



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGO MOTOR PARA MEJORAR LA AUTONOMÍA
DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PÚBLICA, SULLANA, 2021.**

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

AUTOR

**SILVA DIOSÉS, MEIRI CLEIRI
ORCID: 0000-0002-0238-1017**

ASESOR

**TAMAYO LY, CARLA CRISTINA.
ORCID ID 0000-0002-4564-4681**

CHIMBOTE – PERÚ

2023

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Silva Dioses, Meiri Cleiri

ORCID: 0000-0002-0238-1017

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

JURADO

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

ORCID ID 000-0002-1671-5532

Taboada Marin, Hilda Milagros

ORCID ID 0000-0002-0509-9914

Palomino Infante, Jeaneth Magali

ORCID ID 0000-0002-0304-2244

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Valenzuela Ramirez, Guissenia Gabriela

PRESIDENTE

Taboada Marin, Hilda Milagros

MIEMBRO

Palomino Infante, Jeaneth Magaly

MIEMBRO

Tamayo Ly, Carla Cristina

ASESOR

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO

Dedicatoria

A mi único DIOS; Jesucristo mi salvador. A toda la plana docente de la ULADECH que, con sus conocimientos y sus estrategias metodológicas construyen en mí, el horizonte cognoscitivo y así poder lograr ser profesional en la educación.

Agradecimiento

A Mis padres, Mi hija Katy Lisseth, Mi hijo

Enrique

Gerardo, A mi esposo Enrique Gerardo quienes

hicieron posible que avance En mi carrera

profesional.

Pensando en ellos, Cristalizo mi proyecto de vida.

RESUMEN Y ABSTRAC

Resumen

La baja autoestima se origina, en algunos casos debido porque los entornos familiares son permisivos y sobreprotectores que no permiten al niño actuar con autonomía, por eso es necesario ofrecer a los niños un ambiente confiable y seguro. El estudio tuvo como objetivo determinar la influencia del juego motor como estrategia en la autonomía en niños de 5 años de una I.E. Pública, Sullana, 2021. La metodología fue de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental con pre test y post test aplicado a 22 niños de 5 años que conforman la muestra y que fueron seleccionados de manera no probabilística por conveniencia de la población de 22 niños de años de edad. Se utilizó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo validada por juicio de expertos y con confiabilidad alta por alfa de Cronbach (0.90). La hipótesis se comprobó a partir de la prueba de Wilcoxon. Se tuvo en cuenta el principio ético de libre participación y derecho a estar informado. Al comparar los resultados se comprobó que el nivel de inicio disminuyó en 73% y el nivel de logro destacado aumentó en 82%. Por lo tanto, se determinó que existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del post test. Como conclusión se determinó que las actividades de dramatización ayudan a mejorar la autonomía de los niños.

Palabras clave: Autoconcepto, autonomía, juego motor.

Abstract

Low self-esteem originates, in some cases, because family environments are permissive and overprotective that do not allow the child to act autonomously, so it is necessary to offer children a reliable and safe environment. The study aimed to determine the influence of motor play as a strategy on autonomy in 5-year-old children from an I.E. Pública, Sullana, 2021. The methodology was of an applied type, explanatory level and pre-experimental design with pre-test and post-test applied to 22 5-year-old children who make up the sample and who were selected in a non-probabilistic way for convenience of the population of 75 children of 3, 4 and 5 years of age. Observation was used as a technique and the checklist validated by expert judgment and with high reliability by Cronbach's alpha (0.90) was used as an instrument. The hypothesis was verified using the Wilcoxon test. The ethical principle of free participation and the right to be informed was taken into account. When comparing the results, it was found that the starting level decreased by 73% and the outstanding achievement level increased by 82%. Therefore, it was determined that there is a significant difference between the learning achievement obtained in the pre-test and the achievement of the post-test. In conclusion, it was determined that dramatization activities help improve children's autonomy.

Key Words: Self-concept, autonomy, motor game.

CONTENIDO

TÍTULO DE LA TESIS	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN Y ABSTRAC.....	vi
CONTENIDO.....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	6
2.1. Antecedentes	6
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	10
2.2.1. Juego motor como estrategia	10
2.2.2. La autonomía	22
2.2.3. Juego motor como estrategia y desarrollo de la autonomía.....	34
III. HIPÓTESIS	37
IV. METODOLOGÍA	38
4.1. Diseño de la investigación	38
4.1.1. Tipo de estudio.....	38
4.1.2. Nivel de investigación de la tesis.....	38
4.1.3. Diseño de la investigación	38
4.2. Población y muestra.....	39
4.2.1. Población	39
4.2.2. Criterios de inclusión y exclusión.....	40
4.2.3. Muestra de estudio	40
4.2.4. Técnica de muestreo	41
4.3. Definición y operacionalización de variables	42
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información	44
4.4.1. Técnicas de recolección de datos.....	44
4.4.2. Instrumentos de recolección de datos	44
4.5. Plan de análisis.....	47

4.5.1. Procedimiento	48
4.6. Matriz de consistencia.....	49
4.7. Principios éticos	50
V. RESULTADOS	52
5.1. Resultados	52
5.1.1. Resultados descriptivos.....	52
5.1.2. Resultados inferenciales	61
5.2. Análisis de resultados	62
VI. CONCLUSIONES.....	72
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	74
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76
ANEXOS.....	86

ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

Figuras

Figura 1	Gráfico de barras del nivel de autonomía de los niños de 5 años (pre test)	53
Figura 2	Gráfico de líneas de resultados de las sesiones de aprendizaje juego motor	55
Figura 3	Gráfico de barras del nivel de autonomía de los niños de 5 años (post test)	57
Figura 4	Gráfico de barras de comparación del nivel de autonomía de los niños de 5 años, antes y después de aplicar el juego motor como estrategia	59

Tablas

Tabla 1	Distribución de la población de la I.E. 14799 Turicarami	40
Tabla 2	Muestra de niños y niñas de 5 años de la I.E 14799 Turicarami	41
Tabla 3	Operacionalización de las variables e indicadores	42
Tabla 4	Validación por juicio de expertos	46
Tabla 5	Matriz de consistencia	49
Tabla 6	Nivel de autonomía de los niños de 5 años mediante un pre test	52
Tabla 7	Nivel de autonomía en las sesiones aplicando estrategias de juego motor..	54
Tabla 8	Nivel de autonomía de los niños de 5 años mediante post test.....	56
Tabla 9	Comparación del nivel de autonomía de los niños de 5 años, antes y después de aplicar el juego motor como estrategia	58
Tabla 10	Estadísticos descriptivos obtenidos en el pre y post test	60
Tabla 11	Prueba de Wilcoxon.....	61

I. INTRODUCCIÓN

El bajo nivel de autonomía que suelen presentar los niños de educación inicial es un problema porque no les permite desarrollar aprendizajes por propia iniciativa y además desarrollar actividades sin que la docente le esté constantemente recordando. Para Rega (2020), la autonomía se refiere a la capacidad de hacer tareas por uno mismo, por ello es necesario que desde la escuela y familia se proporcione espacios que ayuden al niño a tener confianza en lo que puede hacer. Tener buena autonomía ayuda a lograr nuevos aprendizajes.

En el ámbito internacional, en Ecuador, Parra (2015), observa que el entorno familiar permisivo, sobreprotector influye directamente en el desarrollo de la independencia del niño, comprobó que el 66.27% de niños no se desenvuelven de manera autónoma en los espacios donde trabaja; el 79.88% de niños no van solos a los servicios higiénicos y necesitan ayuda para asearse. También en este país Rivera y Sisalima (2020), señalan que el 75,4% de niños no tiene una imagen positiva de sí mismo y el mismo porcentaje de niños no logra elegir por sí solo los sectores en los que jugará, de esta manera ponen en evidencia deficiencias en su autonomía. También, en España Ochoa (2017), señala que todo proceso educativo requiere de cierto nivel de independencia y autonomía por parte de los niños, pero esta competencia en muchos de ellos no se ha desarrollado debido a la poca estimulación por parte de sus padres y maestros.

A nivel nacional el INEI (2018), señala que la adecuada interacción entre quienes forman parte del entorno del niño es fundamental para un buen desarrollo de la autonomía. En este sentido señala que en el Perú el 49.8 % de niños de 9 a 36

meses logran expresar necesidades y emociones adecuadamente. También Solís (2019), nos revela que para el desarrollo de la autonomía los niños tienen muchas limitaciones, entre ellas está el entorno familiar sobreprotector, escasos recursos económicos que obliga a los padres a dejar a sus hijos solos, además de la poca experiencia de los docentes para el desarrollo de actividades creativas para favorecer la autonomía en niños de educación inicial. Respecto al nivel de autonomía señala que el 5% de niños se encuentran en inicio, el 35% está en proceso, el 20% en nivel de logro esperado y el 40% alcanza un logro destacado. Es decir, el 40% aún no han logrado un buen nivel de autonomía.

A nivel de la región Piura, se ha determinado que los padres muestran limitaciones para ayudar a que los niños actúen de manera independiente, estos se muestran muy sobreprotectores y los limitan a actuar con autonomía, no siendo conscientes que la autonomía se desarrolla de manera gradual a partir de los primeros años. Por esta razón es que los niños al llegar a la escuela se muestran muy dependientes y no actúan con autonomía al momento de buscar soluciones a las situaciones problemáticas que se les presentan (Nassr, 2017). De la misma manera Gamboa (2015), considera que es necesario desarrollar la autonomía en los niños de educación inicial de la región ya que estos se muestran con poca iniciativa para el desarrollo de actividades de manera autónoma.

En la institución educativa se ha observado que muchos niños necesitan ser acompañados y atendidos al acudir al baño, colocarse o quitarse alguna prenda de vestir, abrir su lonchera, colocarse su mandil, tienen dificultad para vestirse y desvestirse, comer sus alimentos solos, abotonar su camisa, amarrarse los zapatos,

peinarse solo, lavarse y secarse por sí solo, trabajar por sí solo, jugar con sus compañeros, saltar en un pie, entre otros aspectos que evidencian falta de autonomía e iniciativa propia. Ante esta problemática es necesario considerar a Gómez y Martín (2013), quienes señalan que la labor del docente debe ser de ayuda y acompañamiento al niño para que sea independiente, autónomo, y así adquiera las habilidades necesarias para la toma de sus propias decisiones y pueda valerse por sí mismo.

Ante la problemática expuesta y la necesidad de favorecer la autonomía en los niños se formuló la siguiente interrogante ¿Cómo influye el juego motor como estrategia en la autonomía de los niños de 5 años de una I.E. Pública de Sullana, 2021?, con el objetivo de Determinar la influencia del juego motor como estrategia en la autonomía de los niños de 5 años de una I.E. Pública de Sullana, 2021. Como objetivos específicos se planteó: Diagnosticar el nivel de desarrollo de la autonomía en niños de mediante un pre test. Aplicar el juego motor como estrategia para mejorar la autonomía en niños de 5 años. Identificar el nivel del desarrollo de la autonomía en niños de 5 años mediante un post test. Comparar el nivel de desarrollo de la autonomía en niños de 5 años. La hipótesis de estudio fue: El juego motor como estrategia mejora la autonomía de los niños de 5 años de una I.E Pública, Sullana, 2021.

El estudio tiene justificación teórica porque ofrece aportes conceptuales referidos al juego motor y su relación con el desarrollo de la autonomía del niño en relación consigo mismo, relación con los demás y la toma de decisiones. De esta manera se enriquece el marco teórico relacionado al juego motor y autonomía en

niños de educación inicial, conocimiento que servirá de guía y apoyo a los docentes para proponer en el futuro estrategias que fomenten la autonomía en el niño.

A nivel práctico el estudio permitió que a partir del desarrollo de actividades de juego motor se favorece el desarrollo de la autonomía de los niños de educación inicial, así como el uso de instrumento que mida de manera confiable el nivel de autonomía del niño. Desde el aspecto metodológico, después de la verificación y el análisis de resultados se confirmó que las actividades de juego motor favorecen el desarrollo de la autonomía y pueden ser aplicadas en distintas instituciones educativas en el nivel inicial para mejorar el nivel de autonomía y para lograr su desarrollo integral que permita a los niños desenvolverse de manera adecuada en la sociedad y afianzar la competencia construye su identidad.

En esta investigación en su ejecución se utilizó una metodología de tipo aplicada, nivel explicativo y de diseño pre experimental. La población y muestra fue de 22 niños de 5 años, la muestra fue seleccionada de manera no probabilística de acuerdo a la pertinencia de la investigación. Se aplicó consentimiento informado considerando principios éticos de protección de la persona, libre participación y derecho a estar informado, y beneficencia y no-maleficencia. Para el recojo de información se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo para determinar el nivel de autonomía de los niños. El procesamiento de la información se hizo mediante procedimientos de estadística descriptiva e inferencial utilizando el programa SPSS V22 y Excel 2013. La contrastación de hipótesis se hizo mediante la prueba de rangos de Wilcoxon.

Como resultado se tuvo que, al comparar el nivel de autonomía de los niños,

antes y después de la aplicación de las actividades de juego motor, se observan diferencias significativas, en el pre test el 73% de los niños estaba en nivel de inicio, sin embargo, en el post test el 79% alcanzó el nivel de logro destacado y ya no hay estudiantes en el nivel de inicio. En la prueba de Wilcoxon se obtuvo un valor de significancia de 0,000, es decir menor al valor $p < 0,05$; por lo que se aceptó la hipótesis de investigación en la que se afirma que al aplicar juegos motores como estrategia se logra mejorar el nivel de autonomía de los niños de 5 años de una I.E. Pública de Sullana, 2021.

En el estudio se concluyó que las actividades de juegos motores mejoran el nivel de autonomía de los niños, dándoles la oportunidad de tomar sus propias decisiones y elegir las actividades que desean realizar, favoreciendo las dimensiones socio afectiva, cognitiva y comunicativa. A partir de los resultados se recomienda que las docentes incorporen en su planificación curricular de las diferentes áreas curriculares, el uso de actividades de juego motor para ayudar a los niños a desarrollar habilidades que mejoren su nivel de autonomía.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Jaramillo et al. (2018), en Colombia, en su investigación titulada: el potencial del juego en el desarrollo de la autonomía de los niños de Medellín, tuvo como objetivo explorar el potencial del juego en el desarrollo de las habilidades para la vida que permiten promover la autonomía de los niños con discapacidad visual en la primera infancia. Utilizó un enfoque cualitativo y diseño de investigación acción. Para la recolección de información se utilizó un diario de campo y se hizo observaciones en tres periodos diferentes. La muestra de esta investigación se conformó por 6 niños con de 3 a 6 años. Entre sus principales resultados se señala que las prácticas de juego en familia contribuyen al desarrollo de la autonomía, el 70% de los niños que juegan en familia muestran mejor nivel de autonomías, por eso se concluyó que las prácticas de juego son fundamentales para promover el desarrollo de la autonomía en los niños.

Sáez (2018), en Colombia, en su investigación titulada: juego motor en la etapa de Educación Infantil, se propuso investigar la importancia que tiene el juego en el desarrollo del individuo. Para ello realizó un estudio descriptivo de carácter cualitativo. Para la recolección de información se hizo uso del análisis documental y el registro en fichas bibliográficas. La muestra corresponde al análisis del análisis del currículo del I y II ciclo de educación infantil. Entre sus principales resultados señala que el juego es una herramienta esencial que favorece el desarrollo de todos los

aspectos del ser humano, sin embargo, dentro de la escuela se hace un uso muy diferente de él. Finalmente concluye que el juego da distintas posibilidades en la educación de los niños y debe utilizarse como herramienta metodológica en el aula, debido al alto grado de motivación que genera.

Ascui (2016), en Chile, en su tesis titulada: la autonomía de los niños/as en su recorrido diario hacia el colegio, diferenciados por su nivel socioeconómico, presenta como objetivo general: identificar el grado de autonomía de los niños/as en el recorrido hacia el colegio y de vuelta a la casa. El estudio utiliza una metodología de análisis de casos. Para la recolección de información utilizó entrevistas y encuestas. La muestra de esta investigación se conformó de 25 niños con edades entre 9 a 12 años y de 3°, 4°, 5° y 6°. Entre sus principales resultados se señala que el 86% de los niños desea ir solo a la escuela, sin embargo, sus padres los acompañan y llevan en automóvil. Se concluye que los niños muestran cierto grado de autonomía en el uso de del espacio urbano cerca al colegio, pero es contrarrestado con la actitud sobreprotectora de los padres.

2.1.2. Nacionales

Retuerto (2020), en Ancash, en su investigación titulada: la expresión corporal y el desarrollo de la autonomía en niños de 5 años de la institución educativa 1662 Villa San Luis, distrito Nuevo Chimbote, tuvo como objetivo general determinar la relación entre la expresión corporal y el desarrollo de la autonomía en niños de 5 años. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel correlacional, diseño no-experimental. Para la recolección de información se utilizó Se utilizó la técnica de observación y como instrumentos la lista de cotejo y guía de observación. La muestra

se conformó de 20 niños de 5 años seleccionados de manera no probabilística. Entre sus principales resultados se determinó el 100% de los niños se posicionan en el nivel excelente de autonomía en relación a las buenas prácticas de expresión corporal. Finalmente, se llegó a conclusión que existe relación significativa entre la expresión corporal y la autonomía en niños de cinco años.

Solís (2019), en Ayacucho, en su investigación titulada 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, presenta como objetivo general: determinar la relación del juego libre en los sectores y la autonomía de niños. El estudio es de nivel cuantitativo, tipo no experimental, diseño descriptivo correlacional. Para la recolección de información se utilizó una ficha de observación. La muestra de esta investigación se conformó por 20 niños. Entre sus principales resultados se determinó que el coeficiente de correlación de Tau_b de Kendall es de 0.851 que determina una relación directa de nivel significativo. Finalmente, se llegó a concluir que las actividades de juego libre en los sectores se relacionan significativamente con el nivel de autonomía de los niños y niñas de 3 años.

Huancapaza (2019), en Puno, en su investigación titulada: acuerdos de convivencia y la autonomía en niños de cuatro años de la institución educativa inicial 983 del distrito de San Miguel, provincia de San Román, región Puno, se propuso como como objetivo general determinar la relación entre acuerdos de convivencia y la autonomía en niños de cuatro años. El estudio tuvo una metodología cuantitativa, de nivel descriptivo y diseño correlacional. Para la recolección de información se

utilizó un pre y post test. La muestra de esta investigación se conformó de 22 niños de 4 años. Como resultado se obtuvo que antes de aplicar las sesiones de acuerdos de convivencia, los niños se encontraban en el nivel medio (59,1%) de autonomía y después muestran un incremento significativo y el (59,1%) se ubican en el nivel alto. De esta manera se concluyó que los acuerdos de convivencia se relacionan directamente con la autonomía de los niños.

2.1.3. Regionales

Nassr (2017), en Piura, en el estudio: 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, presenta como objetivo general: Diagnosticar el desarrollo de la autonomía a través de la estrategia juego-trabajo en niños de 4 años. Es una investigación no experimental, de tipo cualitativa descriptiva. Para la recolección de información se utilizó la técnica de observación y como instrumento una lista de cotejo. La muestra de esta investigación se conformó de 15. Entre los resultados se tiene que el 100% se integra al grupo dando nuevos aportes para el ejercicio propuesto, además son capaces de elegir las actividades a realizar. De esta manera se concluye que la ejecución del juego-trabajo a través de los diferentes sectores contribuye al desarrollo notable de la autonomía en los niños.

Olivares (2017), en Piura, en su investigación titulada: el juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa san Juan bautista de Catacaos - Piura, presenta como objetivo general lograr el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tercer grado de primaria. El estudio es de paradigma cualitativo y el

tipo de investigación acción participativa. Para la recolección de información se realizó observación sistemática mediante una guía de observación. La muestra de esta investigación se conformó de 32 niños de tercer grado de primaria. Entre sus principales resultados se tiene que el 90.63% de niños participan cuando se comenta sobre el juego realizado y es capaz de socializar sus aprendizajes. Finalmente, se llegó a conclusión que la aplicación de los juegos sociales mejora en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juego motor como estrategia

2.2.1.1. Definición de juego motor como estrategia

Gil y Navarro (2004), definen el juego motor como el conjunto de actividades que involucra diferentes situaciones motoras, que se realizan de manera lúdica, pueden ser estructuras o espontáneas que persiguen ciertos objetivos relacionados a la psicomotricidad (sensoriomotores, básicos de comunicación, pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos, culturales o deportivos). De esta manera se debe entender que los juegos motores son actividades significativas de orden lúdico enmarcados en situaciones motrices que los niños aprenden de manera progresiva y se asocian a la consecución de objetivos de índole pedagógico, recreativo, de dinámicas de grupo, cultural y deportivos.

Sarlé (2012), define los juegos motores como aquellas que movilizan un gran movimiento psicomotor que favorecen el crecimiento corporal y responden a una necesidad básica del niño; pues por su naturaleza les gusta estar activos, explorando

y experimentado a partir de las posibilidades de su propio cuerpo y la manipulación de los objetos que lo rodean. Es decir, los juegos motores tienen una significación motriz por que el movimiento tiene una intención, decisión y ajuste de la motricidad, entonces debemos entender que el cuerpo se construye a través del juego; a través de él se generan acciones sobre los objetos y se integra información sensorial y motriz; esto favorece el desarrollo de habilidades físicas.

Rodríguez (2010), señala que el juego motor es una de las principales estrategias metodológicas de aprendizaje para los niños de educación inicial y es fuente inagotable para desarrollar competencias, valores, actitudes y normas. Los juegos motores como estrategia se caracterizan por su intencionalidad educativa para favorecer el desarrollo motor, socio-afectivo y cognitivo de los niños y niñas. Desde el componente motor moviliza aspectos motrices de las personas, además de los afectivos y cognitivos generando gozo, alegría y diversión entre los niños.

Baena y Ruiz (2016), señalan que el juego motor es un recurso pedagógico que ayuda a desarrollar la capacidad creativa y la comprensión de los conceptos que favorecen el lenguaje. También, facilita el desarrollo de aspectos asociados a la personalidad como el carácter, las habilidades sociales, dominio motor y habilidades físicas. Además, las experiencias de juego facilitan la adaptación y la autonomía a partir de actividades de manera amena, efectiva y duradera.

Entonces se puede decir que los juegos motores consisten en realizar ejercicios físicos que desarrolla la imagen corporal, control motor y el equilibrio; y contribuyen a que el niño tome conciencia de su cuerpo, espacio y el tiempo. Estos juegos también ayudan a la docente a relacionarse con sus alumnos fortaleciendo las

actividades con mayor agrado y concentración en sus estudiantes. Por esta razón el juego motor constituye uno de los elementos educativos más importante en el proceso aprendizaje, sin importar la etapa educativa en la que se trabaje.

2.2.1.2. Teorías que sustentan el juego como estrategia

a. Piaget y su teoría del juego

La teoría de Piaget (1973), sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo. En este sentido el juego se convierte en una necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación.

Esta teoría piagetiana viene expresada en la formación del símbolo en el niño en donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.

Entre los principios teóricos de la teoría de Piaget se tiene que:

La acomodación, ajuste de los movimientos y de las percepciones a las cosas, y otro de asimilación de esas mismas cosas a la comprensión de su propia actividad.

La asimilación funcional o reproductora: repetición activa que consolida determinadas acciones y la asimilación mental mediante la percepción o concepción

del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible.

Para Piaget el juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como elemento asimilador a la imaginación creadora.

Después de haber aprendido a coger, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño agarra, balancea, etc., por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación, este es el juego de ejercicio.

En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 4 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece así el objeto símbolo, que no sólo lo representa, sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada. Se produce entonces un gran salto evolutivo: desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo, este es el juego simbólico.

Con los inicios de la socialización, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable. Este es el juego de reglas.

b. Montessori y su modelo pedagógico de la Escuela Nueva

Para Montessori (2003), un principio pedagógico es dar plena libertad al niño para que este se exprese de manera espontánea y esto se logra a través del juego. Pues la realidad de los niños gira en torno al juego y este le genera motivación para lograr aprendizajes.

Los niños pequeños juegan de manera espontánea al gatear, jugar con sus dedos, pelotas u otros materiales que encuentra a su alrededor de esta manera desarrolla su motricidad y explora su entorno que lo rodea, de esta manera el juego se convierte en fuente de aprendizaje de manera activa. Montessori señala que mediante el juego los niños se convierten en adultos, se motivan y mediante la práctica y repetición llegan a lograr sus objetivos.

Montessori (2003), señala que mediante el juego los niños logran actuar de manera independiente, libre y ordenada; aprendiendo a trabajar en distintos escenarios, haciéndolo de manera individual o grupal. Si el niño desde pequeño se le ayuda a que tome sus propias decisiones, solucionen pequeños problemas, eligen de manera autónoma, controlan su tiempo y expresan sus ideas de manera libre se favorece su autonomía, autoconfianza y desarrollo de habilidades comunicativas. Por eso el juego se convierte en una actividad lúdica que ayuda metodológicamente.

De acuerdo a lo expuesto el juego es necesario en las aulas, especialmente en los niños de educación inicial pues se encuentran en el sensitivo, así jugar se debe entender no solo como una actividad de entretenimiento sino más bien como una actividad que ayude a la formación integral del niño.

2.2.1.3. Dimensiones del juego motor como estrategia

a. Juego simbólico

Es el juego en el que el niño despliega su fantasía para reinventar el mundo y a la vez imitar personajes que le agradan. En estos juegos los niños pueden imitar personajes reales o imaginarios, así como también presentar situaciones reales o fantasiosas. Este tipo de juegos desarrolla en el niño la creatividad e imaginación, que son importantes para el desarrollo de su inteligencia. Estos juegos los desarrolla el niño alrededor de los 2 y 7 años, cuando ya es capaz de imitar y diferenciar diferentes roles (Bruzzo & Jacobovich, 2008).

b. Juego de reglas

Estos juegos permiten practicar actitudes favorables para la socialización pues se desarrollan con amigos, esto exige que el niño actúe con seguridad y a habilidad para dar solución a problemas de manera autonomía sin la ayuda de los adultos. Los niños antes de jugar proponen las reglas de juego (aunque hay juegos que ya tienen sus propias reglas) las cuales deben ser consensuadas, aceptadas y cumplidas durante la actividad de juego. Hay juegos que pueden ser creados por los niños y necesitan reglas específicas que ellos mismos deben establecer, esta actividad favorece la creatividad y mejora la socialización, los juegos también favorecen el lenguaje y pensamiento. En estos juegos los niños son los responsables de hacer respetar las reglas de juego para que este se desarrolle de manera normal, los niños deben aceptar las reglas sin cuestionarlas (Bruzzo & Jacobovich, 2008).

c. Juego de construcción

Estos juegos desarrollan la creatividad, seguridad y confianza en el niño.

Estos juegos desarrollan procesos cognitivos como la reflexión, atención y memoria, permite establecer nociones espaciales, temporales y aspectos de tamaño y forma.

Para estos juegos se debe proporcionar materiales como maderas, bloques, botellas de plástico, cajas, etc. Con la finalidad de motivar a que el niño pueda realizar sus construcciones de manera autónoma (Bruzzo & Jacobovich, 2008).

2.2.1.4. Tipos de juegos motores

Latorre y López (2008), consideran tres tipos de juegos motores:

Juego recreativo: En estos juegos participan uno o más integrantes. Estos juegos persiguen el objetivo divertir y entretener a los participantes. En estos juegos se puede aprovechar para educar al niño y estimular su desarrollo físico y cognitivo que contribuyan a desarrollar sus habilidades motrices y psicológicas.

Juegos tradicionales: Son aquellos juegos en los que se hace uso de materiales que encontramos en el medio natural como arena, piedras, ramas, flores, hojas, barro, etc., o también hacer uso de materiales que se encuentran en casa como tarros, botellas, cuerdas, pelotas, maderas, tapas de gaseosa, etc.; en estos juegos también se hace uso de algunos objetos prefabricados como trompos, canicas, yaxes, sogas, etc.

Juegos pre deportivos: Corresponden a juegos en los que se pone de manifiesto la destreza y habilidad deportiva del niño como por ejemplo desplazarse, lanzar, decepcionar, etc. Estos juegos se recomiendan para niños que inician la

práctica de un deporte, pues ayuda a fortalecer su aspecto físico, destrezas y técnicas.

2.2.1.5. Importancia de los juegos motores como estrategia

El juego importante para el logro del desarrollo integral del niño, por esta razón si se quiere favorecer el desarrollo personal y formar buenos ciudadanos, no debemos desestimar el juego como estrategia que ayuda al desarrollo psicoevolutivo del niño, especialmente en los más pequeños que se encuentran en la educación inicial.

Galera (2019), considera que los juegos motores son importantes debido a que mediante las relaciones que se dan al jugar se generan situaciones únicas e irrepetibles de intervención educativa. Estas situaciones seguidas de reglas de juego permiten beneficios de tipo: energético, afectivo y motriz. mediante la interacción motriz el niño va desarrollando rasgos de su personalidad y actitudes para actuar frente a situaciones problemáticas diversas.

Para Sáez (2018), el juego ayuda al desarrollo integral del niño y resulta ser muy variable de acuerdo al lugar que se realiza y los objetivos que se persiguen; pueden aportar a diversas dimensiones en el marco del desarrollo integral del ser humano; los cuales ayudan al crecimiento personal desde lo afectivo, psicosocial, motriz.

De la misma manera Berruezo (2000), afirma que el juego motor promueve el desarrollo infantil, en todos sus aspectos. “El juego y el movimiento actúan como verdadero motor del desarrollo individual. Consecuentemente la intervención psicomotriz realizada con niños y niñas en desarrollo, puede y debe beneficiarse de

las posibilidades que aporta la conducta lúdica. Gracias al juego, el niño puede reducir las consecuencias de sus errores (exploración) superar los límites de la realidad (imaginación, simbolización), proyectar su mundo interior y mostrar su forma de ser (creatividad, espontaneidad), divertirse, incorporar modelos y normas (asimilación) y desarrollar su personalidad” (p.28).

Romero y Gómez (2019), dicen que el juego motor tiene beneficios en tres ámbitos:

Motor: Ayuda al niño a tener mayor dominio de las partes del cuerpo y favorece la coordinación-óculo manual.

Cognitivo: Porque favorece el avance de la percepción y coordinación. La actividad motora hace que los niños asimilen esquemas y desarrollen su pensamiento.

Socio emocional: Permite comprender el mundo que le rodea y aumenta su espíritu de superación, permite la comunicación con sus pares y genera interacción social que le ayuda a formar su personalidad y su autoconcepto.

Los juegos motores en relación con los demás, es un recurso poderoso para favorecer la socialización, porque favorece que los niños comprendan, respeten y toleren a los demás, de la misma manera les ayuda a aceptar normas y asumir responsabilidades (Baena y Ruiz, 2016).

De acuerdo a los diferentes autores queda claro que favorece el desarrollo integral del niño así, fortalece el aspecto motriz y desarrollo mental, nos permite recrearnos y potenciar nuestra creatividad, desarrolla la habilidad para la resolución

de problemas, genera autoestima y autoconfianza para actuar con libertad.

2.2.1.6. Características de los juegos motores como estrategia

Ruíz y García (2004), señala que es una actividad natural en la que cada uno tiene total libertad para participar en ella. Favorece el desarrollo de la autonomía, la concepción de sí mismo, la percepción, y la capacidad de representación. Parte de los intereses y la realidad de los niños que participan en ella.

Manzano y Carrera (2005), señala que los juegos motores deben tener características que permitan hacer del juego un elemento educativo: Deben potenciar la creatividad, deben permitir el desarrollo integral del niño, deben promover el aprendizaje cooperativo, promueve la participación activa de los niños, permite vivenciar experiencias de la vida cotidiana, debe ser una actividad gratificante y placentera, genera motivación e integración de todos los niños.

En general el juego es una actividad natural que ayuda al desarrollo y bienestar afectivo, social y cognitivo en el niño y es una estrategia fundamental para favorecer el aprendizaje a partir de análisis de la realidad y sus intereses.

2.2.1.7. El uso del juego motor como estrategia en el aula

Zapata (1999), considera que: Comprende al juego dentro del proceso educativo como medio de expresión: instrumento de conocimiento; factor de socialización; regulador y compensador de la efectividad, y un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del pensamiento en el niño; el juego, resulta un medio esencial de organización, desarrollo y de afirmación de la personalidad infantil (p.11).

También Conde y Viciano (1997), nos dicen: El juego se considerará como un instrumento de aprendizaje no aislado, que sirve como vehículo para la adquisición de contenidos de cada área, evitando las formas de transmisión de los aprendizajes no adecuados a los intereses y motivaciones de los niños (p.22).

Para Santamaría y Santamaría (2016) “es importante reconocer que el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida” (p.27)

Después de analizar los diferentes autores podemos referir que el juego es una actividad imprescindible en la vida de los infantes y favorece el desarrollo motor, desarrollo de capacidades, habilidades socioemocionales e intelectuales. En si se convierte en una herramienta para el aprendizaje, generando gusto y diversión, por lo tanto, es fuente de motivación para aprender.

Minerva (2015) plantea: “el juego como un contenido de aprendizaje, relacionado con alguno de los bloques de contenidos existentes en la programación anual del grupo. Persigue objetivos motrices, afectivos y sociales, objetivo que es necesario identificar para que adquieran sentido” (p.53).

De esta manera queda claro que no se trata de jugar por jugar, sino que requiere una planificación cuidadosa por parte del docente en relación a los objetivos y competencias que desea lograr. Así las actividades de aprendizaje resultan más dinámicas, activas y con mayor motivación.

Cobos (2011), señala que el juego adquiere un valor educativo importantísimo por las posibilidades que ofrece: relación con el entorno, interacción

con el grupo y otros compañeros/as, interacción con los objetos y con el medio, desarrollo afectivo, cognitivo, motor y emocional, mejora de la autonomía y autoconfianza, mejora de las posibilidades expresivas, lúdicas y de movimiento (p.33).

Los juegos motores generan en el niño experiencias corporales que son fundamentales para su desarrollo integral, favoreciendo además su conocimiento de corporal, coordinación motora, habilidad para el equilibrio, motricidad fina y gruesa. Además, favorece el desarrollo de la personalidad. Por esta razón es necesario utilizar los juegos motores para generar un mejor clima en el aula.

2.2.1.8. El juego como estrategia y atención a la diversidad

Santamaría y Santamaría (2016), señalan que los juegos motores promueven una mejor interacción mediante la atención a la diversidad. Se tendrá siempre presente que todos los niños son diferentes y poseen capacidades diferentes, teniendo en cuenta que cada niño tiene su ritmo y su estilo de maduración, desarrollo y aprendizaje, por ello, su afectividad, sus características personales, sus necesidades, intereses y estilo cognitivo serán elementos que condicionarán a la práctica educativa.

Cobos (2011), enfatiza que la diferenciación de niveles dentro del juego, intensidades, ritmos, explicaciones didácticas visuales y auditivas, tratamiento más específico para alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo y todas aquellas propuestas metodológicas y de adaptación que propongamos en nuestros juegos beneficiarán la integración del alumnado menos dotado.

En este sentido queda claro que el juego como cualquier otra estrategia educativa busca atender a la diversidad y debe ser flexible y diversa, pues toda estrategia debe contribuir a motivar a los niños y al mismo tiempo dar igualdad de oportunidades.

2.2.2. La autonomía

2.2.2.1. Definición de autonomía

Entre las definiciones tenemos que para Álvarez (2015): La autonomía es una capacidad de las personas y, como tal, admite desarrollos variados que pueden condicionar fuertemente su ejercicio. esto hace que sea tan difícil afirmar de alguien que no tiene, en absoluto, autonomía, como afirmar que tiene una autonomía máxima. Tener más o menos autonomía depende de una serie de factores, de condiciones internas y externas al sujeto. Entre las condiciones internas la literatura clásica sobre la autonomía ha destacado la racionalidad (p.16).

De la misma manera Carmona (2020), señala: “la autonomía de cada sujeto se articula con una dimensión colectiva, se compone junto con otros. Implica la confección de las leyes, reglas y significaciones en el marco de redes de relaciones en las que el sujeto se encuentra inmerso” (p.4).

Para Gutmann (2019), la autonomía: Es el fundamento de la dignidad de las personas, de manera que así se siente, valioso e importante y con capacidad para actuar de manera libre y racional, teniendo en cuenta las normas y leyes que rigen la sociedad en la que se desenvuelve (p.96).

Sepúlveda (2003), define la autonomía como: La capacidad de desarrollar de

manera independiente la valoración por sí mismo, la toma de decisiones, el sentido de responsabilidad, etc. como resultado de un largo proceso de desarrollo individual y social a través de la aportación de distintos ámbitos de intervención de la educación social con el objetivo de promover el bienestar social y mejorar la calidad de las personas en general (p.32).

Martínez (2013), señala que la autonomía es la capacidad de las personas para hacer elecciones, tomar decisiones y asumir las consecuencias. La autonomía se aprende mediante el ejercicio que proviene de uno mismo y de la interacción social, es la práctica directa de las propias personas y desde su control propio aprende. “La autonomía como derecho hace referencia a la garantía de que las personas, al margen de sus capacidades, puedan desarrollar un proyecto vital basado en su identidad personal y tener control sobre el mismo” (p.1).

De acuerdo a la revisión de los diversos autores queda claro que la autonomía está asociada a la capacidad de tomar decisiones por sí solo sin la manipulación de los demás y actuar con libertad en diferentes contextos.

2.2.2.2. Teorías que sustentan el desarrollo de la autonomía

a. Teoría de la doctora Emmi Pikler

Pikler (1985), creó un sistema educativo fundamentado en el respeto por los niños de 0 a 6 años, dando especial énfasis al y el desarrollo de la autonomía. En este sentido Tardos (1998), nos señala que:

Si animamos al niño, en su actividad autónoma, veremos que es capaz de muchas cosas de las que se cree normalmente, el niño es capaz de aprender de

manera autónoma, es capaz de realizar acciones competentes utilizando el repertorio de comportamientos de que dispone en un determinado nivel de desarrollo, tanto en lo referente al dominio de su motricidad como la capacidad de recoger las experiencias activas relativas al medio que lo rodea y desarrollar el conocimiento de su mismo (p.35).

La autora sostiene que:

El niño desde que nace, tiene competencia motriz, para desarrollarse de forma autónoma y por iniciativa propia, siempre y cuando disponga de un ambiente y un espacio agradable, lleno de afectividad, en el que se den lugar relaciones emocionales basadas en el apego, especialmente con las personas encargadas de su cuidado (mamá) (p.45).

También Godall (2010), señala que de esta manera el niño va sintiendo seguridad para sentirse libre en sus movimientos, y lo hace mediante la exploración del entorno de manera activa y saludable. Es necesario señalar que cuando el niño ingresa al nivel inicial tienen la posibilidad de ampliar su ámbito social, por ello es necesario que se le realice actividades placenteras, que le ayuden a relacionarse con los demás niños y profesores.

El adulto deberá proporcionar al niño ropa cómoda que facilite su movilidad y espacios amplios que puedan permitirle desplazarse y moverse sin limitaciones. La etapa comprendida entre los 0-3 años, es una etapa de cambios acelerados en distintos ámbitos del desarrollo infantil (cognitivo, afectivo, social y motor) que asentarán la base de todo el desarrollo posterior del niño. Si permitimos que desde esta etapa comience a experimentar por sí sólo, se sentirá libre y esto le llevará a

adoptar una actitud positiva, pero, sobre todo, activa, llevándole a aprender a partir de sus propios movimientos autónomos, de sus logros y también de sus errores y fracasos.

El desarrollo del niño durante la etapa infantil adoptará un ritmo diferente en cada caso, por este motivo, no debemos alarmarnos si detectamos un desarrollo más tardío. Respeta su ritmo de desarrollo individual e intenta ofrecerle todas las posibilidades para que despierte y desarrolle su propia autonomía.

b. Kohlberg y el desarrollo de la autonomía moral

La autonomía es interpretada como la madurez de la persona para que sea gobernada por las ordenes de los demás, sino que por iniciativa propia él las asuma.

En este sentido Piaget (1976) y Kohlberg (1955), tratan de señalar las etapas por las que debe pasar la persona para llegar a actuar con autonomía.

Piaget (1976), distingue dos etapas:

Heteronomía moral: propia del niño, que necesita que los demás le den las normas. Habla del realismo moral propio de los niños, para los que las normas y deberes son prácticamente algo objetivo, que existe por sí mismo e independientemente de la conciencia del individuo. Para el niño las normas y valores se imponen como algo realmente existente. Autonomía moral: gracias a la cooperación del adulto, el niño comienza a darse cuenta de que las normas son flexibles y que siempre pueden estar sujetas a interpretación (p.36).

Kohlberg (1955), y los estadios de desarrollo, establece 3 etapas divididas

cada una en dos estadios.

Etapa preconvencional: Aquel en el que el individuo actúa según sus intereses concretos. Las decisiones y acciones del niño se dirigen a evitar el castigo o a lograr algún tipo de recompensa o premio. Etapa convencional: El individuo va adoptando el punto de vista de ser un miembro de la sociedad. El grupo (sea la clase, los amigos...) se convierte en la referencia moral permanente. Etapa post convencional: Etapa de la autonomía moral. El sujeto intenta regirse por principios morales universalmente válidos y por razones distintas de la mera tradición, la costumbre o la autoridad. Ahora decide el propio individuo (p.49).

2.2.2.3. Dimensiones de la autonomía

a. Socio afectiva

Juega un papel fundamental en el afianzamiento de su personalidad, auto imagen, auto concepto y autonomía, esenciales para la consolidación de su subjetividad, como también en las relaciones que establece con los padres, hermanos, docentes, niños y adultos cercanos a él. Según Garibay (2013), está referida a las relaciones de afecto, en la que se demuestra emociones, sentimientos y sensaciones, su auto concepto y auto estima las que se determinan por la calidad de relaciones que establece con las personas que constituyen su medio social. El Gimnasio Infantil Mi Alegría de Vivir determina que, el desarrollo socio-afectivo en el niño juega un papel fundamental en el afianzamiento de su personalidad, auto imagen, auto concepto y autonomía, esenciales para la consolidación de su subjetividad, como también en las relaciones que establece con los padres, hermanos, docentes, niños y adultos cercanos a él, de esta forma va logrando crear su manera personal de vivir, sentir y

expresar emociones y sentimientos frente a los objetos, animales y personas del mundo, la manera de actuar, disentir y juzgar sus propias actuaciones y las de los demás, al igual que la manera de tomar sus propias determinaciones.

b. Cognitiva

Castro y Morales (2015), la consideran como la capacidad que logra el niño para aprovechar oportunidades, asumir retos entre otros, para el logro de su propio desarrollo personal. El ambiente educativo como favorecedor del desarrollo físico, social y cognitivo de los estudiantes, resalta además la importancia del desarrollo integral de las personas inmersas en el quehacer educativo. Este ambiente forma parte de los aspectos físicos, sociales y humanos, en el que se vivencian diversas experiencias que permiten generar múltiples aprendizajes, favoreciendo el desarrollo integral. En el periodo de tres a cinco años de edad, el niño se encuentra en una transición entre lo figurativo-concreto y la utilización de diferentes sistemas simbólicos, el lenguaje se convierte en una herramienta esencial en la construcción de las representaciones.

c. Comunicativa

Permite expresar conocimientos, acontecimientos y hechos de la realidad, además promueve formar vínculos afectivos a través de la expresión de sentimientos y emociones. El uso cotidiano del idioma y de las diferentes formas de expresión y comunicación, le permiten centrar su atención en el contenido de lo que desea expresar a partir del conocimiento que tiene, constituyéndose el lenguaje en la forma de expresión de su pensamiento. Garibay (2013), señala que el lenguaje responde a la necesidad de comunicación, los niños la emplean gradualmente para expresar lo que

le sucede.

2.2.2.4. Importancia de la autonomía

Milicic (2015), reconoce que la autonomía es la capacidad de las personas de actuar en forma independiente y según su propio criterio. Se piensa que es deseable que a medida que los niños crezcan, vayan logrando mayores niveles de autonomía. Tener autonomía favorece el desarrollo de un proyecto de vida propio, la fijación de metas, la capacidad de tomar decisiones y esforzarse en lograr las metas porque son propias.

La autonomía es un elemento esencial para tomar buenas decisiones. Es decir, mirar toda la gama de alternativas y elegir la mejor respuesta posible después de barajar las ventajas y desventajas.

Cuando los padres o los profesores hacen la mayor parte de las elecciones, no solo no favorecen la autonomía, sino que mantienen a los niños infantilizados y con poca confianza en su capacidad de decidir. La falta de autonomía hace a las personas muy dependientes de lo que otros opinen, lo que los deja en una posición vulnerable.

Freire (2004), manifiesta que:

La autonomía se va constituyendo en la experiencia de varias, innumerables decisiones, que van siendo tomadas... nadie es sujeto de la autonomía de nadie. Por otro lado, nadie madura de repente, las personas van madurando todos los días, o no. Es en este sentido en el que una pedagogía de la autonomía tiene que estar centrada en experiencias estimuladoras de la decisión y de la responsabilidad, valga decir, en experiencias respetuosas de la libertad (p.49).

Resulta especialmente importante estimular el desarrollo de esta capacidad desde pequeños para que, a medida que crezcan, puedan decidir qué es lo mejor para ellos y seguir sus propios deseos, pudiéndose adaptar a la vida en sociedad. Podemos concluir entonces que, esta habilidad llamada autonomía, es parte del desarrollo natural del ser humano y se convierte en una herramienta para afrontar la vida de una forma más sencilla y más sana. Favorecer crecientes niveles de autonomía es una tarea del desarrollo que no puede ser obviada. Ciertamente es más fácil decidir por los niños que tomarse el tiempo para enseñarles a decidir.

2.2.2.5. El proceso de desarrollo de la autonomía

Jiménez (2004), considera que, en los niños de educación inicial, ya sea en lo educativo y familiar, es importante potenciar la autonomía desde los primeros aprendizajes, pues esta característica humana ayuda al estudiante tomar decisiones que lo encaminen a lograr su propio aprendizaje, crecer en lo social de manera libre al interactuar con sus pares.

La autonomía es el único concepto pedagógico donde hay consenso de todos los especialistas, pues se considera la principal herramienta para lograr un desarrollo óptimo y prevenir futuros problemas como el abuso de alcohol y otras drogas, embarazos tempranos, violencia, deserción académica. La autonomía personal es la competencia más demandada en la educación superior y en el mundo profesional. Se necesitan personas que aprendan un trabajo y que lo desarrollen sin que tenga que tener un supervisor constante (De Luca, 2009).

Para fortalecer la autonomía se necesita tener:

Autoconcepto que es reconocer sus cualidades y capacidades, confiar en sí mismo y en su capacidad para resolver problemas.

Memoria autobiográfica siendo la capacidad de aprender de los propios errores y capitalizar sus experiencias.

Jerarquía de valores pasar de una “moral heterónoma” a una “moral autónoma”, importancia del modelo en la educación de valores.

Educar con autonomía es dar al niño libertad para que aprenda a elegir dentro de un espectro de posibilidades, entendiendo la experimentación y el error como parte fundamental del aprendizaje, ayudarle a formar su identidad dándole oportunidades para que descubra y afiance sus capacidades, potenciar la autoestima y la autoeficacia, partir de sus cualidades positivas valorándole sobre todo lo que hace, evitar evaluaciones de fracaso, y los juicios de valor globales que transmiten que es un inútil, desobediente o conflictivo, exigirles sólo aquello que pueden ser capaces de hacer tanto por su edad como por sus propias aptitudes, enseñarles a tomar decisiones por sí mismos, ofreciéndoles distintas alternativas para que elijan, alentarles en sus decisiones, educarles poniendo límites y normas: es muy importante que aprendan a respetarse a sí mismos y a los demás, y sean responsables de sus actos, alabar sus esfuerzos en cualquier tarea, enseñarles a ser responsables, escucharle atentamente para conocer sus intereses y ofrecerle actividades que le motiven, facilitarle materiales nuevos y variados: masillas, colores, papeles, tijeras, hilos, etc., para que experimenten con ellos, y dejar que hablen de esas experiencias con adultos y con niños (Viquez, 2015).

Desde el ámbito familiar podemos citar a Gómez y Martín (2013), educar es

ayudar y acompañar a los niños y niñas a que sean independientes, autónomos, adquieran las habilidades necesarias para la toma de sus propias decisiones y puedan valerse por sí mismos. Desde que los niños son pequeños ya ponen de manifiesto que son personas competentes, saben expresar sus sentimientos, emociones, necesidades, deseos, preferencias. Poner en valor sus aptitudes, prepararlos psicológicamente y fomentar su autoestima y responsabilidad pasa por que los padres y madres aprendamos a tener paciencia, empatía y confiar en ellos. No hay que olvidar que esta es una etapa dentro del proceso educativo, y muy importante.

La autonomía comienza con la responsabilidad. Cuando se habla de autonomía en los niños y niñas parece un concepto que no va dirigido a ellos. La autonomía favorece la independencia y la responsabilidad, y se fomentará acorde a la edad del niño o de la niña.

Para Díaz et al. (2014), la autonomía hay que fomentarla en todos los aspectos de la vida del niño:

Hábitos: alimentación, higiene, salud, aspecto físico. Si aprenden y aprecian el saber cuidar de sí mismos adquiriendo hábitos de vida saludables, será más fácil que los integren en su vida adulta.

Interacciones sociales. Las relaciones con otros niños, y adultos ajenos a la familia, les ayudará a conocer el sentido de la amistad, a integrarse, a tener sus propias opiniones, a ser tolerantes, abiertos y a crear su personalidad.

Desarrollo intelectual. Dotarles de herramientas para el aprendizaje como libros, juegos, excursiones a espacios culturales, les ayudará a realizar sus tareas

escolares y fomentará que sean personas más curiosas.

El ocio. Hay que dejar momentos para que los niños jueguen, de manera que ellos se hagan responsables de sus juegos. Qué decidan a qué y con quién juegan.

Responsabilidad. No debemos de olvidar que para ayudar a un niño en el proceso de madurez y autonomía tenemos que pedirle que se responsabilicen de tareas desde pequeño y que éstas aumenten de manera progresiva a su edad.

El objetivo de la autonomía no es facilitar el trabajo de los padres y madres. Ser autónomo es ser uno mismo, con una personalidad propia que es diferente de la de los demás, con nuestros propios pensamientos, sentimientos y deseos y esto nos garantiza tener la capacidad de no depender de los demás para sentirnos bien, para aceptarnos tal y como somos y tener la seguridad de que seremos capaces de valernos por nosotros mismos durante nuestra vida. Los niños y niñas, a medida que van creciendo, empiezan a buscar su propia autonomía y padres y madres tenemos que ayudarles y acompañarlas en esta búsqueda (Cerri, 2015).

2.2.2.6. Tipos de autonomía

Piaget y Heller (1968), señala los siguientes tipos de autonomía:

Autonomía progresiva: Supone que las personas lleguen a ser capaces de reflexionar de sus errores o la toma de conciencia de uno mismo y la capacidad de autodeterminación o toma de decisiones en libertad para ser una persona autónoma y responsable. Autonomía moral: Proporciona la construcción de sus propios criterios morales sobre lo bueno y lo malo. La persona tiene la capacidad para reflexionar críticamente de sus preferencias, creencias, deseos, entre otros, alcanzando construir

un sentido ético con la intención de una jerarquización de valores y una integración social afectiva. Autonomía personal: Es el desarrollo íntegro de una persona comienza realizando actividades sencillas desde la infancia. De esta manera se forja la autonomía personal y el niño forma una imagen positiva de sí mismo, con lo que logra adquirir la capacidad de construcción de significados de la relación consigo mismo y con los demás (p.89).

2.2.2.7. La autonomía en contextos educativos

Reategui (1995), señala que la autonomía del niño comienza por el impulso natural que tiene por conocerse a sí mismo, el espacio y objetos que le rodean. Por esta razón el ambiente que rodea niño le debe motivar y facilitar el desarrollo de competencias asociadas a la autonomía.

López y Vallet (2011), señalan que se debe enseñar al niño:

A realizar todo aquello que pueda hacer solo, siempre que presente peligro. Se debe desarrollar en ellos hábitos de higiene y autocuidado personal, de vestido referido usar-cuidar- y ponerse prendas como pantalones-polo-zapatos-medias, etc.; de alimentación como comer solo, respeto de normas básicas en la mesa, de vida social y familiar como escuchar-uso de palabras de cortesía-respetar normas de juego, ordenar objetos, comprar, etc. (p.54).

López y Vallet (2011), consideran que para lograr todo ello se debe en el niño:

Ofrecer la oportunidad de elegir y tomar decisiones, plantearles retos nuevos que le demanden esfuerzo de acuerdo a sus posibilidades, respeto a su privacidad,

dejarlos que razonen y no darles las respuestas de inmediato, alentarles en todo momento ante las dificultades, evitar la dependencia para resolver problemas, estimular sus logros y esfuerzos. Como un inicio en el desarrollo autónomo del niño se debe: Dejarlo ir al baño por si solo para lavarse las manos, hacer el cepillado de sus dientes, bañarse y ordenar los útiles de aseo que a utilizado. Vestirse. Preparar y recoger la ropa. Comer de todo y sin ayuda. Acostarse a la hora convenida en su cama. Dejarlo disfrutar jugando solo y compartiendo su juego con sus pares, Ordenar su cuarto, juguetes, libros, ropa, etc. Realizar sus tareas y luego jugar en el tiempo libre. Establecer rutinas en casa y escuela (p.64).

2.2.3. Juego motor como estrategia y desarrollo de la autonomía

Para Le Boulch (1996), los juegos motores promueven en el niño: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, coordinación y el control de su cuerpo, coordinación viso manual para manipular objetos del entorno, identificar y valorar sus posibilidades y limitaciones, mostrar iniciativa para resolver situaciones lúdicas, conocimiento del entorno, respetar normas de comportamiento y juego, orientarse y actuar autónomamente en el espacio, e integrarse y socializar.

2.2.3.1. Rol docente y desarrollo de la autonomía

Malaguzzi (1993), señala que: El rol del docente es el de un maestro motivador y estimulador, el ofrece al niño un ambiente motivador a través del juego, que le permitirá aprender cosas nuevas con ilusión y dejando que él mismo realice las acciones. Bajo este mismo escenario, su rol de observador lo llevará a conocer la manera de relacionarse con los niños, sus preferencias, reacciones, modos de juego, trabajo, etc. (p.19).

El papel del profesor implica ayudar al aprendiz a analizar su decisión, es decir, que el aprendiz tome directamente sus decisiones sobre el programa de aprendizaje y el profesor le ayude a reflexionar sobre esa toma de decisiones. Por otro lado, el profesor puede servir de apoyo psicosocial, es decir, que ha de intervenir en las variables sociales que inciden de manera directa en el proceso de aprendizaje del alumno (motivaciones, situación emocional, familiar, etc.). Este aspecto es bastante problemático y escapa a los objetivos del presente trabajo (Angulo, 2013).

Sin duda todos estos principios generales acerca del papel del profesor como apoyo tienen unos límites que la práctica en el aula impone. Anteriormente ya hemos venido señalando lo que supone para el alumno tomar una decisión sobre su propio proceso de aprendizaje y, a su vez, hemos destacado que esta toma de decisiones puede ir encaminada a determinar qué quiere aprender, cómo quiere aprender, cuándo y dónde quiere aprender.

Maldonado (2017), también indica que: El docente, al mostrar una relación de afecto y seguridad de las capacidades del niño, les trasmite confianza para que puedan enfrentar sus propios retos. Se trata de una actitud que busca dar seguridad al niño para que tengan una personalidad propia, con pensamientos propios, deseos y sentimientos, y para que sean capaces de valerse por sí mismos (p.20).

Por eso recomienda que la docente apoye a los niños usando el refuerzo positivo mediante frases, haciéndoles saber que ella reconoce la superación de sus propias metas y ritmos personales, y sentir que es querido en todas sus complejidades y diferencias.

2.2.3.2. Relación entre juegos motores y autonomía

La utilización de juegos motores en el trabajo con niños de edad preescolar permite que el niño adquiera conocimiento de sí mismo y autonomía personal, que le da el adquirir la coordinación y el control dinámico general del propio cuerpo.

Los juegos motores afianzan habilidades de coordinación viso manual para manejar y explorar los objetos del entorno con seguridad y al mismo tiempo ponen en juego sus habilidades motrices, sensitivas y expresivas para ir afianzando su autonomía física, al orientarse y actuar autónomamente en los diferentes espacios y tiempos que dure el juego motor (Jiménez et al., 2015).

Los juegos motores inician al niño en el conocimiento de su cuerpo y el movimiento: a través de su expresión corporal, coordinación perceptivo-motriz, etc. Todo ello favorece su autonomía y autoconcepto, además de prepararlo para la vida social, la cooperación, asumir normas o reglas, generar vínculos afectivos, etc. (Monge y Meneses, 2001).

III. HIPÓTESIS

Hi: Al aplicar juegos motores como estrategia se logra mejorar el nivel de autonomía de los niños de 5 años de una I.E. Pública de Sullana, 2021.

Ho: Al aplicar juegos motores como estrategia no se logra mejorar el nivel de autonomía de los niños de 5 años de una I.E. Pública de Sullana, 2021.

IV.METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de estudio

El estudio fue de tipo aplicada porque se orientó a dar solución al problema del bajo nivel de autonomía de los niños a partir de la aplicación de juegos motores.

En este sentido Salas (2020), señala que la investigación aplicada busca dar solución a los problemas de la naturaleza humana estableciendo sus determinantes con altos niveles de confianza estadística, para generalizar como conocimiento esas funciones explicativas al consensuarse en una comunidad epistémica la aceptabilidad racional de sus resultados de investigación.

4.1.2. Nivel de investigación de la tesis

La investigación fue de nivel explicativo porque se explicó cómo impacta la variable independiente (juegos motores) sobre la variable dependiente (autonomía).

Al respecto Hernández et al (2014), señalan que los estudios explicativos determinan las relaciones de causa y efecto o el impacto que tiene una variable sobre otra. Estos estudios van más allá de la descripción, sino que explican el por qué se relacionan dos o más variables (p.95).

4.1.3. Diseño de la investigación

La investigación fue de diseño pre experimental, con pre test y post test, con un solo grupo, por lo tanto, los resultados sólo fueron válidos para este grupo de

estudio. En este sentido Salas (2015), señala que el diseño pre experimental esta fuera del campo experimental. Generalmente los diseños pre experimentales corresponden a diseños de un solo grupo con pre test y post test. Se usan con mucha frecuencia en el ámbito educativo.

El diseño de investigación se representó de la siguiente manera:

Gu: 01 ---- x ----- 02

Dónde:

Gu: Grupo único

01: Lista de cotejo (pre test) sobre autonomía.

x: Programa de juegos motores.

02: Lista de cotejo (post test) sobre autonomía.

Hernández et al. (2014), señalan que en este diseño al grupo se aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se administra el tratamiento, para al final de este se aplica una prueba posterior al estímulo. En este diseño se compara la evaluación de inicio y la evaluación final.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

En este estudio la población estuvo constituida por un total de 22 niños de educación inicial, de la edad de 5 años, del turno de mañana en la I.E 14799 Turicarami de Ignacio Escudero- Sullana, 2021. Al respecto Rodríguez y Barrera

(2015), señalan que la población es el total de las unidades a analizar de un conjunto que va a ser estudiado.

Tabla 1

Distribución de la población de la I.E. 14799 Turicarami

Turno	Aulas	5 años
Mañana	1	22

Fuente. Nómina de matrícula de la I.E 14799 Turicarami 2021.

4.2.2. Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión:

Niños y niñas de 5 años.

Niños que se encuentran en la nómina de matrícula.

Niños y niñas cuyos padres han firmado el consentimiento informado.

Criterios de exclusión:

No se aplicó criterios de exclusión.

4.2.3. Muestra de estudio

En este estudio la muestra estuvo conformada por la totalidad de la población, es decir los 22 niños y niñas de 5 años del aula amorositos pertenecientes a la I.E 14799 Turicarami de Ignacio Escudero- Sullana, 2021. En este sentido D'Angelo

(2015), señala que cuando la totalidad es de la población es accesible para el investigador este puede tomar como muestra a todos los sujetos que pertenecen a la población.

Tabla 2

Muestra de niños y niñas de 5 años de la I.E 14799 Turicarami

Nombre del Aula	H	M	T
Amorositos	12	10	22
TOTAL			22

Fuente. Nómina de matrícula de la I.E 14799 Turicarami 2021.

4.2.4. Técnica de muestreo

En el estudio se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia debido a los objetivos del estudio. En este sentido Rodríguez y Barrera (2015), afirman que una muestra puede ser seleccionada utilizando procesos probabilísticos y no probabilísticos de acuerdo a los objetivos de la investigación y puede ser intencional debido a la facilidad del investigador para acceder a las unidades muestrales.

4.3. Definición y operacionalización de variables

Tabla 3

Operacionalización de las variables e indicadores

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Juego motor como estrategia (V.I)	Son actividades lúdicas que se asocian a actividades motrices y persiguen un objetivo pedagógico. Estas actividades se asocian a la consecución de objetivos de índole pedagógico, recreativo, dinámicas de grupo, cultural y deportivo (Rodríguez, 2019)	Es el conjunto de actividades didácticas que se realizan de manera secuenciada mediante el uso juegos motores para favorecer la autonomía de los niños. Se trabajó a través de 10 sesiones. Se consideró las dimensiones planificación, elaboración y ejecución. En cada una de las sesiones se evaluó a través de una lista de cotejo.	Planificación	- Determinar en número de sesiones a desarrollar. - Seleccionar las estrategias y competencias a trabajar. - Planificar las actividades	Sesiones de aprendizaje	
			Elaboración	- Elaboración de sesiones de aprendizaje. - Preparación y elaboración de materiales a utilizar.		
Autonomía (V.D.)	Es el fundamento de la dignidad de las personas, de manera que así se siente, valioso e importante y con	Nivel de habilidades de los niños para actuar de manera autónoma ante	Ejecución	- Desarrolla las sesiones de aprendizaje. - Evaluar el aprendizaje en cada sesión. - Aplicar lista de cotejo. - Retroalimentar al niño.		
			Socio afectiva	- Toma decisiones - Control de emociones - Relación con los demás	1, 2, 3 4, 5, 6 7, 8, 9, 10	Nominal Si (1) No (0)

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
	capacidad para actuar de manera libre y racional, teniendo en cuenta las normas y leyes que rigen la sociedad en la que se desenvuelve (Gutmann, 2018)	distintas situaciones que se le presentan. Será evaluada mediante una lista de cotejo (pre test y post test) considerando las dimensiones: Socio afectiva, cognitiva y comunicativa.	Cognitiva	- Participación activa - Trabajo en equipo - Muestra identidad - Expresar ideas y emociones	11, 12 13, 14, 15 16, 17, 18, 19 20 21, 22, 23	Intervalar AD: 24-30 A: 16-23 B: 8-15 C: 0-7
			Comunicativa	- Autorregular sus emociones - Mostrar seguridad	24, 25, 26 27, 28, 29, 30	

Fuente. Elaboración propia.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

4.4.1. Técnicas de recolección de datos

Se utilizó como técnica de recolección de datos la observación para recoger información respecto a la autonomía de los niños y niñas, al respecto Martínez (2017), señala:

La observación y fundamentalmente los registros escritos de lo observado, se constituyen en la técnica e instrumento básico para producir descripciones de calidad. Dichos registros se producen sobre una realidad, desde la cual se define un objeto de estudio. La observación como el registro se matizan en el terreno, en el que la experiencia y la intencionalidad del investigador imperan sus cuestionamientos (p.74).

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Teniendo en cuenta el diseño de la investigación, así como los objetivos de la misma se consideró como instrumento para el recojo de datos la lista de cotejo para evaluar la variable autonomía.

Respecto a la lista de cotejo Guzmán (2018), señala:

Es un material que hace posible registrar los objetivos alcanzados y no alcanzados de un proceso determinado. Por lo general tiene el formato de una tabla con tres o cuatro columnas en las que se explicitan tanto los indicadores (las habilidades, comportamientos o los elementos que se espera encontrar tanto en la persona como en una tarea en concreto) como la información específica sobre la

presencia o ausencia de estos indicadores (p.36).

La lista de cotejo consta de 30 ítems orientados a recoger información sobre la variable autonomía y sus dimensiones. Para intervalar la variable autonomía se tuvo en cuenta los siguientes baremos:

Puntaje	Valoración
0-7	C: En inicio
8-15	B: En proceso
16-23	A: Logro esperado
24-30	AD: Logro destacado

Para la intervalar las dimensiones: Socio afectiva, cognitiva y comunicativa de la variable autonomía se tuvo en cuenta los siguientes parámetros:

Puntaje	Valoración
0-2	C: En inicio
3-5	B: En proceso
6-8	A: Logro esperado
9-10	AD: Logro destacado

4.4.2.1. Validez del instrumento

El instrumento para el recojo de datos fue validado por el juicio de 3 expertos, es decir por profesionales con experiencia el ámbito de la investigación, quienes concluyeron que el instrumento era aplicable.

En este sentido Galicia et al (2017), nos dicen que la validación por juicio de expertos implica someter el instrumento al juicio de personas expertas en el campo de la investigación y que permiten validar los ítems de acuerdo a los objetivos del estudio, las variables, sus dimensiones e indicadores.

Las valoraciones de los expertos fue la siguiente:

Tabla 4

Validación por juicio de expertos

Experto	Grado	Especialidad	Conclusión
Experto 1: Zully Rosmery Guerra Cárdenas	Lic.	Nivel inicial	Aplicable
Experto 2: Javier Espinoza Zapata	Lic.	Nivel Secundaria Investigador	Aplicable
Experto 3: Karina Raquel Álamo Espinoza	Lic.	Nivel inicial.	Aplicable

4.4.2.2. Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad del instrumento se hizo mediante el Alfa de Cronbach que mostró la correlación interna de los ítems considerando que este puede oscilar 0 y el 1. Cuanto más próximo esté a 1, más consistentes serán los ítems. Para ello se realizó la prueba piloto con 22 niños obteniendo como resultado un valor $\alpha = 0.90$, lo que permitió concluir que el instrumento tiene una confiabilidad alta, es decir hay buena consistencia entre los ítems.

En este sentido Barbero (2010), señala que:

El coeficiente Alfa de Cronbach es un modelo de consistencia interna, basado en el promedio de las correlaciones entre los ítems. Entre las ventajas de esta medida se encuentra la posibilidad de evaluar cuánto mejoraría (o empeoraría) la fiabilidad de la prueba si se excluyera un determinado ítem (p.4).

4.5. Plan de análisis

El análisis e interpretación de los resultados se hizo mediante la estadística descriptiva e inferencial. Se usó el programa SPSS V22 para elaborar las tablas y figuras con frecuencias y porcentajes que permitieron el análisis de la información recogida. Se realizó las acciones siguientes:

Primero, se diseñó un Excel para registrar cada una de las valoraciones de la lista de cotejo. Se agrupó las preguntas por dimensiones y se recodificó de acuerdo a los baremos.

Segundo, se realizó el análisis de frecuencias, calculando las frecuencias absolutas y relativas, las mismas que se representaron en tablas de distribución de frecuencias y gráficos de columnas; estos se elaboraron de acuerdo a los objetivos de la investigación.

Tercero, se realizó el análisis cuantitativo, mediante estadísticos descriptivos y la contrastación de hipótesis se hizo mediante la prueba de rangos de Wilcoxon para demostrar la aceptación o rechazo de hipótesis.

Cuarto, se procedió a la interpretación de los resultados, teniendo en cuenta el significado y la explicación de los valores más significativos de cada una de las tablas y gráficos.

Hernández et al. (2014), señalan que las técnicas a utilizar en el análisis de datos corresponden a la descripción de los datos obtenidos en los instrumentos que se utiliza para analizar los resultados del recojo de información utilizados (p.150).

4.5.1. Procedimiento

Para ejecutar la investigación se presentó una carta a la directora de la I.E. 14799 Turicarami de Ignacio Escudero- Sullana, 2021, quien nos aceptó la realización del estudio.

Luego se solicitó a 3 expertos analizar el instrumento para determinar su validez.

Después se aplicó la prueba piloto para medir la confiabilidad.

Se coordinó con la docente de aula de 5 años para poder aplicar el pre test.

Se aplicó el pre test entre el 26 del mes de octubre hasta el 29 del mismo mes, en un promedio de 15 minutos por niño.

Luego se aplicaron 10 sesiones de aprendizaje en las que se utilizó la dramatización como estrategia para favorecer la autonomía. Para el desarrollo de cada sesión se utilizó 30 minutos. Las actividades se desarrollaron entre 08 de noviembre y el 29 del mes noviembre.

El post test se aplicó desde el 01 del mes de diciembre hasta el 10 del mismo mes. El tiempo promedio de aplicación por cada niño fue de 15 minutos.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 5

Matriz de consistencia

Título	Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
El juego motor como estrategia para mejorar el desarrollo de la autonomía en niños de 5 años de la una I.E. Pública, Sullana, 2021.	¿Cómo influye el juego motor como estrategia en la autonomía de los niños de 5 años de una I.E. Pública de Sullana, 2021?	<p>General: Determinar la influencia del juego motor como estrategia en la autonomía de los niños de 5 años de una I.E. Pública de Sullana, 2021.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar el nivel de autonomía en niños de una I.E. Pública de Sullana, 2021, mediante un pre test. • Aplicar el juego motor como estrategia para mejorar la autonomía de los niños de una I.E. Pública de Sullana, 2021 • Diagnosticar el nivel de autonomía en niños de una I.E. Pública de Sullana, 2021, mediante un post test. • Comparar el nivel de desarrollo de la autonomía de los niños de una I.E. Pública de Sullana, 2021, antes y después de aplicar el juego motor como estrategia. 	<p>Hi: Al aplicar juegos motores como estrategia se logra mejorar el nivel de autonomía de los niños de 5 años de una I.E. Pública de Sullana, 2021.</p> <p>Ho: Al aplicar juegos motores como estrategia no se logra mejorar el nivel de autonomía de los niños de 5 años de una I.E. Pública de Sullana, 2021.</p>	<p>Tipo: Aplicada Nivel: Explicativa Diseño: Pre-experimental Gu : 01 X 02 Dónde: Gu: Grupo único 01: Lista de cotejo (pre test) sobre autonomía. X: Aplicación de juegos motores como estrategia. 02: Lista de cotejo (post test) sobre autonomía. Población: 22 niños de 5 años Muestra: 22 niños de 5 años del aula amorositos Variable 1: Juego motor como estrategia Variable 2: Autonomía Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejo Análisis de la información: SPSS V22, prueba de Wilcoxon Principio ético: Libre participación y derecho a estar informado.</p>

4.7. Principios éticos

De acuerdo Código de ética para la investigación Versión 004 de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote Aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución N° 0037-2021-CU-ULADECH Católica, de fecha 13 de enero del 2021, se tuvo en cuenta los siguientes principios y valores éticos que guiaron la investigación:

Protección de la persona: Se tomó en cuenta este principio, bajo el cual se asegura la protección de la identidad de los niños, por ello los instrumentos no consignó los nombres, asignándoles por tanto un código para el procesamiento de la información. Pues el bienestar y seguridad de las personas es el fin supremo de toda investigación, y por ello, se debe proteger su dignidad, identidad, diversidad socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión.

Libre participación y derecho a estar informado: Las personas que participaron en las actividades de investigación fueron informadas sobre los propósitos y fines de la investigación en la que participan; y tuvieron la libertad de elegir si participan en ella, por voluntad propia. Para ello los padres de los niños firmaron el consentimiento informado. Referente a ello la investigadora da cuenta de la confidencialidad de los datos, respetando privacidad respecto a la información que suministre la aplicación del instrumento.

Beneficencia y no-maleficencia: En todo el proceso de investigación se aseguró el cuidado de la vida y el bienestar de las personas que participarán en la investigación. Respondiendo a las reglas generales como no causar daño,

disminuyendo los posibles efectos negativos y maximizar los beneficios. Se consideró este principio pues la información resultante del procesamiento de la información será un referente para el planteamiento de soluciones en el ámbito pedagógico.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. Resultados descriptivos

El presente estudio se organiza de manera concreta para responder al objetivo general que busca determinar la influencia del juego motor como estrategia en la autonomía de los niños de 5 años de una I.E. Pública de Sullana, 2021. Los resultados obtenidos se organizaron de acuerdo a los objetivos específicos propuestos:

- 5.1.1. Diagnosticar el nivel de autonomía en niños de una I.E. Pública de Sullana, 2021, mediante un pre test.

Tabla 6

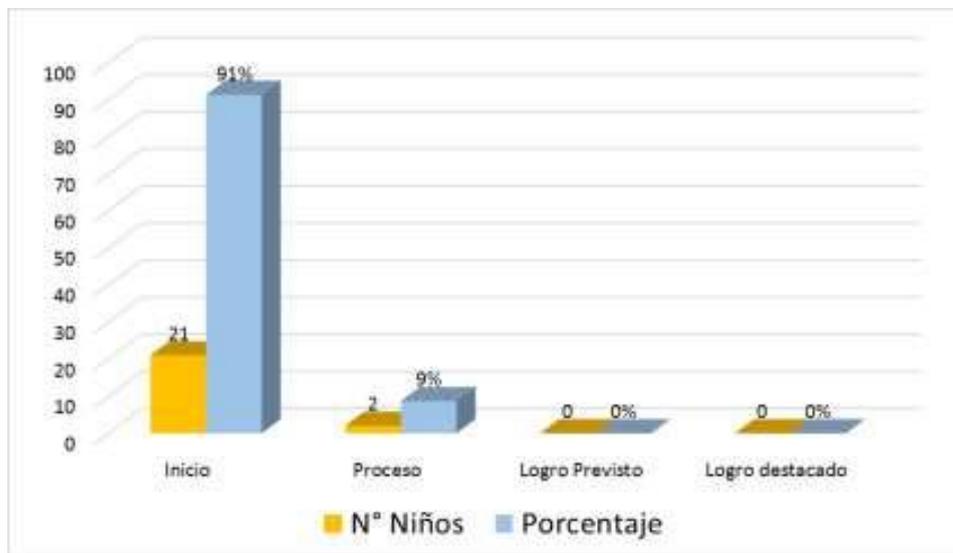
Nivel de autonomía de los niños de 5 años mediante un pre test

Nivel de logro	fi	%
Inicio	16	73
Proceso	6	27
Logro previsto	0	0
Logro destacado	0	0
Total	22	100

Fuente. Lista de cotejo sobre autonomía aplicada en octubre del 2021.

Figura 1

Gráfico de barras del nivel de autonomía de los niños de 5 años (pre test)



Fuente. Tabla 6.

La tabla 6 y figura 1 muestra el nivel de autonomía de los niños de 5 años antes de la aplicación de estrategias de juego motor, se observa que el 91% de los niños se ubica en el nivel de inicio. De acuerdo a los resultados se puede concluir que el mayor porcentaje de niños se ubica en el nivel de inicio, es decir muestran dificultades en relación a su autonomía y sus dimensiones socio afectiva, cognitiva y comunicativa.

5.1.2. Aplicar el juego motor como estrategia para mejorar la autonomía de los niños de una I.E. Pública de Sullana, 2021

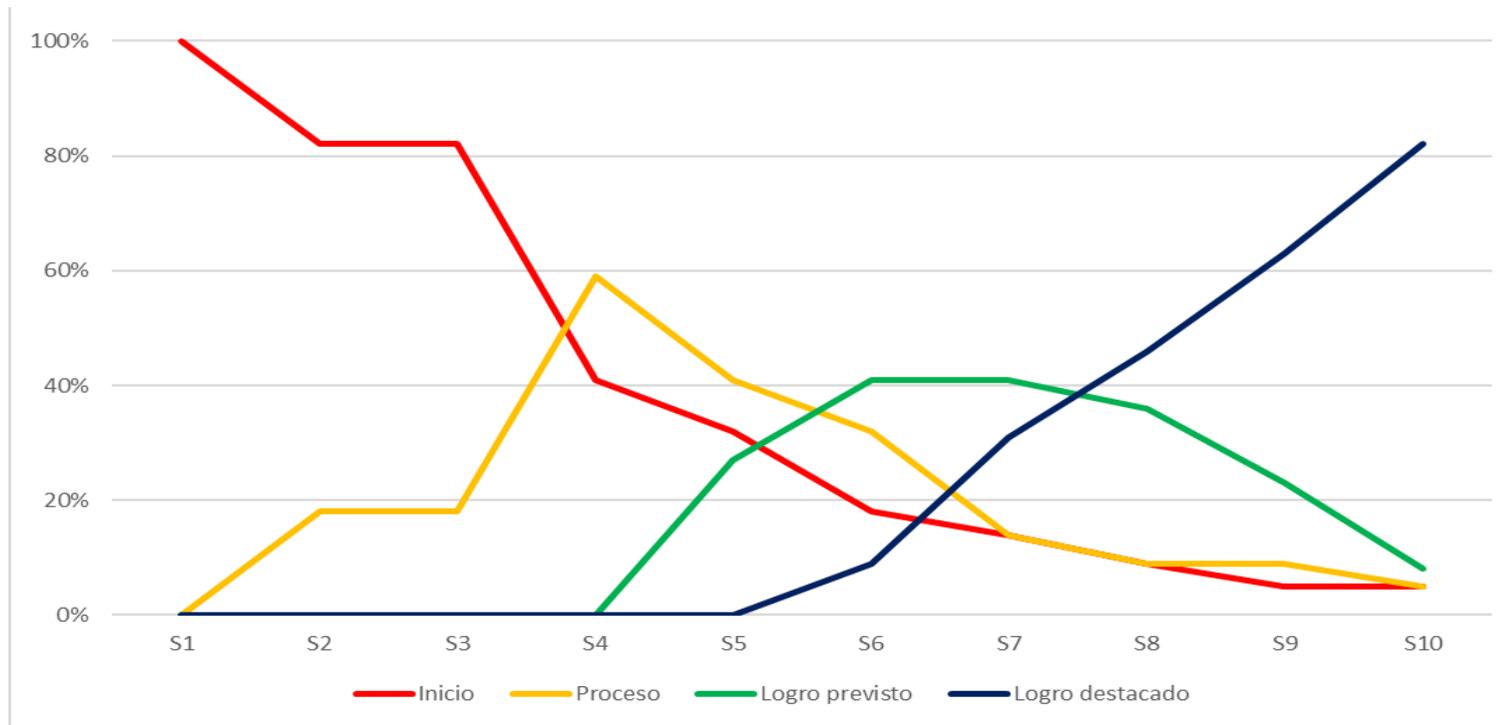
Tabla 7*Nivel de autonomía en las sesiones aplicando estrategias de juego motor*

Nivel de logro	SS1		SS2		SS3		SS4		SS5		SS6		SS7		SS8		SS9		SS10	
	fi	%	fi	%																
Inicio	22	100	18	82	18	82	9	41	7	32	4	18	3	14	2	9	1	5	1	5
Proceso	0	0	4	18	4	18	13	59	9	41	7	32	3	14	2	9	2	9	1	5
Logro previsto	0	0	0	0	0	0	0	0	6	27	9	41	9	41	8	36	5	23	2	8
Logro destacado	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	9	7	31	10	46	14	63	18	82
Total	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100

Fuente. Lista de cotejo sobre autonomía aplicada en noviembre del 2021.

Figura 2

Gráfico de líneas de resultados de las sesiones de aprendizaje juego motor



Fuente. Tabla 7.

En la tabla 7 y figura 2, respecto al desarrollo de las sesiones se observa que en la primera sesión se tiene que el 100% de los niños se ubica en el nivel de inicio; en la tercera sesión se evidencia que el 82% de niños está en inicio; en la sesión cinco se observan mejorías y los resultados muestran que el 41% de estudiantes está en proceso; en la séptima sesión el 41% está en logro previsto; y en la décima sesión el 82% de los niños está en logro destacado. Los resultados permiten inferir que a medida que se van desarrollando las actividades en las que se hace uso de juegos motores los niños mejoran su nivel de autonomía.

5.1.3. Diagnosticar el nivel de autonomía en niños de una I.E. Pública de Sullana, 2021, mediante un post test.

Tabla 8

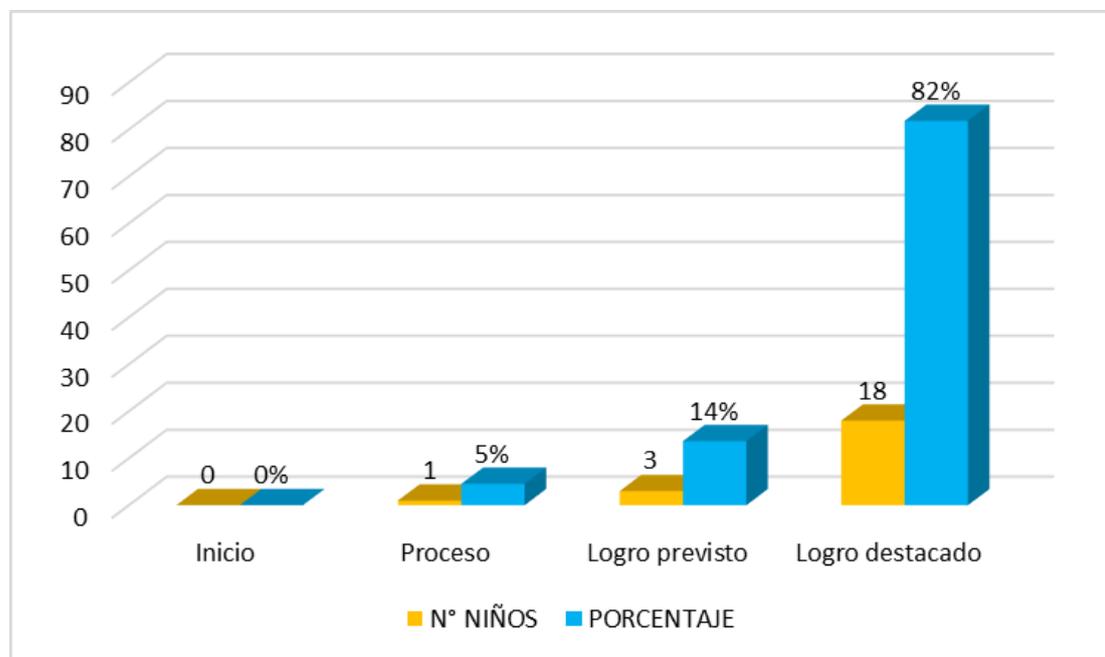
Nivel de autonomía de los niños de 5 años mediante post test

Nivel de logro	fi	%
Inicio	0	0
Proceso	1	5
Logro previsto	3	13
Logro destacado	18	82
Total	22	100

Fuente. Lista de cotejo sobre autonomía aplicada en diciembre del 2021.

Figura 3

Gráfico de barras del nivel de autonomía de los niños de 5 años (post test)



Fuente. Tabla 8.

La tabla 8 y figura 3 muestra el nivel de autonomía de los niños de 5 años de la I.E 14799 Turicarami de Ignacio Escudero- Sullana, 2021 después de la aplicación de estrategias de juego motor, se observa que el 82% de los niños se ubica en el nivel de logro destacado. De acuerdo a los resultados se concluye que la mayor proporción de niños se ubica en el nivel logro destacado, en relación a su nivel de autonomía.

- 5.1.4. Comparar el nivel de desarrollo de la autonomía de los niños de una I.E. Pública de Sullana, 2021, antes y después de aplicar las estrategias de juego motor.

Tabla 9

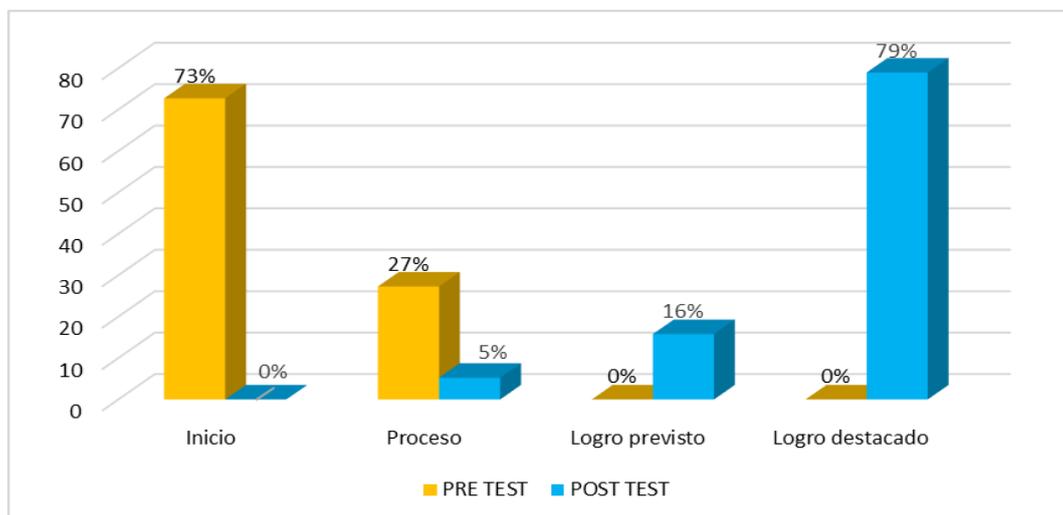
Comparación del nivel de autonomía de los niños de 5 años, antes y después de aplicar el juego motor como estrategia

Nivel de logro	Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%
Inicio	16	73	0	0
Proceso	6	27	1	5
Logro previsto	0	0	3	13
Logro destacado	0	0	18	82
Total	22	100	0	0

Fuente. Lista de cotejo sobre autonomía aplicado, octubre - diciembre, 2021.

Figura 4

Gráfico de barras de comparación del nivel de autonomía de los niños de 5 años, antes y después de aplicar el juego motor como estrategia



Fuente. Tabla 9.

En la tabla 9 y figura 4 se presenta la comparación del nivel de desarrollo de la autonomía de los niños de 5 años de la I.E 14799 Turicarami de Ignacio Escudero-Sullana, 2021, antes y después de la aplicación del juego motor como estrategia. Se observa que el 73% de los niños se ubicó en el nivel de inicio antes de la aplicación del juego motor como estrategia y después de la aplicación se observa que el 79% de los niños se ubica en el nivel de logro destacado. De acuerdo a los resultados se concluye que al aplicar las actividades en las que se utiliza juegos motores como estrategia se logra que los niños mejoren su autonomía y sus dimensiones socio afectiva, cognitiva y comunicativa.

5.1.5. Determinar la influencia del juego motor como estrategia en la autonomía de los niños de 5 años de una I.E. Pública de Sullana, 2021

Tabla 10

Estadísticos descriptivos obtenidos en el pre y post test

	N	Media	Mediana	Moda	Varianza	Desv. estándar
Post test	22	49,91	51,00	52,00	19,61	4,43
Pre test	22	23,68	23,50	27,00	9,47	3,08

Fuente. Lista de cotejo sobre autonomía aplicado, octubre - diciembre, 2021.

La tabla 10 muestra los estadísticos descriptivos obtenidos en el pre y post test sobre nivel de autonomía aplicado a los niños, se observa que en el pre test la media obtenida es de 23,68; la mediana fue 23,50, la moda fue 27,00, la varianza 9,47 y la desviación estándar de 3,08. En el post test la media fue de 49,91; la mediana 55,00; la moda 52,00, la varianza 19,61 y la desviación estándar 4,43. Al comparar la media del pre test y post test se observa un incremento de 26,23 puntos que se asocia a la aplicación de las actividades de juego motor como estrategia. De esta manera se concluye los juegos motores como estrategia logran mejorar el nivel de autonomía de los niños de 5 años.

5.1.2. Resultados inferenciales

5.1.2.1. Contrastación de hipótesis

a. Hipótesis.

Hi. Al aplicar juegos motores como estrategia se logra mejorar el nivel de autonomía de los niños de 5 años de la I.E. 14799 Turicarami de Ignacio Escudero-Sullana, 2021.

Ho. Al aplicar juegos motores como estrategia no se logra mejorar el nivel de autonomía de los niños de 5 años de la I.E. 14799 Turicarami de Ignacio Escudero-Sullana, 2021.

b. Nivel de Significancia: 0,05 (95%).

c. Estadístico de Prueba: Prueba Wilcoxon

Tabla 11

Prueba de Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test – Pre test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	22 ^b	11,50	253,00
	Empates	0 ^c		
Total		22		

a. Post test < Pre test

b. Post test > Pre test

c. Post test = Pre test

Estadísticos de contraste^a

	Post test – Pre test
Z	-4,110 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

La significatividad asintótica (bilateral) es de 0,000, es decir menor al valor $p < 0,05$; además el valor $Z = -4,110$; estos valores permiten aceptar la hipótesis de investigación en la que se afirma que al aplicar juegos motores como estrategia se logra mejorar el nivel de autonomía de los niños de 5 años de la I.E. 14799 Turicarami de Ignacio Escudero- Sullana, 2021.

5.2. Análisis de resultados

5.2.1. Diagnosticar el nivel de autonomía en niños de una I.E. Pública de Sullana, 2021, mediante un pre test.

Los resultados obtenidos en la evaluación aplicada antes de usar el juego motor como estrategia para el desarrollo de la autonomía muestran que la mayoría de niños (73%) se ubica en un nivel de inicio respecto a su nivel de autonomía, el 27% se ubica en el nivel de proceso y no hay niños que se ubiquen en los niveles de logro previsto y logro destacado, estos resultados demostraron las dificultades de los niños para su autoconocimiento, autoaceptación y autorespeto, no mostrando habilidades para elegir con seguridad las actividades que va a realizar, participar de manera activa cuando juega y expresar sus ideas de forma coherente.

Los resultados se asemejan a lo encontrado por Jaramillo et al (2018), en su estudio sobre juego y autonomía halló que la mayoría de los niños (75%) presentan dificultades en las habilidades asociadas a autonomía como relacionarse con los demás, expresar opiniones, comunicar sus emociones, mostrar autoconocimiento, empatía y comunicación asertiva.

Desde el ámbito metodológico, es preciso señalar que, a pesar de la similitud de los resultados en las investigaciones, en la investigación de Jaramillo et al (2018), se trabajó con una muestra muy pequeña 6 niños y se utilizó como instrumento el diario de campo considerando las dimensiones: autoconocimiento, empatía, comunicación asertiva, relaciones interpersonales toma de decisiones, solución de conflictos, pensamiento crítico y creativo, manejo de emociones, tensiones y estrés, mientras que en esta investigación se trabajó con una muestra de 22 y se utilizó una lista de cotejo con las dimensiones: habilidad socio afectiva, cognitiva y comunicativa. En el antecedente se utilizó metodología de enfoque cualitativo y con diseño de investigación acción-crítica reflexiva, mientras que en este estudio se usó una metodología aplicada y diseño pre experimental. Es preciso señalar que ambas investigaciones hallaron que los niños tienen serias dificultades para actuar con autonomía en diferentes situaciones que se les presentan.

Es necesario reconocer que la autonomía es un elemento esencial para tomar buenas decisiones. Es decir, mirar toda la gama de alternativas y elegir la mejor opción, por esta razón es necesario que los docentes desde la escuela apliquen estrategias adecuadas que mejoren el nivel de autonomía de los niños, y entre una de ellas se puede hacer uso de juegos motores.

En relación a la autonomía es preciso citar a Álvarez (2015), quien señala que esta es la capacidad de toda persona para actuar de manera libre y espontánea, es decir sus decisiones no están sujetas a la orden de alguien. De la misma manera Milicic (2015), define la autonomía como la capacidad de las personas para actuar en forma independiente y según su propio criterio y tener autonomía favorece el

desarrollo de un proyecto de vida propio, la fijación de metas, la capacidad de tomar decisiones y esforzarse en lograr las metas porque son propias.

5.2.2. Aplicar el juego motor como estrategia para mejorar la autonomía de los niños de una I.E. Pública de Sullana, 2021

Para cumplir con los objetivos propuestos en el estudio se diseñó y aplicó 10 sesiones de aprendizaje en las que se utilizó el juego motor como estrategia para mejorar el nivel de autonomía de los niños. En el desarrollo de las sesiones y de acuerdo al registro de valoraciones en la lista de cotejo se comprobó, de acuerdo a la tabla 4 y figura 2, en las primeras sesiones de aprendizaje el mayor porcentaje de estudiantes se ubicó en el nivel de inicio (100% y 82% en la primera y segunda sesión, respectivamente), en las sesiones intermedias el mayor porcentaje de niños se ubica en el nivel de proceso (59% y 41% en la cuarta y quinta sesión, respectivamente), sin embargo las últimas sesiones el mayor porcentaje de niños se ubica en el nivel de logro destacado (64% y 82% en la novena y décima sesión, respectivamente). Al hacer el análisis progresivo de las diferentes sesiones de aprendizaje y el nivel de logro de la autonomía de los niños; se observa que a medida que se desarrollan las sesiones los niños mejoran su nivel de autonomía, esto permite validar que los juegos motores tienen incidencia positiva sobre la autonomía de los niños quienes muestran habilidades para desplazarse con seguridad por diversos espacios al momento de jugar, asumir responsabilidades al jugar, y expresar espontáneamente sus preferencias y desagrados.

Estos resultados se asemejan a lo encontrado por Solís (2019), que en su estudio juego libre y autonomía comprobó que los niños muestran un nivel de logro

esperado y destacado en su nivel de autonomía (20% y 40%, respectivamente) y este nivel está asociado a las actividades lúdicas que realizan los docentes dentro y fuera de aula, de esta manera los niños tienen habilidad para actuar en relación consigo mismo y con los demás.

A nivel metodológico, es necesario señalar que en ambas investigaciones se trabajó con muestras similares (20 y 22 niños), además el estudio de Solís (2019), corresponde a un estudio de tipo correlacional y esta es una investigación pre experimental, pero en ambas se establece una relación entre en juego y el nivel de autonomía. Solís (2019), al igual que en este estudio utilizó una lista de cotejo con 12 ítems en la que consideró las dimensiones: Autonomía de relación consigo mismo, y autonomía de relación con los demás; y en este estudio se consideró una lista de cotejo con 30 ítems asociados a las dimensiones: habilidad socio afectiva, cognitiva y comunicativa.

De acuerdo a lo expuesto se debe tener presente que los juegos motores desarrollan la imagen corporal, control motor y el equilibrio; y contribuyen a que el niño tome conciencia de su cuerpo, espacio y el tiempo, ayudándole así a que se fortalezca la autoestima de los niños.

Respecto al juego motor Sarlé (2012), señala que los juegos motores movilizan nuestro aspecto psicomotor que favorecen el crecimiento corporal y personal de cada niño. También Minerva (2015), nos dice que el juego como contenido de aprendizaje permite el logro de aspectos motrices, afectivos y sociales. Además, Cobos (2011), enfatiza en que los juegos motores favorecen el desarrollo afectivo, cognitivo, motor y emocional, mejora de la autonomía y autoconfianza.

5.2.3. Diagnosticar el nivel de autonomía en niños de una I.E. Pública de Sullana, 2021, mediante un post test.

En relación a evaluar el nivel de autonomía obtenido por los niños de 5 años después de la aplicación de las sesiones de juego motor; de acuerdo a los resultados de la tabla 5 y figura 3, se establece que la mayoría de los niños (82%) muestra un nivel de logro destacado en relación a su autonomía, el 13% se ubica en logro previsto y el 5% en proceso. Los resultados evidencian que los niños son hábiles para establecer relaciones con sus compañeros, expresar sentimientos, aceptarse y valorarse como persona, mostrar seguridad al hablar y tener iniciativa para desarrollar actividades.

Estos resultados se asemejan a los de Retuerto (2020), quien al analizar la incidencia de la expresión corporal en el desarrollo de la autonomía en niños de 5 años halló que estos muestran un nivel alto de autonomía (60%) el cual se asocia a las actividades de expresión corporal que realizan los docentes, de esta manera los niños muestran habilidades favorables para relacionarse consigo mismo y con los demás en actividades como toma de decisiones, realizar actividades por sí solo, expresar sus emociones y sentimientos, jugar con los demás e integrarse a las actividades de grupo.

A nivel metodológico, debemos tener en cuenta que en la investigación de Retuerto (2020), corresponde a un estudio cuantitativo de diseño correlacional, mientras que en este estudio se utilizó metodología aplicada y diseño pre experimental. En el antecedente se trabajó con una muestra de 20 niños y en este estudio se trabajó con 22 niños. Los instrumentos utilizados por Retuerto (2020), han

sido la ficha de observación y lista de cotejos para evaluar el nivel de autonomía y sus dimensiones relación consigo mismo y relación con los demás, mientras que en este estudio se utilizó la lista de cotejo con 30 ítems asociados a las dimensiones: habilidad socio afectiva, cognitiva y comunicativa. Retuerto en su estudio concluyó que hay una relación significativa entre la expresión corporal y la autonomía de los niños, en esta línea este estudio determina que los juegos motores mejoran la autonomía de los niños.

De acuerdo a lo hallado, es necesario tomar en cuenta los aportes de Santamaría y Santamaría (2016), quienes señalan que los juegos motores promueven una mejor interacción mediante la atención a la diversidad. Es preciso considerar que cada niño tiene su ritmo y su estilo de maduración, desarrollo y aprendizaje, por ello, su afectividad, sus características personales, sus necesidades, intereses y estilo cognitivo serán elementos que condicionarán a la práctica educativa. Así de manera gradual se va favoreciendo su nivel de autonomía en relación consigo mismo y con los demás.

Lo referenciado permite determinar que las actividades en las que se hace so de juegos motores mejoran el nivel de autonomía de los niños, estableciendo que les ayuda tener una buena relación consigo mismo y con los demás, de la misma manera aumenta su habilidad para trabajar en equipo y tomar decisiones.

5.2.4. Comparar el nivel de desarrollo de la autonomía de los niños de una I.E. Pública de Sullana, 2021, antes y después de aplicar las estrategias de juego motor.

Al realizar la comparación de los resultados obtenidos en la evaluación de inicio y la evaluación de salida, es decir antes y después de aplicar las actividades de

juegos motores con los niños se tiene que en el nivel de inicio hay una disminución de 73%, mientras que en el nivel de logro destacado hubo un aumento de 79% de niños. La comparación de los resultados evidencia que existe diferencias significativas favorables entre la evaluación de inicio y la evaluación de salida que demuestran mejora en el nivel de autonomía de los niños de 5 años de la institución educativa. De esta manera los niños después de participar de las actividades de juegos motores muestran mejores habilidades para confiar en sus posibilidades al jugar, participar en juegos de manera cooperativa y respetar las decisiones de los demás.

Estos resultados concuerdan con lo hallado por Cuba (2019), en su estudio sobre juego recreativo como medio para el desarrollo de la autonomía, al comparar los resultados del pre test y post test, sobre el nivel de autonomía, obtuvo que en el pre test (en una evaluación vigesimal) la mayoría de los niños obtiene puntuaciones por debajo de 11 (77%) y en el post test la mayoría de estudiantes alcanza puntajes mayores a 15 (92%); de esta manera determinó que las actividades de juego recreativo tienen una incidencia sobre el nivel de autonomía de los niños.

Desde lo metodológico, se considera que la similitud de los resultados obedece a que se trabajó con una muestra casi similar (26 niños). Cuba (2019), trabajó 5 sesiones usando juegos recreativos y se evaluó mediante una lista de cotejo el nivel de autonomía y sus dimensiones: Se reconoce a sí mismo y actúa con seguridad. En este mismo sentido en esta investigación se trabajó con una muestra de 22 niños, se aplicó 10 sesiones de aprendizaje en las que se utilizó el juego motor como estrategia y se avalúo la autonomía de los niños con una lista de cotejo que

consideró las dimensiones: habilidad socio afectiva, cognitiva y comunicativa.

En este sentido Maldonado (2017), señala que a través de los juegos motores se genera una relación de afecto y seguridad de las capacidades del niño, les trasmite confianza para que puedan enfrentar sus propios retos. Se trata de una actitud que busca dar seguridad al niño para que tengan una personalidad propia, con pensamientos propios, deseos y sentimientos, y para que sean capaces de valerse por sí mismos.

Esto hace necesario que los docentes apoyen a los niños usando el refuerzo positivo mediante frases, haciéndoles saber que ella reconoce la superación de sus propias metas y ritmos personales, y sentir que es querido en todas sus complejidades y diferencias; y para ello debe crear un ambiente armónico y confiable, el cual les permita a los niños comunicarse plenamente con las personas de su entorno, ya sea en el contexto social como familiar, sobre temas de su interés respondiendo así a sus necesidades y poniendo en práctica su autonomía personal.

5.2.5. Determinar la influencia del juego motor como estrategia en la autonomía de los niños de 5 años de una I.E. Pública de Sullana, 2021.

En relación a este objetivo se tuvo que al realizar la contrastación de la hipótesis en la que se afirma: El juego motor mejora la autonomía de los niños de 5 años. Al realizar la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon se obtuvo que el valor de significancia menor al valor de p (0,05); lo cual demostró que hay significatividad en los resultados, por ello se acepta que el juego motor como estrategia mejora la autonomía de los niños, la cual lo demuestran al respetar las normas y reglas de juego, identificar y reconocer los diferentes espacios donde puede

jugar y expresa sus emociones de manera oral.

Estos resultados los corrobora Mostacero (2018), que en su sobre actividades lúdicas y desarrollo de la autonomía en el que aplicó un programa de juegos lúdicos para la mejora de la autonomía de los niños del nivel inicial, halló un valor $t= 2,145$ con un valor de significancia menor a 0,05 (0, 00) de esta manera demostró que la aplicación de las actividades lúdicas favorece el desarrollo de la autonomía de los niños.

Es notorio que en ambas investigaciones las comparaciones de los valores obtenidos en el pre y post test, los estudiantes muestran un mejor nivel de autonomía después de aplicar juegos como estrategia. Desde el aspecto metodológico se tiene que Mostacero (2018), usó una metodología aplicada de nivel cuasi experimental con dos grupos no equivalente con pre test y post test, la muestra fue de 31 niños (experimental) y 10 niños (control). En este estudio se usó una metodología aplicada y diseño pre experimental con un solo grupo al que se le aplicó un pre y post test, la muestra fue de 22 niños. El instrumento usado por Mostacero (2018), fue una guía de observación que consideró las dimensiones: cognitivo, motriz y social de la autonomía; y en este estudio se trabajó con las dimensiones: habilidad socio afectiva, cognitiva y comunicativa. La similitud entre ambos estudios se da, en la medida que, permite valorar que las estrategias de juego motor o simplemente la actividad lúdica ayuda a que los niños mejoren su nivel de autonomía para tomar sus propias decisiones.

Al respecto Galera (2019), señala que las actividades de juegos motores son importantes porque tienen gran potencial energético, afectivo y motriz, y a través de

la interacción motriz el niño desarrolla rasgos de su personalidad y actitudes para actuar frente a situaciones problemáticas diversas. De la misma manera Sáez (2018), manifiesta que el juego ayuda al desarrollo integral del niño y aportar a diversas dimensiones del ser humano; los cuales ayudan al crecimiento personal desde lo afectivo, psicosocial, motriz.

Queda claro que desde la escuela se debe aplicar estrategias lúdicas, que combinen actividades motoras y de pensamiento, para así favorecer las dimensiones cognitiva, motriz y social; las mismas que inciden en el nivel de autonomía de los niños.

VI. CONCLUSIONES

Se determinó que los juegos motores como estrategia mejoran la autonomía de los niños de 5 años, a través de las actividades en las que se utilizó juegos motores los niños tuvieron la libertad para jugar y desplazarse de manera libre por diferentes espacios mostrando una actitud positiva frente a las actividades y participaron de manera activa. La prueba de hipótesis muestra que la significatividad asintótica (bilateral) es de 0,000, es decir menor al valor $p < 0,05$.

En el pre test, antes de la aplicación de las actividades de juegos motores, la mayor proporción de niños se encontraron en el nivel de inicio (73%) con respecto a su autonomía, porque mostraron dificultades para elegir con seguridad las actividades que va a realizar, participar de manera activa cuando juega y expresar sus ideas de forma coherente, es decir necesitan ayuda en sus dimensiones socio afectiva, cognitiva y comunicativa de la autonomía.

La aplicación de actividades de juego motor como estrategia para mejorar la autonomía en niños de 5 años generó que los niños fue que participen de manera activa y entusiasta. Se evidenció un avance progresivo debido a que en la primera sesión el 100% de los niños se ubicaron en el nivel de inicio y en la última sesión el 82% se ubicó en el nivel de logro destacado, los resultados permitieron concluir que las actividades de juegos motores mejoran la autonomía de los niños.

En el post test, después de la aplicación de las actividades de juegos motores, la mayor cantidad de niños se ubicaron en el nivel de logro destacado (82%) con respecto a su autonomía, mostrando habilidades favorables para jugar de manera

libre en diferentes espacios, participar en juegos de manera cooperativa y expresar de manera espontánea sus preferencias y desagradados, es decir muestran autonomía al realizar actividades de juego motor.

Al comparar el nivel de desarrollo de la autonomía en niños de 5 años antes y después de la aplicación del juego motor como estrategia, se determinó que hay un incremento positivo en relación al porcentaje de estudiantes que se ubican en nivel de logro destacado, se pasó de 0% en el pre test a un 79% en el post test, demostrando seguridad para desplazarse con seguridad por diversos espacios del aula, participar en juegos de manera cooperativa, respetar las decisiones de los demás, confiar en sus posibilidades al jugar, mostrar confianza para asumir sus propios retos y expresar sus emociones al jugar.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Recomendaciones

a) **Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:**

A los investigadores realizar la investigación con una muestra de niños de una escuela de la ciudad, ya que el estudio ha sido realizado en una institución educativa de zona rural.

A los investigadores realizar un estudio incluyendo un grupo de control (trabajo experimental), con grupos equivalentes para hacer la comparación de cuánto influye la aplicación de juegos motores en el nivel de autonomía de los niños de cada grupo (control y experimental).

b) **Recomendaciones desde el punto de vista práctico:**

Las docentes de la institución educativa deben incorporar en su planificación curricular de las diferentes áreas curriculares, el uso de actividades de juego motor para ayudar a los niños a desarrollar habilidades asociadas a mejorar su nivel de autonomía.

Las docentes deben orientar a las familias de los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 14799 Turicarami de Ignacio Escudero- Sullana, para que desde casa desarrollen y fortalezcan la autonomía de los niños a través de juegos motores que pueden realizar en actividades cotidianas.

El equipo directivo de la de la Institución Educativa N° 14799 Turicarami de Ignacio Escudero- Sullana, debe capacitar a las docentes en estrategias de juegos

motores para el desarrollo de la autonomía de los niños, de esta manera se brindará una mejor atención educativa.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

A la Universidad, desarrollar cursos y talleres de capacitación dirigidos a los estudiantes de educación, sobre elaboración de instrumentos de evaluación como listas de cotejo, guías de observación, rúbricas con escala tipo Likert para que así estén preparados para diseñar instrumentos adecuados y confiables que puedan utilizados en los trabajos de investigación que realizan.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, S. (2015). *La autonomía personal y la autonomía relacional*. Análisis Filosófico, 35(1), 13–26. <https://doi.org/10.36446/af.2015.44>
- Angulo, G. (2013). *La autonomía y la concepción de profesor desde creencias y saberes de los docentes de la Escuela Bolivariana*. Investigación y Postgrado, 28(1), 45-85. ISSN: 1316-0087. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65841004003>
- Ascui, C. (2016). *La autonomía de los niños/as en su recorrido diario hacia el colegio, diferenciados por su nivel socioeconómico*. [Tesis de maestría. Universidad de Chile]. <https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/141452/la-autonomia-de-los-ninos-as-en-su-recorrido-diario-hacia-el-colegio.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Baena, A. y Ruiz, P. (2016). *El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación*. EmásF, Revista Digital de Educación Física. Año 7, Núm. 38 (enero-febrero de 2016). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5351993.pdf>
- Barbero, M. (2010). *Alfa de Cronbach (α): qué es y cómo se usa en estadística*. Psicometría (teoría, formulario y problemas resueltos). Madrid: Sanz y Torres. <https://psicologiymente.com/miscelanea/alfa-de-cronbach>
- Berruezo, P. (2000): *El contenido de la psicomotricidad*. En Bottini, P. (ed.) *Psicomotricidad: prácticas y conceptos*. pp. 43-99. Madrid: Miño y Dávila. (ISBN: 84-95294-19-2. <https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenido-psicomotricidad-texto.pdf>
- Bruzzo, M. y Jacobovich, M. (2008). *Escuela para educadores, enciclopedia de pedagogía práctica nivel inicial*. Buenos Aires Argentina: Cadiex Internacional. 1ra Edición. <https://isbn.cloud/9789974804685/escuela-para-educadores-enciclopedia-de-pedagogia-practica-nivel-inicial/>

- Carmona, D. (2020). *Autonomía e interdependencia. La ética del cuidado en la discapacidad*. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.15517/h.v10i2.41154>
- Castro, M. y Morales, M. (2015). *Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje*. Costa Rica. <http://dx.doi.org/10.15359/ree.19-3.11>.
- Cerri, C. (2015). *Dependencia y autonomía: una aproximación antropológica desde el cuidado de los mayores*. Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, 15(2),11-140. ISSN: 1578-8946. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53741125005>
- Cobos, J. (2016). *El juego motor en la escuela*. ISSN 1988-6047 Dep. Legal: GR 2922/2007. Granada: Innovación y experiencias educativas. https://emasf.webcindario.com/El_juego_motor_como_recurso_pedagogico_para_el_aprendizaje_de_la%20lengua_extranjerao.pdf
- Conde, J. y Viciano, V. (1997). *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas*. Málaga: Editorial Aljibe. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=177700>
- Cuba, (2019). *El juego recreativo como medio para el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial 40377 Jorge Aurelio Abril Flores, Cabanaconde, Arequipa-2017*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Perú] <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9296>
- D'Angelo, S. (2015). *Población y muestra*. UNNE UCP. [https://med.unne.edu.ar/sitio/multimedia/imagenes/ckfinder/files/files/aps/POBLACION%20Y%20MUESTRA%20\(Lic%20D'Angelo\).pdf](https://med.unne.edu.ar/sitio/multimedia/imagenes/ckfinder/files/files/aps/POBLACION%20Y%20MUESTRA%20(Lic%20D'Angelo).pdf)
- De Luca, C. (2009). *Implicaciones de la formación en la autonomía del estudiante universitario*. Electronic Journal of Research in Educational Psychology, 7(2),901-922. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293121945015>
- Díaz, N., y Buadas, C., y Quiroga, E. (2014). *El desarrollo de la autonomía de los alumnos de inglés con fines específicos*. Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy (46),179-194. ISSN: 0327-1471. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18542677010>

- Freire, P. (2004). *Pedagogía de la autonomía*. ISBN 85-219-0243 Sao Paulo: Paz e Terra SA. <https://redclade.org/wp-content/uploads/Pedagog%C3%ADa-de-la-Autonom%C3%ADa.pdf>
- Galera, A. (2019). *Juego motor y educación física: Bases para una reforma*. Barcelona: Editorial Cims 97. https://www.researchgate.net/publication/39135107_Juego_motor_y_educacion_fisica_bases_para_una_reforma_Motor_games_and_physical_education_foundations_for_a_reform
- Galicia, L., Balderrama, J., y Edel, R. (2017). *Validez de contenido por juicio de expertos: propuesta de una herramienta virtual*. *Apertura* (Guadalajara, Jal.), 9(2), 42-53. <https://doi.org/10.32870/ap.v9n2.993>
- Gamboa, R. (2015). *Corporalidad y motricidad: desarrollo de la autonomía, la identidad, la convivencia y la comunicación en la infancia*. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Santa Inés. Viña del Mar. <https://efdeportes.com/efd206/corporalidad-y-motricidad-autonomia-identidad.htm>
- Garibay, S. (2013). *Enfoque sistémico: Una introducción a la psicoterapia familiar*. Barcelona: Gedisa. https://www.academia.edu/37729816/Enfoque_sist%C3%A9mico_una_introducci%C3%B3n_a_la_terapia_familiar_sist%C3%A9mica_Salvador_Garibay_Rivas
- Gil, P. y Navarro, V. (2004). *El juego motor en educación infantil*. Sevilla- España: Wanceulen Editorial Deportiva, S.L. <https://es.scribd.com/document/465599095/el-juego-motor-en-educacioninfantil-pdf>
- Godall, T. (2010). *La competencia motriz del bebé es posible cuando cambia la mirada del adulto*. *Revista Aula de Infantil* N 153, p 8-9. <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/2370330>

- Gómez, O., y Martín, J. (2013). *Cómo fomentar la autonomía y responsabilidad en nuestros hijos e hijas*. Confederación española de asociaciones de padres y madres de alumnos, 1, 44. <http://cppomove.educa.aragon.es/IMG/pdf/-24.pdf>
- Gutmann, T. (2019). *Dignidad y autonomía. Reflexiones sobre la tradición kantiana* (Carlos Emel Rendón, Trad.). *Estudios de Filosofía*, 59, 233-254. <https://doi.org/10.17533/udea.ef.n59a11>
- Guzmán, G. (2018). *Lista de cotejo: qué es y cómo se usa esta herramienta de evaluación*. <https://psicologiymente.com/desarrollo/lista-de-cotejo>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGRAW-HILL Interamericana Editores, S.A. DE C.V. México. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Methodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Huancapaza, N. (2019). *Acuerdos de convivencia y la autonomía en niños de cuatro años de la institución educativa inicial 983 del distrito de san miguel, provincia de San Román, región puno, año 2019*. [Tesis de licenciatura. Universidad los Ángeles de Chimbote, Perú]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/19396>
- INEI (2018). *Estado de la población peruana*. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1743/Libro.pdf
- Jaramillo, M., Ramírez, C., y Restrepo, L. (2018). *El potencial del juego en el desarrollo de la autonomía de los niños con discapacidad visual del programa Buen Comienzo de la ciudad de Medellín*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Antioquía, Colombia] http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/3412/1/D0349_mar_iaalejandrajaramillo_cindyramirez_y_luzadrianarestrepo.pdf
- Jiménez, F., Sánchez, C., y Gómez, A. (2015). *Desarrollo de la autonomía del alumnado de primaria en educación física a través de un proceso de investigación-acción*. RICYDE. *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*,

XI (42),310-328. ISSN: 1885-3137.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=71041417002>

Jiménez, M. (2004). *Jugar: la forma más divertida de educar*. España. Ediciones Palabra. S.A. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=254100>

Kohlberg, L. (1955). Desarrollo moral: la teoría de Lawrence Kohlberg. <http://ceril.net/index.php/articulos?id=267>

Latorre, P. y López, J. (2008). *Desarrollo de la motricidad en Educación Infantil*: Barcelona: Gedisa.
<https://rieoei.org/historico/deloslectores/1838%20LatorreV2.pdf>

Le Boulch, J. (1996). *La educación por el movimiento en la edad escolar*. Barcelona. <https://www.casadellibro.com/libro-la-educacion-por-el-movimiento-en-la-edad-escolar/9788475091174/330377>

López, C., y Vallet, R. (2011). *Cómo fomentar la autonomía en los niños*. <https://educrea.cl/fomentar-la-autonomia-los-ninos/>

Malaguzzi, L. (1993). *Your Image of the child: Where Teaching Begins. Seminar*. <https://www.reggioalliance.org/downloads/malaguzzi:ccie:1994.pdf>

Maldonado, C. (2017). *El rol del docente como favorecedor del desarrollo de la autonomía en los niños*. Lima. [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica Del Perú]
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/8914>

Manzano, J. y Carrera, I. (2005). *La educación física en el proceso educativo*. Madrid: Ed. Infornet. https://redib.org/Record/oai_articulo822183-el-juego-motor-como-actividad-f%C3%ADsica-organizada-en-la-ense%C3%B1anza-y-la-recreaci%C3%B3n

Martínez, A. (2017). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf>

- Martínez, T. (2013). *La atención centrada en la persona. La autonomía como capacidad y como derecho*.
<http://www.acpgerontologia.com/acp/decalogodocs/laautonomia.htm>
- Milicic, N. (2015). *Desarrollar la autoestima de nuestros hijos: tarea familia imprescindible. 1ª Edición año 2003*. <http://valoras.uc.cl/images/centro-recursos/familias/ValoresEticaYDesarrolloSocioemocional/Fichas/Desarrollar-la-autoestima-de-nuestros-hijos.pdf>
- Minerva, C. (2002). *El juego: una estrategia importante*. *Educere*, 6(19),289-296. ISSN: 1316-4910. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>
- Monge, M., y Meneses, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. *Revista Educación*, 25(2),113-124. ISSN: 0379-7082. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Montessori, M. (2003). *El método de la pedagogía científica aplicado a la educación de la infancia*. Madrid: Biblioteca Nueva S.L. <https://revistas.usc.gal/index.php/reladei/article/view/4756>
- Mostacero, D. (2018). *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 de maestría, Universidad Nacional de Cajamarca, Perú] <https://repositorio.unc.edu.pe/handle/20.500.14074/1593>
- Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una institución Educativo particular del Distrito de Castilla, Piura*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Piura, Perú] https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ochoa, F. (2017). La formación de la autonomía moral desde el preescolar. *Varona. Revista Científico Metodológica*, (66), e20. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1992-82382018000100020&lng=es&tlng=es.

Olivares, S. (2017). El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura. [Tesis de licenciatura. Universidad de Piura, Perú]. <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/2674>

Paidós.

Parra, A. (2015). *Estilos educativos materno y paterno: Evaluación y relación con el ajuste adolescente*. *Anales De Psicología*. 2007; 23(1): 49-56. <http://revistas.um.es/analesps/article/view/23201>.

Piaget, J. (1973). *La formación del símbolo en el niño*. México: Editorial Fondo de Cultura económica. 2da. Reimpresión. <http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacion-del-simbolo-piaget.pdf>

Piaget, J. (1976). *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Editorial Fontanella (traducción española. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80530202.pdf>

Piaget, J. y Heller, J. (1968). *La autonomía en la escuela*. Barcelona: Paidós. <https://studylib.es/doc/6392688/j.piaget-y-j.heller-%E2%80%99Cl-a-autonom%C3%ADa-en-la-escuela%E2%80%9D-ed.losad...>

Pikler, E. (1985). *Moverse en libertad*. España: Editorial Nacea. <https://colaboraeducacion30.juntadeandalucia.es/educacion/colabora/web/171409gt027/inicio/-/blogs/pikler-e-1985-moverse-en-libertad-desarrollo-de-la-motricidad-global-#:~:text=Esta%20obra%20fue%20realizada%20con,se%20va%20produciend o%20en%20%C3%A9l.>

Reategui, N. (1995). *Modelo sistémico de evaluación*. Módulo 3. ¿Cómo evaluar a los niños? MINEDU. Lima, Perú. <https://www.minedu.gob.pe/buenaspracticadocentes/pdf/tomo1-buenas-practicadocentes-practicadocentes-inicial-primaria.pdf>

Rega, D. (2020). *La importancia del desarrollo de la autonomía*. Agosto 3, 2020. Autonomía, Desarrollo Infantil, Discapacidad, Educación, Envejecimiento

Activo. <https://universoneurodiverso.com/la-importancia-del-desarrollo-de-la-autonomia/>

Retuerto, F. (2020). *La expresión corporal y el desarrollo de la autonomía en niños de 5 años de la institución educativa 1662 Villa San Luis, distrito Nuevo Chimbote – 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad los Ángeles de Chimbote, Perú].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/19482>

Rivera, J. y Sisalima, K. (2020). Juego en rincones para el desarrollo de la autonomía de niños y niñas de 3 a 4 años del CEI “República de Guatemala” durante el periodo lectivo 2019-2020. [Tesis de maestría, Universidad Central del Ecuador] <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/21606/1/T-UCE-0010-FIL-904.pdf>

Rodríguez, J. (2010). *Educación por el movimiento: juegos motores en educación infantil*. Revista Digital - Buenos Aires - Año 14 - N° 141, febrero de 2010.
<https://efdeportes.com/efd141/juegos-motores-en-educacion-infantil.htm#:~:text=El%20juego%20motor%20se%20perfila,%2C%20valores%2C%20actitudes%20y%20normas.>

Rodríguez, J. (2019). *Juegos motores*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
<https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/handle/123456789/19180>

Rodríguez, S., y Barrera, V. (2015). *Comparación de prácticas inclusivas de docentes de servicios de educación especial y regular en México*. Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación. 15(3),1-17.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44741347011>

Romero, V. y Gómez, M. (2008). *El juego infantil y su metodología*. España: Editorial Altamar. <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>

Ruiz, F. y García, M. (2004). *El juego en los contextos escolares de educación infantil y primaria*. En F. Ruiz & M^a E. García, Desarrollo de la motricidad a través del juego (pp. 73-99). Madrid: Gymnos.
https://www.um.es/desarrollopsicomotor/Nuria_002_files/005.pdf

- Sáez, C. (2018). *El juego motor en la etapa de Educación infantil*.
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/15339/SaezdelRioClaudia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Salas, E. (2020). *Proyectos de investigación aplicada y desarrollo tecnológico*.
<https://www.fondecyt.gob.pe/convocatorias/investigacion-cientifica/proyectos-de-investigacion-aplicada-y-desarrollo-tecnologico-2020>
- Santamaría, D y Santamaría, J. (2016). *La importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar*. [Tesis de maestría, Universidad de Tolima, Colombia]
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2055/1/la%20importancia%20del%20juego%20en%20el%20desarrollo%20motriz.pdf>
- Sarlé, P. (2012). *Juego y educación infantil: Experiencias infantiles, espacios y lugares para jugar*. Buenos Aires - Argentina: fundación navarro viola. disponible en: <https://es.scribd.com/doc/172767463/patricia-sarle-Juegoy-Educacion-Infantil>
- Sepúlveda, M. (2003). *Autonomía Moral: una posibilidad para el desarrollo humano desde la ética de la responsabilidad solidaria*. Chile: Universidad de Chile.
<https://revistapsicologia.uchile.cl/index.php/RDP/article/view/17294>
- Solís, L. (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 de licenciatura, Universidad los Ángeles de Chimbote, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/11507>
- Tardos, A. (1998). *El rol de la observación en el trabajo educativo*. Revista La Hamaca N° 9, 73-79 Bs. As. FUNDARI-CIDSE.
<https://rieoei.org/historico/deloslectores/experiencias117.htm>
- ULADECH (2021). *Código de ética para la investigación Versión 004*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
<https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>

Viquez, E. (2015). *El lugar del niño y la niña en la toma de decisiones en la dinámica de aula: Reflexiones desde la pedagogía de la autonomía de Paulo Freire.*

Revista Electrónica Educare, 19(1),131-146.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194132805008>

Zapata, O. (1989). *Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva psicogenética.* México:

Pax México. <https://www.goodreads.com/es/book/show/16071280>

ANEXOS

Anexo 1

Carta de la institución educativa



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

“Año de Bicentenario del Perú: 200 años de independencia”

Sullana, 03 de abril 2021

OFICIO N° 011-2021-EPE-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).

Lic. Yuliana Ruiz Peña

Director de la I.E 14799 Turicarami de Ignacio Escudero

Presente.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante **Meiri Cleiri Silva Dioses**, con código de matrícula N°0407181045, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quien ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **“EL JUEGO MOTOR COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 5 AÑOS”** durante los meses de Abril, Mayo y Junio del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,


 UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
 E.I.I.I. SULLANA
 Mgtr. Juan Carlos Torres del Rosario
 Coordinador Escuela Educación




Anexo 02

Consentimientos

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)

Título del estudio: La dramatización como estrategia para mejorar la autoestima en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Turicarami 14799”, Distrito de Ignacio Escudero - Sullana 2021
Investigador (a): Meiri Cleiri Silva Dioses.

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: el juego motor como estrategia para mejorar la autonomía en los niños de 5 años de la Institución

Educativa “Turicarami 14799”, Distrito de Ignacio Escudero - Sullana 2021.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras) Este estudio permitirá que a partir del desarrollo de sesiones utilizando la dramatización se busque mejorar el nivel de autoestima que presentan los niños de educación inicial, después de la verificación y el análisis de resultados se podrá confirmar que las actividades de dramatización ayudan a mejorar la autoestima.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se desarrollará a través de sesiones donde se aplicará para conocer el nivel del desarrollo de la autonomía
2. Se procederá la información obtenida en cada evaluación, cuidando el anonimato en los niños
3. Se aplicará un pre test y pos test para evaluar el desarrollo de la autoestima.

Beneficios:

El niño(a) aprenderá a mejorar la confianza en sí mismo, ganará nuevas experiencias y obtendrá nuevos aprendizajes que le servirá para su futuro.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 955443813

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en

Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de

Chimbote, correo www.uladech.edu.com

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO
Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

<u>LIANA X. MOGOLLÓN HERRERA</u>	<u>13 de abril del 2021</u>
Nombres y Apellidos Participante	Fecha y Hora
<u>Meiri C. Silva Dioses</u>	<u>10 de abril del 2021</u>
Nombres y Apellidos Investigador	Fecha y Hora

Anexo 03
Instrumentos de evaluación

CODIGO DEL NIÑO(A): 001

Instrucciones: A continuación, se presenta un conjunto de indicadores seguido de tres opciones. Se debe marca con un aspa la opción que estime conveniente según la frecuencia con la que realiza la niña o niño. Tenga en cuenta la siguiente valoración:

Siempre	A veces	Nunca
El niño realiza la acción o actividad de manera muy frecuente.	El niño realiza la acción o actividad de manera no muy frecuente.	El niño en ningún momento realiza la acción o actividad.

N°	ITEM	CATEGORÍA			
		1	2	3	4
	Socio afectiva				
01	Elige con seguridad las actividades que va a realizar.				
02	Juega de manera libre en diferentes espacios.				
03	Se desplaza con seguridad por diversos espacios del aula.				
	<i>Control de emociones</i>				
04	Muestra control emocional al realizar juego.				
05	Juega mostrando alegría.				
06	Confía en sus posibilidades al jugar.				
	<i>Relación con los demás</i>				
N°	ITEM	CATEGORÍA			
		1	2	3	4
07	Trata con cortesía y amabilidad a sus compañeros.				
08	Respeto las normas y reglas de juego.				
09	Saluda a su profesora y amigos.				
10	Respeto los espacios de juego de sus compañeros				

	Cognitiva				
11	Participa de manera activa cuando juega.				
12	Asume responsabilidades en el juego.				
	<i>Trabajo en equipo</i>				
13	Participa en juegos de manera cooperativa.				
14	Juega y/o trabaja en equipo				
15	Identifica y reconoce los diferentes espacios donde puede jugar				
	<i>Muestra identidad</i>				
16	Llama a sus compañeros por su nombre.				
17	Le gusta que le llamen por su nombre				
18	Cuida adecuadamente los materiales que utiliza				
19	Muestra confianza para asumir sus propios retos				
20	Resuelve conflictos respetando los acuerdos de convivencia				
	Comunicativa				
21	Expresa sus ideas de forma coherente				
22	Expresa espontáneamente sus preferencias y desagradados				
23	Genera espacios de diálogo y pide ayuda cuando lo necesita.				
	<i>Autorregular sus emociones</i>				
24	Respeto las decisiones de los demás.				
25	Muestra seguridad pidiendo ayuda cuando lo necesita.				
26	Pide ayuda para solucionar un conflicto.				
	<i>Mostrar seguridad</i>				
27	Expresa sus emociones de manera oral.				
28	Expresa sus emociones utilizando gestos.				
29	Interactúa con facilidad al jugar.				
30	Muestra seguridad al comunicar sus ideas.				

Prueba de normalidad

Para determinar la normalidad de la variable autonomía, tanto del pre test y post test; se hizo mediante la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, ya que la muestra es menor a 50 datos.

Para ello se planteó como:

Hipótesis nula (Ho): Los datos analizados de la variable autonomía siguen una distribución normal.

Hipótesis alterna (H1): Los datos analizados de la variable autonomía no siguen una distribución normal.

Confianza: 95%

Significancia (Alfa) = 5%

Decisión:

1. Si p-valor es menor o igual que el Alfa, se rechaza la Ho y se acepta la H1 (Los datos no tienen una distribución normal, entonces empleamos pruebas no paramétricas).
2. Si p-valor es mayor que el Alfa, se acepta la Ho y se rechaza la H1 (Los datos tienen una distribución normal, entonces empleamos pruebas paramétricas).

Para ello se utilizó el software estadístico SPSS V.22, obteniendo los siguientes resultados:

Análisis de normalidad con la prueba de Shapiro-Wilk

	Estadístico	gl	Sig.
Pre test de autonomía.	,949	22	,008
Post test de autonomía	,627	22	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la tabla 11 se observa que tanto en el pre test y el post test de la variable autonomía los valores son menores al valor de $p = 0,05$ de nivel de significancia; por lo tanto, los datos no siguen una distribución normal, por ello se aplicó una prueba no paramétrica, la prueba de hipótesis de rangos de Wilcoxon que compara el rango medio de dos muestras relacionadas, para determinar si existen diferencias entre ellas.

Anexo 04

Excel de la tabulación.

Leyenda	ITEMS DE AUTONOMÍA															SUMA	Nivel
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15		
1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	21	Inicio
2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	22	Inicio
3	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	24	Inicio
4	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	25	Inicio
5	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	23	Inicio
6	3	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	27	Proceso
7	1	1	3	2	2	1	3	2	2	2	2	1	1	1	2	26	Inicio
8	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23	Proceso
9	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	24	Inicio
10	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	21	Inicio
11	1	1	3	2	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	2	27	Proceso
12	3	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	22	Inicio
13	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	22	Inicio
14	1	2	2	2	1	3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	27	Proceso
15	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	Inicio
16	2	2	2	1	3	2	2	1	2	1	1	2	1	3	2	27	Proceso
17	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	3	2	1	1	2	23	Inicio
18	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	20	Inicio
19	2	1	1	2	2	2	1	1	1	3	2	2	1	2	2	25	Inicio
20	2	1	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	27	Proceso
21	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	21	Inicio
22	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	22	Inicio

Alumnos	ITEMS DE AUTONOMÍA															SUMA	Nivel
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15		
1	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	52	Logro destacado
2	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	51	Logro destacado
3	2	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	50	Logro destacado
4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	52	Logro destacado
5	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	51	Logro destacado
6	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	35	Proceso
7	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	2	51	Logro destacado
8	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	52	Logro destacado
9	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	2	52	Logro destacado
10	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	2	52	Logro destacado
11	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	2	52	Logro destacado
12	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	52	Logro destacado
13	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	2	50	Logro destacado
14	3	3	3	4	2	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	50	Logro destacado
15	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	50	Logro destacado
16	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	51	Logro destacado
17	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	39	Logro previsto
18	4	2	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	49	Logro previsto
19	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	43	Logro previsto
20	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	50	Logro destacado
21	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	54	Logro destacado
22	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	54	Logro destacado

Práctic	Sesión 01	Sesión 02		Sesión 03		Sesión 04		Sesión 05		Sesión 06		Sesión 07		Sesión 08		Sesión 09		Sesión 10		Práctic	
		cuant	cual																		
1	21	Inicio	Inicio	52	Logro destacado																
2	21	Inicio	Inicio	51	Logro destacado																
3	24	Inicio	Inicio	50	Logro destacado																
4	25	Inicio	Inicio	52	Logro destacado																
5	27	Inicio	Inicio	61	Logro destacado																
6	27	Proceso	Inicio	Inicio	Inicio	35	Proceso														
7	28	Inicio	Inicio	51	Logro destacado																
8	29	Proceso	Inicio	Inicio	Inicio	52	Logro destacado														
9	29	Inicio	Inicio	52	Logro destacado																
10	21	Inicio	Inicio	52	Logro destacado																
11	27	Proceso	Inicio	Inicio	Inicio	52	Logro destacado														
12	27	Inicio	Inicio	52	Logro destacado																
13	27	Inicio	Inicio	50	Logro destacado																
14	27	Proceso	Inicio	Inicio	Inicio	50	Logro destacado														
15	26	Inicio	Inicio	51	Logro destacado																
16	27	Proceso	Inicio	Inicio	Inicio	51	Logro destacado														
17	23	Inicio	Inicio	49	Logro previsto																
18	25	Inicio	Inicio	49	Logro previsto																
19	25	Inicio	Inicio	50	Logro destacado																
20	27	Proceso	Inicio	Inicio	Inicio	54	Logro destacado														
21	21	Inicio	Inicio	54	Logro destacado																
22	22	Inicio	Inicio	54	Logro destacado																

Anexo 05 constancia de los expertos

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):** Espinoza Zapata, Javier
- 1.2. Grado Académico:** Licenciado en Educación
- 1.3. Profesión:** Docente
- 1.4. Institución donde labora:** Fe y Alegría N° 18
- 1.5. Cargo que desempeña:** Sub Director de Formación General
- 1.6. Denominación del instrumento:** Lista de cotejo para evaluar la autonomía
- 1.7. Autor del instrumento:** Silva Dioses, Meiri Cleiri
- 1.8. Carrera:** Educación inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Socio afectiva							
1. Elige con seguridad las actividades que va a realizar.	X		X		X		
2. Juega de manera libre en diferentes espacios,	X		X		X		

3. Se desplaza con seguridad por diversos espacios del aula.	X		X		X		
4. Muestra control emocional al realizar juego.	X		X		X		
5. Juega mostrando alegría.	X		X		X		
6. Confía en sus posibilidades al jugar.	x		x		x		
7. Trata con cortesía y amabilidad a sus compañeros.	x		x		x		
8. Respeta las normas y reglas de juego.	x		x		x		
9. Saluda a su profesora y amigos.	x		x		x		
10. Respeta los espacios de juego de sus compañeros	x		x		x		
Dimensión 2: Cognitiva							
11. Participa de manera activa cuando juega.	X		X		X		
12. Asume responsabilidades en el juego.	X		X		X		
13. Participa en juegos de manera cooperativa.	X		X		X		
14. Juega y/o trabaja en equipo	X		X		X		
15. Identifica y reconoce los diferentes espacios donde puede jugar	X		X		X		
16. Llama a sus compañeros por su nombre.	x		x		x		
17. Le gusta que le llamen por su nombre	x		x		x		
18. Cuida adecuadamente los materiales que utiliza	x		x		x		

19. Muestra confianza para asumir sus propios retos	x		x		x		
20. Resuelve conflictos respetando los acuerdos de convivencia	x		x		x		
Dimensión 3: Comunicativa							
21. Expresa sus ideas de forma coherente	X		X		X		
22. Expresa espontáneamente sus preferencias y desagrados	X		X		X		
23. Genera espacios de diálogo y pide ayuda cuando lo necesita.	X		X		X		
24. Respeta las decisiones de los demás.	X		X		X		
25. Muestra seguridad pidiendo ayuda cuando lo necesita.	X		X		X		
26. Pide ayuda para solucionar un conflicto.	x		x		x		
27. Expresa sus emociones de manera oral.	x		x		x		
28. Expresa sus emociones utilizando gestos.	x		x		x		
29. Interactúa con facilidad al jugar.	x		x		x		
30. Muestra seguridad al comunicar sus ideas.	x		x		x		

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de Ítem	Validez de contenido	Validez de constructo	Validez de criterio	Observaciones
------------	----------------------	-----------------------	---------------------	---------------

	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Juego simbólico							
1. Representa personajes de acuerdo a la situación propuesta	x		x		x		
2. Utiliza objetos para construir historias	x		x		x		
3. Realiza movimientos corporales con seguridad	x		x		x		
4. Muestra iniciativa para jugar.	x		x		x		
Dimensión 2: Juego de reglas							
5. Propone reglas de juego.	x		x		x		
6. Respeta las reglas de juego.	x		x		x		
7. Se integra al grupo dando nuevos aportes para jugar.	x		x		x		
8. Trabaja en equipo para	x		x		x		
realizar el juego propuesto							
Dimensión 3: Juego de construcción							
9. Explica con sus propias palabras el juego que ha construido	x		x		x		

10. Propone diferentes formas de realizar un juego	X		X		X		
11. Formula preguntas cuando algo no entiende	X		X		X		
12. Pone de manifiesto su creatividad al realizar diferentes construcciones.	X		X		X		

Otras observaciones generales:



Firma Javier Espinoza Zapata

DNI N° 03670688

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

III. DATOS GENERALES:

**Apellidos y nombres del informante (Experto): Lic. GUERRERO
 REGALADO, MARIA DEL CIELO**

- 3.1. Grado Académico:** Licenciada en Educación
3.2. Profesión: Docente
3.3. Institución donde labora: Fe y Alegría N° 18
3.4. Cargo que desempeña: docente
3.5. Denominación del instrumento: Lista de cotejo para evaluar la autonomía
3.6. Autor del instrumento: Silva Dioses, Meiri Cleiri
3.7. Carrera: Educación inicial

IV. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Socio afectiva							
31. Elige con seguridad las actividades que va a realizar.	X		X		X		
32. Juega de manera libre en diferentes espacios,	X		X		X		
33. Se desplaza con seguridad por diversos espacios del aula.	X		X		X		

34. Muestra control emocional al realizar juego.	X		X		X		
35. Juega mostrando alegría.	X		X		X		
36. Confía en sus posibilidades al jugar.							
37. Trata con cortesía y amabilidad a sus compañeros.							
38. Respeta las normas y reglas de juego.							
39. Saluda a su profesora y amigos.							
40. Respeta los espacios de juego de sus compañeros							
Dimensión 2: Cognitiva							
41. Participa de manera activa cuando juega.	X		X		X		
42. Asume responsabilidades en el juego.	X		X		X		
43. Participa en juegos de manera cooperativa.	X		X		X		
44. Juega y/o trabaja en equipo	X		X		X		
45. Identifica y reconoce los diferentes espacios donde puede jugar	X		X		X		
46. Llama a sus compañeros por su nombre.							
47. Le gusta que le llamen por su nombre							
48. Cuida adecuadamente los materiales que utiliza							
49. Muestra confianza para asumir sus propios retos							

Dimensión 1: Juego simbólico							
13. Representa personajes de acuerdo a la situación propuesta	x		x		x		
14. Utiliza objetos para construir historias	x		x		x		
15. Realiza movimientos corporales con seguridad	x		x		x		
16. Muestra iniciativa para jugar.	x		x		x		
Dimensión 2: Juego de reglas							
17. Propone reglas de juego.	x		x		x		
18. Respeta las reglas de juego.	x		x		x		
19. Se integra al grupo dando nuevos aportes para jugar.	x		x		x		
20. Trabaja en equipo para realizar el juego propuesto	x		x		x		
Dimensión 3: Juego de construcción							
21. Explica con sus propias palabras el juego que ha construido	x		x		x		
22. Propone diferentes formas de realizar un juego	x		x		x		
23. Formula preguntas cuando algo no entiende	x		x		x		

24. Pone de manifiesto su creatividad al realizar diferentes construcciones.	x		x		x		
---	---	--	---	--	---	--	--

Otras observaciones generales:



Maria Del Cielo Guerrero Regalado
LIC. EDUCACION INICIAL

Firma

Lic. GUERRERO REGALADO, MARIA DEL CIELO

DNI N° 73319588

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

V. DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del informante (Experto): Doc. Rufina Eusevia, Agurto Reto.

- 5.2. **Grado Académico:** Licenciada en Educación
- 5.3. **Profesión:** Docente
- 5.4. **Institución donde labora:** IE Nacional Ignacio Escudero.
- 5.5. **Cargo que desempeña:** Docente de aula.
- 5.6. **Denominación del instrumento:** Lista de cotejo para evaluar la autonomía
- 5.7. **Autor del instrumento:** Silva Dioses, Meiri Cleiri
- 5.8. **Carrera:** Educación inicial
- 5.9.

VI. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Socio afectiva							
61. Elige con seguridad las actividades que va a realizar.	X		X		X		
62. Juega de manera libre en diferentes espacios,	X		X		X		
63. Se desplaza con seguridad por diversos espacios del aula.	X		X		X		

64. Muestra control emocional al realizar juego.	X		X		X		
65. Juega mostrando alegría.	X		X		X		
66. Confía en sus posibilidades al jugar.	x		x		x		
67. Trata con cortesía y amabilidad a sus compañeros.	x		x		x		
68. Respeta las normas y reglas de juego.	x		x		x		
69. Saluda a su profesora y amigos.	x		x		x		
70. Respeta los espacios de juego de sus compañeros	x		x		x		
Dimensión 2: Cognitiva							
71. Participa de manera activa cuando juega.	X		X		X		
72. Asume responsabilidades en el juego.	X		X		X		
73. Participa en juegos de manera cooperativa.	X		X		X		
74. Juega y/o trabaja en equipo	X		X		X		
75. Identifica y reconoce los diferentes espacios donde puede jugar	X		X		X		
76. Llama a sus compañeros por su nombre.	x		x		x		
77. Le gusta que le llamen por su nombre	x		x		x		

78. Cuida adecuadamente los materiales que utiliza	x		x		x		
79. Muestra confianza para asumir sus propios retos	x		x		x		
80. Resuelve conflictos respetando los acuerdos de convivencia	x		x		x		
Dimensión 3: Comunicativa							
81. Expresa sus ideas de forma coherente	X		X		X		
82. Expresa espontáneamente sus preferencias y desagradados	X		X		X		
83. Genera espacios de diálogo y pide ayuda cuando lo necesita.	X		X		X		
84. Respeta las decisiones de los demás.	X		X		X		
85. Muestra seguridad pidiendo ayuda cuando lo necesita.	X		X		X		
86. Pide ayuda para solucionar un conflicto.	x		x		x		
87. Expresa sus emociones de manera oral.	x		x		x		
88. Expresa sus emociones utilizando gestos.	x		x		x		
89. Interactúa con facilidad al jugar.	x		x		x		
90. Muestra seguridad al comunicar sus ideas.	x		x		x		

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Juego simbólico							
25. Representa personajes de acuerdo a la situación propuesta	x		x		x		
26. Utiliza objetos para construir historias	x		x		x		
27. Realiza movimientos corporales con seguridad	x		x		x		
28. Muestra iniciativa para jugar.	x		x		x		
Dimensión 2: Juego de reglas							
29. Propone reglas de juego.	x		x		x		
30. Respeta las reglas de juego.	x		x		x		
31. Se integra al grupo dando nuevos aportes para jugar.	x		x		x		
32. Trabaja en equipo para realizar el juego propuesto	x		x		x		
Dimensión 3: Juego de construcción							

33. Explica con sus propias palabras el juego que ha construido	X		X		X		
34. Propone diferentes formas de realizar un juego	X		X		X		
35. Formula preguntas cuando algo no entiende	X		X		X		
36. Pone de manifiesto su creatividad al realizar diferentes construcciones.	X		X		X		

Otras observaciones generales:



Eusevia Agurto Reto
PROFESORA

Firma

Rufina Eusevia, Agurto Reto.

DNI N° 03622376

Talleres

Anexos 5: sesiones

NOMBRE DE LA SESIÓN 1: JUGANDO CON PALICINTAS	
PROPÓSITO	realiza acciones de juego corporales explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio y los objetos
inicio antes	Se prepara el ambiente con los materiales para el desarrollo de la sesión Pedimos a los niños y niñas estirar sus brazos y piernas teniendo en cuenta sus posibilidades.
desarrollo asamblea calentamiento	Pedimos a los niños y niñas formar un círculo y sentarse, la docente trata de colocarse fuera de el para dar las indicaciones, pedir a los niños y niñas que solo sigan su vos haciendo uso del sentido del oído sin mirar o mover la cabeza. Dialogamos con los niños y niñas sobre la actividad que desarrollaremos y el cuidado que tendremos para utilizar el material respetándonos unos con otro. Caminan libremente por el espacio en puntitas tratando de tocar el cielo Estiran sus brazos de un lado al otro como si alguien los estuviera jalando
expresividad motriz	Se propone que los niños exploraran con las palicintas probando varias maneras de uso tales como hacerlas girar con una mano con otra, promoviendo la realización de giros en los brazos haciéndolos largos y grandes, como cortos y pequeños. Buscamos que los niños puedan aceptar sus características físicas de sus brazos piernas, tamaño y estatura de manera intercalada y sucesiva. Mientras realizan estos movimientos tratamos de acompañar algunos alumnos que presenten dificultad para realizar el ejercicio. En todo momento la docente observa los movimientos de los estudiantes y motiva sus creaciones con las palicintas. Luego se les propone que intenten caminar realizando los movimientos de la palicinta.

relajación	Sentados en asamblea respiran conforme van enrollando la cinta en el palito para poder guardar el material Realizan la acción de enrollar y desarrollar imitando los ejercicios de respiración dados por la docente
representación gráfica	Se les muestra el material con lo que quieren representar lo realizado en la actividad
cierre	Nos reunimos en asamblea para dialogar y compartir nuestros trabajos y recordar la actividad realizada

NOMBRE DE LA SESIÓN 2: JUGAMOS EN GRUPOS

PROPÓSITO	Realiza acciones de juego grupales y conseguir la confianza en grupo
inicio antes	<p>Dispersos en la sala, dar el mínimo de pasos para atravesar la sala; ahora hacer lo mismo con el máximo de pasos posibles.</p> <p>Correr suavemente por toda la sala</p> <p>Saltar con las dos piernas juntas</p> <p>Saltar a la pata coja</p> <p>Correr en zigzag</p> <p>Saltar en pareja sosteniendo el pie del otro</p>

desarrollo asamblea calentamiento	Agrupados en distintas esquinas de la sala. A la señal, recorrer durante 15 segundos, el mayor espacio posible de forma libre
expresividad motriz	<p>Agrupados en las esquinas, cuando la maestra avisa se cambian de esquinas.</p> <p>Dispersos por la sala, los niños responden con diferentes actitudes corporales a las órdenes del profesor: “hacerse grande, pequeño, alto.”</p> <p>Manteniendo alguna parte del cuerpo unida al compañero, ocupar el máximo/mínimo espacio posible</p> <p>Dispersos por las salas, pasar de una posición inicial cerrada a otra completamente abierta, o de una posición abierta a una posición cerrada</p> <p>Dispersos por la sala, saltar de uno a otro estando éstos irregularmente juntos/separados por aros.</p> <p>Dispersos por la sala dentro del aro respectivos. Colocados dentro de un aro, salir de él saltando en la dirección que indique el profesor.</p> <p>Fuera de los aros cuando la maestra lo indique, meterse dentro del mismo. Cada vez ir eliminando aros. Ir rodando el aro por todo el espacio</p>
relajación	Dispersos por la sala, buscar distintas posibilidades en posición extendida facial/dorsal o lateral sobre el suelo En posición supino/prono, separar del suelo el segmento de la cabeza flexionándolo-extendiéndolo. Tumbarse en el suelo
representación gráfica	Se les muestra el material con lo que quieren representar lo realizado en la actividad
cierre	Nos reunimos en asamblea para dialogar y compartir nuestros trabajos y recordar la actividad realizada

NOMBRE DE LA SESIÓN 3: ME DIVIERTO CON LOS GLOBOS

PROPÓSITO	QUE LOS NIÑOS Y NIÑAS GANEN CONFIANZA CON SU CUERPO AL INTERACTUAR CON OTRAS PERSONAS Y OBJETOS
------------------	--

inicio antes	<p>Dar pasos de gigantes Dar pequeños pasos</p> <p>Saltar con las piernas juntas</p> <p>Saltar a la pata coja</p> <p>Saltar en pareja sosteniendo el pie del otro</p>
desarrollo asamblea	<p>Se reparten un globo a cada niño. Intentamos tener aproximadamente 6 colores distintos, es decir que habrá cinco grupos que vendrá cada uno representado por un color. Se les indica que vayan hinchándolos y se les hace un nudo a cada uno.</p> <p>Al ritmo de la música se tiene que ir moviendo los brazos con un globo. Cuando para la música debemos tocar a los compañeros en las partes que vaya nombrando la profesora, (hombro, pie, espalda, culo, brazo derecho,).</p> <p>Siempre hay que intentar que no nos den.</p>

expresividad motriz	<p>En el momento que empieza la música debemos empezar de nuevo a movernos. Lo mismo, pero ahora sólo podemos desplazarnos en el nivel bajo, por el suelo.</p> <p>Otra consigna es que cuando pare la música deben agruparse por colores, uno del grupo dirige y todos los demás le siguen imitando sus movimientos, otra posibilidad es que el grupo invente cuatro movimientos con los globos y cada vez que para la música se unen para realizar sus movimientos a un mismo ritmo, esto se realiza sin música. También se prueba a realizarlos a distancia, comunicándose solo con la mirada.</p> <p>Trabajo individual, cada persona con su globo va investigando e intenta darle con distintas partes del cuerpo sin que el globo caiga al suelo. Trabajar sobre el equilibrio en las distintas partes del cuerpo, que posiciones adoptar con el cuerpo para no perder la estabilidad del globo. Repetimos lo mismo, pero solo podemos utilizar el suelo.</p> <p>Nos ponemos por parejas, cada persona utiliza un único globo, cuando suena la música empezamos a bailar cogiendo de las manos al compañero mientras que mantenemos los dos globos entre nosotros sin tocarlos con las manos. Cambiar cuando para la música, en ese momento es el único en el que podemos coger los globos con las</p>
---------------------	---

	<p>manos. Cada uno coge su globo y busca a otra persona. Como siempre con cuantas más personas estemos mejor. La música irá cambiando desde música popular, a vals, rock, salsa.</p> <p>Por parejas una tendida en el suelo la otra persona va pasando el globo por el cuerpo de su compañero, puede ir adoptando diversas posiciones, a cuatro apoyos, sentada, arrodillada, y por último de pie. A los cuatro minutos cambio de papeles.</p> <p>Por último, hay que mantener un globo entre los dos e ir moviéndose sin que este se caiga y sin tocarlo con las manos, buscamos mantener una misma presión hacia el globo, se produce un diálogo corporal, en el que nos entenderemos mejor, sí escuchamos y luego contestamos con nuestro movimiento. Hay que buscar todas las posibilidades rodando por el suelo, dando vueltas una de las personas...Todo ello se hace con una música muy tranquila</p> <p>Individualmente, tenemos que intentar aplastar todos los globos posibles en un espacio delimitado por cuatro bancos. Se realiza por grupos de 5 personas y se da un tiempo de 30" segundos. No se pueden utilizar las manos.</p> <p>Variante: Aplastar los globos de determinado color. Por parejas aplastar los globos con el cuerpo, no vale utilizar ni manos, ni pies y tenemos que estar unido</p>
relajación	<p>Pondremos música y le explicaremos a los niños que la música que suena va a hacer un viaje por sus cuerpos, entrando por los pies hacia la cabeza. Hacer interiorizar al niño el viaje de la música por los distintos segmentos corporales, lentamente.</p> <p>Tumbarse en el suelo. Trabajar la respiración</p>
representación gráfica	<p>Se les muestra el material con lo que quieren representar lo realizado en la actividad</p>
cierre	<p>Nos reunimos en asamblea para dialogar y compartir nuestros trabajos y recordar la actividad realizada</p>

NOMBRE DE LA SESIÓN 4: MI ESPEJO Y YO	
PROPÓSITO	RECONOCER GESTOS Y MOVIMIENTOS PROPIOS Y DE OTRA PERSONA

inicio antes	<p>Dispersos en la sala, dar el mínimo de pasos para atravesar la sala; ahora hacer lo mismo con el máximo de pasos posibles.</p> <p>Correr suavemente por toda la sala - Saltar con las dos piernas juntas</p> <p>Saltar a la pata coja Correr en zigzag</p> <p>Saltar en pareja sosteniendo el pie del otro</p>
desarrollo asamblea	<p>Las personas que no llevan pinzas eligen a un compañero/a y le seguirán haciendo todos los ejercicios que realice el primero. Los movimientos deben ser acciones que habitualmente realizamos, (atarse el zapato, meter las manos en los bolsillos, sentarse, cruzar piernas...). Se combina con el trote y cuando se quiera se para en alguna parte del gimnasio y se realizan varios movimientos. Se sugiere, sí no se les ocurre nada que empiecen como ejercicios de calentamiento. Siempre de menor a mayor intensidad. De una forma lenta al principio para que la otra persona le pueda seguir. Se recuerda que se utilice el suelo. A los cuatro minutos se cambian los papeles.</p> <p>Se trabaja por parejas, uno de ellos debe tener pinzas. Todo el alumnado se desplaza trotando suave por el gimnasio sin molestarse. Esto se realiza acompañado de música. Cuando para la música, las personas que llevan pinzas deben adoptar una posición y quedarse como estatuas en un lugar del gimnasio, vigilando que no estén próximos a otra persona. La persona sin pinzas buscará a su pareja e intentará ponerse en la misma posición. Se realizan cuatro veces y luego cambian los papeles.</p>
expresividad motriz	<p>Los niños y niñas que llevan pinzas deben buscar a otra persona sin pinzas y ponerle la mano sobre la cabeza sin presionar, la idea es de "hierro e imán", éste debe dirigir los movimientos e ir llevando al compañero sin pinzas por donde quiera, buscando cuantas más posibilidades mejor. La persona con pinzas debe acompañar el movimiento. No se utilizan palabras. Cambian los papeles. Se realizan algunos cambios de parejas atendiendo al desarrollo del trabajo.</p> <p>Se incrementa la intensidad. Consiste en la caza de pinzas de dos formas, una no se permite que haya contacto se respeta el espacio propio, en el otro puedo agarrar al compañero para coger las pinzas. Tres minutos para cada una de las formas. Todos a por todos.</p>

	Por parejas, una persona es de barro y se deja modelar por su compañero. Buscará crear su obra para luego mostrarla al resto de los compañeros. Cuatro minutos para cada uno.
relajación	Cada alumno coge una colchoneta o esterilla, se abrigará y se colocará tendido supino con los brazos extendidos en cruz. La idea está basada en la técnica de relajación de Schultz. Nos fijaremos en el peso del cuerpo y en la respiración diferenciando la torácica de la diafragmática. La profesora en este caso irá dando pautas y recorriendo las articulaciones desde el tobillo hasta la cabeza, recordando las partes de cuerpo e insistiendo con la idea de abandonar el peso hacia el suelo. Tumbarse en el suelo relajados con la música
representación gráfica	Se les muestra el material con lo que quieren representar lo realizado en la actividad
cierre	Nos reunimos en asamblea para dialogar y compartir nuestros trabajos y recordar la actividad realizada
NOMBRE DE LA SESIÓN 5: LOS AROS SALTARINES	
PROPÓSITO	realiza acciones de juego corporales explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio y los objetos
inicio antes	<p>Caminar lentamente por el espacio</p> <p>Correr suavemente por toda la sala</p> <p>Correr por el espacio, para ello dividiremos la clase en dos grupos de manera que cada grupo se pone enfrente y correrá de manera que debe de evitar tropezarse</p> <p>Saltar a la pata coja</p> <p>Saltar en pareja sosteniendo el pie del otro</p> <p>Caminar con los brazos extendidos</p>

desarrollo asamblea	Cada niño elije aros de diferente color, se les pide realizar acciones que pueden hacer con los aros de manera libre. La docente muestra algunos movimientos utilizando los aros, los niños imitan las acciones. ¿Cómo podemos pasar el aro por todo nuestro cuerpo, Pasar por los brazos por las piernas por la cabeza?
expresividad motriz	Con aros en el suelo, saltar con las piernas juntas Con aros en el suelo, saltar a la pata coja Ir corriendo por el espacio y cuando la maestra dé una señal se introducirán dentro del aro. Dividir en dos grupos la clase, los niños irán rodando el aro y se lo pasara a su compañero Ir corriendo, cuando el profesor indique colocar los aros en el suelo y cuando este vuelva a indicar sentarse. Realizar lo mismo pero esta vez acostado Colocar los aros en posición levantados (agarrándolos algunos compañeros) mientras paseamos por debajo de este. Colocar los aros en posición acostado e ir saltando (como un conejo) poniendo los brazos y los pies dentro de este.
relajación	Tumbarse en el suelo relajados con la música, dentro del aro. Mientras inspiramos-espíramos.
representación gráfica	Se les muestra el material con lo que quieren representar lo realizado en la actividad
cierre	Nos reunimos en asamblea para dialogar y compartir nuestros trabajos y recordar la actividad realizada

NOMBRE DE LA SESIÓN 6: Saltamos lo más lejos	
PROPÓSITO	Que los niños y niñas pierdan el miedo a saltar libremente
inicio antes	<p>Caminar dispersos en parejas. A la señal, se unen unas parejas con otras y continúan caminando, hacia delante, de un lado y del otro lado, saltando hacia delante y a un lado y otro. A otra señal vuelven a caminar en las parejas iniciales</p>
desarrollo asamblea	<p>Se les propone jugar con las cuerdas en parejas: caminar y saltar por arriba de cuerdas colocadas a una altura del suelo de 25-30 cm. Alternar pasando lateralmente.</p> <p>Cada niño realizará lanzamiento y captura de la cuerda: hacia delante y atrás, con dos manos y una, alternadamente.</p> <p>Decir a los niños: vamos andar por un camino muy estrechito con mucho cuidado. Colocar una cuerda extendida en el suelo: los niños andarán por encima de ella guardando el equilibrio con los brazos extendidos para mantenerlo mejor.</p>
expresividad motriz	<p>Saltar con los pies juntos a uno y otro lado de la cuerda colocada extendida y bien recta.</p> <p>Anudar unas cuerdas con otras hasta formar una muy larga, y una vez anudada, cada uno sujetará la suya formando entre toda una fila que sostenga la cuerda larga. Después: Ponerla arriba, ponerla abajo.</p> <p>Colocar a los niños por parejas con una sola cuerda, que un niño se enrollará a la cintura, el otro sujetará con ambas manos los extremos de la cuerda, y el primero tirará del segundo.</p> <p>Se propone jugar a: “el salto musical”. Se marcan dos líneas una de salida y otra de llegada a una distancia de 4 metros. Los niños se organizan uno al lado del otro y se colocan en la línea de salida. El maestro con un instrumento musical marcará un golpe y en ese momento los niños darán un salto, si marca dos, darán dos saltos,</p>

	etc. No debe dar más de tres golpes seguidos. Mediante los saltos los niños se desplazan desde la línea de salida hasta la de llegada.
relajación	Caminar lentamente dando golpes suaves con los pies, los golpes se producen cada vez más suave hasta caminar en silencio. Se comentará la sesión realizada
representación gráfica	Se les muestra el material con lo que quieren representar lo realizado en la actividad
cierre	Nos reunimos en asamblea para dialogar y compartir nuestros trabajos y recordar la actividad realizada

NOMBRE DE LA SESIÓN 7: Atrapadas	
PROPÓSITO	Realiza acciones de juego corporales explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio y los objetos
inicio antes	Cada niño se desplaza dando palmadas: arriba, al frente y a un lado y otro. Caminando, saltando, corriendo. Continuar caminando y al encontrarse con el amigo dar palmadas uniendo las dos manos de cada uno: arriba, al frente, a un lado y otro.
desarrollo asamblea	Con la espalda en el suelo apoyar los pies en diferentes barrotes de una espaldera: · Poner los pies arriba. · Tocar el barrote más alto. Pasar por debajo de los compañeros que mantienen la espalda en el suelo y los pies en los travesaños de la espaldera. · Formar parejas para que varíen más rápidamente. Pasar por encima (saltos, pies en tercer barrote) o por debajo de un compañero que se mantiene con la espalda apoyada en el suelo y los pies en los barrotes de la espaldera

expresividad motriz	Los niños y niñas se colocan por parejas uno delante de otro. El jugador de detrás persigue al de delante e intenta cogerlo. Si este último, se para en seco y levanta los brazos, el de detrás debe adoptar la misma posición sin tocar a su compañero. Se les propone el juego: “gatos y ratones”. Los niños se situarán alrededor de un círculo grande. El maestro estará agachado en el centro con los ojos cerrados. A la señal los niños se desplazan en cuadrupedia hacia el maestro, imitando a los ratones y al encontrarse cerca, el educador que hace de gato dirá miau, miau y los ratones saldrán del círculo, para que el gato no los capture.
relajación	Se lleva un casete y se pone música relajante y ellos se colocarán tendidos en el suelo cómo prefieran. Se comentará la sesión realizada.
representación gráfica	Se les muestra el material con lo que quieren representar lo realizado en la actividad
cierre	Nos reunimos en asamblea para dialogar y compartir nuestros trabajos y recordar la actividad realizada

NOMBRE DE LA SESIÓN 8: JUGANDO CON PALICINTAS

PROPÓSITO	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.
inicio antes	Caminar con los ojos cerrados (un pequeño espacio) hacia el lugar donde el maestro produce un sonido con el instrumento musical. Al lograrse la respuesta de los niños, se les indica abrir los ojos y observar el lugar donde se han desplazado. El maestro lo repite cambiándose a un lugar diferente del área. Cada niño camina, trota o salta según el sonido instrumental que ejecuta el maestro. Estos desplazamientos se realizarán dispersos.

desarrollo asamblea	<p>Cada niño elije aros de diferente tamaño r, se les pide realizar acciones que pueden hacer con lo saros de manera libre.</p> <p>La docente muestra algunos movimientos utilizando los aros, los niños imitan las acciones. ¿Cómo podemos pasar el aro por todo nuestro cuerpo, Pasar por los brazos por las piernas por la cabeza?</p> <p>Hacer caminar a los aros ¿Cómo pueden caminar los aros solos?</p> <p>Esperar que los niños hagan sus repuestas y acciones de juego</p>
expresividad motriz	<p>Construir caminos con aros para desplazarse trotando, saltando, apoyando manos y pies, lateralmente.</p> <p>Se forman dos grupos. Se van llevando el aro con la mano. Lo van dirigiendo. Luego lo hace el otro grupo. Van por donde quieran.</p> <p>Se mantienen los dos grupos. Ahora se lanzan los aros al punto que se indica y salen corriendo tras él. Luego el segundo grupo hace el mismo ejercicio.</p> <p>Se forman parejas uno lanza el aro y el otro corre a recogerlo. Se alternan. Se ha formado previamente dos grupos. Luego se desplazarán por el espacio llevando los aros en distintas partes del cuerpo.</p> <p>La maestra mantendrá un aro de pie en el suelo y los niños pasarán por dentro intentando no rozarlo con ninguna parte del cuerpo. Si algún niño/ a lo roza deberá decir con que parte de su cuerpo lo ha hecho.</p>
relajación	<p>Nos tendemos en el suelo e intentamos apretar el cuerpo lo más que podamos hasta que se dé la señal de aflojarlo.</p> <p>Se comentará la sesión realizada</p>
representación grafía	<p>Se les muestra el material con lo que quieren representar lo realizado en la actividad</p>
cierre	<p>Nos reunimos en asamblea para dialogar y compartir nuestros trabajos y recordar la actividad realizada</p>

NOMBRE DE LA SESIÓN 9: Nos desplazamos y caminamos de diferentes maneras.

PROPÓSITO **Que los niños y niñas se desenvuelvan de manera autónoma a través de su motricidad**

inicio antes	Los niños en parejas sin entrelazarse. Un niño de la pareja sigue al otro imitando sus movimientos. El adulto puede ir dando indicaciones como caminando, trotando, saltando o moverse como diferentes objetos. A una señal se intercambia los papeles de la pareja.
desarrollo asamblea	Cada niño expresará los movimientos que puede realizar con su cuerpo cuando el maestro indica las partes a mover: cabeza, brazos, tronco, piernas, pie. En parejas, con las piernas abiertas y agarrados de hombros, flexionar el tronco. En parejas colocados con las espaldas juntas y agarrados de manos levantamos hacia arriba, mientras el otro se agacha flexionando hacia atrás. Sentados en parejas con las piernas estiradas se realiza la barca En parejas agarrados de manos ir empujando al compañero.
expresividad motriz	Se propone el juego: “inventamos entre todos”. Se traza en el suelo una línea de salida y otra de llegada a una distancia de 3 m. los niños se ubican uno al lado del otro en varios grupos que se colocan uno detrás del otro. A la señal el primer grupo se desplaza completo hasta la línea de llegada. Este desplazamiento puede ser como los niños lo seleccionen: caminando, trotando, saltando, en cuadrupedia, pero el grupo que continúa debe realizar un desplazamiento diferente al del grupo anterior y así sucesivamente. Se estimulan los grupos que sean capaces de realizar un desplazamiento diferente, poniéndose todos de acuerdo en poco tiempo y realizándolo en conjunto. No se deben repetir los mismos movimientos entre grupos.
relajación	En cada grupo los niños se entrelazan por las manos y caminan lentamente por todo el espacio. (con música relajante) Se comentará la sesión realizada.
representación gráfica	Se les muestra el material con lo que quieren representar lo realizado en la actividad
cierre	Nos reunimos en asamblea para dialogar y compartir nuestros trabajos y recordar la actividad realizada
NOMBRE DE LA SESIÓN 10: Pelotitas y Pelotas	
PROPÓSITO	Que los niños y niñas exploren y descubran su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas

inicio antes	Colocarse por parejas uno detrás de otro. El niño que está detrás tendrá que coger al niño que está delante y una vez cogido se situará detrás del niño para perseguir al que está delante. Distribuirse en dos grupos iguales. Colocarse cada equipo en un campo. El profesor colocará bancos zuecos en el centro del campo. Los de un equipo lanzan la pelota contra los de otro tratando de dar a uno de sus miembros. Si un jugador es tocado en alguna parte del cuerpo queda sin vida y es eliminado. Al final, pierde el equipo que se quede sin miembros en el campo de juego
desarrollo asamblea	En una canasta se colocan las pelotas con las que trabajaran, se pide a los niños acercarse y adivinar que objetos están dentro de la canasta, luego se les pide mencionar sus características sin tocarlas, luego cada uno se levanta del grupo para coger la pelota con la que trabajan, exploran sus texturas. ¿Qué forma tienen? ¿Qué podemos hacer con estos objetos en la clase?
expresividad motriz	Agacharse y rodar una pelota por el suelo impulsándola suavemente con una mano. - Siguiendo una línea recta - Siguiendo un camino de curvas. Lanzar la pelota hacia arriba y recogerla antes de que se caiga al suelo. Buscarse una pareja, colocarse en frente uno de otro, con una pelota para los dos: - Lanzarse la pelota uno a otro con las dos manos. Recibirla también con las dos. - Lanzarla con una mano y recogerla con una. - Lanzarla con la otra mano y recogerla con una - Lanzarse la pelota con las dos manos - Lanzarla haciendo dar un bote con las dos manos. Con dos pelotas y con la misma pareja. - Uno lanza la pelota hacia arriba, el otro lo hace hacia abajo.
relajación	Representar el cuento tumbados en el suelo Estoy muy cansado Por eso estoy acostado. Voy a dormir un poco Sino lo hago me volveré loco. Cierro los ojos suavemente Ya siento el descanso en las manos y en la frente. También los labios debo relajar Ya estoy completamente dispuesto a reposar
representación gráfica	Se les muestra el material con lo que quieren representar lo realizado en la actividad
cierre	Nos reunimos en asamblea para dialogar y compartir nuestros trabajos y recordar la actividad realizada

NOMBRE DE LA SESIÓN 11 : con el periódico puedo jugar	
PROPÓSITO	Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad
inicio antes	Con anterioridad se ha pedido a los estudiantes traer al aula distintos tipos de revistas y periódicos, Los niños traen desde el aula su material para trabajar. Se les pide separar los periódicos de los demás materiales Que piensan que vamos hacer con el material escogido.
desarrollo asamblea	Arrugar mucho la hoja de periódico apretándola: - Con una mano - Con la otra - Con las dos al mismo tiempo. Estirarlo todo lo que se pueda, cogerlo por una punta y moverlo libremente. Cubrirse la cabeza con la hoja de periódico e ir caminando por el espacio. Retirárselo. Colocarse la hoja de periódico en el cuello a modo de bufanda. Retirárselo Frotarse el pecho y la espalda.
expresividad motriz	En parejas colocados frente a frente parar la hoja de periódico por las siguientes partes del compañero: Por la cabeza - Por el cuello - Por el pecho - Por la espalda - Por la cintura -Etc. Realizar una bola con la hoja de periódico y en grupos de dos, lanzársela Hacer con la hoja de periódico lo que dice el siguiente cuento: Me coloco en la cabeza la hoja. ¡Qué cara de lelo! He cogido frío en la garganta Por eso mi mamá en el cuello el pañuelo me planta. Ahora me lo

	pongo encima del pecho como corbata ¡Cualquiera lo aguanta! Mi amigo mucho ha sudado Así con el pañuelo la espalda le he limpiado Me lo cuelgo en la cintura ¡Vaya locura!
relajación	Con la hoja de periódico en pareja de dos, un niño tumbado en el suelo y el otro a su lado irá pasándole la hoja por todas las partes del cuerpo haciéndole una especie de masajes. Se intercambiarán las parejas.
representación grafía	Se les muestra el material con lo que quieren representar lo realizado en la actividad
cierre	Nos reunimos en asamblea para dialogar y compartir nuestros trabajos y recordar la actividad realizada

NOMBRE DE LA SESIÓN 1 2: Soplamos con un cuento	
--	--

PROPÓSITO	utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo
------------------	---

inicio antes	Separar los pies uno detrás del otro. Sin doblar el tronco bajar suavemente hasta estirar la pierna. Agarrarse las manos por detrás de la espalda y estirar hacia atrás. Levantar un brazo. Doblar el otro por detrás de la cabeza y agarrar el codo. Moverlo suavemente hacia el hombro contrario.
desarrollo asamblea	Tocarse la boca y comprobar cómo por ella se expulsa el aire soplando en la cara de un compañero. Inflar los mofletes llenando la boca de aire Llenar de nuevo la boca de aire y a continuación dejarlo escapar, también por la misma entreabriendo los labios Volver a llenar la boca de aire como en los ejercicios anteriores y soltarlo con fuerza: - Contra la palma de una mano. - Contra un antebrazo. - Contra el pelo de un compañero. - Contra un muslo.
expresividad motriz	Primero recita el cuento el profesor y a continuación estimulará a los niños para que lo repitan con él. Cuando se indica llenar la boca de aire y soplarlo con fuerza. Soy el lobo feroz Soplando con fuerza haré algo atroz. Primero intento una casa de paja tirar. ¡Un, dos! Me lleno la boca de aire lo expulso y lo consigo ya. Después me dirijo a una de ladrillos Y como soy muy pillo ¡Un, dos! Me lleno la boca de aire lo expulso y lo consigo ya. Jugaremos al juego del lobo. Los aros repartidos en el suelo; un niño será el lobo y los demás serán cerditos. Si los cerditos están dentro de su casa el lobo no podrá cogerlos, pero si está fuera y lo coge estará eliminado.
relajación	Tumbarse en el suelo relajados con la música, dentro del aro. Mientras inspiramos-espíramos.
representación gráfica	Se les muestra el material con lo que quieren representar lo realizado en la actividad
cierre	Nos reunimos en asamblea para dialogar y compartir nuestros trabajos y recordar la actividad realizada

NOMBRE DE LA SESIÓN 13: GRANDILANDIA imaginamos

PROPÓSITO Recordar que todos somos diferentes y especiales moviendo nuestro cuerpo

inicio antes	- Vamos a viajar a un país donde todo el mundo es muy grande, se llama Grandilandia. - Vamos a ponernos muy grande. Andamos de puntillas, los brazos muy estirados. - Ahora estamos sentados en el país Grandilandia todo el mundo tiene las piernas muy grandes, las estiramos; la una, la otra. - Los brazos son muy grandes, los estiramos; el uno, el otro. - Su cuerpo es muy grande, por delante su pecho, por detrás su... - Nos tocamos el pecho y la espalda. - Sus manos son grandes, las movemos. - Andan dando grandes pasos.
desarrollo asamblea	- En Grandilandia los niños tienen los ojos muy grandes (los abren mucho), se los tocan. Sus orejas (las estiran), su boca (la abren). - Pero un día se encontraron con un niño muy pequeño (andamos en cuclillas). Venía de Pequeñilandia. ¿Cómo tenían sus pies? ¿su cuerpo? Etc., - Andan dando pasos muy pequeños. - Un día andando en el bosque se encontraron con dos amigos. Uno era de Pequeñilandia y el otro de... Se miraron muy sorprendidos, el grande le dijo al pequeño: "Mírate tu brazo" ¿Cómo es? se hace lo mismo con distintas partes del cuerpo. - Vamos a decir todas las partes grandes del cuerpo: pecho, espalda, piernas... - Ahora, vamos a decir las partes pequeñas: ojos, nariz... 15 minutos 34 Psicomotricidad: 5 años - Hay algunos niños que no son ni grandes ni pequeños, son... - Los niños buscan aros de diferentes colores según sea su estatura. - Se van todos lejos de la puerta, ahora se acerca a un árbol. Se van a por un aro y se meten dentro de él. ¿Dónde tienen el aro? ¿Cerca o lejos? - Se ponen fuera del aro, pero cerca de él. Ahora hacen lo contrario
expresividad motriz	Estiran sus brazos, piernas, abren los ojos, cierran la boca, y muy calladitos se echan a dormir.
relajación	se realiza la actividad sentado o tumbado. Coloca las manos, una sobre el pecho y otra sobre el estómago. Inhala por la nariz durante unos segundos, notando cómo la mano de tu estómago sube y la otra no. Aguanta unos segundos, y exhala por la boca suavemente hasta contraer los músculos abdominales.
representación gráfica	Se les muestra el material con lo que quieren representar lo realizado en la actividad
cierre	Nos reunimos en asamblea para dialogar y compartir nuestros trabajos y recordar la actividad realizada

NOMBRE DE LA SESIÓN 1 4: IMAGINANDO UN PAIS DE JUEGO

PROPÓSITO	Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego. Se expresa corporalmente
inicio antes	REALIZAMOS UNA carrera debe suave, sin forzar a los niños. Estos deberán mantener siempre la misma velocidad. USANDO modalidades siguientes Correr libremente por todos los espacios. Buscar lugares abiertos donde no hay nadie. Correr detrás de otro niño manteniendo siempre la misma distancia. Correr saltando líneas dibujadas en el suelo.
desarrollo asamblea	Todos con los ojos tapados, vamos a imaginarnos que no hay nada de luz, estamos en el país de las sombras. ¿Podemos oír? - Seguimos con los ojos cerrados y escuchamos el sonido del pandero. - Muy calladitos decimos lo que oímos. - “El perro y el gato”. En grupos de 8 o 9 dos se colocan en el centro de un corro formado por el resto. Uno hace de gato y otro de perro. Éste trata de atrapar al gato, siguiendo sus maullidos. El gato trata de esquivarlo al oír sus ladridos.
expresividad motriz	Nos encontramos en el país de la luz y corremos por el gimnasio cuando oímos: “raya azul”. Todos los niños se situarán encima de la raya azul. - La raya es un puente, pasamos con cuidado de no caernos. - Vamos a bajar por el río, para ir por el agua necesito... - Cogemos un aro, cada uno dice el color de su aro o barca. - Se juntan las barcas del mismo de color. - Se colocan las barcas encima de la cabeza. - Las dejamos en el suelo, corremos sin tocarlas, cuando oímos un color todos nos metemos en una de ese color. - La barca se mueve hacia un lado y otro, nos desplazamos por el río. - Llegamos a la orilla, ¿qué vemos? - Nos olemos las manos, la ropa... ¿Alguien lleva colonia? Lo olemos. - Colocar los aros en posición acostada, los brazos y los pies dentro de este. Nos quedamos dormidos dentro de la barca. - Tumbarse en el suelo relajados con la música, dentro del aro. Mientras inspiramos-espíramos.
relajación	Tumbado boca arriba, sube las piernas formando un ángulo de 90° con el cuerpo. Puedes hacer un poco de fuerza apoyando las manos detrás de las rodillas y manteniendo. entado, estira una pierna. Recoge la otra tocando con la planta del pie la cara interna del muslo de la pierna estirada. Intenta tocar la punta del pie estirado con el brazo del mismo lado. Mantén la posición cuando notes que te tira.
representación gráfica	Se les muestra el material con lo que quieren representar lo realizado en la actividad

cierre	Nos reunimos en asamblea para dialogar y compartir nuestros trabajos y recordar la actividad realizada.
--------	---

NOMBRE DE LA SESIÓN 15: JUGANDO CON PALICINTAS	
PROPÓSITO	DESEMPEÑO: realiza acciones de juego corporales explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio y los objetos.

inicio antes	Realizamos un juego de entretiene mucho “Juan dice...” (que saltes, que corras, que te sientes, que te levantes, que toques la espalda de un compañero, que levantes una pierna). se pueden alternar de forma divertida los distintos ejercicios de calentamiento. atender a la diversidad de los niños, a sus posibilidades y limitaciones individuales para evitar frustraciones o dolores físicos. La docente monitor que coordine el calentamiento deberá tener esto siempre presente.
desarrollo asamblea	- ¿A vosotros les gusta el circo? ¿Habéis visto alguno? - ¿Sabes quiénes son equilibristas? - Estamos en un circo y somos equilibristas, pasamos por las líneas azules de puntillas, nadie puede caerse. Luego de talón. - Andamos por las líneas saltando sobre un pie, sobre el otro
expresividad motriz	Andamos con un pie encima de la raya, el otro fuera de ella. Al revés. - Andamos a la pata coja en la línea amarilla. - Los equilibristas algunas veces andan sobre cuerdas. Lo hacemos. - Saltamos a la cuerda con un pie, con el otro, con los dos. Lo hacemos de atrás a adelante, de adelante a atrás. - Saltamos a la comba. - Pasamos sobre bancos suecos. - En grupos de cuatro caminaremos sobre el banco agarrados a una cuerda. - Los equilibristas pasan una pelota de una mano a otra. - ahora - ahora se pasan la pelota por todas las partes del cuerpo. - Por parejas de dos, tratamos de andar con la pelota entre los hombros, pechos, espaldas de los dos. - Pasamos la pelota por debajo de la pierna. - Botamos la pelota muy fuerte y la cogemos.
relajación	Los equilibristas están cansados, llegan a su camerino, se quitan el maquillaje, se tumban en sus camas; extienden una pierna lentamente, luego la otra; lo mismo con un brazo, con el otro; cierran los ojos respiran muy, muy despacio.
representación gráfica	Se les muestra el material con lo que quieren representar lo realizado en la actividad
cierre	Nos reunimos en asamblea para dialogar y compartir nuestros trabajos y recordar la actividad realizada.