de logro, demostrando así que, al aplicar los juegos colaborativos como recurso educativo, incrementa las acciones de independencia en el niño y el recurso de valerse por sí mismo al realizar actividades cotidianas.

#### 5.1.4. Contrastación de Hipótesis.

**H1:** El juego colaborativo mejora la autonomía en niños de cuatro años en la Institución educativa N°1555-Distrito de Coishco – Ancash, 2021.

**HO:** El juego colaborativo no mejora la autonomía en niños de cuatro años en la Institución educativa N°1555-Distrito de Coishco – Ancash, 2021.

**Tabla 8**

*Pruebas no paramétricas de Wilcoxon*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pre y postest	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	15 <sup>b</sup>	8,00	120,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	15		

a. postest < pretest

b. postest > pretest

c. postest = pretest

**Tabla 9**

*Estadístico de la prueba*

	Pre y postest
Z	-3,423 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Según la prueba no paramétrica de Wilcoxon que evaluar significación de cambios en muestras relacionadas y heterogéneas, queda determinado que existen

diferencias significativas entre los resultados del post test y pre test ( $Z = -3,423$ ), como también se halló un nivel de significancia de ,001 ( $p < 0.05$ ), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna, es decir, el juego colaborativo mejora la autonomía en niños de cuatro años en la Institución educativa N°1555-Distrito de Coishco – Ancash, 2021.

## **5.2. Análisis de resultados**

Los resultados del estudio arrojaron que el 93% de niños se ubicó en un nivel de proceso en autonomía, lo que indica unas deficiencias en el niño en la toma de decisiones, el valerse por sí mismo, o la independencia progresiva de sus padres.

Este resultado guarda relación con la investigación de Huerta, León & Pérez (2018) en donde tuvo por objetivo plantear estrategias para desarrollar la autonomía en una población de niños con 5 años, un 91% de niños y niñas en un nivel bajo en autonomía. También Cáceres (2018) en su estudio en donde aplicó una estrategia didáctica para desarrollar la autonomía, encontró en su pretest con niños de 5 años que el 80% presentó niveles medios.

Una idea expresada por Bisquerra & Pérez (2007), indica que la autonomía se manifiesta en el niño de 4 años como un conjunto de características y elementos relacionados con la autogestión personal, entre las que se encuentran la autoestima, actitud positiva ante la vida, responsabilidad, capacidad para analizar críticamente las normas sociales, la capacidad para buscar ayuda y recursos, así como la autoeficacia emocional.

Esta información muestra una realidad parecida al de la investigación que se está llevando pues los resultados mantienen una idea general de cómo se encuentran

poblaciones etarias sobre el desarrollo de su autonomía y la falta que puede hacer el aplicar estrategias como los juegos colaborativos que mejoren y faciliten el desarrollo de la autonomía en este grupo de población infantil,

Al aplicar las sesiones de juegos colaborativos el 53,3% de niños de 4 años el 80% se ubicó en un nivel de logro en la sesión 12, así también el 73% se ubicó en un nivel de logro en las sesiones 13 y 10, por otra parte, un 67% de la muestra alcanzó un nivel de logro en las sesiones 9 y 11, demostrando que más de la mitad de la población tuvo buenos puntajes para cumplir con las sesiones aplicadas en esta investigación.

También encontramos resultados que se relacionan con esta investigación desarrollada por Bacilio (2019), con el fin de desarrollar conductas sociales en niños de 5 años mencionan que al aplicar los juegos colaborativos un 70% de niños se ubicó en el nivel del logro mientras se desarrollaban las sesiones; también Cecilio, Cipriano & Salvador (2019) en su investigación obre juegos libres para mejorar la autonomía los niños demostraron poseer un desarrollo de 65% en el nivel de logro al desarrollar las sesiones del taller de juegos

Esta idea es corroborada por Galarza (2015) quien menciona el proceso de estos juegos es la unificación de los participantes, reside en que los escolares deben cooperar, ser participativos demostrar compañerismo y puedan alcanzar y reconocer sus potencialidades de cada uno, así podría valorarse de modo individual y grupal. El guía y facilitador de los estudiantes con la finalidad que se desplieguen las actividades cooperantes y no de rivalidad.

Esto indicaría que afianzar la autonomía mediante juegos colaborativos ayuda y mejora el proceso de autonomía en los niños, siendo importante adquirirlo poco a poco desde los primeros años, ya que esto se irá desarrollando poco a poco en lo largo de su vida.

A partir de los resultados encontrados en el postest, un 86,7% de niños se ubicaron en un nivel de autonomía de logro, después de aplicar los juegos colaborativos en niños de 4 años, lo que infiere un logro significativo en el desarrollo de la autonomía; autores como Freire (2002), menciona que la autonomía en los niños de 4 años se determina cuando se observa la capacidad y libertad para tomar decisiones, por esta razón el trabajo colaborativo nos permite reforzar progresivamente este derecho de los estudiantes “porque solo decidiendo se aprende a decidir”.

Estudios similares encontramos en Cáceres (2018), tuvo como fin desarrollar acuerdos en el aula para mejorar la autonomía, observó un desarrollo de la autonomía en niños de 5 años, y encontró valores en su postest de que el 88% presentaron niveles altos de autonomía después de aplicar los talleres.

Esta idea también lo sustenta Freire (2002) quien menciona que la autonomía fortalece la capacidad y libertad para tomar decisiones, por esta razón el trabajo colaborativo nos permite reforzar progresivamente este derecho de los estudiantes “porque solo decidiendo se aprende a decidir.

Se observa en ambos estudios un mayor nivel de autonomía al aplicar el juego como recurso educativo y a pesar de que no comparten la misma edad, se muestra el incremento notable en áreas de autonomía, los niños van desarrollando la autonomía

de maneras distintas, dependiendo también de la crianza de casa y la estimulación de los educadores.

Para contrastar la hipótesis de la investigación denominada “los juegos colaborativos mejoran la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1555-Distrito Coishco-Ancash,2021”, en donde se trabajó sesiones de los Juegos colaborativos, para el desarrollo de la Autonomía.

Según la prueba no paramétrica de Wilcoxon que evaluar significación de cambios en muestras relacionadas y heterogéneas, queda determinado que existen diferencias significativas entre los resultados del post test y pre test ( $Z = -3,423$ ), como también se halló un nivel de significancia de ,001 ( $p < 0.05$ ), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna, es decir, el juego colaborativo mejora la autonomía en niños de cuatro años en la Institución educativa N°1555-Distrito de Coishco – Ancash, 2021.

Antecedentes que se relacionan con nuestra investigación es la de Bacilio (2019) quien al aplicar el Rho de Spearman obtuvo un ( $\rho = 0.448$ ), indicando una correlación significativa con un  $p = 0,042$ , aceptando la hipótesis alterna.

Queda demostrado que la aplicación del recurso de juegos colaborativos mejora y ayudan en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años, fortaleciendo aspectos como la independencia y el valerse por sí mismo.

## VI. CONCLUSIONES

### 6.1. Conclusiones

- En este trabajo se evidenció como resultado un nivel promedio de autonomía al aplicar el pretest, evidenciando dificultades para proponer soluciones, así como la toma de decisiones básicas, adaptarse mejor al medio, y obtener confianza en sí mismo.
- Al aplicar los juegos colaborativos en niños de 4 años se observó un incremento de la autonomía, esto se puede inferir pues se utilizó el juego motor y juego cognitivo para desarrollar aspectos como independencia y autoconocimiento en el niño lo que facilitó el desarrollo de habilidades como mejora en su responsabilidad, proponer soluciones a problemas, así como confianza en sus capacidades, y no depender de figuras parentales.
- En esta investigación los resultados del postest brindaron como evidencia que los niños mejoraron el nivel de autonomía. Lo más relevante del desarrollo de esta capacidad fue la independencia y el autoconocimiento en donde se evidenció que los niños controlaban sus necesidades, se aseaban solos, vestían y desvestían sin ayuda, así como el reconocimiento de entorno y familia; esto se logró en base a representaciones en los juegos colaborativos, fortaleciendo aspectos como la confianza, respeto y responsabilidad.
- Según la prueba no paramétrica de Wilcoxon queda determinado que existen diferencias significativas entre los resultados del post test y pre test ( $Z = -3,423$ ), como también se halló un nivel de significancia de ,001 ( $p < 0.05$ ), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna, es decir, el juego

colaborativo mejora la autonomía en niños de cuatro años en la Institución educativa N°1555-Distrito de Coishco – Ancash, 2021.

- En esta investigación se concluye que el uso de juegos colaborativos mejora la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1555. Esto se evidencia pues han logrado incrementar habilidades como independencia y el autoconocimiento, demostrando así que puede vestirse y desvestirse por sí solo, controla su esfínter, identifica a las personas que viven con él, e identifica sus características, esto se logró utilizando el juego motor y juego cognitivo como medio educativo, a pesar de que se presentaron dificultades como el poco apoyo para cumplir las sesiones por parte de los padres en el desarrollo de la autonomía.

## **6.2. Recomendaciones**

- a) A la institución educativa, los directivos deben proponer programas y talleres de capacitación para los docentes del nivel inicial.
- b) A los docentes, trabajar el desarrollo de la autonomía por medio de sesiones de aprendizaje novedosos en donde el niño y la niña logre lo esperado.
- c) A los padres, acompañar en el desarrollo de la autonomía de sus hijos en coordinación de las sesiones con la docente.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Apolo, E. y Hidalgo, A. (2016). *El trabajo colaborativo como estrategia para fortalecer la solidaridad y autonomía de los estudiantes*. [Tesis de pregrado. Universidad de Cuenca. Ecuador].  
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/24258>
- Arranz, E. (1993). Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil.  
[http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/\\_\\_\\_juegos\\_cooperativos\\_y\\_sin\\_competicion\\_para\\_infantil.pdf](http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/___juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf)
- Bacilio, M.I. (2019) *Juegos Cooperativos y Conducta Social en Niños de 5 años de la Institución Educativa 1539 – Chimbote 2019*. [Tesis de pregrado, Universidad San Pedro. Perú].  
<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/12978>
- Bacilio, X. (1994). La autonomía personal en la infancia. Estrategias cognitivas y pautas para su desarrollo. México D. F.: Siglo Veintiuno Editores
- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=25400>
- Bravo, G., Loor, M., & Saldarriaga, P. (2017). Las bases psicológicas para el desarrollo del aprendizaje autónomo. *Dominio de las Ciencias*, 3(1), 32-45.
- Bejerano, F. (2009). La expresión plástica como fuente de creatividad. Cuadernos de educación y desarrollo – Revista académica semestral Vol. 1, N° 4.  
Recuperado de: <http://www.eumed.net/rev/ced/04/fbg.htm>

- Bisquerra, R. y Pérez, N. (2007). Las competencias emocionales. *Educación XXI*, 10, 61-82.
- Bornas, X. (1994). La autonomía personal en la infancia. *Estrategias cognitivas y pautas para su desarrollo*. España, Siglo XXI editores.
- Cáceres (2018) *Los acuerdos de aula como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía de los estudiantes de 5 años de la I.E. Jardín de la Infancia N° 122 Huaraz, en el año 2017*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Perú]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/5483>
- Caisapanta, G. y Caiza, W. Y. (2017) *Juegos colaborativos en los niños y niñas de educación inicial*. [Tesis pregrado, Universidad Técnica de Cotopaxi. Ecuador]. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/3885>
- Cecilio, C., Cipriano, S., y 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 – 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizan. Huánuco. Perú]. [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNHE\\_4733ca17208ed9e08a568bc43be724fd](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNHE_4733ca17208ed9e08a568bc43be724fd)
- Cerdas, E. (2013). Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos. *Revista de Paz y Conflictos*(núm. 6), pp. 107-123:  
<https://revistaseug.ugr.es/index.php/revpaz/article/view/812/934>

- Cereceda, L. (2003). Impacto de los juegos colaborativos “Devorón” y “El temporal” en la formación de los Objetivos Fundamentales Transversales. Santiago de Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile, Instituto de Sociología
- <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3885/1/T-UTC-0467.pdf>
- Dávila, G., & Velásquez, A. (2007). Evaluación de la aplicación de juegos colaborativos: "Devorón" y "Temporal". REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa, vol. 9(núm. 2), pp. 1-21.
- <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3885/1/T-UTC-0467.pdf>
- Fernández, L. (2010). Los juegos colaborativos frente a la competitividad:
- <http://www.euskadinnova.net/es/innovacion-social/noticias/juegos-colaborativosfrente-competitividad/7217.aspx>
- Fernández, A. H. (2020). Evaluar con juegos. Herramientas y métodos para una evaluación diversificada en la ludificación. Enseñanza de las ciencias de la tierra: Revista de la Asociación Española para la Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 28(1), 107-118.
- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7576977>
- Figuerola (2019) *Juego libre en sectores para promover Autonomía - niños de cuatro años Institución Educativa Privada Santa Ana School – Chiclayo – 2018.*
- [Tesis pregrado, Universidad Cesar Vallejo. Perú].
- [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35832/Figuerola\\_CYV.pdf?sequence=1](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35832/Figuerola_CYV.pdf?sequence=1)

Freire, P. (2002). *Pedagogía de la autonomía: saberes necesarios para la práctica educativa*. México. Siglo XXI editores:

<http://biblioteca.clacso.edu.ar/gsd/collect/clacso/index/assoc/D1599.dir/gomez.pdf>

Galarza, C. (2015). *Los juegos cooperativos en el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa Mario Cobo Barona*. [Tesis de Maestría. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato].

<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/20236>

García Hoz, V. (1988). *Educación Personalizada*. Fuenlabrada, Madrid:RIALP

García, A. L. (2009). *El juego infantil y su metodología*:

<https://books.google.com.pe/books?id=IR1yI9xD95EC&dq=inauthor:%22Alfonso+Garc%C3%ADa+Vel%C3%A1zquez%22&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiswPSopf3sAhWgv1kKHW4kDzEQ6AEwAHoECAAQAq>

Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa, INNOVAGOGIA, Universidad Pablo de Olavide, Sevilla, España.

<https://www.researchgate.net/publication/324363292>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGRAW-HILL:

[https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf)

- Hernández (1998). Métodos de investigación en psicología. Resumen de diseño preexperimental. <https://es.slideshare.net/mfan2901/diseo-preexperimental-5110929>
- Hernandez Sampieri, R., Fernandes Collado, C., & Baptista, L. (2001). Metodología de la Investigación. Mexico: Quinta Edición Mc. Graw. Hill:  
[https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf)
- Hernández-Sampieri, R., & Torres, C. P. M. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4). México^ eD. F DF: McGraw-Hill Interamericana.
- Huerta, E.Y. León, G.C. y Pérez, L.M. (2018). *Estrategias de cuidado personal y el desarrollo de la autonomía de los niños de 05 años de la I.E.I. “José Carlos Mariátegui” de Tanticoto - dos de mayo 2016*. [Tesis pregrado, Universidad Nacional “Santiago Antúnez de Mayolo”. Ancash. Perú].  
<http://repositorio.unasam.edu.pe/handle/UNASAM/2914>
- Kamii, C. (2017) La autonomía como finalidad de la educación. Universidad de Illinois, Circulo de Chicago. EE.UU: [http://fundacies.org/site/?page\\_id=462](http://fundacies.org/site/?page_id=462)
- Maldonado Palacio, C. (2017). *El rol del docente como favorecedor del desarrollo de la autonomía en los niños de tres años de una IE de Miraflores*. [Universidad católica del Perú].
- Martínez (2018) Fomento de la confianza y la responsabilidad para el desarrollo de la autonomía a través del juego colaborativo en los estudiantes de preescolar II

del jardín de niños Francisco Villa. Tesis de pregrado. Universidad Pedagógica Nacional. México. <http://200.23.113.51/pdf/34207.pdf>

Mero, K. M. M., Llaver, L. R. M., & Viteri, L. V. (2021). La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral. *Polo del Conocimiento*, 6(8), 135-153.  
<https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2929/636>  
3

Ministerio de Educación (2010). Identidad y Educación. Educación, (353), 1-806.  
doi: 0034-8082

Ministerio de Educación (2012) El valor educativo de la observación del desarrollo del niño. Guía de Orientación. Ministerio de Educación, Lima:  
<http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/el-valor-educativo-de-los-cuidados-infantiles.pdf>

Mostacero, D. O. (2015) *Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía de los niños de los programas no escolarizados de educación inicial de la red educativa “Once de abril”, del distrito San Miguel – Cajamarca*. [Tesis Postgrado. UNC]. <https://1library.co/subject/programas-no-escolarizados>

Moreira, K., Ramon, L.& Vera, L. (2021). La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral. *Polo del conocimiento*. 6(8), 135-153

Pérez, O. (1998). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, pp. 1-15: <https://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>

Pereyra, L. E. (Ed.). (2020). *Metodología de la investigación*. Klik

Piaget, J. & Heller, J. (1968). *La autonomía en la escuela*. Barcelona: Paidós:

<https://studylib.es/doc/6392688/j.piaget-y-j.heller-%E2%80%99Cla-autonom%C3%ADa-en-la-escuela%E2%80%9D-ed.losad>

Piña, R. (2019). Desarrollo de la autonomía en niños de 4 años de edad de nivel inicial.

Ramírez, J. V. (2019). Metodología de la Investigación. *Revista Manuela*

*Ramírez*, 38(1), 51-62.

Reategui, N. (1995). Modelo sistémico de evaluación, Módulo 3. ¿Cómo evaluar a los niños?. MINEDU. Lima, Perú:

[https://www.academia.edu/27447094/Modelo\\_sist%C3%A9mico\\_de\\_evaluaci%C3%B3n\\_C%C3%B3mo\\_evaluar\\_a\\_los\\_ni%C3%B1os\\_Proyecto\\_de\\_innovaciones\\_pedag%C3%B3gicas\\_no\\_formales](https://www.academia.edu/27447094/Modelo_sist%C3%A9mico_de_evaluaci%C3%B3n_C%C3%B3mo_evaluar_a_los_ni%C3%B1os_Proyecto_de_innovaciones_pedag%C3%B3gicas_no_formales)

Repetto, E.; Pena, M. y Lozano, S. (2007). El programa de competencias

socioemocionales (*POCOSE*). *XXI. Revista de Educación*, 9, 35-41.

Ricaurte, E. (2019). *Estimulación temprana en niños con retraso psicomotor*.

2018 [tesis de bachiller]. Universidad Nacional de Chimborazo, 2019.

- Saunders, M., Lewis, P. & Thornhill, A. (2012). Métodos de investigación para estudiantes de negocios 6ª edición, Pearson Education Limited:  
<https://lainvestigacion.com/muestreo/no-probabilistico/de-conveniencia/>
- Sandoval, B. (2018). *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*. [Tesis de licenciatura]. Universidad de Piura.  
<https://hdl.handle.net/11042/3211>
- Slavin, R. (1992). Aprendizaje Cooperativo. Barcelona, España: Paidós:  
<http://ecoasturias.com/images/PDF/slavin-el-aprendizaje-cooperativo.pdf>
- Solís (2019) *Juego libre en los sectores y su relación en la autonomía de niños y niñas de 3 años del programa no escolarizado de Educación Inicial (Pronoei) Santa Leonor, Ayacucho 2018*. [Tesis pregrado, Universidad Católica Los Ángeles-Chimbote. Perú].  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11502>
- Tamayo y Tamayo. (2006). El proceso de la Investigación científica. Editorial Limussa S.A. México.
- Tito, C., & Zlatar, L. (2018) Desarrollo de la autonomía en niños de 18 a 24 meses de edad según la filosofía de Reggio Emilia aplicada en el nido La Casa Amarilla.
- Toscano, F. (2018). *Metodología de la Investigación*. U. Externado de Colombia.
- Torres, R. H. S. (2019). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.



Torres, A., & Sánchez, G. (2018). El conocimiento de sí mismo en la formación del especialista en pedagogía-psicología. *Opuntia Brava*, 8(1), 9-17.

<http://200.14.53.83/index.php/opuntiabrava/article/view/238>

Velásquez, C. (2019). *El juego cooperativo para la mejora de las relaciones sociales*.

[Tesis de Licenciatura, Universidad de Valladolid, España].

<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/39639>

Yábar, C., y Bronzoni, L. (2018). *Desarrollo De La Autonomía En Niños De 18 A 24 Meses De Edad Según La Filosofía De Reggio Emilia Aplicada En El Nido La Casa Amarilla*. [Tesis de Licenciatura]. Pontificia Universidad Católica Del Perú. San Miguel. Perú

## Anexos

### Anexo 1: Instrumento de recolección de datos

#### LISTA DE CHEQUEO



#### FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

NOMBRES Y APELLIDOS DEL NIÑO/A: \_\_\_\_\_

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo.	El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón.		
	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 y se asea las manos, sin ayuda.		
	El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre.		
	El niño ayuda a asear y ordenar el PRONOEL.		
	El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.		
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	El niño sabe con quiénes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.		
	El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.		
	El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.		
	El niño dice su edad en forma (aproximada) correcta cuando se le pregunta.		
	El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo. La animadora le pedirá que señale estas partes.		
	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 de 9 a 10 cubos.		

El instrumento encontré validado

RESPUESTA	PUNTAJE
SI	1 punto
NO	0 punto

**Anexo 2: Validación del experto de recolección de datos**

**Validez y Confiabilidad**

TÉCNICA	OBSERVACIÓN
Instrumento:	Lista de chequeo de logros pedagógicos.
Autor:	Norma Reátegui Colareta
Año de Creación:	1995
Objetivo:	Evalúa los logros pedagógicos de los niños y niñas, dando información rápida e importante sobre el desarrollo educativo del niño. Esta forma de evaluación, nos ayuda a tener ideas objetivas sobre el aprendizaje de los niños y niñas.
Descripción	<p>Esta lista de chequeo consta de 2 dimensiones, la primera de 9 ítems y la segunda 8 ítems. Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valerse por sí mismo: Comprende los logros que debe haber alcanzado el niño y que le permite valerse progresivamente por sí mismo en sus actividades habituales.</li> <li>• Estructuración del conocimiento de sí mismo: Comprende los logros que debe haber alcanzado el niño para iniciarse en la estructuración del concepto de sí mismo valorando sus características y cualidades.</li> </ul>

Validez:	<p>La prueba fue elaborada con aportes de las teorías de Piaget, Gessel y Denver, y evalúa cuatro aspectos específicos del desarrollo infantil: lenguajes, motricidad fina, motricidad gruesa e identidad y autonomía personal social.</p> <p>En 1994 se validaron los ítems del grupo de edad de 0 a 3 años, en una muestra de 1100 niños en diferentes zonas geográficas del país.</p> <p>En 1995 se validaron los ítems del grupo de 3 a 5 años, en una muestra representativa de 459 niños de PRONOEIs y de centros de Educación Inicial de la sierra norte.</p> <p>Ambas validaciones permitieron establecer puntajes normalizados por edades y áreas de desarrollo del niño.</p>
Confiabilidad:	Este instrumento tiene el coeficiente de confiabilidad de 0.76 medido con la prueba de Alfa de Crombach.





## INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1555-COISHCO

Jr. Ancash N° 643- Mz.R2 Lt.2

Reconocido el 17 de Mayo 1976, con R.Z N°00807-1976, código modular 0509117

"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

### CONSTANCIA

La directora de la Institución Educativa 1555, Distrito de Coishco- Chimbote

Que la Investigadora HERRERA PANTOJA, Roxana, identificada con DNI N° 71341352, Estudiante de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación Inicial, se le autoriza para que realice la aplicación y desarrollo de investigación en nuestra Institución Educativa 1555 del Distrito de Coishco- Chimbote, con el tema "LOS JUEGOS COLABORATIVOS PARA MEJORAR LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1555 – DISTRITO COISHCO – ANCASH, 2020."

Se expide la presente para fines que crea conveniente.

Chimbote, Junio del 2021.

Atentamente.

**Director de la IE**

Azucena Pastora Cano Tinoco

## Anexo 4: Formato de consentimiento informado



### Consentimiento informado

Estimado padre de familia, el presente estudio tiene como objetivo: Determinar si los juegos colaborativos mejoran la autonomía los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1555 Distrito Coisho-Ancash, 2021. Por ellos la presente Lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “LOS JUEGOS COLABORATIVOS PARA MEJORAR LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1555 – DISTRITO COISHCO – ANCASH, 2021.” el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años y que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el cuestionario será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable, porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

Si tiene dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta. Roxana Herrera Pantoja, al celular: 993779754 o al correo roxypantoja16@gmail.com.

### OBTENCIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

---

Nombre del participante (Padre o Madre)

---

Firme del participante

---

Nombre y apellidos del investigador

---

Firma del investigador

## Anexo 5: Sesiones de aprendizajes

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

#### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E : 1555  
 1.2. Lugar : Coishco  
 1.3. Edad : 4 años  
 1.4. Aula : Los Curiosos  
 1.5. Docente: Roxana Herrera Pantoja  
 1.6. Tiempo: 45 minutos



**II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Aprendemos a cepillarnos los dientes sin ayuda de mamá”

#### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué materiales, recursos y espacios se usará en esta actividad de aprendizaje?
-Organizar el espacio y tiempo de trabajo: ventilación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Video</li> <li>➤ Láminas</li> <li>➤ Cepillo de dientes, pasta dental</li> <li>➤ Hojas de papel bond</li> <li>➤ Crayolas</li> </ul>



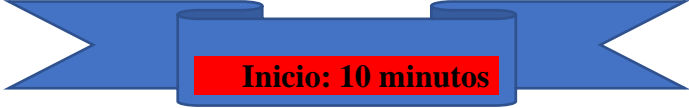
-Prever los materiales que se necesita para realizar la sesión	
--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES			
Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Enfoque Orientación al bien común	Autoestima	Los docentes promueven e incentivan a los estudiantes que con esfuerzo pueden lograr sus metas.	Los estudiantes utilizan sus habilidades y destrezas para poder lograr sus metas.


PROPÓSITO DE APRENDIZAJE					
ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	EVALUACIÓN		
			DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
Personal social	Construye su identidad	- Se valora a sí mismo.  -Autorregula sus emociones	-Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e	Foto de la niña o niño cepillándose los dientes.	Lista de cotejo



			higiene de manera autónoma.		
--	--	--	-----------------------------	--	--

#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<div style="text-align: center;">  <p><b>Inicio: 10 minutos</b></p> </div> <p><b>Motivación. Interés e incentivo</b></p> <p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, luego de terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos) de las actividades que realizaron los estudiantes; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión de la actividad.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás y mamás que participen acompañando a las niñas y niños mirando un video sobre cómo lavarse los dientes.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=srLuzoS31BM">https://www.youtube.com/watch?v=srLuzoS31BM</a></p> <p><b>Saberes previos</b></p> <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿De qué se trató en el video? ¿Qué debemos hacer al levantarnos y antes de ingerir los alimentos? ¿Qué útiles de aseo necesitan para cepillarnos los dientes?</p> <p>¿Será importante cepillarnos los dientes?</p> <p><b>Propósito</b></p> <p>-Las niñas y niños, el día de hoy aprenderemos a cepillarnos los dientes sin la ayuda de mamá.</p> <p><b>Acuerdos de convivencia virtual</b></p>	<p>-Video</p> <p>-WhatsApp</p>


<p>-Propone acuerdos de convivencia virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lavo mis dientes utilizando mis útiles de aseo y agua.</li> <li>➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar.</li> <li>➤ Me esfuerzo para realizar mis actividades.</li> </ul>	
--	--

ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<div style="text-align: center;">  <p><b>Desarrollo: 30</b></p> </div> <p><b>Problematización</b></p> <p>Se presenta a las niñas y niños láminas con diversas imágenes sobre el cepillado de dientes; se irá formulando las preguntas: ¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué estarán haciendo los niños en las imágenes? ¿El aseo de los dientes te ayuda? ¿Qué útiles de aseo necesitan para cepillarse los dientes? ¿Qué pasaría si no se cepillan los dientes?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Láminas</li> <li>-Cepillo de dientes</li> <li>-Pasta dental</li> <li>-Hojas de papel bond</li> <li>-Crayolas</li> <li>-WhatsApp</li> </ul>


**6 PASOS**  
QUE NO DEBEMOS OLVIDAR  
AL LAVARNOS LOS DIENTES

**1**




Utilizar la correcta técnica de cepillado

**2**




Cepillar durante al menos 2 minutos usando 1-2 cm de dedo para llevar los dientes

**3**




Cepillar todas las caras de los dientes, incluyendo internas y masticatorias.

**4**




Utilizar hilo o cepillos interdentales de forma diaria

**5**



Cepillar tu lengua para eliminar el mal aliento, prevenir la caries

**6**



Completar la limpieza con un buen enjuague

**Análisis de información**

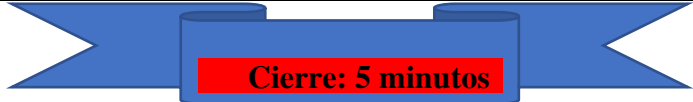
Se llama a mamá, papá o el familiar que acompaña al estudiante, para que pueda acompañar a la niña o niño, a poder cepillarse los dientes, observarlo y tomar las fotos como evidencia. La niña o niño deberá realizar la actividad con mucha naturalidad y confianza; el familiar como acción motivadora, puede realizar la misma actividad y ambos intervienen de manera independiente.

**Acuerdos a toma de decisiones**

Al término de la actividad, deberán responder a preguntas como:

- ¿Te gusto jugar a cepillarte los dientes?
- ¿Qué usaste para cepillarte los dientes?
- ¿Te gustó realizarlo? ¿Es bonito hacerlo?

<p>¿Será importante cepillarse los dientes? ¿Por qué?</p> <p>Finalmente, se le propone que realicen un dibujo y lo pinten sobre lo que más les gustó al realizar la actividad.</p>	
--	--

ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<div style="text-align: center;">  <p><b>Cierre: 5 minutos</b></p> </div> <p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿De qué se trató la actividad? ¿Qué personajes intervinieron en la actividad? ¿Cómo te sientes al haber realizado la actividad?</p> <p>Felicita a los estudiantes por los logros realizados y hace la despedida.</p>	

## V. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?	COMPROMISOS DE MEJORA

---

FIRMA DEL PRACTICANTE


**ANEXO 1: LISTA DE**
**PERSONAL SOCIAL**
**Desempeños:**

Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma.

	<b>Estudiantes</b>	La (el) niña/niño reconoce los útiles para cepillarse los dientes.		La (el) niña/niño se cepilla los dientes sin ayuda de mamá.		La (el) niña/niño se divierte al realizar la actividad	
		✓	-	✓	-	✓	-
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

2

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.7. I.E : 1555  
 1.8. Lugar : Coishco  
 1.9. Edad : 4 años  
 1.10. Aula : Los Curiosos  
 1.11. Docente: Roxana Herrera Pantoja  
 1.12. Tiempo: 45 minutos



**II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Jugamos a servirnos agua de una jarra a un vaso”

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué materiales, recursos y espacios se usará en esta actividad de aprendizaje?
-Organizar el espacio y tiempo de trabajo: ventilación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Video</li> <li>➤ Láminas</li> <li>➤ Jarra, vasos</li> <li>➤ Hojas de papel bond</li> <li>➤ Crayolas</li> </ul>

-Prever los materiales que se necesita para realizar la sesión	
--	--

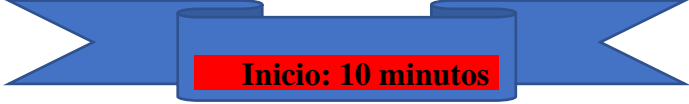
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>			
<b>Enfoque</b>	<b>Valores</b>	<b>Actitudes que se demuestra en la docente</b>	<b>Actitudes que se demuestran en estudiantes</b>
Enfoque Orientación al bien común	Autonomía	Los docentes promueven e incentivan a los estudiantes que con esfuerzo pueden lograr sus metas.	Los estudiantes utilizan sus habilidades y destrezas para poder lograr sus metas.

<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>					
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>EVALUACIÓN</b>		
			<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
<b>Personal social</b>	Construye su identidad	- Se valora a sí mismo.  -Autorregula sus emociones	-Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e	Foto de la niña o niño sirviendo agua en un	Lista de cotejo






			higiene de manera autónoma.	vaso sin ayuda.	
--	--	--	-----------------------------	-----------------	--

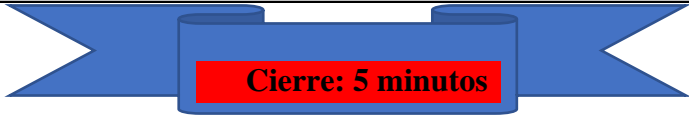
#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<div style="text-align: center;">  <p><b>Inicio: 10 minutos</b></p> </div> <p><b>Motivación. Interés e incentivo</b></p> <p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, luego de terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos) de las actividades que realizaron los estudiantes; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión de la actividad.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás y mamás que participen acompañando a las niñas y niños mirando un video sobre cómo se sirven agua de una jarra a un vaso. <a href="https://web.facebook.com/watch/?v=126374329501577">https://web.facebook.com/watch/?v=126374329501577</a></p> <p><b>Saberes previos</b></p> <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿De qué se trató en el video? ¿Qué debemos hacer para poder servir agua de una jarra a un vaso? ¿Qué utensilios se necesitan? ¿Será importante servir agua en un vaso?</p> <p><b>Propósito</b></p>	<p>-Video</p> <p>-WhatsApp</p>

<p>-Las niñas y niños, el día de hoy aprenderemos a servir agua de una jarra a un vaso sin la ayuda de mamá.</p> <p><b>Acuerdos de convivencia virtual</b></p> <p>-Propone acuerdos de convivencia virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sirvo agua utilizando una jarra y un vaso, y agua.</li> <li>➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar.</li> <li>➤ Me esfuerzo para realizar mis actividades.</li> </ul>	
---	--

ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<div style="text-align: center;">  <p><b>Desarrollo: 30</b></p> </div> <p><b>Problematización</b></p> <p>Se presenta a las niñas y niños láminas con diversas imágenes sobre cómo se sirve agua en un vaso de una jarra; se irá formulando las preguntas: ¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué estarán haciendo los niños en las imágenes? ¿El servir agua a un vaso te ayuda? ¿Qué utensilios se necesitan para servir en un vaso agua? ¿Qué pasaría si no se aprende a servir agua en un vaso?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Láminas</li> <li>-Jarra</li> <li>-Vaso</li> <li>-Hojas de papel bond</li> <li>-Crayolas</li> <li>-WhatsApp</li> </ul>

<p>Se llama a mamá, papá o el familiar que acompaña al estudiante, para que pueda acompañar a la niña o niño, a poder servir agua utilizando una jarra con agua, observarlo y tomar las fotos como evidencia. La niña o niño deberá realizar la actividad con mucha naturalidad y confianza; el familiar como acción motivadora, puede realizar la misma actividad y ambos intervienen de manera independiente.</p> <p><b>Acuerdos a toma de decisiones</b></p> <p>Al término de la actividad, deberán responder a preguntas como:</p> <p>¿Te gusto jugar a servir agua en un vaso?</p> <p>¿Qué usaste para servirte agua en un vaso?</p> <p>¿Te gustó realizarlo? ¿Es bonito hacerlo?</p> <p>¿Será importante servir agua en un vaso? ¿Por qué?</p> <p>Finalmente, se le propone que realicen un dibujo y lo pinten sobre lo que más les gustó al realizar la actividad.</p>	
---	--

ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<div data-bbox="480 1671 1171 1787" style="text-align: center;">  <p><b>Cierre: 5 minutos</b></p> </div> <p>Se reúnen en una asamblea para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿De qué se trató la actividad? ¿Qué personajes intervinieron en la actividad? ¿Cómo te sientes al haber realizado la actividad?</p>	

Felicita a los estudiantes por los logros realizados y hace la despedida.	
---	--

## V. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?	COMPROMISOS DE MEJORA

## REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

MINEDU. (2016). Currículo Nacional de Educación Básica Regular. Perú.

MINEDU. (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. Perú.



## ANEXO 1: LISTA DE COTEJO

<b>PERSONAL SOCIAL</b>							
<b>Desempeños:</b>							
Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma.							
<b>Estudiantes</b>		La (el) niña/niño reconoce los utensilios para servir agua.		La (el) niña/niño sirven agua de una jarra a un vaso sin ayuda de mamá.		La (el) niña/niño se divierte al realizar la actividad	
		✓	-	✓	-	✓	-
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### N° 3

#### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.13. **I.E** : 1555
- 1.14. **Lugar** : Coishco
- 1.15. **Edad** : 4 años
- 1.16. **Aula** : Los Curiosos
- 1.17. **Docente:** Roxana Herrera Pantoja
- 1.18. **Tiempo:** 45 minutos



**II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Comemos frutas sin mancharnos nuestra vestimenta”

#### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

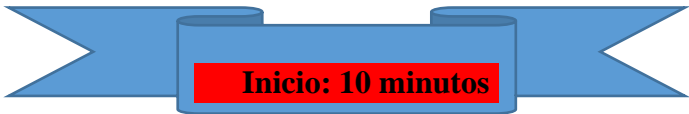
ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué materiales, recursos y espacios se usará en esta actividad de aprendizaje?
-Organizar el espacio y tiempo de trabajo: ventilación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Video</li> <li>➤ Láminas</li> <li>➤ Frutas, servilleta.</li> <li>➤ Hojas de papel bond</li> <li>➤ Crayolas</li> </ul>

-Prever los materiales que se necesita para realizar la sesión	
--	--




<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>			
<b>Enfoque</b>	<b>Valores</b>	<b>Actitudes que se demuestra en la docente</b>	<b>Actitudes que se demuestran en estudiantes</b>
Enfoque Orientación al bien común	Autonomía	Los docentes promueven e incentivan a los estudiantes que con esfuerzo pueden lograr sus metas.	Los estudiantes utilizan sus habilidades y destrezas para poder lograr sus metas.

<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>					
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>EVALUACIÓN</b>		
			<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
<b>Personal social</b>	Construye su identidad	- Se valora a sí mismo.  -Autorregula sus emociones	-Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, alimentación e higiene de manera autónoma.	Foto de la niña o niño comiendo una fruta sin ayuda de mamá.	Lista de cotejo


#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<div data-bbox="475 667 1166 779" style="text-align: center;">  <p><b>Inicio: 10 minutos</b></p> </div> <p><b>Motivación. Interés e incentivo</b>            -La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, luego de terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos) de las actividades que realizaron los estudiantes; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión de la actividad.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás y mamás que participen acompañando a las niñas y niños mirando un video sobre cómo comer frutas sin mancharse la vestimenta.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=EVemHCOVoU0">https://www.youtube.com/watch?v=EVemHCOVoU0</a></p> <p><b>Saberes previos</b>            -Realizan preguntas:            ¿De qué se trató en el video? ¿Qué debemos hacer para comer frutas sin mancharse la ropa? ¿Qué necesitamos para comer frutas? ¿Será importante comer frutas sin mancharse la ropa?</p> <p><b>Propósito</b>            -Las niñas y niños, el día de hoy aprenderemos a comer fruta sin mancharnos la ropa y sin la ayuda de mamá.</p> <p><b>Acuerdos de convivencia virtual</b>            -Propone acuerdos de convivencia virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Como fruta sin mancharme la ropa.</li> <li>➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar.</li> <li>➤ Me esfuerzo para realizar mis actividades.</li> </ul>	<p>-Video</p> <p>-WhatsApp</p>



ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<div data-bbox="470 600 1117 698" style="text-align: center;">  <p><b>Desarrollo: 30</b></p> </div> <p><b>Problematización</b></p> <p>Se presenta a las niñas y niños láminas con diversas imágenes como comer frutas sin mancharse la ropa; se irá formulando las preguntas: ¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué estarán haciendo los niños en las imágenes? ¿El comer fruta es muy importante? ¿Qué necesitan para comer frutas? ¿Qué pasaría si comemos fruta y nos manchamos la ropa?</p> <div data-bbox="339 1131 895 1382" style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p><b>Análisis de información</b></p> <p>Se llama a mamá, papá o el familiar que acompaña al estudiante, para que pueda acompañar a la niña o niño, a poder comer fruta sin mancharse la ropa, observarlo y tomar las fotos como evidencia. La niña o niño deberá realizar la actividad con mucha naturalidad y confianza; el familiar como acción motivadora, puede realizar la misma actividad y ambos intervienen de manera independiente.</p> <p><b>Acuerdos a toma de decisiones</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Láminas</li> <li>-Fruta</li> <li>-Plato</li> <li>-Hojas de papel bond</li> <li>-Crayolas</li> <li>-WhatsApp</li> </ul>

<p>Al término de la actividad, deberán responder a preguntas como:</p> <p>¿Te gusto comer fruta?</p> <p>¿Qué usaste para comer fruta?</p> <p>¿Te gustó realizarlo? ¿Es bonito hacerlo?</p> <p>¿Será importante comer fruta sin mancharse la ropa? ¿Por qué?</p> <p>Finalmente, se le propone que realicen un dibujo y lo pinten sobre lo que más les gustó al realizar la actividad.</p>	
--	--

ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<div data-bbox="478 1108 1005 1198" style="text-align: center;">  <p><b>Cierre: 5</b></p> </div> <p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas:          ¿De qué se trató la actividad? ¿Qué personajes intervinieron en la actividad?          ¿Cómo te sientes al haber realizado la actividad?          Felicita a los estudiantes por los logros realizados y hace la despedida.</p>	

## V. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?	COMPROMISOS DE MEJORA



## ANEXO 1: LISTA DE COTEJO

### PERSONAL SOCIAL

**Desempeños:**

Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma.

	<b>Estudiantes</b>	La (el) niña/niño reconoce lo que necesita para comer fruta.		La (el) niña/niño come fruta sin recibir ninguna ayuda de mamá.		La (el) niña/niño goza al realizar la actividad.	
		✓	-	✓	-	✓	-
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### N° 4

#### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1.IE : 1555

1.2.Lugar : Coishco

1.3.Edad : 4 años

1.4.Aula : Los Curiosos

1.5.Docente: Roxana Herrera Pantoja

1.6.Tiempo: 45 minutos



II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Nos divertimos construyendo torres de diez cubos”

#### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

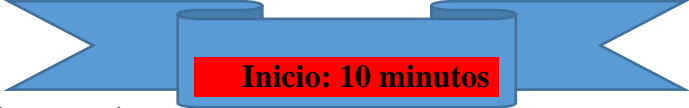
ANTES DEL APRENDIZAJE	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <p>-Organizar el espacio y tiempo de trabajo: ventilación.</p> <p>-Prever los materiales que se necesita para realizar la sesión</p>	<p><b>¿Qué materiales, recursos y espacios se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Video</li> <li>➤ Láminas</li> <li>➤ Cubos</li> <li>➤ Hojas de papel bond</li> <li>➤ Crayolas</li> </ul>

ENFOQUES TRANSVERSALES			
Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes




Enfoque Orientación al bien común	Autonomía	Los docentes promueven e incentivan a los estudiantes que con esfuerzo pueden lograr sus metas.	Los estudiantes utilizan sus habilidades y destrezas para poder lograr sus metas.
---	-----------	---	---

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE					
ÁREA	COMPE TEN CIAS	CAPAC I DADES	EVALUACIÓN		
			DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
<b>Personal social</b>	Construye su identidad	- Se valora a sí mismo. - Autorregula sus emociones	-Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma.	Foto de la niña o niño construyendo una torre de diez cubos	Lista de cotejo

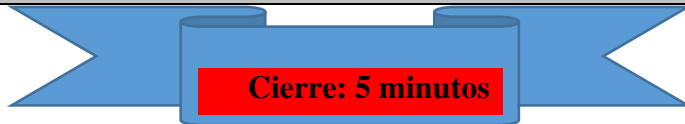
#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
 <p><b>Motivación. Interés e incentivo</b></p> <p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, luego de terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos) de las actividades que realizaron los estudiantes; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión de la actividad.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás y mamás que participen acompañando a las niñas y niños mirando un video cómo construir torres con cubos. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=v3Fvyk6HD7I">https://www.youtube.com/watch?v=v3Fvyk6HD7I</a></p> <p><b>Saberes previos</b></p> <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿De qué se trató en el video? ¿Qué debemos hacer para construir torres con cubos? ¿Qué necesitamos para armar torres con cubos?</p> <p>¿Será importante construir torres con cubos?</p>	<p>-Video</p> <p>-WhatsApp</p>

<p><b>Propósito</b></p> <p>-Las niñas y niños, el día de hoy aprenderemos a construir torres con cubos sin la ayuda de mamá.</p> <p><b>Acuerdos de convivencia virtual</b></p> <p>-Propone acuerdos de convivencia virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Construyo torres utilizando cubos diversos.</li> <li>➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar.</li> <li>➤ Me esfuerzo para realizar mis actividades.</li> </ul>	
--	--

ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<div style="text-align: center;">  </div> <p><b>Problematización</b></p> <p>Se presenta a las niñas y niños láminas con diversas imágenes sobre armar torres utilizando cubos; se irá formulando las preguntas: ¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué estarán haciendo los niños en las imágenes? ¿El armar torres con cubos ayuda a tu desarrollo? ¿Qué necesitan para armar torres con cubos? ¿Qué pasaría si no pueden armar torres con cubos?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p><b>Análisis de información</b></p> <p>Se llama a mamá, papá o el familiar que acompaña al estudiante, para que pueda acompañar a la niña o niño, a armar torres utilizando cubos,</p>	<p>-Láminas</p> <p>-Cubos</p> <p>-Hojas de papel bond</p> <p>-Crayolas</p> <p>-WhatsApp</p>

<p>observarlo y tomar las fotos como evidencia. La niña o niño deberá realizar la actividad con mucha naturalidad y confianza; el familiar como acción motivadora, puede realizar la misma actividad y ambos intervienen de manera independiente.</p> <p><b>Acuerdos a toma de decisiones</b></p> <p>Al término de la actividad, deberán responder a preguntas como:</p> <p>¿Te gusto jugar a armar torres con cubos?</p> <p>¿Qué usaste para a armar torres usando cubos?</p> <p>¿Te gustó realizarlo? ¿Es bonito hacerlo?</p> <p>¿Será importante armar torres utilizando cubos? ¿Por qué?</p> <p>Finalmente, se le propone que realicen un dibujo y lo pinten sobre lo que más les gustó al realizar la actividad, al armar torres con cubos.</p>	
--	--

ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<div data-bbox="478 1187 1165 1310" style="text-align: center;">  <p><b>Cierre: 5 minutos</b></p> </div> <p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿De qué se trató la actividad? ¿Qué personajes intervinieron en la actividad? ¿Cómo te sientes al haber realizado la actividad?</p> <p>Felicita a los estudiantes por los logros realizados y hace la despedida.</p>	

## V. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?	COMPROMISOS DE MEJORA


**ANEXO 1: LISTA DE COTEJO**
**PERSONAL SOCIAL**
**Desempeños:**

Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma.

	<b>Estudiantes</b>	La (el) niña/niño reconoce los materiales que se utilizan para armar torres con cubos.		La (el) niña/niño arma torres con cubos sin ayuda de mamá.		La (el) niña/niño se divierte al realizar esta actividad	
		✓	-	✓	-	✓	-
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### N° 5

#### I. DATOS INFORMATIVOS

1.7. I.E : 1555

1.8. Lugar : Coishco

1.9. Edad : 4 años

1.10. Aula : Los Curiosos

1.11. Docente: Roxana Herrera Pantoja

1.12. Tiempo: 45 minutos



**II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Me divierto subiendo las escaleras alternando mis pies”

#### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

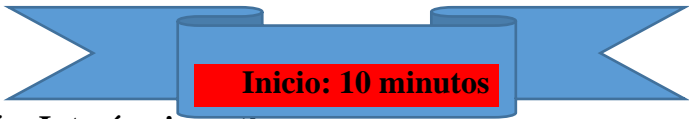
ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué materiales, recursos y espacios se usará en esta actividad de aprendizaje?
-Organizar el espacio y tiempo de trabajo: ventilación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Video</li> <li>➤ Láminas</li> <li>➤ Zapatillas, escalera.</li> <li>➤ Hojas de papel bond</li> <li>➤ Crayolas</li> </ul>

-Prever los materiales que se necesita para realizar la sesión	
--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES			
Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Enfoque Orientación al bien común	Autonomía	Los docentes promueven e incentivan a los estudiantes que con esfuerzo pueden lograr sus metas.	Los estudiantes utilizan sus habilidades y destrezas para poder lograr sus metas.

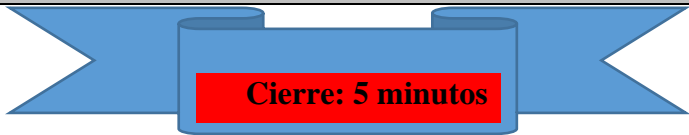
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE					
ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	EVALUACIÓN		
			DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
<b>Personal social</b>	Construye su identidad	- Se valora a sí mismo. -Autorregula sus emociones	-Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma.	Foto de la niña o niño subiendo las escaleras monitoreado por mamá.	Lista de cotejo

#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<div data-bbox="475 568 1166 685" style="text-align: center;">  <p><b>Inicio: 10 minutos</b></p> </div> <p><b>Motivación. Interés e incentivo</b></p> <p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, luego de terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos) de las actividades que realizaron los estudiantes; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión de la actividad.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás y mamás que participen acompañando a las niñas y niños mirando un video sobre cómo subir las escaleras.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2NqmG3QToVo">https://www.youtube.com/watch?v=2NqmG3QToVo</a></p> <p><b>Saberes previos</b></p> <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿De qué se trató en el video? ¿Qué debemos hacer para subir las escaleras? ¿Qué se necesita para subir las escaleras? ¿Será importante aprender a subir las escaleras?</p> <p><b>Propósito</b></p> <p>-Las niñas y niños, el día de hoy aprenderemos a subir las escaleras sin la ayuda de mamá.</p> <p><b>Acuerdos de convivencia virtual</b></p> <p>-Propone acuerdos de convivencia virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Subo las escaleras alternando los pies.</li> <li>➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar.</li> <li>➤ Me esfuerzo para realizar mis actividades.</li> </ul>	<p>-Video</p> <p>-WhatsApp</p>

ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<p style="text-align: center;"><b>Desarrollo: 30 minutos</b></p> <p><b>Problematización</b></p> <p>Se presenta a las niñas y niños láminas con diversas imágenes sobre cómo subir las escaleras; se irá formulando las preguntas: ¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué estarán haciendo los niños en las imágenes? ¿Qué se necesita para subir las escaleras? ¿Qué se necesita para subir las escaleras? ¿Qué pasaría si no aprendemos a subir las escaleras?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p><b>Análisis de información</b></p> <p>Se llama a mamá, papá o el familiar que acompaña al estudiante, para que pueda acompañar a la niña o niño, a poder subir las escaleras, observarlo y tomar las fotos como evidencia. La niña o niño deberá realizar la actividad con mucha naturalidad y confianza; el familiar como acción motivadora,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Láminas</li> <li>-Zapatillas</li> <li>-Escalera</li> <li>-Hojas de papel bond</li> <li>-Crayolas</li> <li>-WhatsApp</li> </ul>

<p>puede realizar la misma actividad y ambos intervienen de manera independiente.</p> <p><b>Acuerdos a toma de decisiones</b></p> <p>Al término de la actividad, deberán responder a preguntas como:</p> <p>¿Te gusto jugar a subir las escaleras?</p> <p>¿Qué usaste para subir las escaleras?</p> <p>¿Te gustó realizarlo? ¿Es bonito hacerlo?</p> <p>¿Será importante subir las escaleras? ¿Por qué?</p> <p>Finalmente, se le propone que realicen un dibujo y lo pinten sobre lo que más les gustó al realizar la actividad.</p>	
--	--

ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<div data-bbox="480 1375 1171 1509" style="text-align: center;">  <p><b>Cierre: 5 minutos</b></p> </div> <p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿De qué se trató la actividad? ¿Qué personajes intervinieron en la actividad? ¿Cómo te sientes al haber realizado la actividad?</p> <p>Felicita a los estudiantes por los logros realizados y hace la despedida.</p>	

## V. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

<b>¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?</b>	<b>¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?</b>	<b>COMPROMISOS DE MEJORA</b>

### **REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA**

MINEDU. (2016). Currículo Nacional de Educación Básica Regular. Perú.

MINEDU. (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. Perú.


**ANEXO 1: LISTA DE COTEJO**
**PERSONAL SOCIAL**
**Desempeños:**

Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma.

	<b>Estudiantes</b>	La (el) niña/niño reconoce los que necesita para subir las escaleras		La (el) niña/niño sube las escaleras sin ayuda de mamá.		La (el) niña/niño goza al realizar la actividad.	
		✓	-	✓	-	✓	-
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### N° 6

#### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.13. **I.E** : 1555  
 1.14. **Lugar** : Coishco  
 1.15. **Edad** : 4 años  
 1.16. **Aula** : Los Curiosos  
 1.17. **Docente:** Roxana Herrera Pantoja  
 1.18. **Tiempo:** 45 minutos



**II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Realizamos carreras por diversos espacios de manera libre”

#### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué materiales, recursos y espacios se usará en esta actividad de aprendizaje?
-Organizar el espacio y tiempo de trabajo: ventilación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Video</li> <li>➤ Láminas</li> <li>➤ Espacio, botellas platos y conos.</li> <li>➤ Hojas de papel bond</li> <li>➤ Crayolas</li> </ul>



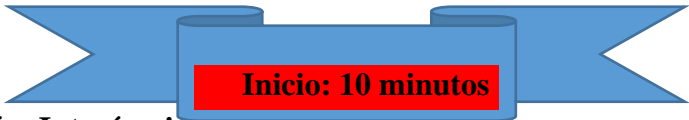
-Prever los materiales que se necesita para realizar la sesión	
--	--

<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>			
<b>Enfoque</b>	<b>Valores</b>	<b>Actitudes que se demuestra en la docente</b>	<b>Actitudes que se demuestran en estudiantes</b>
Enfoque Orientación al bien común	Autoestima	Los docentes promueven e incentivan a los estudiantes que con esfuerzo pueden lograr sus metas.	Los estudiantes utilizan sus habilidades y destrezas para poder lograr sus metas.

<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>					
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>EVALUACIÓN</b>		
			<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
<b>Personal social</b>	Construye su identidad	- Se valora a sí mismo.	-Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de	Foto de la niña o niño corriendo en un espacio determinado.	Lista de cotejo

		-Autorregula sus emociones	alimentación e higiene de manera autónoma.		
--	--	----------------------------	--	--	--


#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<div style="text-align: center;">  <p><b>Inicio: 10 minutos</b></p> </div> <p><b>Motivación. Interés e incentivo</b></p> <p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, luego de terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos) de las actividades que realizaron los estudiantes; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión de la actividad.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás y mamás que participen acompañando a las niñas y niños mirando un video sobre cómo correr en diferente espacio.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZG0yDyg_QKw">https://www.youtube.com/watch?v=ZG0yDyg_QKw</a></p> <p><b>Saberes previos</b></p> <p>-Realizan preguntas:  ¿De qué se trató en el video? ¿Qué debemos hacer antes de correr? ¿Qué se necesita para hacer circuitos para carreras? ¿Será importante correr en circuitos?</p> <p><b>Propósito</b></p> <p>-Las niñas y niños, el día de hoy aprenderemos a correr sobre diversos espacios sin la ayuda de mamá.</p>	<p>-Video</p> <p>-WhatsApp</p>

<p><b>Acuerdos de convivencia virtual</b></p> <p>-Propone acuerdos de convivencia virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Corro sobre diversos espacios utilizando obstáculos.</li> <li>➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar.</li> <li>➤ Me esfuerzo para realizar mis actividades.</li> </ul>	
--	--

ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<p style="text-align: center;"><b>Desarrollo: 30 minutos</b></p> <p><b>Problematización</b></p> <p>Se presenta a las niñas y niños láminas con diversas imágenes sobre realizar carreras sobre diversos espacios; se irá formulando las preguntas: ¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué estarán haciendo los niños en las imágenes? ¿La carrera ayuda en su desarrollo de los niños? ¿Qué útiles se necesitan para realizar carreras? ¿Qué pasaría si no corremos diariamente?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p><b>Análisis de información</b></p> <p>Se llama a mamá, papá o el familiar que acompaña al estudiante, para que pueda acompañar a la niña o niño, a poder realizar carreras en diferentes espacios, observarlo y tomar las fotos como evidencia. La niña o niño deberá realizar la</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Láminas</li> <li>-Agua</li> <li>-Botellas, platos conos.</li> <li>-Hojas de papel bond</li> <li>-Crayolas</li> <li>-WhatsApp</li> </ul>

<p>actividad con mucha naturalidad y confianza; el familiar como acción motivadora, puede realizar la misma actividad y ambos intervienen de manera independiente.</p> <p><b>Acuerdos a toma de decisiones</b></p> <p>Al término de la actividad, deberán responder a preguntas como:</p> <p>¿Te gusto realizar carreras?</p> <p>¿Qué usaste para realizar carreras por diversos espacios?</p> <p>¿Te gustó realizarlo? ¿Es bonito hacerlo?</p> <p>¿Será importante correr por diversos espacios? ¿Por qué?</p> <p>Finalmente, se le propone que realicen un dibujo y lo pinten sobre lo que más les gustó al realizar la actividad.</p>	
--	--

<b>ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS MATERIALES</b>
<div data-bbox="480 1417 1110 1529" style="text-align: center;">  <p><b>Cierre: 5</b></p> </div> <p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas:          ¿De qué trató la actividad? ¿Qué personajes intervinieron en la actividad?          ¿Cómo te sientes al haber realizado la actividad?          Felicita a los estudiantes por los logros realizados y hace la despedida.</p>	


**ANEXO 1: LISTA DE COTEJO**
**PERSONAL SOCIAL**
**Desempeños:**

Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma.

	<b>Estudiantes</b>	La (el) niña/niño reconoce los materiales para realizar diversas carreras.		La (el) niña/niño realiza diversas carreras por espacios diversos sin ayuda de mamá.		La (el) niña/niño se divierte al realizar la actividad.	
		✓	-	✓	-	✓	-
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

### I. DATOS INFORMATIVOS:

**1.1. I.E.: 1555 Coishco**

**1.2. Lugar: Distrito de Coishco**

**1.3. Edad: 4 Años**

**1.4. Aula: Los Curiosos**

**1.5. Docente: Herrera Pantoja Roxana**

**1.6. Tiempo: 45 minutos**

**II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Camino corro y salto cuando juego con las hula, hulas”**

### III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Prever los materiales que necesitamos.</li> <li>-Tener los materiales que se utilizara en la sesión.</li> </ul>	<p><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Imágenes</li> <li>-ula ulas</li> <li>-soga</li> <li>-Equipo</li> <li>-Hojas de papel bond</li> <li>-Colores</li> </ul>

### ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
De la búsqueda de la excelencia	Superación personal	Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismos para alcanzar sus metas	Utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito sus metas.

### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
Personal Social	<p><b>CONSTRUYE SU IDENTIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se valora a sí mismo.</li> <li>Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.	El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar	Lista de chequeo

### V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

**INICIO**

### Motivación, interés e incentivo

La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp.

Se indica que luego de terminar las actividades tomarán evidencias mediante fotografías y videos; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión de la actividad.

- Se inicia la sesión comunicándolo a los niños que hoy le presentaremos una caja sorpresa. dentro de ella esta las imágenes y entonamos la canción  
que será que será que será lo tengo acá

yo no sé yo no sé, pero pronto lo sabre

Preguntamos ¿Qué creen que habrá dentro de la caja? vamos sacando y mostrando las imágenes de las niñas que están jugando con la ula ula



¿Qué observan en las imágenes?

¿Qué estarán haciendo los niños?

### Saberes previos:

¿Alguna vez ustedes han jugado?

¿Qué materiales necesitaran para realizarlo el juego?



¿Conque parte de su cuerpo lo realizan el juego?

¿Qué pasaría si no tendríamos estas partes de nuestro cuerpo?

### **Problematización**

Se problematiza mediante imágenes

¿Cuántos niños iguales observan?

¿Por qué hay niños que están realizando diferentes juegos?

¿Por qué los niños están realizando el juego utilizando diferentes partes de su cuerpo? ¿Puedes describirlo?

**Propósito de la sesión de aprendizaje:** Niños y niñas el día de hoy reconoceremos nuestras características mediante juego

### **Normas de Convivencia virtual:**

- Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón.
- Me identifico mediante el WhatsApp para participar
- Respetar el horario de clase o actividades virtuales
- Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp

## **DESARROLLO**

### **ANÁLISIS DE INFORMACIÓN**

- Se le hace un llamado al adulto quien le va acompañar a su niño o niña y se les da las indicaciones ya que ellos van ser quienes le acompañen al niño o niña en casa, Informamos que alisten material ya sea ula ula o una sogá, para que pueda acompañarlo al niño o niña a realizar el juego, los invitamos para que puedan explorar, palpar el material ula o una sogá para que se familiaricen y se jueguen libremente con los materiales realizando actividades de acuerdo a sus intereses.

Entonamos la canción comunicándoles que la actividad llegó a su fin y cantamos otra canción para que puedan recoger los materiales y guardarlos.

### **ACUERDOS O TOMA DE DECISIONES**

– Al término del juego se arriba a conclusiones y compromisos

¿Te gusto el juego que realizaste?

¿Qué materiales usaste para realizar el juego?

¿Te gustaría realizarlo más continuo?

¿Será importante realizar el juego? ¿Por qué?

Al término de la toma de decisiones, se les propone dibujar lo que más le ha gustado

### **CIERRE**

Se hace el cierre de la sesión a través de las preguntas meta cognitivas: ¿Qué hicimos hoy? ¿De qué ha tratado? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Qué parte de la actividad te gusto más?

## **V. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO**

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

## **VI INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

#### IV. ANEXO

- Instrumento de evaluación

#### LISTA DE COTEJO

	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO: Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.		
		DIMENSIÓN: Estructuración del conocimiento de sí mismo.		
		El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar	NIVEL DE LOGRO	
		SI	NO	
1	ALUMNO 1	X		
2	ALUMNO 2	X		
3	ALUMNO 3	X		
4	ALUMNO 4	X		
5	ALUMNO 5		X	
6	ALUMNO 6		X	
7	ALUMNO 7	X		

8	ALUMNO 8	X		
9	ALUMNO 9	X		
10	ALUMNO 10	X		
11	ALUMNO 11		X	
12	ALUMNO 12	X		
13	ALUMNO 13	X		
4	ALMNO 14	X		
5	ALUMNO 15	X		

A- Logro

B -Proceso

C- Inicio

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### N° 8

#### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.19. **I.E** : 1555  
 1.20. **Lugar** : Coishco  
 1.21. **Edad** : 4 años  
 1.22. **Aula** : Los Curiosos  
 1.23. **Docente:** Roxana Herrera Pantoja  
 1.24. **Tiempo:** 45 minutos



**II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Identifico las partes de mi cuerpo, señalando cada uno de ellos”

#### II. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué materiales, recursos y espacios se usará en esta actividad de aprendizaje?

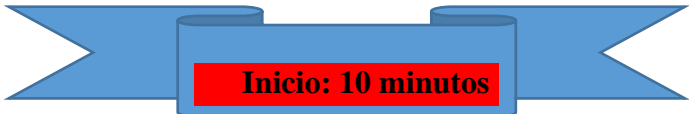
<p>-Organizar el espacio y tiempo de trabajo: ventilación.</p> <p>-Prever los materiales que se necesita para realizar la sesión</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Video</li> <li>➤ Láminas</li> <li>➤ Espejo, cuerpo.</li> <li>➤ Hojas de papel bond</li> <li>➤ Crayolas</li> </ul>
--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES			
Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
Enfoque Orientación al bien común	Autonomía	Los docentes promueven e incentivan a los estudiantes que con esfuerzo pueden lograr sus metas.	Los estudiantes utilizan sus habilidades y destrezas para poder lograr sus metas.


PROPÓSITO DE APRENDIZAJE					
ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	EVALUACIÓN		
			DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
<b>Personal social</b>	Construye su identidad	<p>- Se valora a sí mismo.</p> <p>-Autorregula sus emociones</p>	<p>-Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de</p>	<p>Foto de la niña o niño señalando las</p>	Lista de cotejo

			alimentación e higiene de manera autónoma.	partes de su cuerpo.	
--	--	--	--	----------------------	--

#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<div style="text-align: center;">  <p><b>Inicio: 10 minutos</b></p> </div> <p><b>Motivación. Interés e incentivo</b></p> <p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, luego de terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos) de las actividades que realizaron los estudiantes; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión de la actividad.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás y mamás que participen acompañando a las niñas y niños mirando un video sobre reconocer las partes de mi cuerpo. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ppUnmAvLhwE">https://www.youtube.com/watch?v=ppUnmAvLhwE</a></p> <p><b>Saberes previos</b></p> <p>-Realizan preguntas:</p> <p>¿De qué se trató en el video? ¿Qué debemos hacer para reconocer las partes del cuerpo? ¿Qué se necesita para reconocer las partes de mi cuerpo?</p> <p>¿Es importante saber las partes de mi cuerpo?</p> <p><b>Propósito</b></p>	<p>-Video</p> <p>-WhatsApp</p>

<p>-Las niñas y niños, el día de hoy reconoceremos las partes de nuestro cuerpo</p> <p><b>Acuerdos de convivencia virtual</b></p> <p>-Propone acuerdos de convivencia virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Reconozco las partes de mi cuerpo.</li> <li>➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar.</li> <li>➤ Me esfuerzo para realizar mis actividades.</li> </ul>	
--	--

ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<div style="text-align: center;">  <p><b>Problematización</b></p> </div> <p>Se presenta a las niñas y niños láminas con diversas imágenes sobre las partes de mi cuerpo; se irá formulando las preguntas: ¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué estarán haciendo los niños en las imágenes? ¿Es importante conocer cada parte del cuerpo? ¿Qué se necesita para reconocer las partes de mi cuerpo? ¿Qué pasaría sinó se las partes de mi cuerpo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Láminas</li> <li>-Espejo</li> <li>-Cuerpo</li> <li>-Pasta dental</li> <li>-Hojas de papel bond</li> <li>-Crayolas</li> <li>-WhatsApp</li> </ul>





### **Análisis de información**

Se llama a mamá, papá o el familiar que acompaña al estudiante, para que pueda acompañar a la niña o niño, a poder reconocer las partes de mi cuerpo, se debe observar y tomar las fotos como evidencia. La niña o niño deberá realizar la actividad con mucha naturalidad y confianza; el familiar como acción motivadora, puede realizar la misma actividad y ambos intervienen de manera independiente.

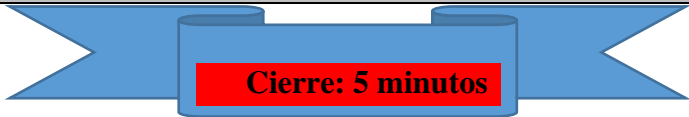
### **Acuerdos a toma de decisiones**

Al término de la actividad, deberán responder a preguntas como:

¿Te gusto jugar a reconocer las partes de mi cuerpo?

¿Qué utilizaste para reconocer las partes de mi cuerpo?

<p>¿Te gustó realizarlo? ¿Es bonito hacerlo?</p> <p>¿Será importante reconocer las partes de mi cuerpo? ¿Por qué?</p> <p>Finalmente, se le propone que realicen un dibujo y lo pinten sobre lo que más les gustó al realizar la actividad.</p>	
--	--

ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<div data-bbox="480 927 1171 1043" style="text-align: center;">  <p><b>Cierre: 5 minutos</b></p> </div> <p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿De qué se trató la actividad? ¿Qué personajes intervinieron en la actividad? ¿Cómo te sientes al haber realizado la actividad?</p> <p>Felicita a los estudiantes por los logros realizados y hace la despedida.</p>	

## V. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?	COMPROMISOS DE MEJORA

## ANEXO 1: LISTA DE COTEJO

<b>PERSONAL SOCIAL</b>							
<b>Desempeños:</b>							
Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma.							
<b>Estudiantes</b>	La (el) niña/niño reconoce las partes de su cuerpo señalando cada uno de ellos.		La (el) niña/niño reconoce las partes de su cuerpo sin ayuda de mamá.		La (el) niña/niño se divierte al realizar la actividad		
	✓	-	✓	-	✓	-	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE****N° 9****ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1****I. DATOS INFORMATIVOS:****1.1. I.E.: 1555 Coishco****1.2. Lugar: Distrito de Coishco****1.3. Edad: 4 Años****1.4. Aula: Los Curiosos****1.5. Docente: Herrera Pantoja Roxana****1.6. Tiempo: 45 minutos**

**II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Conociendo mi identidad sexual y mi edad

**III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <p>-Prever los materiales que necesitamos.</p> <p>-Tener los materiales que se utilizara en la sesión.</p>	<p><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <p>-Imágenes</p> <p>-Equipo</p> <p>-Hojas de papel bond</p> <p>-Colores</p>

### ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
De la búsqueda de la excelencia	Superación personal	Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismos para alcanzar sus metas	Utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito sus metas.

## PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
<b>Personal Social</b>	<p style="text-align: center;"><b>CONSTRUYE SU IDENTIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>CONSTRUYE SU IDENTIDAD.</b></p> <p style="text-align: center;">ESTANDAR:</p> <p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en alguna 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</p>	<p>Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.</p>	<p>Cuando la animadora le pregunta si es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.</p> <p style="text-align: center;">El niño dice su edad en forma (aproximada) correcta cuando se le pregunta.</p>	<p style="text-align: center;">Lista de cotejo</p>

	<p>las actividades que realizan y es capaz de tomar decisiones desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las origina. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, triste o alegre</p> <p>AREA: PERSONAL SOCIAL</p>			
--	--	--	--	--

#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

<p><b>INICIO</b></p>
<p><b>Motivación, interés e incentivo</b></p> <p>La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp.</p> <p>Se indica que luego de terminar las actividades tomarán evidencias mediante fotografías y videos; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión de la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Saludamos a todos los niños y niñas de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación. Papitos mamitas canten, jueguen y respondan las preguntas acompañando a sus hijos.</li> </ul> <p>Se inicia la sesión presentando un video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=TVzRz-wjuY0">https://www.youtube.com/watch?v=TVzRz-wjuY0</a></p>

Se les realizan unas preguntas a los niños:

**Saberes previos:**

¿De qué trato el video? ¿Qué les pregunto el profesor al niño y niña?

¿Qué respondió la niña y el niño al profesor? ¿Y que les explico el profesor al niño y niña?

¿Sera importante conocer en que nos diferenciamos los niños y niñas?

**Propósito de la sesión de aprendizaje:** Niños y niñas el día de hoy: Conoceremos nuestra identidad sexual y nuestra edad

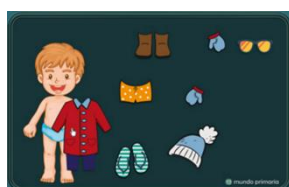
**Normas de Convivencia virtual:**

- Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón.
- Me identifico mediante el WhatsApp para participar
- Respetar el horario de clase o actividades virtuales
- Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp

**DESARROLLO**

**Problematización**

Se problematiza mediante las imágenes



¿Qué observan en las imágenes?

¿Qué estará pasando con el niño y niña en las imágenes?

¿En qué se diferencian las niñas y los niños?



¿Qué tipo de ropas se visten los niños y niñas?

### ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

Recordamos que Dios nos creó hombre y mujer, diferenciamos su sexo, reconocemos el nombre de sus genitales y dialogamos sobre los cuidados que debemos tener, así mismo comentamos que cada sexo nos da distintos roles como: juego, ropa, características, actividades y nombre.

Se le hace un llamado al adulto quien le va acompañar a su niño o niña y se les da las indicaciones ya que ellos van ser quienes le acompañen al niño o niña en casa, informamos que realizaremos un juego colaborativo donde uno tendrá que ser simón, ya sea ellos pueden jugar con su, hermanito, mamá, papá, o con la familia con quienes viven en su casa. en juego consistirá a **Simón dice**: Simón dice que se junten las niñas, Simón dice que se junten los niños, Simón dice que se junten las niñas con cabello corto, Simón dice que se junten los niños con zapatillas, ¿Simón dice que se junten las niños y niñas que tengan la misma edad? el que se realice el juego correcto de acuerdo a las indicaciones del simón dice ganara el juego.

- En el caso de algunos niños, aún les resulta difícil realizar el juego de desvestirse y vestirse, pues son pequeños aún.

### ACUERDOS O TOMA DE DECISIONES

- Al término del juego se arriba a conclusiones y compromisos  
¿Te gusto el juego que realizaste?

¿Qué tipo de materiales usaste para el juego?

¿Te gustaría realizarlo más continuo?

¿Sera importante realizar el juego? ¿Por qué?

Al término de la toma de decisiones,

Les proporcionamos una ficha en la que relacionan y pintan a cada niño (a) con su ropa se le propone al niño dibujar lo que más le ha gustado del juego o también pueden enviar un videíto o foto corto donde ellos están realizando el juego

### CIERRE

Se hace el cierre de la sesión a través de las preguntas meta cognitivas: ¿Qué hicimos hoy? ¿De qué ha tratado? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Qué parte de la actividad te gusto más?

## V. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

<b>¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?</b>	<b>¿Qué dificultades se observaron?</b>

## VI INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. Perú.

MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Perú.

### IV. ANEXO

- Instrumento de evaluación

### LISTA DE COTEJO

N°	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	<b>DESEMPEÑO</b> Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.		
		<b>DIMENSIÓN:</b> Estructuración del conocimiento de sí mismo.		
		Cuando la animadora le pregunta si es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.	El niño dice su edad en forma (aproximada) correcta cuando se le pregunta.	NIVEL DE LOGRO

		SI	NO	SI	NO	
1	ALUMNO 1	X		X		
2	ALUMNO2	X		X		
3	ALUMNO 3	X		X		
4	ALUMNO 4	X		X		
5	ALUMNO 5	X		X		
6	ALUMNO 6	X			X	
7	ALUMNO 7	X		X		
8	ALUMNO 8		X	X		
9	ALUMNO 9	X		X		
10	ALUMNO 10	X		X		
11	ALUMNO 11	X		X		
12	ALUMNO 12		X	X		
13	ALUMNO 13	X		X		
14	ALUMNO 14	X			X	
15	ALUMNO 15	X		X		

A- Logro

B -Proceso

C- Inicio

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

### I. DATOS INFORMATIVOS:

**1.1. I.E.:** 1555 Coishco

**1.2. Lugar:** Distrito de Coishco

**1.3. Edad:** 4 Años

**1.4. Aula:** Los Curiosos

**1.5. Docente:** Herrera Pantoja Roxana

**1.6. Tiempo:** 45 minutos

**II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Aprenderemos asearnos las manos sin ayuda de los demás

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Prever los materiales que necesitamos.</li> <li>-Tener los materiales que se utilizara en la sesión.</li> </ul>	<p><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Imágenes</li> <li>-Jabón</li> <li>-Sobre</li> <li>-Hojas de papel bond</li> <li>-Colores</li> </ul>

## ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
De la búsqueda de la excelencia	Superación personal	Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismos para alcanzar sus metas	Utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito sus metas.

## PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
Personal Social	<p><b>CONSTRUYE SU IDENTIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se valora a sí mismo.</li> </ul>	Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera	El niño se lava y se asea las manos, sin ayuda.	Lista de chequeo

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	<p>autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud</p>		
--	--	--	--	--

#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

##### INICIO

##### Motivación, interés e incentivo

La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp.

Se indica que luego de terminar las actividades tomarán evidencias mediante fotografías y videos; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión de la actividad.

- Saludamos a todos los niños y niñas de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación. Papiitos mamitas canten, jueguen y respondan las preguntas acompañando a sus hijos.

Se inicia la sesión presentando una canción quien lleva por título “**Todo los días me lavo las manos**”

- Se inicia la sesión presentando a una amiga pepa quien entonara una canción y se canta

Todo los días antes de comer

Todos los días después de comer

Todos los días después de jugar

Me lavo las manos con agua y jabón

Se les realizan unas preguntas a los niños:

**Saberes previos:**

¿De qué trata la canción? ¿Qué hacen ustedes antes de comer y después de comer?

¿Y qué hacen después de jugar?

¿Y qué útiles de aseo necesitan para lavarse las manos?

¿Sera importante lavarnos las manos?

**Propósito de la sesión de aprendizaje:** Niños y niñas el día de hoy Aprenderemos asearnos las manos sin ayuda de los demás

**Normas de Convivencia virtual:**

- Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón.
- Me identifico mediante el WhatsApp para participar
- Respetar el horario de clase o actividades virtuales
- Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp

**DESARROLLO**

**PROBLEMATIZACIÓN**

- Se problematiza mediante imágenes

Se presenta a los niños y niñas el sobre sorpresa, dentro de este sobre estarán las imágenes que se irán mostrando y se les pregunta ¿Qué creen que abra dentro del sobre? Sacamos del sobre y le vamos mostrando



¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué estarán haciendo los niños en las imágenes?

¿Ustedes también se asean las manos? ¿Lo hacen continuamente?

¿En el aseo de las manos te ayuda algún familiar?

¿Qué útiles de aseo necesitan para asearse las manos?

¿Qué pasos sigues para lavarte las manos?

¿Qué pasaría si no se asearan las manos?

### **ANÁLISIS DE INFORMACIÓN**

- Se le hace un llamado al adulto quien le va acompañar a su niño o niña y se les da las indicaciones al adulto que le acompaña al niño o niña en casa para que pueda acompañarlo al niño o niña a lavarse los manos con agua y jabón a manera de juego, ya que el juego consistirá en el que el niño o niña le lavara las manos al adulto que le acompaña en casa ya sea mamá, papá, tío, hermano, prima etc, y el adulto le lavara sus manos al niño o niña y así realizaran el juego.

### **ACUERDOS O TOMA DE DECISIONES**

- Al término del juego se arriba a conclusiones y compromisos
  - ¿Te gusto el juego del lavado de manos?
  - ¿Qué usaste para lavarte las manos?
  - ¿Te gustaría realizarlo más continuo?



¿Será importante lavarse las manos? ¿Por qué?

Al término de la toma de decisiones, se les propone dibujar lo que más le ha gustado del juego o también envíen un video corto donde el niño se está lavando sus manos solo.

### **CIERRE**

Se hace el cierre de la sesión a través de las preguntas meta cognitivas: ¿Qué hicimos hoy? ¿De qué ha tratado? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Qué parte de la actividad te gusto más?

## **V. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO**

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

## **VI INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. Perú.

MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Perú.

## **IV. ANEXO**

- Instrumento de evaluación

## **LISTA DE COTEJO**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO						
		Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud						
		DIMENSIÓN: Valerse por sí mismo						
		El niño se lava y se asea las manos, sin ayuda.		El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va a ir.		El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.		NIVEL DE LOGRO
		SI	NO	SI	O	SI	NO	
1	ALUMNO 1	X		X		X		
2	ALUMNO 2	X					X	
3	ALUMNO 3	X					X	
4	ALUMNO 4	X		X			X	
5	ALUMNO 5	X					X	
6	ALUMNO 6	X				X		
7	ALUMNO 7	X		X		X		
8	ALUMNO 8		X			X		

9	ALUMNO 9	X				X	
10	ALUMNO 10	X		X		X	
11	ALUMNO 11	X		X		X	
12	ALUMNO 12	X				X	
13	ALUMNO 13	X		X			X
14	ALUMNO 14	X					X
15	ALUMNO 15	X					X

A- Logro

B -Proceso

C- Inicio

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

### I. DATOS INFORMATIVOS:

**1.1. I.E.: 1555 Coishco**

**1.2. Lugar: Distrito de Coishco**

**1.3. Edad: 4 Años**

**1.4. Aula: Los Curiosos**

**1.5. Docente: Herrera Pantoja Roxana**

**1.6. Tiempo: 45 minutos**

**II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugando reconozco a mi familia”**

### III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Prever los materiales que necesitamos.</li> <li>-Tener los materiales que se utilizara en la sesión.</li> </ul>	<p><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Imágenes</li> <li>-Equipo</li> <li>-materiales que cuenten en casa</li> <li>-Hojas de papel bond</li> <li>-Colores</li> </ul>

### ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
De la búsqueda de la excelencia	Superación personal	Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismos para alcanzar sus metas	Utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito sus metas.

### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Area	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
Personal Social	<p><b>CONSTRUYE SU IDENTIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se valora a sí mismo.</li> <li>Autorregula sus emociones.</li> </ul> <p><b>CONSTRUYE SU IDENTIDAD.</b></p> <p>ESTANDAR:</p> <p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en alguna 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 realizan y es capaz de tomar decisiones desde</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se reconoce como miembro de su familia y comparte hechos importantes de su historia familiar.</li> </ul>	<p>El niño sabe con quiénes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.</p>	<p>Lista de chequeo de</p>

	<p>sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las origina. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, triste o alegre</p> <p>AREA: PERSONAL SOCIAL</p>			
--	--	--	--	--

#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

##### INICIO

##### Motivación, interés e incentivo

La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp.

Se indica que luego de terminar las actividades tomarán evidencias mediante fotografías y videos; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión de la actividad.

- Se inicia la sesión comunicándolo a los niños que hoy le presentaremos una caja sorpresa. dentro de ella esta las imágenes y entonamos la canción

que será qué será que será lo tengo acá

yo no sé yo no sé, pero pronto lo sabre

Preguntamos ¿Qué creen que habrá dentro de la caja? vamos sacando y mostrando las imágenes de una casa y imágenes de las personas



¿Qué observan en la imagen? ¿Esta casa está sola o hay personas en esta casa?

**Saberes previos:**

¿ustedes con quienes viven en casa?

¿pueden mencionar sus nombres con quienes viven?

¿Qué pasaría si no sabrían sus nombres de las personas que viven en sus casas?

**Problematización**

Se problematiza mediante imágenes

¿Tendrán el mismo nombre todos los que viven en su casa?

¿Será importante saber sus nombres de las personas que viven en mi casa? ¿Por qué?

**Propósito de la sesión de aprendizaje:** Niños y niñas el día de hoy reconoceremos a nuestra familia

**Normas de Convivencia virtual:**

- Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón.
- Me identifico mediante el WhatsApp para participar
- Respetar el horario de clase o actividades virtuales
- Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp

**DESARROLLO****ANÁLISIS DE INFORMACIÓN**

- Se le hace un llamado al adulto quien le va acompañar a su niño o niña y se les da las indicaciones ya que ellos van ser quienes le acompañen al niño o niña en casa, Informamos que realizaremos un juego y lo realizaran sus niños con los materiales que cuenten en casa el juego realizaran en el **sector de la cocinita** donde los niños jugaran libremente a reconocer a su familia con quienes viven en sus casas.

Entonamos la canción comunicándoles que la actividad llego a su fin y cantamos otra canción para que puedan recoger los materiales y guardarlos.

**ACUERDOS O TOMA DE DECISIONES**

- Al término del juego se arriba a conclusiones y compromisos

¿Te gusto el juego que realizaste?

¿Qué materiales usaste para realizar el juego?

¿Te gustaría realizarlo más continuo?

¿Sera importante realizar el juego? ¿Por qué?

Al término de la toma de decisiones, se les propone dibujar lo que más le ha gustado

### **CIERRE**

Se hace el cierre de la sesión a través de las preguntas meta cognitivas: ¿Qué hicimos hoy? ¿De qué ha tratado? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Qué parte de la actividad te gusto más?

## **V. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO**

<p><b>¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?</b></p>	<p><b>¿Qué dificultades se observaron?</b></p>

### **VI INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

### **IV. ANEXO**

- Instrumento de evaluación

### **LISTA DE COTEJO**



N°	APELLIDOS Y NOMBRES	<b>DESEMPEÑO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se reconoce como miembro de su familia y comparte hechos importantes de su historia familiar.</li> </ul>		
		<b>DIMENSIÓN:</b> Estructuración del conocimiento de sí mismo.		
		El niño sabe con quién es vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.	<b>NIVEL DE LOGRO</b>	
		SI	NO	
1	ALUMNO 1	x		
2	ALUMNO2	x		
3	ALUMNO 3	X		
4	ALUMNO 4	x		
5	ALUMNO 5		x	
6	ALUMNO 6	X		

7	ALUMNO 7		X	
8	ALUMNO 8	x		
9	ALUMNO 9	x		
10	ALUMNA 10	x		
11	ALUMNO 11	X		
12	ALUMNO 12	x		
13	ALUMNO 13	x		
14	ALUMNO 14	X		
15	ALUMNO 15	X		

A- Logro

B -Proceso

C- Inicio

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

### 12

#### I. DATOS INFORMATIVOS

3.1. I.E : 1555

3.2.Lugar : Coishco

3.3.Edad : 4 años

3.4.Aula : Los Curiosos

3.5.Docente: Roxana Herrera Pantoja

3.6.Tiempo: 45 minutos



II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Me divierto ordenando mis juguetes”

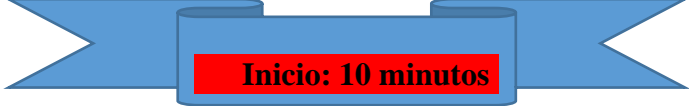
#### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD



ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué materiales, recursos y espacios se usará en esta actividad de aprendizaje?
<p>-Organizar el espacio y tiempo de trabajo: ventilación.</p> <p>-Prever los materiales que se necesita para realizar la sesión</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Video</li> <li>➤ Láminas</li> <li>➤ Juguetes, caja o cesto.</li> <li>➤ Hojas de papel bond</li> <li>➤ Crayolas</li> </ul>

<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>			
<b>Enfoque</b>	<b>Valores</b>	<b>Actitudes que se demuestra en la docente</b>	<b>Actitudes que se demuestran en estudiantes</b>
Enfoque Orientación al bien común	Autonomía	Los docentes promueven e incentivan a los estudiantes que con esfuerzo pueden lograr sus metas.	Los estudiantes utilizan sus habilidades y destrezas para poder lograr sus metas.

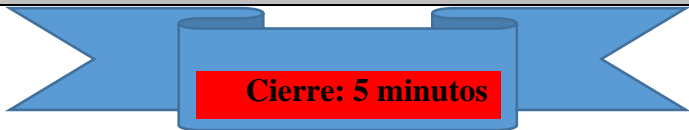
<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>					
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>EVALUACIÓN</b>		
			<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
<b>Personal social</b>	Construye su identidad	- Se valora a sí mismo.  -Autorregula sus emociones	-Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma.	Foto de la niña o niño ordenando los juguetes	Lista de cotejo

#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<div style="text-align: center;">  <p><b>Inicio: 10 minutos</b></p> </div> <p><b>Motivación. Interés e incentivo</b></p> <p>-La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp. Asimismo, luego de terminar las actividades enviarán las evidencias (fotos) de las actividades que realizaron los estudiantes; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión de la actividad.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial y amable e indica a los papás y mamás que participen acompañando a las niñas y niños mirando un video sobre cómo ordenar los juguetes.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rcP1yZxCj84">https://www.youtube.com/watch?v=rcP1yZxCj84</a></p> <p><b>Saberes previos</b></p> <p>-Realizan preguntas:  ¿De qué se trató en el video? ¿Qué debemos hacer para ordenar los juguetes? ¿Qué se necesita para ordenar los juguetes? ¿Será importante ordenar los juguetes?</p> <p><b>Propósito</b></p> <p>-Las niñas y niños, el día de hoy vamos a aprender a ordenar los juguetes sin la ayuda de mamá.</p> <p><b>Acuerdos de convivencia virtual</b></p> <p>-Propone acuerdos de convivencia virtual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ordeno los juguetes sin ayuda de mamá.</li> <li>➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar.</li> <li>➤ Me esfuerzo para realizar mis actividades.</li> </ul>	<p>-Video</p> <p>-WhatsApp</p>

ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS MATERIALES
<div data-bbox="469 412 1161 510" style="text-align: center;">  </div> <p data-bbox="338 517 584 551"><b>Problematización</b></p> <p data-bbox="300 584 1270 913">Se presenta a las niñas y niños láminas con diversas imágenes sobre cómo se ordena los juguetes; se irá formulando las preguntas: ¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué estarán haciendo los niños en las imágenes? ¿El ordenar los juguetes es algo bueno? ¿Qué se necesita para ordenar los juguetes? ¿Qué pasaría si no se ordena los juguetes?</p> <div data-bbox="338 1003 970 1370" style="text-align: center;">  </div> <p data-bbox="338 1424 667 1458"><b>Análisis de información</b></p> <p data-bbox="300 1491 1270 1895">Se llama a mamá, papá o el familiar que acompaña al estudiante, para que pueda acompañar a la niña o niño, a ordenar sus juguetes, debe observarlo y tomar las fotos como evidencia. La niña o niño deberá realizar la actividad con mucha naturalidad y confianza; el familiar como acción motivadora, puede realizar la misma actividad y ambos intervienen de manera independiente.</p> <p data-bbox="338 1957 724 1991"><b>Acuerdos a toma de decisiones</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1334 600 1458 633">-Láminas</li> <li data-bbox="1334 674 1458 707">-Juguetes</li> <li data-bbox="1334 748 1506 781">-Caja o cesto</li> <li data-bbox="1334 822 1506 855">-Hojas de</li> <li data-bbox="1295 896 1442 929">papel bond</li> <li data-bbox="1334 969 1458 1003">-Crayolas</li> <li data-bbox="1334 1066 1485 1099">-WhatsApp</li> </ul>

<p>Al término de la actividad, deberán responder a preguntas como:</p> <p>¿Te gusto jugar a ordenar los juguetes?</p> <p>¿Qué usaste para ordenar los juguetes?</p> <p>¿Te gustó realizarlo? ¿Es bonito hacerlo?</p> <p>¿Será importante ordenar los juguetes? ¿Por qué?</p> <p>Finalmente, se le propone que realicen un dibujo y lo pinten sobre lo que más les gustó al realizar la actividad.</p>	
---	--

<b>ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS MATERIALES</b>
<div data-bbox="480 1016 1171 1144" style="text-align: center;">  <p><b>Cierre: 5 minutos</b></p> </div> <p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿De qué se trató la actividad? ¿Qué personajes intervinieron en la actividad? ¿Cómo te sientes al haber realizado la actividad?</p> <p>Felicita a los estudiantes por los logros realizados y hace la despedida.</p>	

## V. REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE

¿QUÉ LOGRARON LOS ESTUDIANTES EN ESTA ACTIVIDAD?	¿QUÉ DIFICULTADES SE OBSERVARON?	COMPROMISOS DE MEJORA


**ANEXO 1: LISTA DE COTEJO**
**PERSONAL SOCIAL**
**Desempeños:**

Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma.

<b>Estudiantes</b>		La (el) niña/niño reconoce los materiales a utilizar para ordenar los juguetes.		La (el) niña/niño ordena sus juguetes utilizando cajas o cestos sin ayuda de mamá.		La (el) niña/niño goza y se divierte al realizar la actividad.	
		✓	-	✓	-	✓	-
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13

### I. DATOS INFORMATIVOS:

**1.1. I.E.:** 1555 Coishco

**1.2. Lugar:** Distrito de Coishco

**1.3. Edad:** 4 Años

**1.4. Aula:** Los Curiosos

**1.5. Docente:** Herrera Pantoja Roxana

**1.6. Tiempo:** 45 minutos

**II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** Juego a vestirme y desvestirme solo

### III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Prever los materiales que necesitamos.</li> <li>-Tener los materiales que se utilizara en la sesión.</li> </ul>	<p><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Imágenes</li> <li>-Equipo</li> <li>-Hojas de papel bond</li> <li>-Colores</li> </ul>

### ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
De la búsqueda de la excelencia	Superación personal	Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí mismos para alcanzar sus metas	Utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito sus metas.

### PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumentos de Evaluación
Personal Social	<p><b>CONSTRUYE SU IDENTIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se valora a sí mismo.</li> <li>Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.	El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón.	Lista de cotejo

### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

**INICIO**

**Motivación, interés e incentivo**

La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes y padres de familia por medio de celular y mensajes de WhatsApp.

Se indica que luego de terminar las actividades tomarán evidencias mediante fotografías y videos; los mismos que serán enviados al WhatsApp para su revisión de la actividad.

- Saludamos a todos los niños y niñas de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación. Papitos mamitas canten, jueguen y respondan las preguntas acompañando a sus hijos.

Se inicia la sesión presentando una canción “**Me visto solo**”

- Se inicia la sesión presentando una canción

<https://www.youtube.com/watch?v=XH2Z2qTRWOo>

Se les realizan unas preguntas a los niños:

**Saberes previos:**

¿De qué trato el video? ¿Qué hacían los niños?

¿Ustedes también se visten?

¿Lo hacen constantemente?

¿Sera importante aprender a vestarnos solos?

**Propósito de la sesión de aprendizaje:** Niños y niñas el día de hoy Aprenderemos a vestarnos y desvestarnos solos

**Normas de Convivencia virtual:**

-Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón.

-Me identifico mediante el WhatsApp para participar

-Respetar el horario de clase o actividades virtuales

-Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp

## DESARROLLO

### PROBLEMATIZACIÓN

- Se problematiza mediante imágenes



¿Qué observan en las imágenes?

¿Qué estará pasando con los niños y niñas?

¿Qué tipo de ropas se estarán vistiendo los niños y niñas?

¿Cuándo ustedes se visten necesitan el apoyo de algún familiar?

¿Y qué pasaría si no sabríamos vestirnos?

### ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

- Se le hace un llamado al adulto quien le va acompañar a su niño o niña y se les da las indicaciones ya que ellos van ser quienes le acompañen al niño o niña en casa, informamos que realizaremos un juego colaborativo donde los niños jugaran libremente a vestirse y desvestirse, ellos pueden jugar con su hermanito, mamá, papá, o con la familia con quienes viven en sus casas. El juego consiste en que todos sacaran sus zapatos y casacas y los mezclaran poniendo en el medio y ellos se alejaran y contarán hasta 3 e irán en busca de su zapato y casaca para ponerse y el que gane vestirse correctamente su zapato, casaca o medias, etc. ganará el juego.
- En el caso de algunos niños, aún les resulta difícil realizar el juego de desvestirse y vestirse, pues son pequeños aún.

### ACUERDOS O TOMA DE DECISIONES

- Al término del juego se arriba a conclusiones y compromisos

¿Te gusto el juego que realizaste?

¿Qué tipo de ropa te vestiste?

¿Te gustaría realizarlo más continuo?

¿Sera importante realizar el juego? ¿Por qué?

Al término de la toma de decisiones, se le propone al niño dibujar lo que más le ha gustado del juego

O también pueden enviar un videíto corto donde los niños y niñas están realizando el juego vistiéndose y desvistiéndose.

### CIERRE

Se hace el cierre de la sesión a través de las preguntas meta cognitivas: ¿Qué hicimos hoy? ¿De qué ha tratado? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Qué parte de la actividad te gusto más?

### V. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

<p>¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?</p>	<p>¿Qué dificultades se observaron?</p>

### VI INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

#### IV. ANEXO

- Instrumento de evaluación

#### LISTA DE COTEJO

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	<b>DESEMPEÑO</b> Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.		
		<b>DIMENSIÓN:</b> Valerse por sí mismo.		
		El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón.	NIVEL DE LOGRO	
		SI	NO	
1	ALUMNO 1	X		
2	ALUMNO2		X	
3	ALUMNO 3	X		
4	ALUMNO 4	X		
5	ALUMNO 5	X		

6	ALUMNO 6	X		
7	ALUMNO 7		X	
8	ALUMNO 8	X		
9	ALUMNO 9	X		
10	ALUMNO 10	X		
11	ALUMNO 11	X		
12	ALUMNO 12	X		
13	ALUMNO 13	X		
14	ALUMNO 14	X		
15	ALMNO 15	X		

A- Logro

B -Proceso

C- Inicio