



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGO SIMBÓLICO PARA PROMOVER LA
AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR 1509
SEMILLITAS DEL FUTURO, SULLANA, 2021.**

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

AUTORA

FLORES VELIZ, ROSA ARCELIA

ORCID: 0000-0002-8075-1976

ASESOR

VELÁSQUEZ CASTILLO, NILO ALBERT

ORCID: 0000-0001-7881-4985

SULLANA – PERÚ

2022

2. Equipo de trabajo

AUTORA

Flores Veliz, Rosa Arcelia

ORCID: 0000-0002-8075-1976

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

ASESOR

Velásquez Castillo, Nilo Albert

ORCID: 0000-0001-7881-4985

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

JURADO

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

Orcid: 0000-0002-1671- 5532

Taboada Marín, Hilda Milagros

Orcid: 0000- 0002-0509-9914

Palomino Infante, Jeaneth Magali

Orcid: 000-0002-0304-2244

3. Hoja de firma del jurado y asesor

Mg. Guissenia Gabriela, Valenzuela Ramírez

PRESIDENTE

Mg. Hilda Milagros, Taboada Marín

MIEMBRO

Dra. Jeaneth Magali, Palomino Infante

MIEMBRO

Dr. Nilo Albert, Velásquez Castillo

ASESOR

4. Dedicatoria y agradecimiento

Dedicatoria

Este trabajo se lo dedico especialmente a Dios, por ser nuestra fortaleza en cada paso de nuestra vida y darnos el valor para poder concluir nuestra meta propuesta e iluminarme para seguir adelante en mis estudios, al mismo tiempo a mí madre e hijo por su apoyo y paciencia que con sus palabras de aliento me motivaban q seguir en este proceso de formación y no rendirme ayudarme a levantar todas las veces que fueron necesarias para seguir adelante y a mis amigas que me apoyaron

Flores Veliz Rosa Arcelia

Agradecimiento

Primero agradecer a Dios por darme fortaleza a seguir adelante y poder seguir estudiando, a pesar de todos los obstáculos. También agradecer infinitamente a mi madre, hijo y Hermanas por enseñarme a ser perseverante y ayudarme a levantar todas las veces que fueron necesarias para seguir adelante, a la directora de la I.E.P. 1509 Semillitas del Futuro por brindarme las facilidades y apoyarme para poder realizar mí trabajo de investigación.

Flores Veliz Rosa Arcelia

5. Resumen y abstract

Resumen

Este trabajo de investigación surgió al observar que los niños de 4 años tienen problemas con relación a su autonomía, pues muestran alta dependencia y poca capacidad para decidir o elegir con relación a las actividades del aula. El objetivo de la investigación fue determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P 1509 “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021. La investigación fue de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población fueron 50 niños de 3, 4 y 5 años, de los cuales se eligió una muestra de 15 niños de 4 años de manera no probabilística por conveniencia. La técnica utilizada para recoger datos fue la observación y como instrumento se utilizó la lista de cotejo validada por juicio de expertos, que la consideraron aplicable, además se determinó su alta confiabilidad con la prueba de Alfa de Cron Bach (0,82). La hipótesis se comprobó a partir de la prueba de Rangos de Wilcoxon. En el desarrollo de la investigación se tuvo en cuenta el principio ético de libre participación y derecho a estar informado. Los resultados obtenidos antes de aplicar el juego simbólico, el 80 % se encuentran en el nivel de inicio, y después de la aplicación, el 87 % se ubicó en el nivel de logro. En la investigación se concluyó que la aplicación del juego simbólico mejora la autonomía de los niños.

Palabras clave: Autonomía, estrategia, juego simbólico.

Abstract

This research work arose from the observation that 4-year-old children have problems in relation to their autonomy, since they show high dependence and little ability to decide or choose in relation to classroom activities. The objective of the research was to determine how symbolic play develops the autonomy of 4-year-old children from the I.E.P 1509 "Semillitas del futuro", Sullana- 2021. The research was of a quantitative type, explanatory level and pre-experimental design. The population was 50 children aged 3, 4 and 5 years, of which a sample of 15 children aged 4 years was chosen in a non-probabilistic manner for convenience. The technique used to collect data was observation and as an instrument the checklist validated by expert judgment was used, which considered it applicable, in addition its high reliability was determined with the Cronbach's Alpha test (0.82). The hypothesis was verified using the Wilcoxon Rank test. In the development of the research, the ethical principle of free participation and the right to be informed was taken into account. The results obtained before applying the symbolic game, 80 % are at the beginning level, and after the application, 87 % were at the achievement level. In the investigation it was concluded that the application of symbolic play improves the autonomy of children.

Key words: Autonomy, strategy, symbolic game.

5. Contenido

1. Título de la tesis.....	i
2. Equipo de trabajo	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
4. Dedicatoria y agradecimiento.....	iv
5. Resumen y abstract.....	vi
5. Contenido	viii
6. Índice de figuras y tablas.....	x
I. Introducción.....	1
II. Revisión de literatura.....	6
2.1. Antecedentes.....	6
2.1.1. Internacional.....	6
2.1.2. Nacional	7
2.1.3. Regional	8
2.2. Bases teóricas de la investigación	10
2.2.1. El juego simbólico	10
2.2.1.1. Definición de juego simbólico.....	10
2.2.1.2. Teorías del juego simbólico.....	12
2.2.1.3. Dimensiones del juego simbólico.....	15
2.2.1.4. Beneficios del juego simbólico	16
2.2.1.5. Importancia del juego simbólico	17
2.2.1.6. Tipos de Juegos simbólicos	18
2.2.1.7. Secuencia metodológica para jugar en el aula.....	20
2.2.1.8. El juego simbólico como instrumento de aprendizaje	21
2.2.1.9. Juego simbólico y desarrollo infantil	21
2.2.2. La autonomía.....	22
2.2.2.1. Definición de autonomía	22
2.2.2.2. Teoría relacionada con la autonomía.....	24
2.2.2.3. Dimensiones de la autonomía.....	25
2.2.2.4. Importancia de la autonomía	27
2.2.2.5. Actividades de autonomía en la infancia.....	27

2.2.2.6.	Desarrollo de la autonomía en los niños.....	28
2.2.2.7.	Beneficios de la autonomía	28
2.2.2.8.	Estimulación de la autonomía en niños de 3 a 4 años	29
2.2.3.	Relación entre juego simbólico y autonomía	29
2.3.	Variables:.....	31
III.	Hipótesis	32
IV.	Metodología.....	33
4.1.	Diseño de la investigación.....	33
4.2.	Población y muestra	34
4.3.	Definición y operacionalización de las variables e indicadores	37
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	40
4.5.	Plan de análisis	43
4.6.	Matriz de consistencia	46
4.7.	Principios éticos.....	47
V.	Resultados.....	48
5.1.	Resultados.....	48
5.2.	Análisis de resultados	59
VI.	Conclusiones.....	65
	Aspectos complementarios	67
	Recomendaciones	67
	Referencias bibliográficas	69
	Anexos.....	78

6. Índice de figuras y tablas

Figuras

Figura 1	Gráfico de barras del Nivel de autonomía de los niños antes de aplicar actividades de juego simbólico	52
Figura 2	Gráfico de líneas de resultados de las actividades de aprendizaje usando el juego simbólico	54
Figura 3	Gráfico de barras nivel de autonomía después de aplicar actividades de juego simbólico	56
Figura 4	Gráfico de barras, comparación del nivel de autonomía obtenido antes y después de aplicar actividades de juego simbólico	58

Tablas

Tabla 1	Población de la I.E. 1509 “Semillitas del futuro”	37
Tabla 2	Distribución de la muestra de niños de 4 años	38
Tabla 3	Operacionalización de las variables e indicadores	39
Tabla 4	Matriz de consistencia	48
Tabla 5	Nivel de autonomía de los niños antes de aplicar actividades de juego simbólico	51
Tabla 6	Resultados de las actividades de aprendizaje usando el juego simbólico	53
Tabla 7	Nivel de autonomía después de haber aplicado actividades de juego simbólico	56
Tabla 8	Comparación del nivel de autonomía obtenido antes y después de aplicar actividades de juego simbólico	57
Tabla 9	Estadísticos descriptivos obtenidos en el pre y post test	59
Tabla 10	Análisis de normalidad con la prueba de Shapiro-Wilk	60
Tabla 11	Prueba de Wilcoxon	61

I. Introducción

En la presente investigación titulada: El juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del Futuro” Sullana -Piura, 2021, parte del problema del bajo nivel de autonomía que muestran los niños, al mostrar actitudes de dependencia, por este motivo se quiere empoderar a los niños para que en el futuro sean personas que demuestran su capacidad psíquica en el plano laboral y económico, mostrando habilidades de autoconfianza para crecer y salir adelante enfrentando diversas situaciones, a interactuar con los demás y consigo mismo utilizando normas y reglas de convivencia (Díaz, 2019).

A nivel internacional, la organización mundial de la salud, OMS (2014), y la Comisión Económica para América Latina y el Caribe, CEPAL (2017), señalan que 200 millones de niños no alcanzan un nivel cognitivo y emocional adecuado. Además, un 60 % de los niños no han logrado desarrollar sus habilidades motoras, un 53 % tienen un nivel bajo con relación a sus habilidades sociales y un 40 % tienen un nivel socioeconómico de pobreza o pobreza extrema, lo cual podría generar una limitación para que se desenvuelvan consigo mismo y con los demás, provocando como consecuencia una inadecuada autonomía.

A nivel nacional el instituto nacional de estadística e informática INEI, (2018), en el módulo de desarrollo infantil temprano, señala que los niños deben desarrollar su autonomía mediante diversos estímulos que lo guíen, siendo los primeros años donde los niños necesitan del apego y la comunicación verbal efectiva, para fortalecer su autoestima y obtener la seguridad que necesitan para desarrollar diversas

actividades, así mismo, el 77,4 % de familias que viven en zonas urbanas tienen un nivel de apego más desarrollado que la zona rural, y estos resultados en su mayoría se encuentran relacionados con algunas características de la madre como edad, grado de instrucción y la cantidad de miembros de la familia; mientras el 22,6 % de familias no tienen desarrollado el nivel de apego con sus hijos, lo que implica que los niños de dichas zonas tendrían serias dificultades para ejercer su autonomía con equilibrio y cierta madurez de acuerdo a la etapa en que se encuentren.

En el plano local, la I.E.P. 1509 “Semillitas del Futuro” no queda exenta a esta problemática razón por la cual surge la necesidad de llevar a cabo un trabajo de investigación porque se observa que los niños reflejan dificultad para desenvolverse de manera autónoma, mostrando un alto grado de dependencia y poca capacidad para decidir y solucionar las dificultades que se les presentan., es decir muestran un bajo nivel de desarrollo de autonomía, lo que conlleva a que tengan muy poco interés en realizar las actividades, escaso diálogo con las personas de su entorno, se muestran nerviosos, son tímidos, se muestran poco participativos callados y cohibidos.

De acuerdo a la problemática planteada es necesario implementar un proyecto que ayude a promover la autonomía, por esta razón en la investigación se planteó la siguiente interrogante: ¿De qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro”, Sullana- 2021?, para dar respuesta a la interrogante de la investigación se planteó el siguiente objetivo general, Determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro”, Sullana- 2021; y como objetivos específicos: Identificar el nivel de desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años

en la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana, 2021 antes de aplicar actividades de juego simbólico. Aplicar actividades de juego simbólico para promover la autonomía en los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana- 2021. Identificar el nivel de desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años en la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana- 2021 después de aplicar actividades de juego simbólico. Comparar el nivel de autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana- 2021, antes y después de aplicar actividades de juego simbólico. Y como hipótesis se planteó: El Juego simbólico desarrolla significativamente la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana - 2021.

El estudio se justifica desde el punto de vista teórico, al enfatizar que el juego simbólico permite que los estudiantes del nivel inicial desarrollen un aprendizaje más creativo con alto nivel de significatividad porque se vincula con su práctica cultural y social, asimismo se centra en el desarrollo de la imaginación y mejora de su conocimiento. El estudio se fundamenta en la teoría del juego simbólico de Piaget, en la que este juego permite al individuo planificar su acto (González y Mayorga, 2016).

Desde el punto de vista práctico, la investigación permite que los docentes innoven en el proceso de aprendizaje de manera lúdica, al determinar que el juego simbólico como estrategia desarrolla la autonomía en los niños y desde el punto de vista metodológico, esta investigación busca aplicar el juego simbólico para promover la autonomía de los niños, así mismo, este estudio después que haya sido demostrada su validez, confiabilidad y pertinencia, podrá ser aplicada en otros grupos de estudio y en otras instituciones educativas y servirá para contribuir al desarrollo de

investigaciones similares.

La siguiente investigación es de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población fue de 50 niños de 3, 4 y 5 años de edad, sin embargo, la muestra estuvo conformada por 15 niños del nivel inicial de 4 años seleccionados de manera no probabilística e intencional por conveniencia. Además, la técnica utilizada para el recojo de datos fue la observación y el instrumento, la lista de cotejo debidamente validada por juicio de expertos, y con una confiabilidad de 0,82 con la prueba de alfa de Cron Bach. En el desarrollo del estudio se aplicó principios éticos, protección a la persona, libre participación y derecho a estar informado, beneficencia y no-maleficencia, justicia. El procesamiento de la información se hizo mediante procedimientos de estadística descriptiva e inferencial empleando el programa Excel 2013 y SSPV 20, con el cual se elaboraron las tablas y figuras. La contrastación de hipótesis se hizo mediante la Prueba de rangos de Wilcoxon.

Como resultado obtenido al comparar el pre y post test, se obtuvo que en el pre test antes de la aplicación de la estrategia, el juego simbólico, el 80 % de los niños se encuentran en el nivel de inicio, sin embargo, después de la aplicación de la propuesta de juego simbólico el 87 % se ubicó en el nivel de logro (se aplicaron 10 sesiones de aprendizaje). En la prueba estadística de Wilcoxon, se obtuvo que el valor de significatividad es de 0,001, cuyo valor es menor a $p < 0,05$; en tal sentido, se acepta la hipótesis de investigación por demostrar las mejoras de desarrollo de la autonomía en los niños de 04 años de la I. E. P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana, 2021.

De acuerdo a los resultados se concluyó que mediante las actividades de juego simbólico, mejora de manera significativa el nivel de la autonomía de los niños y van

adquiriendo habilidades necesarias para la toma de decisiones, en relación consigo mismo, y en relación con los demás, asimismo, participan de manera espontánea relacionándose de manera adecuada con los miembros de su comunidad escolar. Por ello, se sugiere seguir promoviendo el desarrollo de la autonomía con respecto a las instituciones educativas, a través del juego simbólico como estrategia didáctica en las áreas curriculares, siendo una actividad lúdica imprescindible en el nivel inicial, también, le permite al docente ser innovador, motivador, creativo y logra desarrollar la creatividad e imaginación en los niños.

El informe de investigación se organizó en VI capítulos, en el primer capítulo se encuentra la introducción, en el segundo capítulo se realiza la revisión de la literatura, donde tenemos los antecedentes y las bases teóricas, de las variables el juego simbólico y autonomía, en el tercer capítulo se formula la hipótesis, en el cuarto capítulo se describe la metodología describiendo el tipo, nivel y diseño de la investigación y además la técnica e instrumento, el plan de análisis y los principios éticos; en el quinto capítulo se muestran los resultados donde se encuentran las tablas y figuras y por último en el sexto capítulo se enuncian las conclusiones, los aspectos complementarios, y anexos de la investigación.

II. Revisión de literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacional

Jaramillo et al., (2018), en su investigación, realizada en Colombia, titulada: el potencial del juego en el desarrollo de la autonomía de los niños de la ciudad de Medellín, en la Universidad de Antioquia de Colombia, para optar el grado licenciada en educación especial, tuvo como objetivo general: explorar el potencial del juego en el desarrollo de las habilidades para la vida que permiten promover la autonomía de los niños de la primera infancia. Utilizó un enfoque cualitativo y diseño de investigación acción-crítica reflexiva. Para recoger información se empleó un diario de campo y se hizo observaciones en tres periodos diferentes. La muestra fue de 6 niños de 3 a 6 años. Entre sus principales resultados se señala que en el 80 % de los niños se comprobó que la familia y prácticas de juego contribuyen a desarrollar la autonomía. En conclusión, el estudio señala que las prácticas de juego son fundamentales para promover la autonomía en los niños.

Carrasco (2017), en su investigación realizada en Ecuador, titulada “El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años”, respaldada por la Universidad Técnica de Ambato-Ecuador, para obtener el título de licenciada en estimulación temprana. El objetivo general de este estudio, es determinar el aporte del juego simbólico en el desarrollo social en niños de 3 a 4 años. En el centro de desarrollo infantil “Amanecer Feliz” del cantón Peli leo” El estudio fue de tipo cualitativa, diseño experimenta, la técnica la observación y el instrumento que se aplico fue la escala de

Nelson Ortiz a una población de 30 niños, Entre sus principales resultados se señala, mediante un pretest, que el 60 % de los niños no son sociables con sus pares y mediante un post test, el 100% de los niños se relacionan positivamente, el cual fue demostrado con la aplicación de la prueba T de student, porque el nivel de significancia calculado fue de 0.000, el estudio concluye que se evidencio una mejora en la calidad de vida del niño, es decir que el juego si influirá en el desarrollo social en los niños

2.1.2. Nacional

Gonzáles et al., (2021), en su investigación, realizada en Lima, titulada: aplicación del programa para mejorar la autonomía de los niños en etapa preescolar, para optar el grado de licenciado en la Universidad César Vallejo, tuvo como objetivo demostrar cómo la aplicación del programa influye en la autonomía de los niños. El estudio fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicada y diseño cuasi experimental, porque se utilizó grupo de control y experimental. El instrumento usado fue la lista de chequeo. Los resultados evidenciaron que el programa influyó positivamente en la autonomía de los niños, el cual fue demostrado con la aplicación de la prueba de U Mann Whitney, porque el nivel de significancia calculado en el pre test fue de 0.052, y en el post test se registró .000. De esta manera, se concluyó que la aplicación del programa mejora y refuerza la autonomía de los niños, y además el desarrollo de los niños es mejor cuando se realiza en su entorno natural.

Castillo (2020), en su tesis, realizada en Lambayeque, titulada: juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía en niños de tres años de la institución educativa inicial particular Villa Catarina-Pimentel. Para optar el título de licenciada en educación inicial en la UCV, tuvo como objetivo determinar la influencia del juego

simbólico en el desarrollo de la autonomía en los niños. Su metodología fue cuantitativa, tipo aplicada y diseño pre experimental. La población fue de 48 niños y la muestra fue de 7 niños, evaluados a través de una lista de chequeos de logros pedagógicos, para medir el nivel de autonomía. Se aplicaron 20 actividades de juego simbólico para desarrollar la autonomía y como resultado se tuvo que un 100 % se encontraba en el nivel inicio, mostrando dificultad en cuanto a autonomía, mientras que en el post test, el 88 % se ubicó en el nivel logrado. Finalmente, se llegó a la conclusión, que el taller de juego simbólico “El rincón de la aventura” mejora de manera significativa en el desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años.

Rivas (2018), en su investigación, realizada en La Libertad, titulada: pedagogía del afecto para desarrollar la autonomía en estudiantes de educación inicial. Para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial, tuvo por objetivo principal determinar si la aplicación del taller basado en la pedagogía del afecto mejora la autonomía en estudiantes de cinco años. El estudio fue de tipo cuantitativo y diseño de cuasi experimental. La población fue de 30 estudiantes del aula de 5 años. Para el recojo de la información se utilizó la lista de cotejo. En los resultados se encontró que el taller basado en la pedagogía del afecto mejora significativamente ($p = 0.00$) la autonomía de los niños y niñas de 5 años. Por lo tanto, se concluyó que el Taller “Educo con Amor” mejora significativamente y con efecto fuerte la autonomía en niños y niñas de 5 años, razón por la que se debe realizar la réplica del programa para que de este modo se siga mejorando la autonomía de los niños.

2.1.3. Regional

Valle (2019), en su tesis, realizada en Piura, titulada: taller de juegos

simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153 - Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe. -2018, para obtener el grado de maestra en ciencias de la educación en la universidad nacional "Pedro Ruíz Gallo" de Chiclayo, tuvo como objetivo determinar la influencia de un taller de juegos simbólicos en el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 años. Su metodología es cuantitativa, de tipo aplicada y diseño cuasi- experimental. La muestra fue de 48 niños, la técnica empleada, la observación, evaluados mediante una lista de cotejo para conocer su nivel de autonomía, luego en el post test los resultados indicaron que el taller tuvo una influencia significativa en el desarrollo de la autonomía, como resultado se tuvo que el nivel de autonomía, antes de aplicar el taller, era bajo (75 %) y después del taller fue alto (69 %). En la investigación se concluyó que el taller de juego simbólico influyó significativamente en el desarrollo de la autonomía en los niños.

Nassr (2017), en su investigación, realizada en Castilla, Piura, titulada: el desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular de Piura, en la universidad de Piura, para optar el grado licenciada en educación inicial, presentó 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 cuantitativa 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 niños, entre los resultados se tiene que el 68,9 % se encontraban en inicio y el 100 % se integra al grupo, dando nuevos aportes para el ejercicio propuesto. 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.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. El juego simbólico

2.2.1.1. Definición de juego simbólico

Para Piaget (1987), el juego simbólico es el encargado de estimular y desarrollar la imaginación, creatividad y fantasía del niño, donde podrá asimilar los esquemas con mayor facilidad y agrado al poder representarlos, permitiéndole una mejor expresión emocional, social y desarrollo de su pensamiento en el contexto imaginario, pero sin desligarlo de la realidad en la que vive el niño (p, 17).

García (2016), fundamenta que el juego es una acción distinguida del mundo usual, avanzado en un ámbito y en un tiempo precipitado de normas propias diferentes y simplemente libres. En cuanto a la alternativa y el deseo del jugador no se puede jugar por deber, se encuentra entre la imaginación y la verdad (p.14).

Para Piaget (1987), el juego simbólico es el encargado de estimular y desarrollar la imaginación, creatividad y fantasía del niño, donde podrá asimilar los esquemas con mayor facilidad y agrado al poder representarlos, permitiéndole una mejor expresión emocional, social y desarrollo de su pensamiento en el contexto imaginario, pero sin desligarlo de la realidad en la que vive el niño (p, 17).

Chuquimantari (2015) y Bayona (2018), sostienen que “el juego es una de las actividades lúdicas que permite el desarrollo integral y pensamiento lógico, satisface necesidades, experiencias, descarga tensiones, permite indagar, explorar, investigar y

asimilar. El niño a través del juego se expresa y se conoce” (p.27).

El juego simbólico es la actividad de ‘hacer como si’, donde la realidad para el ejecutor se convierte en ficción, nos invita a repensar cómo aprender a ser y comprender el espacio de la vida, a través del juego las actividades se transforman en juego simbólico en la medida en que permite experiencias de las cuales a través de metáforas se generan posibilidades que fantasiosas se trasladan en la infancia a la realidad, en el ejercicio de ser otro, otro espacio y otro devenir para llegar a ser uno mismo (Abad y Ruiz, 2011).

Se puede decir que el juego simbólico es una actividad útil de ser estudiada en sí mismo y también constituye un instrumento privilegiado para medir otros aspectos del desarrollo. Es una actividad agradable para el niño, es también muy útil en una actividad programada por el adulto, desde el punto de vista terapéutico se pueden facilitar tareas que supongan la intervención en diferentes áreas del desarrollo (Guerra, 2010).

González y Mayorga (2016), señala que el juego simbólico es la técnica de simbolizar, es decir, inventar situaciones mentales y unir acciones reales con imaginativas. Este juego es muy importante para los niños porque les ayuda en su lenguaje a crear palabras nuevas e introducirlas en su lengua para así desarrollar su comunicación, de la misma manera favorece su autonomía y libertad para tomar sus propias decisiones (p.36).

Gonzales y Mayorga (2016), señalan que el juego simbólico es una actividad en la que los niños desarrollan su fantasía, imaginación, creatividad, sus sensaciones, ilusiones, crean y transforman lo que ya existe, impulsando así nuevas opiniones. Por

medio del juego simbólico, el niño puede relacionarse ya sea en lo familiar, cultural, y social que le permite compartir y mejorar su conocimiento.

El MINEDU (2019), refiere que el juego simbólico es una actividad espontánea donde el niño puede manifestar sus emociones, deseos y miedos. Una necesidad vital que le permite descubrir, transformarse e identificarse con algo y representarlo a través del juego sin dejar de ser ellos mismos. Además, el juego simbólico, apoya el desarrollo de diversos aprendizajes y se convierte en una oportunidad para que el pensamiento se desarrolle y logre su máximo potencial. Mediante el juego simbólico, el niño logra su desarrollo socio emocional, externaliza su entorno familiar y educativo, valora los asuntos que les son significativos, aprende a resolver problemas y desarrolla autonomía y autoconfianza.

2.2.1.2. Teorías del juego simbólico

a. Teoría del juego de Jean Piaget

La teoría de Piaget (1968), sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, va aprendiendo a descubrir cómo controlar el mundo. En este sentido, el juego se convierte en una necesidad de reproducir el contacto con lo demás.

Piaget (1968), 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 que aceptar las limitaciones de su adaptación.

Para Piaget (1968), la socialización con iguales y con adultos, promueven el aprendizaje de la niñez e infancia acerca de los valores culturales a través del juego.

Asimismo, sirve al niño para aprender y practicar rutinas interactivas en términos de habilidades sociales.

Entre los principios teóricos de la Teoría de Piaget (1968), tenemos:

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 (1968), el juego simbólico es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como elemento asimilador a la imaginación creadora.

Después de haber aprendido a coger, agitar, arrojar, balancear, finalmente el niño agarra, arroja, 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 sensoria - motor 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 solo 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.

Se debe entender que el juego simbólico radica en la utilización de símbolos que permiten “hacer como sí”, o “pretender”, es imaginativo, dado que el niño puede, mediante actividades lúdicas, simbólicas, ser cualquier persona o cosa y realizar cualquier actividad.

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 juego 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. Teoría del juego de Vygotsky

Vygotsky tiene una perspectiva sociocultural. Considera que el juego simbólico es una necesidad psicológica para el niño. A su vez, hace una crítica a la teoría de Piaget, defendiendo que el símbolo en el juego responde a las necesidades del niño no resueltas y le sirve como respuesta ante la frustración que tiene hacia el mundo social que le rodea y que no entiende.

Vygotsky (1997), considera que el juego surge como respuesta frente a la tensión que provocan situaciones irrealizables: el juego es el imaginario al que el niño y niña entran para resolver esta tensión. La imaginación constituye otra función del conocimiento, que libera al sujeto de las determinaciones situacionales. En el juego, las cosas pierden su fuerza determinante, el niño y la niña pueden estar viendo algo,

pero actúan prescindiendo de lo que ven. La situación imaginaria del juego enseña a sostener su conducta en el significado. Esta actividad proporciona un estadio transicional que dirige la evolución desde la acción regida por la percepción a la acción regida por el significado.

Asimismo, considera que el juego es un factor básico del desarrollo tanto desde lo intelectual como desde lo social. Sobre este último punto, el mismo Vygotsky (1997), afirmó: “en el juego el sujeto adopta la línea de menor resistencia, hace lo que más le apetece, porque el juego está relacionado con el placer y al mismo tiempo aprende a seguir la línea de mayor resistencia sometiéndose a ciertas reglas y renunciando a lo que desea” (p. 75).

Considerándolo desde lo intelectual, afirma que el juego crea una zona de desarrollo próximo: mientras el niño juega, está por encima de su rendimiento habitual, resultando esta actividad un marco facilitador para cambios evolutivos. En estas exposiciones, se está hablando de una actividad realizada por decisión del niño, regida por su propia organización intelectual, relacionada con aspectos emocionales, sociales y creativos. Estas características no son asimilables al ámbito de la enseñanza, en el cual las actividades surgen, a partir de la decisión del docente, las cuales están organizadas y diseñadas por él, y en las que los aspectos emocionales deben quedar subordinados a la tarea escolar, esto quiere decir que el niño y la niña desarrollan el pensamiento creativo.

2.2.1.3. Dimensiones del juego simbólico

Guerra (2010), considera las siguientes dimensiones del juego simbólico:

Integración: Referida a la complejidad estructural del juego, un paso que va desde las acciones aisladas, en los primeros momentos del juego simbólico, hasta las combinaciones en secuencias.

Sustitución: Que abarca relaciones existentes entre el objeto representado y el simbólico o entre el significante y el significado. Paulatinamente significante y significado van dissociándose, de modo paralelo al desarrollo de representación, de modo que un objeto puede ser utilizado en el juego para representar a otro.

Descentración: Es aquella dimensión del juego referida a la distancia de uno mismo que guardan las acciones simbólicas. A los doce meses como edad aproximada, las acciones infantiles están dirigidas al propio niño, para progresivamente comenzar a ser ejecutadas por otros participantes.

2.2.1.4. Beneficios del juego simbólico

Andrade (2020), fundamenta que el niño se comunica con el mundo que lo rodea a través de juego, siendo este diverso y que permite al niño realizar actividades que lo ayudan a desarrollarse de manera integral, mediante el juego, el niño se acepta de modo personal y expresan sus deseos, sus imaginaciones, miedos y dificultades de manera simbólica.

De acuerdo con Benítez (2009), lo beneficioso, de los juegos, al ser planificados de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, se consigue que los niños interactúen y se desenvuelvan sin inconveniente en el medio que los rodea, obteniendo que sean más imaginativos y autónomos.

Según Carrasco (2017), señala que a través del juego se permite al niño

manifiestan disposiciones psíquicas verdaderas o imaginadas, les ayuda a comprender la realidad que les rodea, favorece su desarrollo social, fomenta su expresión emocional, promueve la interiorización de las reglas básicas de la sociedad, potencia el desarrollo del pensamiento y el lenguaje, les permite comprender los diferentes roles de las distintas personas, desarrollan la iniciativa personal la imaginación, la creatividad y aumentan su competencia de estudiar. Así mismo ponen en uso nuevos conocimientos sobre lo que ven de los adultos.

Para Andrade (2020), el juego promueve grandes beneficios tanto en los niños como en los adultos, porque les permite un saludable estado físico y emocional, en la dinámica del juego se olvidan de las preocupaciones desarrollando la comunicación.

2.2.1.5. Importancia del juego simbólico

González y Mayorga (2016), señalan que el juego, en el niño, forma parte de la inteligencia porque mediante la síntesis funcional o reproductora de la verdad de acuerdo con cada periodo de desarrollo del individuo, le origina alegría: Se procura recuperar el sentimiento de gozo que tan beneficioso es para todos los seres humanos. El entretenimiento y la risa son periodos importantes que originan un estado agradable. El divertirse activa y dinámicamente; le propicia integración, cuanto más complicado sean los juegos mayores será la interacción, la alegría y el placer.

Cuando se juega hay una posición de desenvolvimiento, de reanimarse y aceptar un riesgo frente a lo inédito. Y realizarlo a cada instante se evidencia una actitud que favorece el ambiente de respeto y autonomía que da lugar a la construcción de una competencia lúdica, estimula los aprendizajes del niño que luego pueden ser transmitidos a otras situaciones no recreativas como: actividades diarias, escolares,

domésticas, de equipo, esto admite que el juego conforma un fuerte acelerador y una herramienta significativa de diversos estudios.

Mediante el juego, el niño encuentra emociones nuevas que les ayuda a los niños investigar sus medios sensoriales y motriz para encontrarse a sí mismo, en el comienzo de los cambios tangibles que pueden conseguir sus competencias y así conquistar el mundo exterior (Gonzales y Mayorga, 2016).

El juego es placentero para los niños y siempre está unido a ellos de manera innata. Si el juego se practica en el aula, esta cadena del niño no se romperá, ya que, a través de él, se permite que el niño sea más tolerable para lograr aprendizajes significativos. El juego debe ser practicado respetando las planificaciones curriculares, en donde aproveche los recursos didácticos para que el niño se divierta e interactúe desarrollando el juego simbólico de forma natural.

2.2.1.6. Tipos de Juegos simbólicos

Campana (2018), sostiene que el juego es importante en la educación inicial, y las instituciones iniciales tienen que poner en práctica un instante formativo que lo efectuará a diario, con una durabilidad de una hora, fomentándose ya sea en el aula, patio o al aire libre, de la institución, regulado por sectores que les dejará a los niños teatralizar situaciones en especial, como un modo de estudiar lo que es bueno y aumentar técnicas colectivas en las áreas de matemática y comunicación.

Campana (2018) y Chacón (2013), señalan que los sectores son espacios donde los niños hacen sus encuentros recreativos involuntarios, les promueven habilidad, desarrollando su inteligencia, intelecto, conocimiento y entendimiento por medio de

las clases instruidas y las acciones producidas por el juego. Silva (2010), refiere que “el juego en los sectores favorece el autoaprendizaje y el trabajo en equipo” (p.12).

Entre los sectores que promueven el autoaprendizaje se tiene “Hogar: este sector debe contar con accesorios propios de las casas, mesita, sillas, cocinita, muñecas. Para que los niños puedan desempeñar roles de la familia, recreando situaciones, conversaciones y conflictos vividos” (MINEDU, 2009).

Construcción: compuesto por carros, piezas de bloques de construcción como palitos, tablitas, maderitas, pegamento, colores, tijeras, y cuerdas delgadas (MINEDU, 2009), aumentan el conocimiento, entendimiento, el lenguaje e imaginación. Además, realizaran la combinación y la capacidad de captación, indagación o un propósito.

Dramatización: es un ambiente donde los niños representan su mundo, captan y manifiestan sus emociones. Cuenta con telas de diversos colores, texturas títeres, ropa de diversas culturas y de la propia zona, el cual permite a los niños imaginar distintos papeles, poniendo en marcha sus habilidades lingüísticas, consolidando su amor hacia su persona y el trato con su entorno (MINEDU, 2009). Silva (2010), nos dice que esta sección posibilita a los niños a indagar desde, letras, como se escriben y como suenan, debe contener cuentos, periódicos, papeles, colores, Para apoyar a los estudiantes aumentar sus habilidades de escritura.

Juegos tranquilos: Los juegos de memoria de progreso matemático: los rompecabezas, bloques lógicos en este sector los niños realizan actos entretenidos como pensar, análisis, razonamiento y resolver dificultades (MINEDU, 2009).

2.2.1.7. Secuencia metodológica para jugar en el aula

El MINEDU (2019), señala los siguientes momentos:

Planificación: reunida profesora y los niños en asamblea, recordándoles que es el espacio del juego, determinando las normas de convivencia, las reglas donde planifican a que jugaran y con quien donde eligen, hacen la elección de los sectores donde les gustaría jugar, con qué materiales y con quien compartirán el juego que han elegido.

Organización: distribuidos en grupos, se organiza y planifica el tiempo y espacio, eligen, llevan a cabo el juego que ellos han decidido jugar, se juntan con los niños de su prioridad, haciéndoles recordar antes el tiempo para que vayan terminando el juego.

Ejecución: Los niños empiezan a crecer en su imaginación, determinar el papel que les ha Tocado. En este momento dan inicio a su proyecto de juego a medida que van jugando va creciendo con intensidad, el rol del adulto es dar soporte y compañía mediante la observación y en caso, solicitaran su intervención, debe hacerlo mediante preguntas sobre el juego para promover su imaginación y creatividad.

Orden: Terminado el juego, los niños deberán guardar, ordenar sus juguetes, manteniendo el orden.

Socialización: Cuando ya han terminado de guardar los materiales utilizados, se reunirán con la docente y dirán sus experiencias, a que, con qué, con quién, cómo se sintieron y qué paso mientras jugaron.

Representación: Lo harán mediante un dibujo, pintura, modelando lo que jugaron. Puede hacerlo de manera individual o grupal sobre la experiencia vivida durante el juego.

Meta cognición: se les pide a los niños responder preguntas para rescatar que es lo que aprendieron durante el juego y le ayude a pensar en los aprendizajes.

2.2.1.8. El juego simbólico como instrumento de aprendizaje

Quiliche (2019), manifiesta que el juego es considerado como una de las actividades estratégicas que más se aprovecha para desarrollar aprendizajes en el niño, este tipo de actividad es empleada desde hace muchos años como una de las más importantes por la cual él puede aprender, por ello siempre se ha recomendado que los docentes las utilicen de una forma adecuada en el aula.

El juego simbólico forma parte del juego, esta es en sí una forma muy fundamental, pues su recomendación y utilización en el aula generaría un aprendizaje sobre las situaciones de la vida, en el aula, el juego simbólico al menos hasta los 6 años es probablemente el mayor instrumento de aprendizaje que existe (Quiliche, 2019, p.32).

2.2.1.9. Juego simbólico y desarrollo infantil

Álvarez (2020), comenta que el juego en el desarrollo evolutivo del niño, desde el ámbito familiar, escolar, se convierte en una herramienta de adaptación y hace del proceso lo menos traumático posible. La forma en que los niños se incorporen por primera vez en la escuela, tiene un gran impacto hacia su futura actitud hacia el colegio, no solo son ellos los que deben adaptarse a esta nueva situación, sino las figuras de

apego y los docentes. La manera en que los padres vivan esta situación, de separación, va a influir en la adaptación de sus hijos a la escuela, los docentes deben conocer a los niños, sus características y motivaciones, encargados de planificar un adecuado período de adaptación y hacer partícipes a los padres de la importancia de este proceso.

El juego es la actividad fundamental de los niños, es su medio para comprender e interactuar con la realidad, es imprescindible para su desarrollo integral adecuado, ya que jugando desarrollan sus actitudes físicas, intelectuales, emocionales, al mismo tiempo que disfrutan y se entretienen (Álvarez, 2020, p.11).

Loayza y Vines (2019), señala que los juegos determinan la base con la cual se desarrolla en los niños los juegos simbólicos, formando su identidad propia desde temprana edad y fomentado la participación, la cooperación, la solidaridad, entre otras, con las cuales los niños, puedan asumir un rol que los identifique para así llamar su atención y crearles un interés por explorar, para adquirir nuevos conocimientos ,superando la timidez con el fin de desarrollar nuevas destrezas y habilidades en cada uno (p, 12).

2.2.2. La autonomía

2.2.2.1. Definición de autonomía

Yábar y Bronzoni (2018), mencionan “que las personas muestran autonomía cuando son capaces de ejercer control sobre sus acciones en las distintas situaciones en las que participa, mediante ello se acerca a la consecución de sus metas y objetivos de forma razonada y segura” (p.33).

Existen diferentes maneras de entender lo que significa autonomía, entre ellas

tenemos que:

Para el Gobierno de Navarra (2010), la autonomía hace referencia a la regulación del comportamiento que tiene una persona de sí mismo. Ser autónomo significa ser consciente de las normas o reglas que rigen nuestro comportamiento “Por esta razón se debe entender que la autonomía se refiere a la capacidad de autocontrol que tenemos y así decidir cómo actuar, tomando conciencia de las decisiones y libertad que poseemos al optar por una manera de actuar (p, 2).

También Yábar y Bronzoni (2018), entienden la autonomía como la capacidad de independencia para ejercer control sobre nosotros mismos y así enfrentar situaciones cotidianas en las que actuamos por propia iniciativa, decisión propia al elegir la forma de cómo queremos vivir de acuerdo a normas y distinciones en distintas situaciones que afrontamos a diario. De esta manera, la persona autónoma actúa de forma eficiente en su entorno social, respetando los acuerdos y normas que determinan el actuar en la sociedad.

Los mismos autores refieren que la autonomía hace que el niño sea capaz de decidir de manera propia sin ser influenciado por otro. No se debe confundir con libertinaje debido a que ser autónomo es hacer una elección adecuada de actuar ante distintas opciones de hacerlo, es decir, se debe actuar de manera crítica sin ser coaccionado.

León y Barrera (s/f.), manifiestan que la autonomía significa que los niños lleguen hacer capaces de tomar sus propias decisiones y tomar en cuenta los factores más relevantes al decidir cuál es la mejor acción que deben seguir. La habilidad de tomar decisiones debe ser fomentada desde el inicio de la infancia, ya que cuanto más

autonomía adquiera, mayores serán las posibilidades de ser más autónomos.

Hernández y Flores (2012), refieren que la autonomía no es un atributo o capacidad que se posee, se trata más bien de una construcción permanente en una práctica de relaciones, se actualiza y se configura en el mismo intercambio que constituye la relación. Para este autor, la autonomía no es una característica del individuo, sino un modo deseable de relación social, basada en la colaboración y entendimiento y no en la imposición.

Según Piaget (1968), la autonomía es un procedimiento de educación social que enseña al niño a liberarse del egocentrismo para socializar su conducta y pensamiento, tomando en cuenta el punto de vista moral e intelectual con el objetivo de promover bienestar social y mejorar la calidad de las personas en general.

Los enunciados revisados nos permiten concluir que la autonomía se refiere a nuestra capacidad de actuar en forma libre e independiente, sin ser influenciado por otros, es también la capacidad que tenemos para realizar acciones por sí solos en las que regulamos nuestros actos y nos hacemos responsables de las decisiones que tomamos. Ser autónomo permite actuar con libertad, siendo capaces de ejecutar actividades que nos proponamos. Debemos tener claro que la autonomía se logra mediante la relación con los adultos y pares más cercanos, y todas las experiencias que vivimos en los diferentes grupos sociales en los que interactuamos.

2.2.2.2. Teoría relacionada con la autonomía

La teoría de Jean Piaget (1968), nos permitirá descubrir aspectos de gran importancia en relación con la autonomía.

Piaget (1968), citado en Castillo (2020), señala que “la autonomía es la facultad que tiene la persona para educarse socialmente, esta facultad permite que el niño, pueda desarrollarse libremente, aprendiendo a aceptar diferentes puntos de vista”, del mismo modo aprender a disminuir conductas de egocentrismo hacia los demás, creando así un ambiente favorable para su desarrollo integral. (Maldonado, 2017, p.3).

Ascui (2016), señala que 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 estos 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 nuestras vidas (p.32).

Díaz (2019), refiere que la autonomía es la facultad de crecer de forma responsable, de valerse por sí mismo, a tomar decisiones, responsabilidad y desenvolvimiento personal y comunitario a través de la participación de diferentes esferas de intervención de modo colectivo y promover el bienestar social y aumentar la calidad de los niños de educación inicial.

2.2.2.3. Dimensiones de la autonomía

Ccallo (2019), señala:

a. Relación consigo mismo

Referida a las habilidades para el aprendizaje y la percepción de estímulos sociales y afectivos. Corresponde al conocimiento y comprensión de la realidad inmediata y las habilidades para auto protegerse. A través del juego simbólico imita situaciones reales o imaginarias, inicia su proceso de independencia, así los cambios

que experimenta el niño en su aspecto afectivo, cognitivos, social y motriz, favorecen el afianzamiento de su autonomía para realizar acciones asociadas a hábitos de higiene, alimentación, jugar y elegir las actividades que desea realizar, así va fortaleciendo su autonomía.

b. Relación con los demás

Se asocia a la socialización con personas que no son de su entorno familiar, a través del juego, empieza sus relaciones con los demás y así tiene mejor oportunidad de aprender de manera significativa, el niño de preescolar siempre elige con quién jugar, los juguetes con los que jugará. Debemos tener presente que un niño autónomo es aquel que logra actuar con seguridad, tiene buena autoestima y es responsable de sus acciones.

El primer agente de socialización del niño, son la familia. Cuando el niño ingresa al colegio, a través del juego, empieza a relacionarse con otros niños; así va adquiriendo conocimientos, competencias y habilidades que le ayudan a actuar de manera eficiente en los espacios en que interactúa. Por esta razón es que en el colegio se debe dar oportunidades para que los niños se relacionen con los demás, manipulen materiales y jueguen con ellos; esto les ayudará a tener mayor confianza en sí mismos sintiéndose libres y seguros al desarrollar las actividades. Debemos tener presente que un niño autónomo es aquel que logra actuar con seguridad, tiene buena autoestima y es responsable de sus acciones.

b. Toma de decisiones

La toma de decisiones es esencial para que los niños logren tener buena

autonomía y discernimiento emocional, implica elegir una opción entre las disponibles para resolver un problema. Para llevarse a cabo, se debe conocer la dificultad, analizarla, conocer su causa, cuáles son las posibles opciones que se le presentan y cuáles son las consecuencias que puede acarrear. Se debe lograr que los niños analicen y procesen la información para llegar a tener respuestas autónomas. La toma de decisiones, en el niño, se asocia a su nivel de autonomía.

2.2.2.4. Importancia de la autonomía

Nassr (2017), sustenta que el desarrollo de la autonomía es importante porque permite crecer de una etapa a otra, es decir, desprenderse de lo anterior y recibir la nueva etapa, aceptando la autonomía, pasar de una etapa a otra implica valentía, se dice que debe desprenderse de lo conocido y enfrentar lo incierto el apoyo de los padres en el desarrollo o transformación es importante, puede acontecer que cuando confirman que sus hijos les es difícil dar pasos hacia la autonomía eluden que se les dificulte evitando el goce de las nuevas enseñanzas. La dificultad del desprendimiento es primordial para poder desarrollarse.

Si queremos que los niños sean autónomos, se les debe enseñar desde el primer ciclo de su vida, lo debemos preparar para que este apto a aprender. Siendo fundamental que no dependa de nosotros y pueda realizar las actividades por sí solo (Nassr, 2017),

2.2.2.5. Actividades de autonomía en la infancia

Para Educrea (2021), el desarrollo de la autonomía personal es un objetivo principal en la educación de un niño, por lo que un niño poco autónomo es un niño

dependiente, necesita ayuda continua con poca iniciativa, por lo que está sobre protegido. De ahí la importancia de su desarrollo, normalmente cuando progresan en este aspecto, también lo hacen en sus relaciones con los demás. Para ello menciona las siguientes actividades:

Higiene personal: ir al baño solo, cepillarse, bañarse, recoger sus juguetes y limpiar su cuarto; vestirse., desvestirse y acomodar su ropa; comer solo, acostarse a la hora conveniente; conservar su cuarto: ordenado, su ropa, y sus cuentos; juego: se divierte jugando solo y con otros niños.

2.2.2.6. Desarrollo de la autonomía en los niños

Durante los primeros años de vida, el niño va desarrollando su personalidad y adquiriendo habilidades y capacidades que supone mucho esfuerzo para él. Por ello, es necesario que el adulto realice un buen acompañamiento, ofreciéndole las herramientas necesarias para que adquiera nuevos aprendizajes (Ccallo, 2019).

Cabrera (2009), menciona que en el desarrollo de la autonomía se van desarrollando ciertos hitos que van de la mano con su crecimiento. La autonomía es un tema global que influye en ellos en la forma de pensar, de actuar y de sentir. Es importante que la fomentemos para que puedan ir creciendo sin miedos, con seguridad y confianza.

2.2.2.7. Beneficios de la autonomía

Quijije (2020), señala que la autonomía es fundamental para que puedan actuar de manera libre en diversos espacios de su entorno. Además, señala los siguientes beneficios de la autonomía

Favorece la capacidad de concentración, al ver que esto es responsabilidad suya, les ayuda a reflexionar, desarrolla fuerza de voluntad y su capacidad de esfuerzo imprescindible para lograr sus metas, fomenta la autodisciplina y control interno, les ayuda a tener criterio y a ser libres, las decisiones son suyas, no dependen de nadie, y es importante para su desarrollo, permitiéndoles su bienestar y su felicidad.

2.2.2.8. Estimulación de la autonomía en niños de 3 a 4 años

Tarrés (2013), señala que los problemas que puede acarrear ser un padre demasiado sobre protector o hacer por ellos las cosas que ya saben hacer, no conduce más que a la inseguridad del niño. Algunos padres les dan de comer, los visten, los bañan, etc. Es importante que los estimulen y los dejen hacer actividades por sí solos para favorecer su autonomía.

Los niños necesitan protección y cuidado, pero también independencia y autonomía., los padres deben aprender a dársela y no intervenir en todas las situaciones problemáticas que se les presentan a los hijos, ya que de este modo es como se aprende, de otro modo les impedimos su desarrollo madurativo (Tarrés, 2013).

No debemos sobreproteger a los niños por el hecho de que vamos a conseguir que estos sean inseguros, que no puedan hacer nada por sí solos y se acostumbren a que todo tengan que hacerle los adultos, se les debe dejar que desarrollen sus habilidades, aunque sabemos que necesitan de nuestra protección y cuidado, pero también debemos dejarlos que se independicen y adquieran autonomía, debemos dejar de intervenir y que aprendan a desarrollar su etapa de la madurez (Tarrés, 2013).

2.2.3. Relación entre juego simbólico y autonomía

Tuyume (2020), fundamenta que el niño debe lograr autonomía e independencia física y afectiva, sintiéndose seguro, teniendo autoestima, tomando decisiones, es así que el niño logra ganar independencia personal, desarrollándose en la sociedad con seguridad y autonomía, el contexto debe ser preparado para que el niño desarrolle de manera natural, independencia y pueda ejercer libertad, y así satisfacer necesidades o deseos propios de ellos.

En cuanto a hábitos de la autonomía, tenemos que los niños saltan de ser dependientes a iniciar a desarrollar la autonomía, a su corta edad aún no logran tomar decisiones por sí solos, sin embargo, si salir de algunas situaciones que se presentan en ese momento de manera natural (Cárdenas, 2011).

Campaña (2018) sostiene que para Vygotsky “a través del juego simbólico, el niño satisface imaginariamente los deseos insatisfechos mediante la representación o reproducción del mundo a su medida” (p.12), además Hinostroza (2018), menciona que el juego, tiene un gran valor para el progreso afectivo, cognitivo y social del niño. Los juegos son fundamentales para que el niño desarrolle sus ideas, ponga de manifiesto sus inquietudes y exprese sus sentimientos.

Según estos autores nos dicen que la autonomía le genera al niño autoestima e independencia tanto emocional como física, desarrollándose con seguridad ante la sociedad, mediante la autonomía los niños logran tomar decisiones por sí solos y saber en su momento cuál es la mejor acción que deben seguir. Mediante el juego simbólico se ayuda a los niños a comprender y mejorar su capacidad de aprender y desarrolla su capacidad imaginativa y emocional, es decir, se mejora su nivel de autonomía.

2.3. Variables:

El juego simbólico (Variable independiente):

MINEDU (2019), refiere que el juego simbólico es una actividad espontánea donde el niño puede manifestar sus emociones, deseos y miedos. Una necesidad vital que le permite descubrir, e identificarse con algo y representarlo a través del juego sin dejar de ser ellos mismos.

Autonomía (Variable dependiente):

Piaget (1968), señala que la autonomía es un procedimiento de educación social ya que enseña al niño a liberarse del egocentrismo para socializar su conducta y pensamiento, tomando en cuenta el punto de vista moral e intelectual con el objetivo de promover bienestar social y mejorar la calidad de las personas en general

III. Hipótesis

Hi: El Juego simbólico desarrolla significativamente la autonomía en los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana, 2021.

Ho: El Juego simbólico no desarrolla significativamente la autonomía en los niños de 04 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana, 2021.

IV. Metodología

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de estudio

En el presente estudio se utilizó el tipo de investigación cuantitativa, porque los datos obtenidos serán tratados numéricamente. Según Hernández et al., (2014), sostuvo “que la investigación cuantitativa es aquella que se caracteriza por enfocarse en resultados, mediante el análisis de información numérica o datos cuantitativos sobre variables, teniendo como apoyo algunas herramientas estadísticas, informáticas y precisas” (p.101).

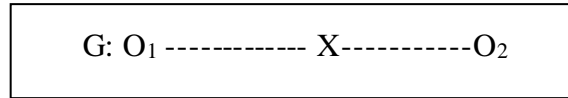
4.1.2. Nivel de investigación

La investigación es de nivel explicativo, porque explica cómo es que las actividades de juego simbólico favorecen la autonomía de los niños. Arias (2020), refiere que la investigación explicativa estudia fenómenos puntuales nuevos o que no se han abordado en profundidad. El objetivo es proporcionar conocimientos relevantes sobre ellos, se centra en los detalles permitiendo conocer más a fondo un fenómeno. Es partir de una idea general y analizar aspectos concretos en profundidad.

4.1.3. Diseño de investigación

En la presente investigación se utilizó el diseño pre experimental con pre y post test a un solo grupo. Hernández et al., (2014), “señalan que se realiza una primera medición, luego se aplica un estímulo a un grupo y después se realiza una nueva medición para mirar cuál es el nivel después del estímulo” (p.141).

El diseño se diagrama de la siguiente manera:



Dónde:

G: Muestra

O1: Pre test para medir el nivel de autonomía.

X: Actividades del juego simbólico.

O2: Post test para medir el nivel de autonomía

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La presente investigación, se ejecutó en la Institución educativa particular 1509 “Semillitas del futuro” ubicado en Calle transversal Félix Jaramillo, asentamiento humano Sta. Teresita, distrito Sullana, provincia Sullana, Región Piura. La población estuvo constituida por 50 niños del nivel inicial de las aulas de 3, 4 y 5 años (un aula por cada edad).

Espinoza (2016), afirma que la población es el conjunto de sujetos definido por una o más características, de las que gozan todos los sujetos que lo componen. Población es el conjunto de sujetos a los cuales se quieren inferir los resultados.

Tabla 1

Población de la I.E. 1509 “Semillitas del futuro”

Turno	Aulas	3 años	4 años	5 años
		Cariñosos	Amorosos	Leales
Mañana	3	13	20	17

Fuente.: Nómina de matrícula de la I.E. 1509 “Semillitas del futuro”

4.2.2. Criterios de inclusión y exclusión

Inclusión

- Niños de 4 años cumplidos y debidamente matriculados.
- Niños con asistencia regular a la institución educativa.
- Cuyos padres han firmado consentimiento informado.

Exclusión

- Niños y niñas con más del 20% de inasistencias a las actividades de aprendizaje.
- Los niños que tienen más de 3 faltas durante la recolección de datos.
- Niños cuyos padres no firmaron consentimiento informado.

4.2.3. Muestra

Díaz (s/f)” manifiesta que una muestra es una parte de la población. La muestra puede ser definida como un subgrupo de la población. Para seleccionar la muestra, primero deben delimitarse las características de la población”.

En este caso, la muestra estuvo constituida por 15 niños del aula “amorosos” de 4 años del nivel inicial, de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro”.

Tabla 2

Distribución de la muestra de niños de 4 años

Institución Educativa	Edad	Aula	Niños
I.E.P. “Semillitas del Futuro”	04 años	Amorosos	15
Total			15

Fuente. Nómina de matrícula de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro”

4.2.4. Técnica de muestreo

La muestra fue seleccionada a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia. Para Otzen y Manterola (2017) “el muestreo intencional no probabilístico por conveniencia admite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, basado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador”. (p.230).

4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Tabla 3

Operacionalización de las variables e indicadores

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
El juego simbólico V.I.	El juego simbólico es una actividad espontánea, donde el niño puede manifestar sus emociones, deseos y miedos. Una necesidad vital que le permite descubrir, transformarse e identificarse con algo y representarlo a través del juego sin dejar de ser ellos mismos (MINEDU, 2019, p.3)	El juego simbólico, utilizado como estrategia con los niños, se desarrolló a través de 10 sesiones en las que el niño a través del juego simbólico, el niño usa la imaginación, representa, realiza actividades, e interactúa. Se consideró las dimensiones: Integración, sustitución y descentración. En cada una de las sesiones se evaluó a través de una lista de cotejo.	Integración	- Secuencia - Representación	- Realiza una secuencia de actividades. - Juega en familia asumiendo diferentes roles. - Representa un rol imaginario usando su propio ser, imágenes y otros materiales. - Representa con objetos de su entorno sus experiencias vividas	Sesiones de aprendizaje
			Sustitución	- Creatividad	- Realiza actividades creativas a través del juego - Crea historias asumiendo diferentes roles. - Realiza simulaciones con objetos para crear acciones nuevas.	
La autonomía (V.D)	La autonomía es un procedimiento de educación social” ya que	Conjunto de habilidades del niño que le permiten actuar	Relación consigo mismo	- Atención en un rasgo determinado - Expresa sus emociones.	- Usa, muñecos para representar situaciones reales o imaginarias. - Imita roles de superhéroes o personas de la realidad - Expresa de manera espontánea las emociones que le genera el juego.	Ordinal

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
	enseña al niño a liberarse del egocentrismo para socializar su conducta y pensamiento, tomando en cuenta el punto de vista moral e intelectual con el objetivo de promover bienestar social y mejorar la calidad de las personas en general Piaget (1968)	de manera libre de acuerdo con su propia personalidad, pensamientos sin depender de nadie y tomar sus propias decisiones. Considera las dimensiones: Relación consigo mismo, relación con los demás y toma de decisiones. Se evaluó mediante una lista de cotejo.	Relación con los demás	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza movimientos con seguridad. - Respeto normas - Participa de manera espontánea. - Se relaciona de manera adecuada con los miembros 	<ul style="list-style-type: none"> - Comenta las emociones que le genera realizar sus juegos. - Muestra disponibilidad para realizar las actividades del trabajo en el aula. - Se desplaza de manera libre y segura por los diferentes espacios. - Realiza movimientos adecuados al realizar sus juegos. - Realiza trazos y grafismos para representar sus emociones. - Muestra dominio y control de sus brazos y piernas. - Cumple con las normas o reglas al participar de los juegos - Muestra respeto hacia los demás niños y niñas al jugar. - Elige de manera autónoma los materiales con los que jugará. - Trabaja de manera cooperativa al realizar actividades. - Se integra con otros niños o niñas para realizar sus actividades de juego. 	:0-7(C) Inicio 8-14 (B) Proceso 15-21 (C)) Logro

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
				de su familia y escuela	- Resuelve sin ayuda de sus amigos o maestra los problemas que se generan al jugar con los demás.	
				- Se reconoce como niño o niña.	- Asume roles de niño o niña al participar de los juegos que realiza.	
				- Elige sus actividades de juego de manera autónoma.	- Elige de manera libre el lugar donde jugará. - Elige de manera libre los juguetes con los que jugará. - Ante alguna dificultad toma decisiones sin pedir ayuda.	
			Toma de decisiones	- Toma iniciativa para realiza actividades con sus compañeros.	- Elige de manera libre materiales para representar lo que ha trabajado. - Elige de manera libre con quienes jugará. - Es capaz de elegir qué actividad hará entre diferentes alternativas que se le presentan. - Toma decisiones diferentes a las de los demás integrantes de su grupo.	

Fuente: Elaboración propia

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas de recolección de datos

En este estudio de investigación se utilizó la técnica de observación. Para Espinoza (2016), es el registro visual de una situación real; consignando los acontecimientos según algún esquema previsto, para ello se debe definir los objetivos que se persiguen y determinar la unidad de observación. Además, debe ser planificada para que reúna los requisitos de validez y confiabilidad; debiendo preparar a los observadores.

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Respecto al instrumento de la recolección de datos se empleó la lista de cotejo, al respecto Pérez (2018), señala que es una agrupación de acciones que nos permite dar información muy superior sobre el desarrollo de enseñanza y aprendizaje. También es un material que se usa para anotar los objetivos alcanzados. Por lo general es un formato de tabla con tres o cuatro columnas en las que van los indicadores como las habilidades, comportamientos y los elementos que se espera encontrar en los niños.

Según Pérez (2018), menciona que tiene 4 características, se dice que es pre estructurado, que es dicotómica, pues permite establecer secuencias y está basada en la observación., es una herramienta que ha representado una ventaja, donde se permite realizar una evaluación muy objetiva. Dicotómica: es la técnica de evaluar generalmente las opciones. Se considera un instrumento de evaluación diagnóstica y formativa dentro de los procedimientos de observación

El instrumento utilizado para la recolección de datos está constituido por tres dimensiones, ocho indicadores. Contiene 21 ítems, los cuales siete corresponden a cada dimensión. Los puntajes se agruparon mediante los siguientes baremos:

Puntaje	Valoración
0 - 7	Inicio
8 - 14	Proceso
15 - 21	Logro

Los resultados de acuerdo a las dimensiones: Relación consigo mismo, relación con los demás y toma de decisiones, se agruparon de acuerdo a los siguientes puntajes:

Puntaje	Valoración
0 - 2	Inicio
3 - 5	Proceso
6 - 7	Logro

4.4.2.1. Validez del Instrumento

Para la validación del instrumento, dicho trabajo de investigación ha sido validado por medio de la técnica del juicio de 3 expertos, licenciados de la especialidad de educación inicial, los cuales se les envió el informe, conteniendo cada ítem para ser validados con observaciones, finales de cambio. Al respecto, Cabero et al., (2021) señalan que el juicio de expertos “Consiste, básicamente, en solicitar a una serie de personas la demanda de un juicio hacia un objeto, un instrumento, un material de enseñanza, o su opinión respecto a un aspecto concreto” (p.41).

Los expertos fueron:

Dra.: Arones Chancos Karina, especialidad con grado académico: doctora en

Educación, dando su respuesta positiva y su aceptación

Lic. Silva Talledo Lourdes Margot de especialidad licenciada en educación inicial, dando su respuesta con observaciones siendo aceptable después de corregir.

Lic. Riofrio Vega Mónica Alejandra de especialidad licenciada en educación inicial, siendo aceptable cada ítem, sin ninguna observación.

4.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento

Para medir la confiabilidad del instrumento de la lista de cotejo se utilizó el Alfa de Cron Bach a través de la prueba piloto aplicada a una muestra de 15 niños de 4 años, como resultado de la prueba Alfa de Cron Bach se obtuvo el valor 0.82 que determina una confiabilidad alta, según Quero (2010), establece que la confiabilidad ayuda a resolver los problemas teóricos y prácticos, en la investigación es aquella parte de qué tanto error de medición existe en un instrumento, considerando tanto la varianza sistemática como la varianza por el azar, dependiendo del grado en que los errores de medición estén presentes en un instrumento de medición, el cual será poco o más confiable.

Considerando los rangos establecidos por George y Mallery (2003) que establecen que el instrumento es confiable cuando alfa es superior a 0,7, se concluye que el instrumento tuvo confiabilidad alta.

A (Alfa) = 0.820059064 Confiabilidad alta

K (número de ítems) =21

4.5. Plan de análisis

Se aplicó el análisis descriptivo de los datos, tablas de frecuencias absolutas y porcentuales, para ambas variables y para cada dimensión de las variables. Se utilizó la prueba de Wilcoxon para comparar el pre test y post test, La contrastación de hipótesis se hizo para demostrar la aceptación o rechazo de hipótesis, a través del programa SPSS.

Se elaboró la base de datos con la información recogida de la lista de cotejo, en la que se registró el proceso de la observación a los niños se trabajó con tablas y figuras estadísticas que representan los resultados de la investigación. Por tanto, la información se procesó por medio de técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales empleando tablas de frecuencias y porcentajes, así mismo se realizó la prueba de normalidad para ver la normalidad de la variable autonomía (pre test y pos test) con la prueba de Sha piro Wilk. Se empleó el Excel 2013 y SPSS V.

4.5.1. Procedimiento

Para recolectar la información se realizó los siguientes procedimientos:

- Para ejecutar la investigación, se presentó una carta a la directora Yoseline Farías Castro de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro”, .mediante un oficio emitido por la universidad, quien nos aceptó ejecutar la investigación se selección y conformo la población y muestra de estudio, conformada por 50 niños y la muestra 15 niños de 4 años, luego se coordinó con el docente de aula 4 años para poder realizar el pre test,
- Se realizó la validación del instrumento, a través de juicio de expertos, licenciados de la especialidad de Educación inicial así mismo se realizó la prueba de

confiabilidad, a través de la prueba estadística alfa de Cron Bach, cuyo resultado fue de 0,82, lo que determino un nivel de confiabilidad aceptable del instrumento, además se entregó el consentimiento informado a los padres para la participación de los niños

- Con respecto a la aplicación de la prueba piloto, fue aplicada a una muestra de 15 niños de 4 años del nivel inicial.

- Se aplicó el pre test antes de aplicar la estrategia, para saber en qué nivel se encontraban los niños, entre el 9 /11/2021 al 12/11/2021, en un promedio de 60 minutos, a una muestra de 15 niños de 4 años del nivel inicial a horas 4:00 p.m. a 5:00 p.m. teniendo una duración de 4 días para identificar el nivel de desarrollo de la autonomía en los niños

- Se organizaron y se aplicaron 10 sesiones de aprendizaje orientadas a mejorar el nivel de autonomía, las cuales fueron ejecutadas en un periodo de tiempo de 30 minutos, desarrollando una sesión por día se empezó a ejecutar la primera sesión de aprendizaje el 15 /11/2021 al 9/12/2021 finalizando con la décima sesión de aprendizaje, tratando temas compartiendo juegos y juguetes, jugamos hacer superhéroes, Jugamos a expresar nuestras emociones, Imitamos el movimiento de los animales, etc. a través de juegos, lluvia de preguntas y a la vez fichas de actividades, relacionados con el área de personal social, comunicación y psicomotricidad con las competencias, Construye su identidad, Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, crea proyectos desde los lenguajes artísticos, y se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, a través de la herramienta wasap(video llamadas), por lo cual la docente nos facilitó los números telefónicos de los padres de los niños, quienes fueron los intermediarios desde sus hogares a causa

de la coyuntura actual, creándose un grupo para poder llamarlos en la hora establecida para realizar las sesiones de aprendizaje, cabe mencionar, estuve integrada en el grupo general, de la docente, y padres de familia, donde se enviaba con anticipación audios haciéndoles recordar la hora que tendrían que conectar a sus niños para el desarrollo de la actividad, también se les hacía envío de videos, cuentos sobre el tema que se trataría y a través de este medio nos reenviaban sus actividades realizadas.

- Se aplicó el post test después de aplicar la estrategia entre el 10 /12/2021 al 14/12/2021 en un promedio de 60 minutos, a horas 4:00 p.m. a 5.:00 pm. Para evaluar la autonomía después de haber aplicado el juego simbólico con los niños.

- Para el procesamiento de datos se utilizó el instrumento de evaluación una lista de cotejo cuyos datos se recopilaron para ser analizados en la hoja de cálculo de Excel, luego la información se realizó a través de la tabulación de resultados mediante tablas y gráficos y para la contratación de hipótesis con la prueba de Wilcoxon, determinando la aceptación de la hipótesis..

- Finalmente el análisis de resultados donde se comparan los resultados de la investigación con los de los antecedentes, y el marco teórico, igualmente las conclusiones y aspectos complementarios,

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 4

Matriz de consistencia

Título	Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la institución educativa particular 1509 semillitas del futuro, Sullana, 2021.	¿De qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro”, Sullana-2021?	<p>General:</p> <p>Determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P 1509 “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel de desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años en la I.E.P 1509 “Semillitas del futuro” Sullana, 2021 antes de aplicar actividades de juego simbólico. • Aplicar actividades de juego simbólico para promover la autonomía en los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana, 2021. • Identificar el nivel de desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años en la I.E.P 1509 “Semillitas del futuro” Sullana, 2021 después de aplicar actividades de juego simbólico. • Comparar el nivel de autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana, 2021, antes y después de aplicar actividades de juego simbólico. 	<p>Hi: El Juego simbólico desarrolla significativamente la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana, 2021.</p> <p>Ho: El Juego simbólico no desarrolla significativamente la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana, 2021.</p>	<p>Tipo: Cuantitativa</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>G : 01 X 02</p> <p>G: Muestra</p> <p>O1: Pre test para medir el nivel de autonomía.</p> <p>X: Actividades del juego simbólico).</p> <p>O2: Post test para medir el nivel de autonomía</p> <p>Población: 50 niños de 3, 4 y 5 años</p> <p>Muestra: 15 niños de 4 años</p> <p>Muestreo No probabilístico por conveniencia</p> <p>Variable 1: Juego simbólico</p> <p>Variable 2: Autonomía</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Análisis de la información: Excel 2013 y SPSS , prueba de Wilcoxon</p> <p>Principio ético: Protección a la persona, libre participación y derecho a estar informado.</p>

Fuente. *Elaboración propia*

4.7. Principios éticos

ULADECH (2021).De acuerdo al Código de ética para la investigación, se tuvo en cuenta los siguientes principios y valores éticos que guiaron la investigación:

Protección de la persona: Este principio protege la identidad, privacidad y dignidad de las personas. Las personas participan de manera libre en la investigación. En los instrumentos de evaluación no se consignaron nombres, ni apellidos de los participantes ULADECH (2021).

Libre participación y derecho a estar informado: Se explicó a los participantes el propósito de la investigación y asumieron por voluntad propia su participación, se informó a los padres a través del consentimiento informado ULADECH (2021).

Beneficencia y no-maleficencia Se menciona que toda investigación debe tener una evaluación de riesgo o beneficio Se aseguró el bienestar de las personas que participan en la investigación, por lo tanto, el investigador debe seguir las normas establecidas por la institución educativa, no causando daño a los participantes, disminuyendo los posibles efectos adversos y maximizando los beneficios para mejorar su nivel de autonomía de los niños ULADECH (2021).

Justicia: Se dio a todos los participantes un trato justo y con respeto durante todo el proceso de investigación ULADECH (2021).

V. Resultados

5.1. Resultados

5.1.1. Resultados descriptivos

En este capítulo se muestran los resultados de la investigación con relación a los objetivos específicos detallados con los cuales damos respuesta al objetivo general que busca determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P.1509 “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021.

5.1.1.1. Identificar el nivel de desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años en la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana, 2021, antes de aplicar actividades de juego simbólico.

Tabla 5

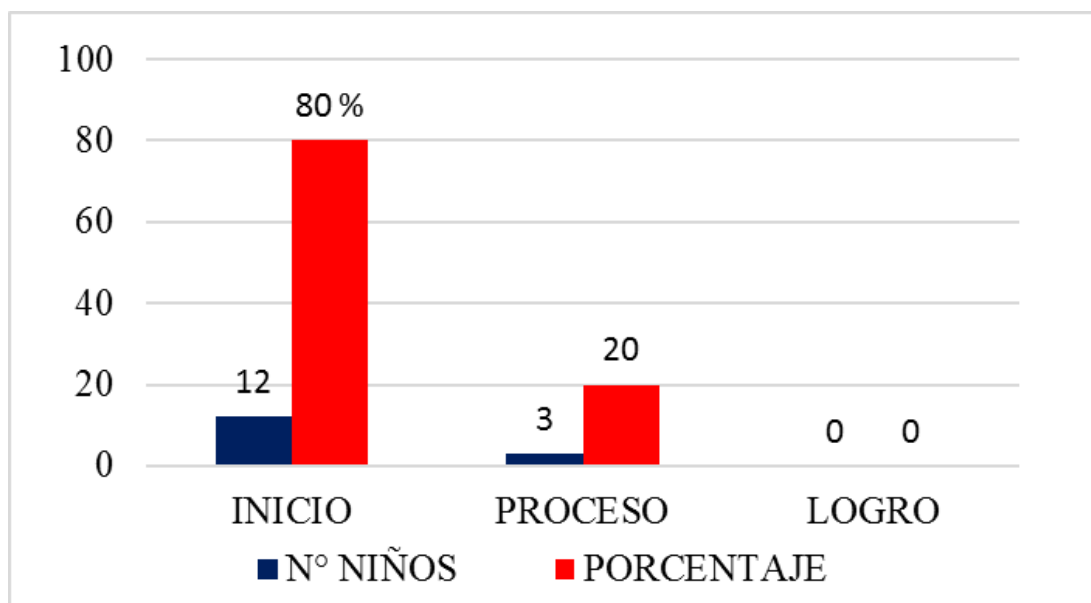
Nivel de autonomía de los niños antes de aplicar actividades de juego simbólico

Nivel de logro	fi	%
Inicio	12	80%
Proceso	3	20%
Logro	0	0%
Total	15	100%

Fuente. Resultados de la lista de cotejo sobre autonomía aplicada a los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro”, antes de aplicar actividades, noviembre, 2021.

Figura 1

Gráfico de barras del Nivel de autonomía de los niños antes de aplicar actividades de juego simbólico.



Fuente. Tabla 5

En la tabla 5 y figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de autonomía que presentan los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana, 2021 antes de aplicar la estrategia del juego simbólico de los cuales se observa que el 80 % se encuentra en el nivel de inicio, el 20 % en proceso. Y no se encuentra ningún estudiante en el nivel de logro. Se puede concluir que la mayor proporción de los niños se encuentra en el nivel de inicio de autonomía.

5.1.1.2. Aplicar actividades de juego simbólico para promover la autonomía en los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana- 2021.

Tabla 6

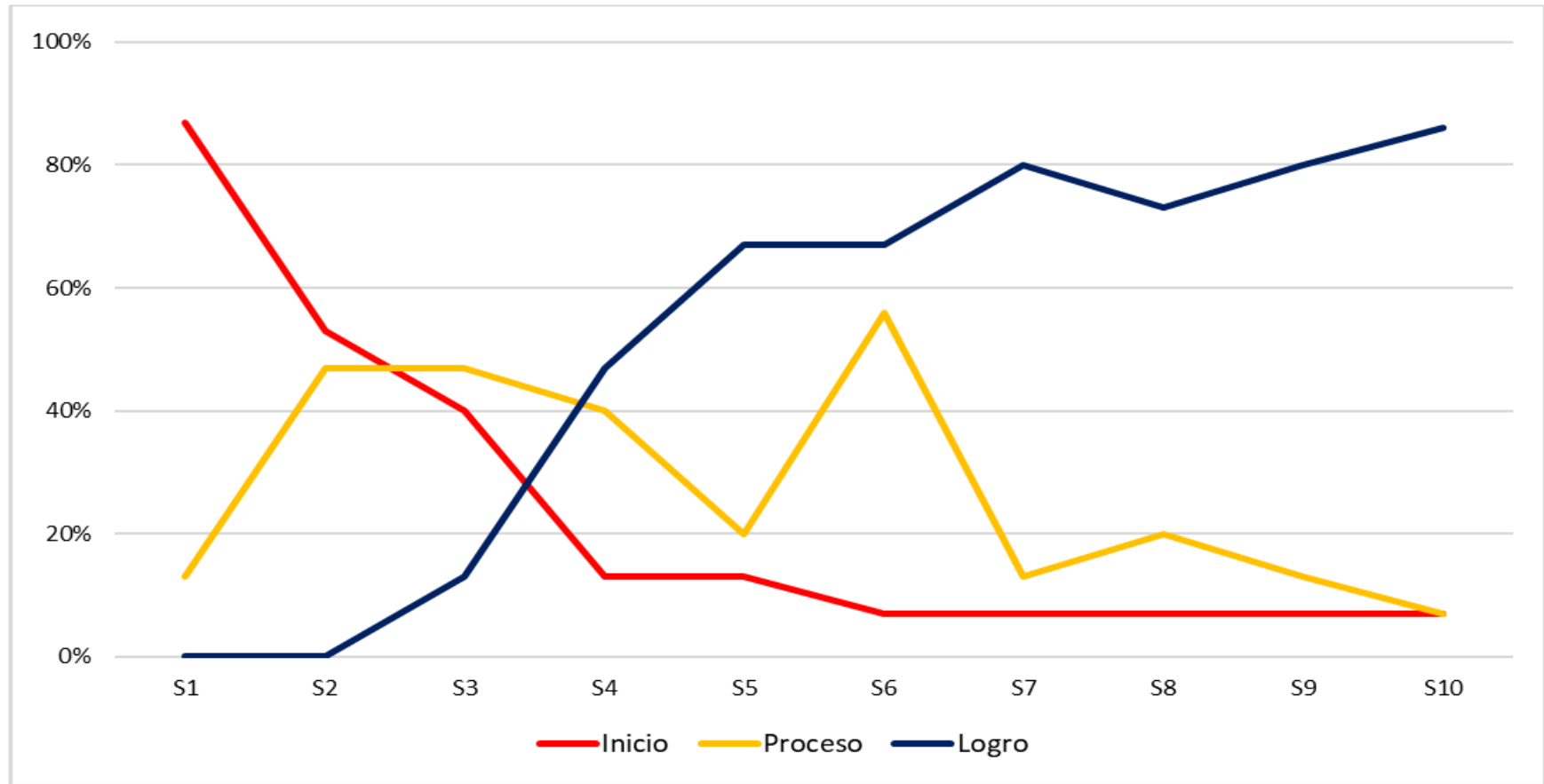
Resultados de las actividades de aprendizaje usando el juego simbólico

Nivel de logro	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10	
	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%
Inicio	13	87	8	53	6	40	2	13	2	13	1	7	1	7	1	7	1	7	1	7
Proceso	2	13	7	47	7	47	6	40	3	20	4	26	2	13	3	20	2	13	1	7
Logro	0	0	0	0	2	13	7	47	10	67	10	67	12	80	11	73	12	80	13	86
Total	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100

Fuente. Resultados obtenidos de la lista de cotejo aplicada a niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro”, en cada una de las sesiones, noviembre - diciembre, 2021.

Figura 2

Gráfico de líneas de resultados de las actividades de aprendizaje usando el juego simbólico



Fuente. Tabla 6

En la tabla 6 y figura 2, respecto al desarrollo de las sesiones en las que se utilizó el juego simbólico, se observa que: En la primera sesión el 87 % de los niños se encuentran en el nivel de inicio, el 13 % en proceso, y no se encuentra ningún niño en el nivel de logro, en cambio, en la sexta sesión se observan mejoras en el nivel de autonomía de los niños los resultados muestran que el 67 % de niños se encuentran en el nivel de logro, el 26 % en nivel de proceso, y el 7 % se encuentra en el nivel inicio, esta mejora sigue y en la sesión 8 se observa que el 73 % se encuentran en nivel de logro; el 20 % en nivel proceso y el 7 % en el nivel inicio. Finalmente, en la última sesión se observa que los niños muestran un mejor nivel de desarrollo de autonomía, por ello se observa que el 86 % de niños se encuentran en el nivel de logro, el 7 % en nivel proceso, y el 7 % de los niños se ubica en el nivel de inicio se puede concluir que de acuerdo se van desarrollando las sesiones de aprendizaje los niños van mejorando su nivel de autonomía mostrando habilidades favorables para relacionarse consigo mismo, relacionarse con los demás y tomar decisiones.

5.1.1.3. Identificar el nivel de desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años en la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana, 2021 después de aplicar actividades de juego simbólico.

Tabla 7

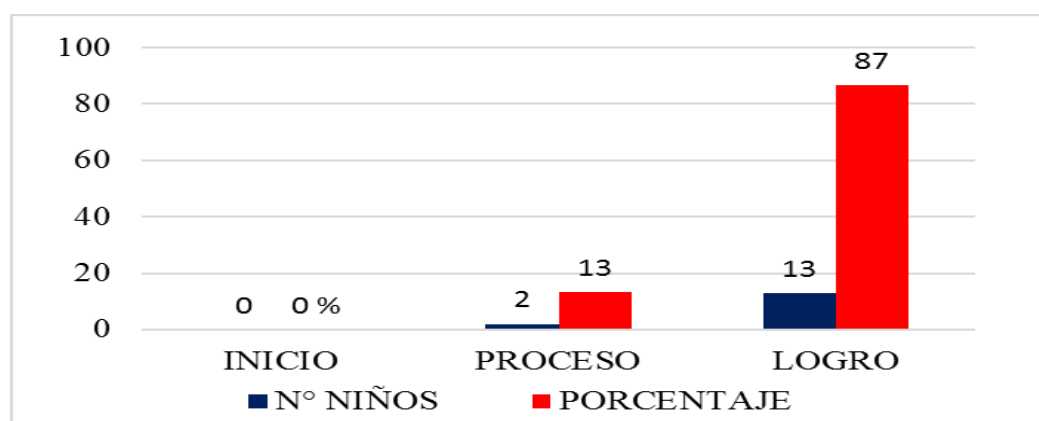
Nivel de autonomía después de haber aplicado actividades de juego simbólico.

Nivel de logro	fi	%
Inicio	0	0 %
Proceso	2	13 %
Logro	13	87 %
Total	15	100 %

Fuente. Resultados de la lista de cotejo para medir el nivel de autonomía aplicada a los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro”, diciembre, 2021, después de aplicar actividades.

Figura 3

Gráfico de barras nivel de autonomía después de aplicar actividades de juego simbólico



Fuente: Tabla 7

En la tabla 7 y figura 3, se presentan los resultados obtenidos en el post test que mide el nivel de desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años en la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana, 2021, después de aplicar la estrategia del juego simbólico, en ellos se observa que el 87 % de los niños se encuentran en el nivel de logro y el 13 % en nivel de proceso y no se ubica ningún estudiante en el nivel de inicio. De acuerdo a los resultados, se puede concluir que la mayor proporción de los niños se encuentra en el nivel de logro de la autonomía evaluada mediante el post test.

5.1.1.4. Comparar el nivel de autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana, 2021, antes y después de aplicar actividades de juego simbólico.

Tabla 8

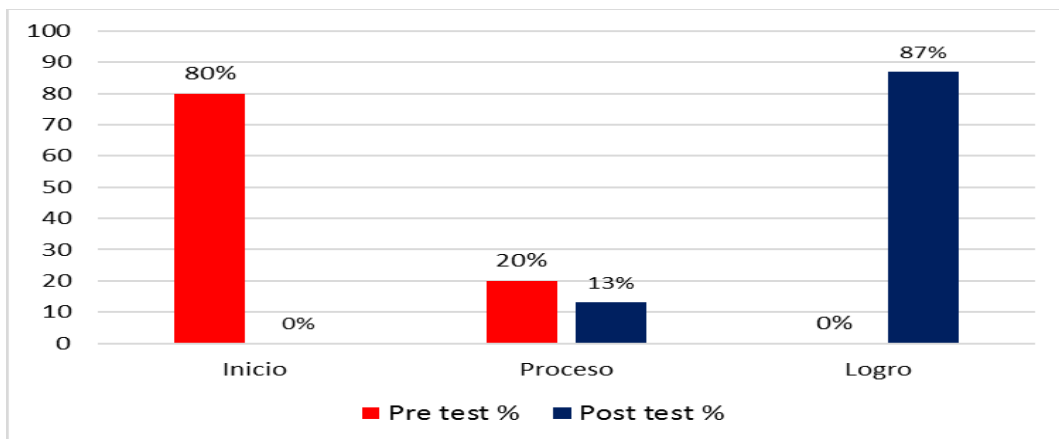
Comparación del nivel de autonomía obtenido antes y después de aplicar actividades de juego simbólico

	Pre test		Post test	
Nivel de logro	fi	%	fi	%
Inicio	12	80%	0	0%
Proceso	3	20%	2	13%
Logro	0	0 %	13	87%
Total	15	100%	15	100%

Fuente. Resultados de la lista de cotejo al comparar el nivel de autonomía aplicada a los niños de 4 años de la I.E.P, “Semillitas del futuro”, noviembre - diciembre, 2021.

Figura 4

Gráfico de barras, comparación del nivel de autonomía obtenido antes y después de aplicar actividades de juego simbólico



Fuente: Tabla 8

En la tabla 8 y figura 4 se presenta la comparación del nivel de autonomía antes y después de aplicar el juego simbólico como estrategia en los niños de 4 años de la I.E. P.1509 “Semillitas del futuro” Sullana, año 2021, se observa que antes de la aplicación de la propuesta del juego simbólico el 80 % de los niños se encuentran en el nivel de inicio, el 20 % se ubicó en el nivel de proceso. Y no se ubicó ningún estudiante en el nivel de logro, Después de la aplicación de la propuesta del juego simbólico se puede observar que el 87 % se encuentran en el nivel de logro, el 13 % se ubica en nivel de proceso y no se ubicó ningún estudiante en el nivel inicio Se puede concluir que mediante La comparación de los resultados entre el pre y post test se evidencia que existen diferencias significativas a favor de la evaluación final (post test) que la mayor proporción de los niños se encuentra en el nivel de logro de la autonomía, y sus dimensiones relación consigo mismo, relación con los demás y toma de decisiones.

5.1.1.5. Determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021.

Tabla 9

Estadísticos descriptivos obtenidos en el pre y post test

	N	Media	Mediana	Moda	Varianza	Desv. estándar
Post test	15	54,80	57,00	52,00 ^a	20,60	4,54
Pre test	15	29,73	28,00	28,00	29,210	5,40

a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño

Fuente. Resultados de la lista de cotejo sobre autonomía aplicada a los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro”, noviembre - diciembre, 2021.

La tabla 9 muestra los estadísticos descriptivos obtenidos en el pre y post test sobre nivel de autonomía de los niños. Se observa que en el pre test la media obtenida es de 29,73; la mediana fue 28,00, la moda fue 28,00, la varianza 29,210 y la desviación estándar de 5,40. En el post test la media fue de 54,80; la mediana 57,00; la moda 52,00, la varianza 20,60 y la desviación estándar 4,54. Al comparar la media del pre test y post test se observa un incremento de 25,07 puntos que se asocia a la aplicación de las actividades de juego simbólico. De esta manera se concluye que las actividades de juego simbólico ayudan a desarrollar la autonomía en niños de 4 años de la I.E.P. “Semillitas del Futuro”, Sullana, 2021.

5.1.2. Resultados inferenciales

5.1.2.1. Prueba de normalidad

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:

Hipótesis alterna (H1): Los datos analizados de la variable autonomía siguen una distribución normal.

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

Se consideró la regla de decisión: Si $P > 0.05$ aceptamos la hipótesis alterna, y si $p < 0.05$ aceptamos la hipótesis nula. Para ello se utilizó el software estadístico SPSS V.22, obteniendo los siguientes resultados:

Tabla 10

Análisis de normalidad con la prueba de Shapiro-Wilk

	Estadístico	gl	Sig.
Pre test de autonomía.	,852	15	,018
Post test de autonomía.	,887	15	,016

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente. Resultados de la lista de cotejo sobre autonomía aplicada a los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro”, noviembre - diciembre, 2021.

En la tabla 10 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, se concluye que 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.

5.1.2.2. Contrastación de la hipótesis con la prueba de Wilcoxon

A. Hipótesis

Hi. El Juego simbólico desarrolla significativamente la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana - 2021.

Ho. El Juego simbólico no desarrolla significativamente la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana - 2021.

B. Nivel de significancia: 0,05 (5 %)

C. Estadístico de prueba: Prueba de rango de Wilcoxon

Tabla 11

Prueba de Wilcoxon

Rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test – Pre test	Rangos negativos	0 ^a	0,00	,00
	Rangos positivos	15 ^b	8,00	120,00
	Empates	0 ^c		
	Total	15		

a. Post test < Pre test

b. Post test > Pre test

c. Post test = Pre test

Estadísticos de contraste

		<i>Post test – Pre test</i>
Z		-3,412 ^b
Sig. (bilateral)	Asintót.	,001

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

En la tabla 11, según el contraste de hipótesis de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon se obtuvo como resultado el valor de $P=0,001$, la cual es menor $p < 0,05$; en tal sentido, se acepta la hipótesis de investigación por demostrar las mejoras de desarrollo de la autonomía en los niños de la I. E. P. “Semillitas del futuro” Sullana, 2021, después de aplicar el juego simbólico como estrategia.

5.2. Análisis de resultados

Este estudio tuvo como objetivo general, determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años, para lo cual se aplicaron 10 sesiones de aprendizaje de juego simbólico, En la tabla 11, según el contraste de hipótesis de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon se obtuvo como resultado el valor de $P=0,001$, la cual es menor $p < 0,05$; en tal sentido, se acepta la hipótesis de investigación por demostrar las mejoras de desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años. es decir se acepta que el Juego simbólico mejora significativamente en el desarrollo de la autonomía de los niños.

Estos resultados los corrobora González et al.,(2021), encontramos similitudes, en su investigación, aplicación del programa para mejorar la autonomía de los niños en etapa preescolar, El estudio contó con una metodología de enfoque

cuantitativo, de tipo aplicada, y de diseño cuasi experimental, además, la muestra fue de 32 niños de quienes se recogió información mediante una lista de chequeo. Los resultados evidenciaron que el programa influyó positivamente en la autonomía de los niños, el cual fue demostrado con la aplicación de la prueba de U Mann Whitney, porque el nivel de significancia calculado en el pre test fue de 0.052, y en el post test de .000. menor a 0,05, De esta manera, se concluyó que la aplicación del programa mejora y refuerza la autonomía de los niños, y además el desarrollo de los niños es mejor cuando se realiza en su entorno natural.

En lo que respecta al marco conceptual, para disertar sobre el juego simbólico, citamos a Piaget (1987): El juego simbólico es el encargado de estimular y desarrollar la imaginación, creatividad y fantasía del niño, donde podrá asimilar los esquemas con mayor facilidad y agrado al poder representarlos, permitiéndole una mejor expresión emocional, social y desarrollo de su pensamiento en el contexto imaginario, pero sin desligarlo de la realidad en la que vive el niño (p, 17).

Objetivo específico 1. Basado en los resultados obtenidos con respecto a este objetivo, los niños de 4 años se encontraban en una gran mayoría (80%) en el nivel de inicio, en el pre test, como se evidencia en la tabla 5 y figura N°1.

Gonzales y Mayorga (2016), señalan que el juego simbólico es una actividad en la que los niños desarrollan su fantasía, imaginación, creatividad, sus sensaciones, ilusiones, crean y transforman lo que ya existe, impulsando así nuevas opiniones. Por medio del juego simbólico, el niño puede relacionarse ya sea en lo familiar, cultural, y social que le permite compartir y mejorar su conocimiento.

Desde el campo de la investigación se encontraron similitudes con el estudio

realizado por Jaramillo et al., (2018), en su investigación, el potencial del juego en el desarrollo de la autonomía de los niños de la ciudad de Medellín, utilizó un enfoque cualitativo y diseño de investigación acción-crítica reflexiva, para recoger información se empleó un diario de campo y se hizo observaciones en tres periodos diferentes. La muestra fue de 6 niños de 3 a 6 años. Entre sus principales resultados se señala que el 80 % de los niños, se comprobó que la familia y prácticas de juego contribuyen a desarrollar la autonomía. En conclusión, el estudio señala que las prácticas de juego son fundamentales para promover la autonomía en los niños.

Objetivo específico 2. Observando los resultados, con respecto a este objetivo específico N°2, como lo demuestra la tabla 6 y figura 2, respecto al desarrollo de las sesiones en las que se utilizó el juego simbólico, se observa que: En la primera sesión el 87 % de los niños se encuentran en el nivel de inicio, el 13 % en proceso, y no se encuentra ningún niño en el nivel de logro, en cambio, en la sexta sesión se observan mejoras en el nivel de autonomía de los niños los resultados muestran que el 67 % de niños se encuentran en el nivel de logro, Finalmente, en la última sesión se observa que los niños muestran un mejor nivel de desarrollo de autonomía, por ello se observa que el 86 % de niños se encuentran en el nivel de logro.

Piaget (1968), citado en Castillo (2020), señala que “la autonomía es la facultad que tiene la persona para educarse socialmente, esta facultad permite que el infante pueda desarrollarse libremente, aprendiendo a aceptar diferentes puntos de vista”, del mismo modo aprender a disminuir conductas de egocentrismo hacia los demás, creando así un ambiente favorable para su desarrollo integral (Maldonado, 2017, p.3).

Estos resultados coinciden con lo encontrado por Castillo (2020), porque en su

estudio, el juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía de los niños de 3 años, Su metodología fue cuantitativa, tipo aplicada y diseño pre experimental. La población fue de 48 niños y la muestra fue de 7 niños, evaluados a través de una lista de chequeos de logros pedagógicos, para medir el nivel de autonomía. Se aplicaron, 20 sesiones de aprendizaje como parte del programa “El rincón de la aventura como resultado se tuvo que un 100 % se encontraba en el nivel inicio, mostrando dificultad en cuanto a autonomía, mientras que en el post test, el 88 % se ubicó en el nivel de logro. Finalmente, se llegó a la conclusión, que el taller de juego simbólico “El rincón de la aventura” mejora de manera significativa en el desarrollo de la autonomía en los niños

Objetivo específico 3. La tabla 7 y figura 3, respectivamente, evidencian que después de haber aplicado las actividades de juego simbólico, en los niños de 4 años, el 87% se ubicaron en el nivel de logro.

Según, Gonzáles y Mayorga (2016), señalan que el juego, en el niño, forma parte de la inteligencia porque mediante la síntesis funcional o reproductora de la verdad de acuerdo con cada periodo de desarrollo del individuo, le origina alegría: Se procura recuperar el sentimiento de gozo que tan beneficioso es para todos los seres humanos. El entretenimiento y la risa son periodos importantes que originan un estado agradable El divertirse activa y dinámicamente; le propicia integración, cuanto más complicado sean los juegos mayores será la interacción, la alegría y el placer.

Considerando la investigación de Carrasco (2017), denominada “El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años”, con una metodología de tipo cualitativa, diseño experimenta, el instrumento que se aplico fue la escala de

Nelson Ortiz a una población de 30 niños, entre sus principales resultados mediante un pretest, se señala que el 60 % de los niños no son sociables con sus pares y el 100% de los niños se relacionan positivamente mediante un post test, el estudio concluye que se evidencio una mejora en la calidad de vida del infante. Como se puede evidenciar en los resultados en ambas investigaciones, tienen similitudes.

Objetivos 4. Al comparar el nivel de autonomía antes y después de aplicar actividades de juego simbólico, se observa que, en el pre test, el 80% de los niños se encontraban en el nivel de inicio y en el post test la gran mayoría (87%), se encontraban en el nivel de logro de la autonomía.

Vygotsky (1997), considera que el juego surge como respuesta frente a la tensión que provocan situaciones irrealizables: el juego es el imaginario al que el niño y niña entran para resolver esta tensión. La imaginación constituye otra función del conocimiento, que libera al sujeto de las determinaciones situacionales. En el juego, las cosas pierden su fuerza determinante. El niño y la niña pueden estar viendo algo, pero actúan prescindiendo de lo que ven. La situación imaginaria del juego enseña a sostener su conducta en el significado. Esta actividad proporciona un estadio transicional que dirige la evolución desde la acción regida por la percepción a la acción regida por el significado.

Considerando lo investigado por Nassr (2017), en su investigación el desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular del distrito de Castilla, con una metodología de tipo cuantitativo, diseño descriptivo además cuenta con una población de 30 estudiantes de 4 años y una muestra conformada de 15 estudiantes, utilizando la técnica de observación y como

instrumento una lista de cotejo. Entre los resultados se tiene que el 100% se integra al grupo dando nuevos aportes para el ejercicio propuesto, 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.

Desde lo metodológico cuyos resultados obtenidos señalan el 87% se ubicó en el nivel de logro cumpliendo con los indicadores propuestos para el desarrollo de la autonomía

VI. Conclusiones

El objetivo general se llegó a cumplir a partir del logro de cada uno de los objetivos específicos planteados en esta investigación, de esta manera se ha llegado a las siguientes conclusiones:

1. En relación al objetivo general que se orienta a determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro”, Sullana- 2021, al contrastar la hipótesis con la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, los resultados muestran que el nivel de significancia es de 0,001 es menor que 0,05 ($p < 0,05$), en tal sentido, se concluye que la aplicación de juegos simbólicos mejora de manera significativa el nivel de la autonomía de los niños.
2. Al identificar el nivel de desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años en la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana, 2021 antes de aplicar actividades de juego simbólico, se halló que el 80% de los niños se ubica en el nivel de inicio en relación a su autonomía evidenciando dificultades para actuar en relación consigo mismo y con los demás.
3. Al aplicar actividades de juego simbólico para promover la autonomía en los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana, Después de haber aplicado sesiones de aprendizaje de actividades de juego simbólico, se halló un alto porcentaje de efectividad de los juegos simbólicos a medida que se iban desarrollando las sesiones, así los niños mostraron habilidad para tomar sus propias decisiones al realizar actividades sencillas y cotidianas,

4. Al identificar el nivel de autonomía de los niños de 4 años en la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana- 2021 después de aplicar actividades de juego simbólico, se concluye que el 87% de los niños, se encuentran en el nivel de logro esperado, el cual se evidencia al actuar con independencia en el desarrollo de actividades como: hora de lonchera, limpieza, aseo personal, jugar de manera libre con sus compañeros, y tomar sus propias decisiones ante las diferentes situaciones que se le presentan

5. Al comparar el nivel de la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P. 1509 “Semillitas del futuro” Sullana, antes y después de aplicar actividades de juego simbólico, se concluye que hubo un aumento de 87% de niños que se ubicaron en el nivel de logro destacado, evidenciando mejoras en su autonomía lo que demuestra que el desarrollo de actividades de juego simbólico logra mejorar el nivel de autonomía de los niños.

Aspectos complementarios

Recomendaciones

a. Recomendaciones desde el punto de vista metodológico

Se recomienda promover el inicio de investigaciones pre experimental, para determinar la relación entre la estrategia, el juego simbólico y la autonomía. Además, considerando que se debe promover la investigación para la búsqueda de nuevas estrategias que permitan adquirir habilidades para desenvolverse de manera autónoma y la mejora de los aprendizajes de los niños.

Realizar la investigación con una muestra más grande y donde participen niños de las edades de 3; 4 y 5 años. Además, trabajar con un grupo de control para poder contrastar los logros alcanzados con diferentes instrumentos de evaluación por cada grupo de niños.

b. Recomendaciones desde el punto de vista práctico

Se sugiere seguir promoviendo el desarrollo de la autonomía con respecto a las Instituciones educativas, a través del juego simbólico como estrategia didáctica en las áreas curriculares siendo una actividad lúdica imprescindible en el nivel inicial, además le permite al docente ser innovador, motivador y creativo y logra desarrollar la creatividad e imaginación en los niños

Implementar un taller de juego simbólico como estrategia para favorecer la autonomía de los niños de la institución y ayudarles en sus habilidades para desenvolverse de manera autónoma necesarias para la toma de decisiones, relación

consigo mismo, con los demás y la participación de manera espontánea.

c. Recomendaciones desde el punto de vista académico

Se recomienda a la Universidad, brindar capacitaciones a los estudiantes que les ayude a plantear sesiones y talleres de manera correcta y los ítems de su tesis, que se evaluarán a través de un instrumento para lograr identificar si los juegos simbólicos mejoran la autonomía teniendo en cuenta la capacidad de la observación

Referencias bibliográficas

- Abad, J., y Ruiz, A. (2011). *El juego simbólico*. Editorial Graó, Barcelona Arte terapia: Papeles de arte terapia y educación artística para la inclusión social Vol. 6 (2011) 303-304. <https://masteratenciontemprana.org/wp-content/uploads/2019/04/El-juego-simbolico-javier-abad.pdf>
- Álvarez, B. (2020). *La función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la educación infantil*. [Tesis de licenciatura. Universidad de Antioquia de Medellín. Colombia]. <https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/handle/tdea/1189/Juego%20Simbolico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Andrade, E. (2020). *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7398049.pdf>
- Arias, E. (2020). *Investigación explicativa*. Economipedia.com <https://economipedia.com/definiciones/investigacion-explicativa.html>
- Ascui, J. (2016.) *La autonomía de los niños/as en su recorrido diario hacia el colegio, diferenciados por su nivel socio económico*. [Tesis de maestría. Universidad de Santiago de Chile] <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/141452/la-autonomia-de-los-ninos-as-en-su-recorrido-diario-hacia-el-colegio.pdf>
- Bayona, M. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños en educación inicial*. [Trabajo de segunda especialidad. Universidad Nacional de Tumbes, Perú]. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/561/bayon>

a%20anastacio%2c%20maría%20de%20rosario.pdf?sequence=1&isallowed=y

Benítez, M. (2009). *El juego como herramienta del aprendizaje*.
http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/maria%20isabel_beniz_1.pdf

Cabero, J., Barroso, J., Palacio, A., y Llorente, C. (2021). *Evaluación de t-MOOC universitario sobre competencias digitales docentes mediante juicio de expertos según el Marco DigCompEdu*. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 21(67). <https://doi.org/10.6018/red.476891>

Cabrera, I. (2009). *Autonomía en el aprendizaje: direcciones para el desarrollo en la formación profesional*. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 9(2),1-22. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44713058006>

Campaña, S. (2018). *El juego simbólico en educación inicial*. [Monografía de segunda especialidad. Universidad Nacional de Tumbes, Perú].
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/471/Campa%C3%91a%20Preciado%2c%20Sarella...pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cárdenas, A. (2011). *Piaget: Lenguaje, Conocimiento y Educación*. *Revista Colombiana de Educación*. (60), 71-91.
<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/9879/TO-21986.pdf?sequence=1&isallowed=y>

Carrasco, A. (2017). *“El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años [Tesis de licenciatura. Universidad técnica de Ambato, Ecuador].”*
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26538/2/carrasco%20zurita.pdf>

- Castillo, K. (2020). *Juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía en niños de tres años, de la Institución Educativa Inicial Particular Villa Catarina Pimentel*. [Tesis de licenciatura. Universidad de Cesar Vallejo Chiclayo, Perú].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/46676>
- Ccallo.C. (2019). *El desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 3 años del I.E.I. n° 858 Huanatínco – Cusco*. [Tesis de segunda especialidad. Universidad Nacional del Altiplano Puno, Perú].
http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/12478/Ccallo_Huillca_Carolina.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- CEPAL (2017). *Panorama social de América Latina*
https://www.cepal.org/sites/default/files/publication/files/46687/S2000966_es.pdf
- Chacón, L. (2013). *Gestión educativa del siglo XXI: bajo el paradigma emergente de la complejidad*. *Omnia*, 20(2),150-161. ISSN: 1315-8856.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=737353960060>
- Chuquimantari, G. (2015). *El Juego como estrategia para el logro de número y operación matemática en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 059 Andrés Bello de Pueblo Libre - Lima 2015*. [Tesis de licenciatura. Universidad Peruana de los Andes. Perú].
<https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/124>
- Díaz, B. (2019). *La autonomía en los niños como modelo en la educación inicial*. [Monografía de segunda especialidad. Universidad Nacional de Tumbes. Perú].
<https://1library.co/document/q0e8963y-autonomia-ninos-modelo-educacion-inicial.html>

- Díaz, N. (s.f.). *Población y muestra*. Universidad Autónoma del Estado de México
<https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>
- Educrea. (2021). *Cómo fomentar la autonomía en los niños*. Desde 1999, Capacitación, perfeccionamiento y actualización docente en todo Chile.
<https://educra.cl/fomentar-la-autonomia-los-ninos/>
- Espinoza, E. (2016). *Métodos y Técnicas de recolección de la información*. UIC.FCM.UNAH
<http://www.bvs.hn/Honduras/UICFCM/SaludMental/Metodos.e.instrumentos.de.recoleccion.pdf>
- García, P. (2016). *Fundamentación teórica del juego*. Sevilla Spain Wanceulen editorial. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/33693?pag=14>.
- George, D., y Mallery, P. (2003). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference*. 11.0 update (4th ed.). Boston: Allyn & Bacon.
<https://www.redalyc.org/pdf/2332/2332456200040.pdf>
- Gobierno de Navarra. (2010). *Modelo de desarrollo moderna económico de Navarra, Escuelas de familia moderna-bloque iii documentación sobre las competencias*.
http://www.educacion.navarra.es/documents/27590/51352/autonomia_y_responsabilidad.pdf/34e7af0a-341e-47eb-b7a6-5b44a2c56a4e
- González, A., Pacheco, P., y Méndez, J. (2021). *Aplicación del programa para mejorar la autonomía de los niños en etapa pre escolar*. [Tesis de maestría. Universidad César Vallejo, Perú].
<https://apuntesuniversitarios.upeu.edu.pe/index.php/revapuntes/article/view/641/738>

- González, J., y Mayorga, E. (2016). *El juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del centro infantil "San Rafael", de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo período 2015-2016*. [Tesis de licenciatura. Universidad Nacional de Chimborazo. Ecuador].
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2585/1/UNACH-FCEHT-TG-2016-00077.pdf>
- Guerra, M. (2010). *El juego simbólico*. Revista digital Eudinnova.
www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf.
- Hernández, A., y Flores, L. (2012). *Mediación pedagógica para la autonomía en la formación docente*. Revista Electrónica Educare, vol. 16, núm. 3, septiembre-diciembre, 2012, pp. 37-48.
<https://www.redalyc.org/pdf/1941/194124728003.pdf>
- 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>
- Hinostroza, P. (2018). *El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 332 del distrito de Santa Elena región Ayacucho 2018*. [Tesis de licenciatura. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4991/el_juego_e_inteligencia_emocional_Hinostroza_Aucasime_Liliana.pdf

- INEI. (2018). *Desarrollo infantil temprano en niños, niñas menores de 6 años de edad*.
www.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1674/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 Antioquia. Colombia].
http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/3412/1/D0349_mariaalejandrajaramillo_cindynamirez_y_luzadrianarestrepo.pdf
- León, P., y Barrera, M. (s/f). *La Autonomía como Finalidad de la Educación. Implicaciones de la Teoría de Piaget*. Constance Kamii Universidad de Illinois, Círculo de Chicago.
https://www.viaeducacion.org/downloads/ap/ehd/autonomia_finalidad_educacion.pdf
- Loayza, A., y Vines, B. (2019). *El juego simbólico en niños(as) de 5 años de la I.E.I “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra – 2012*. [Tesis de licenciatura. Universidad César Vallejo, Trujillo. Perú].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/30115>
- Maldonado, C. (2017). *El rol del docente como favorecedor del desarrollo de la autonomía en los niños de tres años de una I. E. de Miraflores*. [Tesis de licenciatura. Universidad católica del Perú].
http://tesis.pucp.edu.pe:8080/repositorio/bitstream/handle/123456789/8914/Maldonado_Palacios_Rol_docente_favorecedor_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- MINEDU (2009). *La hora del juego libre en los sectores*.
<https://www.uge101.gob.pe/wp-content/uploads/2019/04/El-Juego-Simbolico-en-la-Hora-del-Juego-Libre-en-los-Sectores-29-05-19.pdf>
- MINEDU. (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre*. Lima: MINEDU.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6519>
- 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.2017*. [Tesis de licenciatura. Universidad de Piura, Perú].
https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- OMS (2014). Plan de acción sobre salud mental 2013-2020.
https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/97488/9789243506029_spa.pdf
- Otzen, T., y Manterola, C. (2017). *Técnicas de muestreo sobre una población a estudio*. *Internacional Journal of Morphology*, 35(1), 227-232.
<https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Pérez, C. (2018). *Uso de listas de cotejo. UMD, una guía para el profesor, Universidad tecnológica Metropolitana* https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manual.Lista_Cotejo-1.pdf
- Piaget, J. (1968). *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente*. Editorial Revolucionaria. La Habana.
- Piaget, J. (1987). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata.
https://books.google.com.ec/books?id=Ez_KcXS8_IUC&printsec=frontcover

- Quero, M. (2010). *Confiabilidad y coeficiente Alpha de Cronbach*. *Telos*, 12(2),248-252. ISSN: 1317-0570. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99315569010>
- Quijije, J. (2020). *La pedagogía Montessori en el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 3 a 4 años. Diseño de aula Montessori en un centro de desarrollo infantil*. [Tesis de licenciatura. Universidad de Guayaquil. Ecuador]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/50615/1/BPARV-PEP-20P018.pdf>
- Quiliche, I. (2019). *La importancia de utilizar el juego simbólico en la primera infancia de los niños y niñas*. [Monografía de segunda especialidad. Universidad nacional de Tumbes. Perú]. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1042>
- Rivas, M. (2018). *Pedagogía del afecto para desarrollar la autonomía en estudiantes de Educación Inicial*. [Tesis de licenciatura. Universidad Católica de Trujillo, Benedicto XVI, Perú]. http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/315/1/1444010108_t-2018.pdf
- Silva, G. (2010). *La hora del juego libre en los sectores* https://www.ugelandahuaylas.gob.pe/portal/images/AGP_INICIAL/59-hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf
- Tarrés, J. (2013). *Niños de 3 a 4 años: Estimulando su autonomía e independencia*. Blog Mis emociones al descubierto. Guía y cuaderno emocional para trabajar en familia. <https://www.mamapsicologiainfantil.com/ninos-de-3-4-anos-estimulando-su/>

- Tuyume, N. (2020). *Juego de roles para estimular la autonomía en niños de dos años de la Institución*. [Tesis de licenciatura. Universidad Cesar Vallejo. Perú].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/48091>
- 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>
- Valle, B. (2019). *Taller de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153 - Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – Región Lambayeque, 2018*. [Tesis de maestría. Universidad nacional “Pedro Ruíz Gallo”, Lambayeque, Perú].
<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8086/BC-4476%20valle%20rondoy.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Vygotsky, L. (1997). *Educational Psychology*. Boca Raton, FL, St Lucie Press.
http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/profesorado/sitios_catedras/902_didactica_general/material/biblioteca_digital/vigotsky0.pdf
- Yábar, C., y Bronzoni, L. (2018). *Desarrollo de la autonomía en niños de 18 a 24 meses de edad según la filosofía de Reggio Emilia aplicada en el nido La Casa Amarilla*. [Tesis de Licenciatura. Pontificia Universidad Católica del Perú, Perú]. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/12799>

Anexos

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos

LISTA DE COTEJO

DATOS GENERALES

I.E: “Semillitas del futuro” Sullana

Docente:

Fecha:

OBJETIVO: Identificar el nivel de autonomía de los niños y niñas de 4 años.

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°	DIMENSIONES/ITEMS	Siempre	A veces	Nunca
Dimensión 1: Integración				
01	Realiza una secuencia de actividades			
02	Juega en familia asumiendo diferentes roles			
03	Representa roles reales o imaginarios usando su cuerpo, como padres, doctor, monstruo			
Dimensión 2: Sustitución				
04	Representa con objetos de su entorno sus experiencias vividas			
05	Realiza actividades creativas a través del juego			
06	Crea historias asumiendo diferentes roles.			
Dimensión 3: Descentración				
07	Realiza simulaciones con objetos para crear acciones nuevas.			
08	Hace uso de muñecos para representar situaciones reales o imaginarias.			
09	Imita roles de superhéroes o personas de la realidad			

La autonomía

DATOS GENERALES

I.E P. “Semillitas del futuro” Sullana

Docente:

FECHA: 09 10/2021

OBJETIVO: Identificar el nivel de autonomía de los niños y niñas de 4 años.

Nº	DIMENSIONES/ITEM	Siempre	A veces	Nunca
Dimensión 1: Relación consigo mismo				
01	Expresa de manera espontánea las emociones que le genera el juego			
02	Comenta las emociones que le genera realizar su juego.			
03	Muestra disponibilidad para realizar las actividades del Trabajo en el aula.			
04	Se desplaza de manera libre y segura Por los diferentes espacios.			
05	Realiza movimientos adecuados al realizar sus juegos.			
06	Realiza trazos y grafismos de manera espontánea para representar sus emociones y juegos.			
07	Muestra dominio y control de sus brazos y piernas.			
Dimensión 2: Relación con los demás				
08	Cumple con las normas o reglas al participar de los juegos			
09	Muestra respeto Hacia los demás niños y niñas al jugar.			
10	Elige de manera autonomía los materiales con los que jugará.			
11	Trabaja de manera cooperativa al realizar actividades			
12	Se integra con otros niños o niñas para realizar sus actividades de juego			
13	Resuelve sin ayuda de sus amigos o maestra los problemas que se generan al jugar con los demás.			
14	Assume roles de niño o niña al participar de los juegos que realiza			

Dimensión 3: Toma de decisiones				
15	Elige de manera libre el lugar donde jugará.			
16	Elige de manera libre los juguetes con los que jugará.			
17	Ante alguna dificultad toma decisiones sin pedir Ayuda.			
18	Elige de manera libre materiales para representar lo que ha trabajado.			
19	Elige de manera libre con quienes jugará.			
20	Es capaz de elegir qué actividad hará entre diferentes alternativas que se le presentan.			
21	Toma decisiones diferentes a las de los demás integrantes de su grupo.			

2. Evidencias de validación de Instrumento

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Arones Chancos Karina

1.2. Grado Académico: Doctora en Educación

1.3. Profesión: Docente de Educación Inicial

1.4. Institución donde labora: Ugel Huamanga

1.5. Cargo que desempeña: Coordinadora Craei

1.6. Denominación del instrumento: Lista de cotejo

1.7. Autor del instrumento: Flores Veliz Rosa Arcelia

1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

1) Ítems correspondientes al Instrumento 1 Ei juego simbólico V.I

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: Integración							
Indicadores: Secuencia y Representación							
1. Realiza una secuencia de actividades	x		x		x		
2. Juega en familia asumiendo diferentes roles	x		x		x		
3. Representa roles reales o imaginarios usando su cuerpo, como padres, doctor, monstruo	x		x		x		
Dimensión 2: Sustitución							
indicadores Creatividad							

4. Representa con objetos de su entorno sus experiencias vividas	x		x		x		
5. Realiza actividades creativas a través del juego	x		x		x		
6. Crea historias asumiendo diferentes roles	x		x		x		
Dimensión 3: Descentración							
Atención en un rasgo determinado							
7. Realiza simulaciones con objetos para crear acciones nuevas	x		x		x		
8. Hace Uso de muñecos para representar situaciones reales o imaginarias.	x		x		x		
9. Imita roles de superhéroes o personas de la realidad	x		x		x		

Ítems correspondientes al Instrumento 2 La Autonomía V.D

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: Relación consigo mismo							

Indicadores: Expresa sus emociones.							
1. Expresa de manera espontánea las emociones que le genera el juego	X		X		X		
2. Comenta las emociones que le genera realizar sus juegos	X		X		X		
3. Muestra disponibilidad para realizar las actividades del trabajo en el aula.	X		X		X		
Realiza Movimientos con seguridad							
4. Se desplaza de manera libre y segura por los diferentes espacios	X		X		X		
5. Realiza movimientos adecuados al realizar sus juegos	X		X		X		
6. Realiza trazos y grafismos para representar sus emociones	X		X		X		

7. Muestra dominio y control de sus brazos y piernas.	X		X		X		
Dimensión 2: Relación con los demás							
Indicadores: Respeta normas.							
8. Cumple con las normas o reglas al participar de los juegos	X		X		X		
9. Muestra respeto hacia los demás niños y niñas al jugar	X		X		X		
Participa de manera espontánea							
10. Elige de manera autónoma los materiales con los que jugará	X		X		X		
11. Trabaja de manera cooperativa al realizar actividades	X		X		X		
Indicadores: Se relaciona de manera adecuada con los miembros de su familia y escuela							
12. Se integra con otros niños o niñas para realizar	X		X		X		

sus actividades de juego							
13. Resuelve sin ayuda de sus amigos o maestra los problemas que se generan al jugar con los demás	X		X		X		
Se reconoce como niño o niña							
14. Asume roles de niño o niña al participar de los juegos que realiza	X		X		X		
Dimensión 3: Toma de decisiones							
Elige sus actividades de juego de manera autónoma							
15. Elige de manera libre el lugar donde jugará	X		X		X		
16. Elige de manera libre los juguetes con los que jugará	X		X		X		
17. Ante alguna dificultad toma decisiones sin pedir ayuda	X		X		X		
18. Elige de manera libre materiales para representar lo	X		X		X		

que ha trabajado							
Toma iniciativa para realiza actividades con sus compañeros							
19. Elige de manera libre con quienes jugará.	X		X		X		
20. Es capaz de elegir qué actividad hará entre diferentes alternativas que se le presentan	X		X		X		
21. Toma decisiones diferentes a las de los demás integrantes de su grupo	X		X		X		

Otras observaciones generales:


 Karina Arones Chancos
 DOCENTE

DNI N°42704524

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

<https://docs.google.com/document/d/12GnrkyuDejfFivzV7nU9oYZ3tCFvBT9k/edit?usp=sharing&oid=110262024594961741457&rtpof=true&sd=true>

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Silva Talledo Lourdes Margot

1.2. Grado Académico: Licenciada en Educación Inicial

1.3. Profesión: Licenciada en Educación Inicial

1.4. Institución donde labora: Mallaritos

1.5. Cargo que desempeña: Profesora a cargo de niños y niñas de 3 años

1.6. Denominación del instrumento: Lista de cotejo

1.7. Autor del instrumento: Flores Veliz Rosa Arcelia

1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

2) 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: Integración							
Indicadores: Secuencia y Representación							
1. Realiza una secuencia de actividades	x		x		x		
2. Juega en familia asumiendo diferentes roles	x		x		x		
3. Representa un rol imaginario usando su propio ser, juguetes y otros.	x		x		x		
Dimensión 2: Sustitución							
Indicadores Creatividad							
4. Representa con objetos de su entorno sus	x		x		x		

experiencias vividas							
5. Realiza actividades creativas a través del juego	X		X		X		
6. Crea historias asumiendo diferentes roles	X		X		X		
Dimensión 3: Descentración							
Atención en un rasgo determinado							
7. Realiza simulaciones con objetos para crear acciones nuevas	X		X		X		
8. Usa muñecos para representar situaciones reales o imaginarias.	X		X		X		
9. Imita roles de superhéroes o personas de la realidad	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: Relación consigo mismo							
Indicadores: Expresa sus emociones.							
1. Expresa de manera	X		X		X		

espontánea las emociones que le genera el juego							
2. Comenta las emociones que le genera realizar sus juegos	x		x		x		
3. Muestra disponibilidad para realizar las actividades del trabajo en el aula.	x		x		x		
Realiza Movimientos con seguridad							
4. Se desplaza de manera libre y segura por los diferentes espacios	x		x		x		
5. Realiza movimientos adecuados al realizar sus juegos	x		x		x		
6. Realiza trazos y grafismos para representar sus emociones y juegos							Debería ser Realiza trazos y grafismos de manera espontánea para representar sus

							emociones y juegos
7. Muestra dominio y control de sus brazos y piernas.	x		x		x		
Dimensión 2: Relación con los demás							
Indicadores: Respeto normas.							
8. Cumple con las normas o reglas al participar de los juegos	x		x		x		
9. Muestra respeto hacia los demás niños y niñas al jugar	x		x		x		
Participa de manera espontánea							
10. Elige de manera autónoma los materiales con los que jugará	x		x		x		
11. Trabaja de manera cooperativa al realizar actividades	x		x		x		
Indicadores: Se relaciona de manera adecuada con los miembros de su familia y escuela							
12. Se integra con otros niños o niñas	x		x		x		

para realizar sus actividades de juego							
13. Resuelve sin ayuda de sus amigos o maestra los problemas que se generan al jugar con los demás	x		x		x		
Se reconoce como niño o niña							
14. Asume roles de niño o niña al participar de los juegos que realiza	x		x		x		
Dimensión 3: Toma de decisiones							
Elige sus actividades de juego de manera autónoma							
15. Elige de manera libre el lugar donde jugará	x		x		x		
16. Elige de manera libre los juguetes con los que jugará	x		x		x		
17. Ante alguna dificultad toma decisiones sin pedir ayuda	x		x		x		

18. Elige de manera libre materiales para representar lo que ha trabajado	x		x		x		
Toma iniciativa para realiza actividades con sus compañeros							
19. Elige de manera libre con quienes jugará.	x		x		x		
20. Es capaz de elegir qué actividad hará entre diferentes alternativas que se le presentan	x		x		x		
21. Toma decisiones diferentes a las de los demás integrantes de su grupo	x		x		x		

Otras observaciones generales:



Firma

Silva Talledo Lourdes Margot

DNI N° 44847390

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Riofrio Vega Mónica Alejandra.
- 1.2. **Grado Académico:** Licenciada.
- 1.3. **Profesión:** Educación Inicial.
- 1.4. **Institución donde labora:** I.E 602 “Santa Rosa de Lima” – Lobitos.
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Docente de aula.
- 1.6. **Denominación del instrumento:** Lista de cotejo
- 1.7. **Autor del instrumento:** Flores Veliz Rosa Arcelia
- 1.8. **Carrera:** Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

3) Ítems correspondientes al Instrumento 1 Ei juego simbólico V.I

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: Integración							
Indicadores: Secuencia y Representación							
1. Realiza una secuencia de actividades	X		X		X		
2. Juega en familia asumiendo diferentes roles	X		X		X		
3. Representa un rol imaginario usando su propio ser, juguetes y otros.	X		X		X		
Dimensión 2: Sustitución							

indicadores Creatividad							
4. Representa con objetos de su entorno sus experiencias vividas	X		X		X		
5. Realiza actividades creativas a través del juego	X		X		X		
6. Crea historias asumiendo diferentes roles	X		X		X		
Dimensión 3: Descentración							
Atención en un rasgo determinado							
7. Realiza simulaciones con objetos para crear acciones nuevas	X		X		X		
8. Usa muñecos para representar situaciones reales o imaginarias.	X		X		X		
9. Imita roles de superhéroes o personas de la realidad	X		X		X		

Ítems correspondientes al Instrumento 2 La Autonomía V.D

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: Relación consigo mismo							
Indicadores: Expresa sus emociones.							

1. Expresa de manera espontánea las emociones que le genera el juego	X		X		X		
2. Comenta las emociones que le genera realizar sus juegos	X		X		X		
3. Muestra disponibilidad para realizar las actividades del trabajo en el aula.	X		X		X		
Realiza Movimientos con seguridad							
4. Se desplaza de manera libre y segura por los diferentes espacios	X		X		X		
5. Realiza movimientos adecuados al realizar sus juegos	X		X		X		
6. Realiza trazos y grafismos de manera espontánea	X		X		X		

para representar sus emociones y juegos							
7. Muestra dominio y control de sus brazos y piernas.	X		X		X		
Dimensión 2: Relación con los demás							
Indicadores: Respeto normas.							
8. Cumple con las normas o reglas al participar de los juegos	X		X		X		
9. Muestra respeto hacia los demás niños y niñas al jugar	X		X		X		
Participa de manera espontánea							
10. Elige de manera autónoma los materiales con los que jugará	X		X		X		
11. Trabaja de manera cooperativa al realizar actividades	X		X		X		
Indicadores: Se relaciona de manera adecuada con los miembros de su familia y escuela							

12. Se integra con otros niños o niñas para realizar sus actividades de juego	X		X		X		
13. Resuelve sin ayuda de sus amigos o maestra los problemas que se generan al jugar con los demás	X		X		X		
Se reconoce como niño o niña							
14. Asume roles de niño o niña al participar de los juegos que realiza	X		X		X		
Dimensión 3: Toma de decisiones							
Elige sus actividades de juego de manera autónoma							
15. Elige de manera libre el lugar donde jugará	X		X		X		
16. Elige de manera libre los juguetes con los que jugará	X		X		X		
17. Ante alguna dificultad toma decisiones sin pedir ayuda	X		X		X		

18. Elige de manera libre materiales para representar lo que ha trabajado	X		X		X		
Toma iniciativa para realiza actividades con sus compañeros							
19. Elige de manera libre con quienes jugará.	X		X		X		
20. Es capaz de elegir qué actividad hará entre diferentes alternativas que se le presentan	X		X		X		
21. Toma decisiones diferentes a las de los demás integrantes de su grupo	X		X		X		

Otras observaciones generales:



Monica A. Riolro Vega
LIC. EDUCACION INICIAL
CPF= 2140274614

Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° 40274614

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

3. Evidencias de trámite de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

Sullana, 12 de Octubre del 2021

CARTA DE PRESENTACION

CARTA 297-2021–COORD-ULADECH CATOLICA- FILIAL SULLANA

ATENCIÓN: Dra.: Yoseline Farías Castro

Directora de la I.E.P N° 1509 Semillitas del Futuro” Sullana Calle transversal Félix Jaramillo
Sta. Teresita Sullana

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo, y hacer de su conocimiento que, dentro de la curricula del presente ciclo académico, se incluye la asignatura de Tesis II, donde se requiere la ejecución del Proyecto de investigación aprobado en la asignatura de Tesis I titulado “**EL JUEGO SIMBÓLICO PARA PROMOVER LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.P. 1509” SEMILLITAS DEL FUTURO, SULLANA-PIURA, 2021.**” durante los meses de octubre y noviembre del presente año. Motivo por el cual presento a usted a la estudiante del **VIII ciclo de la carrera de Educación Inicial de la Filial Sullana**

APELLIDOS Y NOMBRES	CODIGO
FLORES VELIZ, ROSA ARCELIA	0407181084

Agradeciendo a usted, brindar las facilidades del caso para la ejecución satisfactoria de la investigación, la misma que redundará en beneficio de su Institución.

Esta Carta de Presentación, debe ser respondida con una Carta de Aceptación remitida a mi correo corporativo: mmartinezo@uladech.edu.pe

Atentamente



*Institución Educativa
Inicial N° 1509
"Semillitas del Futuro" -
Sullana Asentamiento
Humano Santa Teresita*



CODIGO MODULAR N°
1714492

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de la Independencia"

CARTA DE ACEPTACIÓN

La que suscribe, directora (e) de la institución educativa inicial n°1509 del Asentamiento Humano Santa Teresita – Sullana.

HACE CONSTAR:

Que se autoriza a la señorita **Flores Veliz Rosa Arcelia**, estudiante de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote-filial Sullana, con código de matrícula N° **0407181084**, para realizar la ejecución del Proyecto de investigación aprobado en la asignatura de Tesis titulado **"EL JUEGO SIMBÓLICO PARA PROMOVER LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.P. 1509" SEMILLITAS DEL FUTURO, SULLANA-PIURA, 2021.** durante los meses de octubre y noviembre del presente año de manera virtual.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para fines que se crean convenientes.

Lic. Agnese Joseline Farías Castro
DNI. N° 40339852
Directora

4-. Formatos de consentimiento informado

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

(Ciencias Sociales)

Título del estudio “Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Investigador: Flores Veliz, Rosa Arcelia

Propósito del estudio: determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P.1509 “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, 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

La presente investigación se orienta en aplicar 10 sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos, y en desarrollar las competencias: Construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, y se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad con la finalidad de promover la autonomía en niños de 4 años, ya que es importante para la interacción de los niños al momento del desarrollo de actividades cotidianas en el aula. Se realizarán dos evaluaciones de la autonomía de los niños participantes, una antes de aplicar los juegos simbólicos y la otra después de haberse aplicado los juegos simbólicos

Los procedimientos que se realizaran en el estudio son los siguientes:

1. Aplicación de Pre Test
2. Participación en las sesiones de aprendizaje
3. Aplicación del Post-test
4. Recojo de evidencias (Fotografías)

Riesgos: (No aplica)

Beneficios

Al participar en este estudio de investigación, los niños desarrollaran su nivel de autonomía la iniciativa personal, la imaginación, la interacción y aumentan su competencia de estudiar Ya que realizara nuevos descubrimientos por medio de experiencias vividas y genera aprendizajes significativos

Confidencialidad,

Se guardará la información personal del niño, de ninguna manera se publicará la identidad de los niños participantes en este estudio,

Derechos del participante:

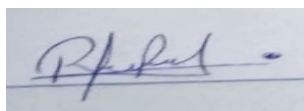
Si usted decide que su hijo(a) NO participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 969675482

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 mmartinezo@uladech.edupe

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.



Ana Rosa Peña Jiménez
Madre de Participante

Fecha y Hora: 18/10/2021 5:00 p.m.



Flores Veliz Rosa

03880585

Fecha y Hora 17/10/2021 5; 00 p.m.

Investigador

2) PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio “Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Investigador: Flores Veliz, Rosa Arcelia

Propósito del estudio: determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P.1509 “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, 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

La presente investigación se orienta en aplicar 10 sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos, y en desarrollar las competencias: Construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, y se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad con la finalidad de promover la autonomía en niños de 4 años, ya que es importante para la interacción de los niños al momento del desarrollo de actividades cotidianas en el aula. Se realizarán dos evaluaciones de la autonomía de los niños participantes, una antes de aplicar los juegos simbólicos y la otra después de haberse aplicado los juegos simbólicos

Los procedimientos que se realizaran en el estudio son los siguientes:

1. Aplicación de Pre Test (lista de cotejo)
2. Participación en las sesiones de aprendizaje
3. Aplicación del Post-test (Lista de cotejo)
4. Recojo de evidencias (Fotografías)

Riesgos: (No aplica)

Beneficios

Al participar en este estudio de investigación, los niños desarrollaran su nivel de autonomía la iniciativa personal, la imaginación, la interacción y aumentan su competencia de estudiar Ya que realizara nuevos descubrimientos por medio de experiencias vividas y genera aprendizajes significativos

Confidencialidad,

Se guardará la información personal del niño, de ninguna manera se publicará la identidad de los niños participantes en este estudio,

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) NO 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 969675482

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 mmartinezo@uladech.edupe

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



Sandra Ivette Benites Rojas

80318075
Madre de Participante

Fecha y Hora: 18/10/2021 5:40 p.m.



Flores Veliz Rosa

03880585
Investigador

Fecha y Hora 17/10/2021 5; 00 p.m.

**3) PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA
PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio “Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Investigador: Flores Veliz, Rosa Arcelia

Propósito del estudio: determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P.1509 “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, 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

La presente investigación se orienta en aplicar 10 sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos, y en desarrollar las competencias: Construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, y se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad con la finalidad de promover la autonomía en niños de 4 años, ya que es importante para la interacción de los niños al momento del desarrollo de actividades cotidianas en el aula. Se realizarán dos evaluaciones de la autonomía de los niños participantes, una antes de aplicar los juegos simbólicos y la otra después de haberse aplicado los juegos simbólicos

Los procedimientos que se realizaran en el estudio son los siguientes:

1. Aplicación de Pre Test (lista de cotejo)
2. Participación en las sesiones de aprendizaje
3. Aplicación del Post-test (Lista de cotejo)
4. Recojo de evidencias (Fotografías)

Riesgos: (No aplica)

Beneficios

Al participar en este estudio de investigación, los niños desarrollaran su nivel de autonomía la iniciativa personal, la imaginación, la interacción y aumentan su competencia de estudiar Ya que realizara nuevos descubrimientos por medio de experiencias vividas y genera aprendizajes significativos

Confidencialidad,

Se guardará la información personal del niño, de ninguna manera se publicará la identidad de los niños participantes en este estudio,

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) NO 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 969675482

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 mmartinezo@uladech.edupe

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



Mirian Yovany Purizaca Agurto
03687237

Fecha y Hora: 18/10/2021 5:45 p.m.

Madre de Participante



Flores Veliz Rosa

03880585

Fecha y Hora 17/10/2021 5; 00 p.m.

Investigador

**4) PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA
PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio “Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Investigador: Flores Veliz, Rosa Arcelia

Propósito del estudio: determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P.1509 “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, 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

La presente investigación se orienta en aplicar 10 sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos, y en desarrollar las competencias: Construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, y se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad con la finalidad de promover la autonomía en niños de 4 años, ya que es importante para la interacción de los niños al momento del desarrollo de actividades cotidianas en el aula. Se realizarán dos evaluaciones de la autonomía de los niños participantes, una antes de aplicar los juegos simbólicos y la otra después de haberse aplicado los juegos simbólicos

Los procedimientos que se realizaran en el estudio son los siguientes:

1. Aplicación de Pre Test (lista de cotejo)
2. Participación en las sesiones de aprendizaje
3. Aplicación del Post-test (Lista de cotejo)
4. Recojo de evidencias (Fotografías)

Riesgos: (No aplica)

Beneficios

Al participar en este estudio de investigación, los niños desarrollaran su nivel de autonomía la iniciativa personal, la imaginación, la interacción y aumentan su competencia de estudiar Ya que realizara nuevos descubrimientos por medio de experiencias vividas y genera aprendizajes significativos

Confidencialidad,

Se guardará la información personal del niño, de ninguna manera se publicará la identidad de los niños participantes en este estudio,

Derechos del participante:

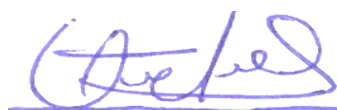
Si usted decide que su hijo(a) NO participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 969675482

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 mmartinezo@uladech.edupe

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



María Elizabeth Celi Álvarez
45543147
Madre de Participante

Fecha y Hora: 18/10/2021 6: p.m.



Flores Veliz Rosa

03880585

Fecha y Hora 17/10/2021 5; 00 p.m.

Investigador

**5) PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA
PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio “Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Investigador: Flores Veliz, Rosa Arcelia

Propósito del estudio: determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P.1509 “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, 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

La presente investigación se orienta en aplicar 10 sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos, y en desarrollar las competencias: Construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, y se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad con la finalidad de promover la autonomía en niños de 4 años, ya que es importante para la interacción de los niños al momento del desarrollo de actividades cotidianas en el aula. Se realizarán dos evaluaciones de la autonomía de los niños participantes, una antes de aplicar los juegos simbólicos y la otra después de haberse aplicado los juegos simbólicos

Los procedimientos que se realizaran en el estudio son los siguientes:

1. Aplicación de Pre Test (lista de cotejo)
2. Participación en las sesiones de aprendizaje
3. Aplicación del Post-test (Lista de cotejo)
4. Recojo de evidencias (Fotografías)

Riesgos: (No aplica)

Beneficios

Al participar en este estudio de investigación, los niños desarrollaran su nivel de autonomía la iniciativa personal, la imaginación, la interacción y aumentan su competencia de estudiar Ya que realizara nuevos descubrimientos por medio de experiencias vividas y genera aprendizajes significativos

Confidencialidad,

Se guardará la información personal del niño, de ninguna manera se publicará la identidad de los niños participantes en este estudio,

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) NO 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 969675482

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 mmartinezo@uladech.edupe

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



M, Saavedra

Fecha y Hora: 18/10/2021

Madre de Participante



Flores Veliz Rosa

03880585

Fecha y Hora 17/10/2021 5; 00 p.m.

Investigador

**6) PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA
PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio “Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Investigador: Flores Veliz, Rosa Arcelia

Propósito del estudio: determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P.1509 “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, 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

La presente investigación se orienta en aplicar 10 sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos, y en desarrollar las competencias: Construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, y se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad con la finalidad de promover la autonomía en niños de 4 años, ya que es importante para la interacción de los niños al momento del desarrollo de actividades cotidianas en el aula. Se realizarán dos evaluaciones de la autonomía de los niños participantes, una antes de aplicar los juegos simbólicos y la otra después de haberse aplicado los juegos simbólicos

Los procedimientos que se realizaran en el estudio son los siguientes:

1. Aplicación de Pre Test (lista de cotejo)
2. Participación en las sesiones de aprendizaje
3. Aplicación del Post-test (Lista de cotejo)
4. Recojo de evidencias (Fotografías)

Riesgos: (No aplica)

Beneficios

Al participar en este estudio de investigación, los niños desarrollaran su nivel de autonomía la iniciativa personal, la imaginación, la interacción y aumentan su competencia de estudiar Ya que realizara nuevos descubrimientos por medio de experiencias vividas y genera aprendizajes significativos

Confidencialidad,

Se guardará la información personal del niño, de ninguna manera se publicará la identidad de los niños participantes en este estudio,

Derechos del participante:

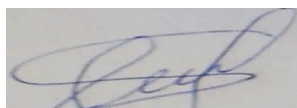
Si usted decide que su hijo(a) NO participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 969675482

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 mmartinezo@uladech.edupe

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



Fecha y Hora: 18/10/2021

Rosmery, Maza
Madre de Participante



Flores Veliz Rosa

03880585

Fecha y Hora 17/10/2021 5; 00 p.m.

Investigador

**7) PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA
PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

**Título del estudio “Juego simbólico para promover la autonomía en niños de
4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021**

Investigador: Flores Veliz, Rosa Arcelia

Propósito del estudio: determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P.1509 “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, 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

La presente investigación se orienta en aplicar 10 sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos, y en desarrollar las competencias: Construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, y se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad con la finalidad de promover la autonomía en niños de 4 años, ya que es importante para la interacción de los niños al momento del desarrollo de actividades cotidianas en el aula. Se realizarán dos evaluaciones de la autonomía de los niños participantes, una antes de aplicar los juegos simbólicos y la otra después de haberse aplicado los juegos simbólicos

Los procedimientos que se realizaran en el estudio son los siguientes:

5. Aplicación de Pre Test (lista de cotejo)
6. Participación en las sesiones de aprendizaje
7. Aplicación del Post-test (Lista de cotejo)

8. Recojo de evidencias (Fotografías)

Riesgos: (No aplica)

Beneficios

Al participar en este estudio de investigación, los niños desarrollaran su nivel de autonomía la iniciativa personal, la imaginación, la interacción y aumentan su competencia de estudiar Ya que realizara nuevos descubrimientos por medio de experiencias vividas y genera aprendizajes significativos

Confidencialidad,

Se guardará la información personal del niño, de ninguna manera se publicará la identidad de los niños participantes en este estudio,

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) NO 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 969675482

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 mmartinezo@uladech.edupe

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



Fecha y Hora: 18/10/2021

Yesenia Tume
Madre de Participante



Flores Veliz Rosa

03880585

Fecha y Hora 17/10/2021 5; 00 p.m.

**8) PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA
PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio “Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Investigador: Flores Veliz, Rosa Arcelia

Propósito del estudio: determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P.1509 “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, 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

La presente investigación se orienta en aplicar 10 sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos, y en desarrollar las competencias: Construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, y se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad con la finalidad de promover la autonomía en niños de 4 años, ya que es importante para la interacción de los niños al momento del desarrollo de actividades cotidianas en el aula. Se realizarán dos evaluaciones de la autonomía de los niños participantes, una antes de aplicar los juegos simbólicos y la otra después de haberse aplicado los juegos simbólicos,

Los procedimientos que se realizaran en el estudio son los siguientes:

1. Aplicación de Pre Test (lista de cotejo)
2. Participación en las sesiones de aprendizaje
3. Aplicación del Post-test (Lista de cotejo)

4. Recojo de evidencias (Fotografías)

. **Riesgos:** (No aplica)

Beneficios

Al participar en este estudio de investigación, los niños desarrollaran su nivel de autonomía la iniciativa personal, la imaginación, la interacción y aumentan su competencia de estudiar Ya que realizara nuevos descubrimientos por medio de experiencias vividas y genera aprendizajes significativos

Confidencialidad,

Se guardará la información personal del niño, de ninguna manera se publicará la identidad de los niños participantes en este estudio,

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) NO 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 969675482

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 mmartinezo@uladech.edupe

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



Percy, Correa García
Nombres y apellidos



Flores Veliz Rosa

03880585

Investigador

Fecha y Hora: 18/10/2021 10:50pm

Fecha y Hora 17/10/2021 5; 00 p.m.

**9) PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA
PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio “Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Investigador: Flores Veliz, Rosa Arcelia

Propósito del estudio: determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P.1509 “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, 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

La presente investigación se orienta en aplicar 10 sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos, y en desarrollar las competencias: Construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, y se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad con la finalidad de promover la autonomía en niños de 4 años, ya que es importante para la interacción de los niños al momento del desarrollo de actividades cotidianas en el aula. Se realizarán dos evaluaciones de la autonomía de los niños participantes, una antes de aplicar los juegos simbólicos y la otra después de haberse aplicado los juegos simbólicos,

Los procedimientos que se realizaran en el estudio son los siguientes:

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

1. Aplicación de Pre Test (lista de cotejo)

2. Participación en las sesiones de aprendizaje
3. Aplicación del Post-test (Lista de cotejo)
4. Recojo de evidencias (Fotografías)

. **Riesgos:** (No aplica)

Beneficios

Al participar en este estudio de investigación, los niños desarrollaran su nivel de autonomía la iniciativa personal, la imaginación, la interacción y aumentan su competencia de estudiar Ya que realizara nuevos descubrimientos por medio de experiencias vividas y genera aprendizajes significativos

Confidencialidad,

Se guardará la información personal del niño, de ninguna manera se publicará la identidad de los niños participantes en este estudio,

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) NO 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 969675482

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 mmartinezo@uladech.edupe

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



C, Velásquez
Madre de Participante



Fecha y Hora: 18/10/2021

Flores Veliz Rosa

03880585

Fecha y Hora 17/10/2021 5; 00 p.m.

Investigador

**10) PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA
PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio “Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Investigador: Flores Veliz, Rosa Arcelia

Propósito del estudio: determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P.1509 “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, 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

La presente investigación se orienta en aplicar 10 sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos, y en desarrollar las competencias: Construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, y se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad con la finalidad de promover la autonomía en niños de 4 años, ya que es importante para la interacción de los niños al momento del desarrollo de actividades cotidianas en el aula. Se realizarán dos evaluaciones de la autonomía de los niños participantes, una antes de aplicar los juegos simbólicos y la otra después de haberse aplicado los juegos simbólicos,

Los procedimientos que se realizaran en el estudio son los siguientes:

1. Aplicación de Pre Test (lista de cotejo)
2. Participación en las sesiones de aprendizaje
3. Aplicación del Post-test (Lista de cotejo)
4. Recojo de evidencias (Fotografías)

. **Riesgos:** (No aplica)

Beneficios

Al participar en este estudio de investigación, los niños desarrollaran su nivel de autonomía la iniciativa personal, la imaginación, la interacción y aumentan su competencia de estudiar Ya que realizara nuevos descubrimientos por medio de experiencias vividas y genera aprendizajes significativos

Confidencialidad,

Se guardará la información personal del niño, de ninguna manera se publicará la identidad de los niños participantes en este estudio,

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) NO 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 969675482

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 mmartinezo@uladech.edupe

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



E, Panta
Madre de Participante

Fecha y Hora: 18/10/2021



Flores Veliz Rosa

03880585

Fecha y Hora 17/10/2021 5; 00 p.m.

Investigador

**11) PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA
PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

**Título del estudio “Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4
años de la IEP, “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021**

Investigador: Flores Veliz, Rosa Arcelia

Propósito del estudio: determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P.1509 “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, 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

La presente investigación se orienta en aplicar 10 sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos, y en desarrollar las competencias: Construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, y se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad con la finalidad de promover la autonomía en niños de 4 años, ya que es importante para la interacción de los niños al momento del desarrollo de actividades cotidianas en el aula. Se realizarán

dos evaluaciones de la autonomía de los niños participantes, una antes de aplicar los juegos simbólicos y la otra después de haberse aplicado los juegos simbólicos

Los procedimientos que se realizaran en el estudio son los siguientes:

1. Aplicación de Pre Test (lista de cotejo)
2. Participación en las sesiones de aprendizaje
3. Aplicación del Post-test (Lista de cotejo)
4. Recojo de evidencias (Fotografías)

Riesgos: (No aplica)

Beneficios

Al participar en este estudio de investigación, los niños desarrollaran su nivel de autonomía la iniciativa personal, la imaginación, la interacción y aumentan su competencia de estudiar Ya que realizara nuevos descubrimientos por medio de experiencias vividas y genera aprendizajes significativos

Confidencialidad,

Se guardará la información personal del niño, de ninguna manera se publicará la identidad de los niños participantes en este estudio,

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) NO 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 969675482


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 mmartinez@uladech.edupe

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



S, Farfán
Madre de Participante

Fecha y Hora: 18/10/2021



Flores Veliz Rosa

03880585

Fecha y Hora 17/10/2021 5; 00 p.m.

Investigador

**12) PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA
PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio “Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Investigador: Flores Veliz, Rosa Arcelia

Propósito del estudio: determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P.1509 “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, 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

La presente investigación se orienta en aplicar 10 sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos, y en desarrollar las competencias: Construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, y se

desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad con la finalidad de promover la autonomía en niños de 4 años, ya que es importante para la interacción de los niños al momento del desarrollo de actividades cotidianas en el aula. Se realizarán dos evaluaciones de la autonomía de los niños participantes, una antes de aplicar los juegos simbólicos y la otra después de haberse aplicado los juegos simbólicos

Los procedimientos que se realizaran en el estudio son los siguientes:

1. Aplicación de Pre Test (lista de cotejo)
2. Participación en las sesiones de aprendizaje
3. Aplicación del Post-test (Lista de cotejo)
4. Recojo de evidencias (Fotografías)

Riesgos: (No aplica)

Beneficios

Al participar en este estudio de investigación, los niños desarrollaran su nivel de autonomía la iniciativa personal, la imaginación, la interacción y aumentan su competencia de estudiar Ya que realizara nuevos descubrimientos por medio de experiencias vividas y genera aprendizajes significativos

Confidencialidad,

Se guardará la información personal del niño, de ninguna manera se publicará la identidad de los niños participantes en este estudio,

Derechos del participante:

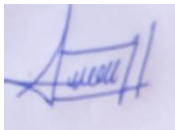
Si usted decide que su hijo(a) NO participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 969675482

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 mmartinezo@uladech.edupe

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 mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento



Y, Aguilar

Fecha y Hora: 18/10/2021

Madre de Participante



Flores Veliz Rosa

03880585

Fecha y Hora 17/10/2021 5; 00 p.m.

Investigador

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

Título del estudio “Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Investigador: Flores Veliz, Rosa Arcelia

Propósito del estudio: determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P.1509 “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP,**

“Semillitas del futuro”, 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

La presente investigación se orienta en aplicar 10 sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos, y en desarrollar las competencias: Construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, y se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad con la finalidad de promover la autonomía en niños de 4 años, ya que es importante para la interacción de los niños al momento del desarrollo de actividades cotidianas en el aula. Se realizarán dos evaluaciones de la autonomía de los niños participantes, una antes de aplicar los juegos simbólicos y la otra después de haberse aplicado los juegos simbólicos

Los procedimientos que se realizaran en el estudio son los siguientes:

1. Aplicación de Pre Test (lista de cotejo)
2. Participación en las sesiones de aprendizaje
3. Aplicación del Post-test (Lista de cotejo)
4. Recojo de evidencias (Fotografías)

. **Riesgos:** (No aplica)

Beneficios

Al participar en este estudio de investigación, los niños desarrollaran su nivel de autonomía la iniciativa personal, la imaginación, la interacción y aumentan su competencia de estudiar Ya que realizara nuevos descubrimientos por medio de experiencias vividas y genera aprendizajes significativos

Confidencialidad,

Se guardará la información personal del niño, de ninguna manera se publicará la identidad de los niños participantes en este estudio,

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) NO 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 969675482

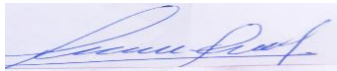
Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo mmartinezo@uladech.edupe

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

) Puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento



E, Ruesta

Fecha y Hora: 18/10/2021

Madre de Participante



Flores Veliz Rosa

03880585

Fecha y Hora 17/10/2021 5; 00 p.m.

Investigador

**14) PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA
PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio “Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Investigador: Flores Veliz, Rosa Arcelia

Propósito del estudio: determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P.1509 “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, 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

La presente investigación se orienta en aplicar 10 sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos, y en desarrollar las competencias: Construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, y se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad con la finalidad de promover la autonomía en niños de 4 años, ya que es importante para la interacción de los niños al momento del desarrollo de actividades cotidianas en el aula. Se realizarán dos evaluaciones de la autonomía de los niños participantes, una antes de aplicar los juegos simbólicos y la otra después de haberse aplicado los juegos simbólicos

Los procedimientos que se realizaran en el estudio son los siguientes:

1. Aplicación de Pre Test (lista de cotejo)
2. Participación en las sesiones de aprendizaje
3. Aplicación del Post-test (Lista de cotejo)

4. Recojo de evidencias (Fotografías)

. **Riesgos:** (No aplica)

Beneficios

Al participar en este estudio de investigación, los niños desarrollaran su nivel de autonomía la iniciativa personal, la imaginación, la interacción y aumentan su competencia de estudiar Ya que realizara nuevos descubrimientos por medio de experiencias vividas y genera aprendizajes significativos

Confidencialidad,

Se guardará la información personal del niño, de ninguna manera se publicará la identidad de los niños participantes en este estudio,

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) NO 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 969675482

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 mmartinezo@uladech.edupe

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 mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento



Madre de Participante

Fecha y Hora: 18/10/2021

Flores Veliz Rosa

03880585



Fecha y Hora 17/10/2021 5; 00 p.m.

**15) PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA
PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio “Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Investigador: Flores Veliz, Rosa Arcelia

Propósito del estudio: determinar de qué manera el juego simbólico desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E.P.1509 “Semillitas del futuro”, Sullana, 2021

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la IEP, “Semillitas del futuro”, 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

La presente investigación se orienta en aplicar 10 sesiones de aprendizaje basadas en los juegos simbólicos, y en desarrollar las competencias: Construye su identidad, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, y se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad con la finalidad de promover la autonomía en niños de 4 años, ya que es importante para la interacción de los niños al momento del desarrollo de actividades cotidianas en el aula. Se realizarán dos evaluaciones de la autonomía de los niños participantes, una antes de aplicar los juegos simbólicos y la otra después de haberse aplicado los juegos simbólicos

Los procedimientos que se realizaran en el estudio son los siguientes:

1. Aplicación de Pre Test (lista de cotejo)
2. Participación en las sesiones de aprendizaje
3. Aplicación del Post-test (Lista de cotejo)
4. Recojo de evidencias (Fotografías)

. **Riesgos:** (No aplica)

Beneficios

Al participar en este estudio de investigación, los niños desarrollaran su nivel de autonomía la iniciativa personal, la imaginación, la interacción y aumentan su competencia de estudiar Ya que realizara nuevos descubrimientos por medio de experiencias vividas y genera aprendizajes significativos

Confidencialidad,

Se guardará la información personal del niño, de ninguna manera se publicará la identidad de los niños participantes en este estudio,

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) NO 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 969675482

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 mmartinezo@uladech.edupe

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 mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento



Fecha y Hora: 18/10/2021

Madre de Participante



Flores Veliz Rosa

03880585

Investigador

Fecha y Hora 17/10/2021 5; 00 p.m.

Planificación de las Sesiones de Aprendizaje

Actividades	FECHA	DENOMINACIÓN
1	15/11/2021	Compartiendo juegos y juguetes
2	17/11/2021	Jugamos a ser súper héroes
3	18/11/2021	jugamos a expresar nuestras emociones
4	22/11/2021	Imitamos el movimiento de los animales
5	24/11/2021	Jugamos con nuestros amigos los títeres
6	25/11/2021	Jugamos a representar a nuestro personaje favorito
7	29/11/2021	Contamos una historia con nuestros amigos los títeres
8	2/12/2021	Jugamos a crear historias utilizando recursos que tenemos en casa
9	6/12/2021	Jugamos hacer constructores
10	9/12/2021	Construimos la ciudad que queremos.

5. Sesiones ejecutadas

SESIÓN DE APRENDIZAJE: 01

I. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. IE : “Semillitas del Futuro”
- 1.2. Lugar : Sullana
- 1.3. Edad : 4 años
- 1.4. Aula : Amorosos
- 1.5: Docente Practicante : Flores Veliz Rosa
- 1.6. Fecha : 15-11-2021

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Compartiendo juegos y juguetes

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterio
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común	<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. - Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo 	<ul style="list-style-type: none"> - Se integra con otros niños o niñas para realizar sus actividades de juego. - Se integra con los demás proponiendo ideas de juego. - Participa y elige el juego y juguetes cumpliendo con las normas.

IV. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Iniciamos la actividad con el saludo, una oración, el clima y el calendario, la asistencia. El juego libre en los sectores</p> <p>MOTIVACIÓN: La docente pide a los niños y niñas poner atención para recordar las normas de convivencia</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Luego mostrará las imágenes que reflejan las acciones de los acuerdos de convivencia.</p>	Lista de cotejo	<p>Juguetes de casa Imágenes Papelote Lapicero dibujos</p>



Los niños participan mencionando cada una de ellas.

La docente muestra una caja sorpresa y saca algunas imágenes donde reflejen a dos niños discutiendo peleando por un juguete.



En otra imagen dos niños jugando futbol y empujándose.

En otra un grupo de niños jugando y otro lejos de los demás.



SABERES PREVIOS

Luego que han observado todas las imágenes se les plantea las siguientes preguntas

- ¿Qué les pareció cada una de las imágenes que hemos observado?
- ¿Alguna vez ustedes han hecho lo de las imágenes?
- ¿Ustedes han visto algún amiguito pelear cuando están jugando?
- ¿En su casa ustedes pelean con sus primitos o amiguitos por sus juguetes?
- ¿Crees que es importante compartir nuestras cosas con otros compañeros? ¿Les gustaría compartir su juguete favorito con su compañero?

PROBLEMATIZACIÓN: ¿Qué podemos hacer para no pelear cuando vamos a jugar?

PROPÓSITO: Que los niños y niñas aprendan a cumplir las normas o reglas al participar en el juego

DESARROLLO

PROCESOS DIDÁCTICOS:

VIVENCIA DE EXPERIENCIAS

La docente inicia la sesión pide a cada niño mostrar su juguete favorito, se les da algunos minutos para que comenten con quien quieren jugar en ese tiempo. Y van asumir la norma de compartir su juguete y ser mejores amigos.



DIÁLOGO A PARTIR DE LAS EXPERIENCIAS:

La docente dialoga con los niños sobre su juguete favorito y que juego les gustaría jugar con su compañero que han elegido.

- ¿Cuál fue tu juguete que has elegido?
- ¿A quiénes han elegido para jugar?
- ¿Les gusta compartir sus juguetes?
- ¿Cómo te sentirías si tú amigo no quiere compartir su juguete?
- ¿Con quién más compartirías tus juguetes?
- ¿Cumples la regla de jugar sin pelear?
- ¿Qué es una regla de juego? luego de escuchar las ideas de los niños la docente completa la idea

TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:

La docente comenta a los niños de que otra manera podemos jugar.
 Mostrando un papelote para escribir los juegos que van mencionado los niños y niñas.
 Ahora que tenemos los juegos anotados vamos a elegir las normas y acuerdos para poder jugar cada uno de ellos
 escriben las reglas y normas para los juegos
 Los niños realizan las reglas utilizando dibujos y los van mostrando. Se les felicita por el trabajo realizado

CIERRE

METACOGNICIÓN

- La docente realiza la meta cognición
- ¿Qué aprendimos hoy?
 - ¿Qué dificultades tuvieron?
 - ¿Cómo lo superamos lo aprendido?
 - ¿Para qué nos sirven cumplir las reglas en los juegos?

N°	Área: Personal social								
	Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común								
	Capacidad: Participa en acciones que promueven el bienestar común								
	Desempeño: Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.					Desempeño: Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo			
	Criterio: Se integra con otros niños o niñas para realizar sus actividades de juego.			Criterio: Se integra con los demás proponiendo ideas de juego.			Criterio: Participa y elige el juego y juguetes cumpliendo con las normas.		
01	1			1			1		
02	1			1			1		
03		2			2			2	
04	1			1			1		
05	1			1			1		
06	1			1			1		
07	1			1			1		
08	1			1			1		
09	1			1			1		
10	1			1			1		
11	1			1			1		
12	1			1			1		
13	1			1			1		
14		2			2			2	
15	1			1			1		

LEYENDA	
Inicio	1
Proceso	2
Logro	3

NIVEL DE APRENDIZAJE - SESIÓN 1		
	N° NIÑOS	PORCENTAJE
Inicio = C	13	87
Proceso =B	2	13
Logro = A	0	0
TOTAL	15	100

SESIÓN DE APRENDIZAJE: 02

I. DATOS INFORMATIVOS:



- 1.1. IE : “Semillitas del Futuro”
- 1.2. Lugar : Sullana
- 1.3. Edad : 4 años
- 1.4. Aula : Amorosos
- 1.5: Docente Practicante : Flores Veliz Rosa
- 1.6. Fecha : 17-11-2021

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugamos a ser súper héroes

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterio
Personal social	Construye su identidad.	Autorregula sus emociones	- Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género	- Trabaja de manera cooperativa al realizar actividades. - Asume roles de niño o niña al participar de los juegos - Comenta las emociones que le genera realizar sus juegos.

IV. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MO MENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>Iniciamos la sesión virtual con una Oración</p>  <p>Oración de la mañana Sufrir Jesús, te doy gracias por esta vida que me das. Te pido que esta mañana me ayudes a ser feliz y que me enseñes a querer a todos como tú me quieres. Amén.</p> <p>La docente mostrará las imágenes que reflejan las acciones de los acuerdos de convivencia. Los niños participan mencionando cada una de ellas.</p>  <p>Acuerdos para la sana convivencia Trabajamos en el trabajo en equipo Tiramos la basura en su lugar Podemos las cosas por hacer y darnos las gracias Recogemos materiales que usamos Intentamos gritar y pelear con los compañeros</p> <p>Luego cantamos la canción: niños superhéroes</p>	Lista de cotejo	Imágenes Antifaz Capa canción Colores

	<p>https://www.youtube.com/watch?v=7UmfWjGHqys</p> <p>SABERES PREVIOS La docente entablará un diálogo con los niños planteándoles interrogantes: ¿de qué nos habla la canción?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Qué es ser superhéroes?</p> <p>PROPÓSITO: Que los niños y niñas a través del juego aprendan a convertirse en niños súper héroes</p> <p>SABRES PREVIOS Termina la exposición de los niños y nos reunimos para el dialogo. ¿Qué es un súper héroe? ¿Cuántos súper héroes conoces? ¿Serán reales los súper héroes? ¿Qué súper héroe les gusta más?</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>PROCESOS DIDÁCTICOS: VIVENCIA DE EXPERIENCIAS: La docente inicia la sesión contando una historia Cierta día en el colegio había dos niños peleando La docente aprovecha esta oportunidad para contarles un secreto a sus niños. Se coloca un antifaz y una capa. y voy a solucionar el problema de los niños peleando con mis súper poderes Se les pide a los niños que ellos van a convertirse en superhéroes, y cada uno saldrá a exponer e imitar a su superhéroe</p> <div data-bbox="564 1205 986 1379" data-label="Image"> </div> <p>DIÁLOGO A PARTIR DE LAS EXPERIENCIAS: La docente dialoga con los niños a través de preguntas ¿En quién me convertí para solucionar la pelea de los niños? ¿Cuál es tu súper héroe? ¿Cuál creen que sea mi super poder? ¿Cuáles son sus súper poderes? ¿Qué otros súper héroes conoces?</p> <div data-bbox="708 1751 820 1877" data-label="Image"> </div> <p>TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES: La docente entrega material para elaborar un antifaz para que los niños decoren a su gusto, terminado el</p>		

	<p>trabajo Se les pide a los niños que se coloquen el antifaz</p> <p>Ayudas con preguntas</p> <p>¿De qué personaje as elaborado el antifaz?</p> <p>¿Cuál es súper poder</p> <p>Se les felicita por el trabajo realizado</p>		
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN</p> <p>La docente realiza la meta cognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué dificultades tuvieron? - ¿Cómo lo superamos lo aprendido? 		

LISTA DE COTEJO SESIÓN 2

N°	Área: Personal social								
	Competencia: Construye su identidad.								
	Capacidad: Autorregula sus emociones.								
	Desempeño: Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.								
	Criterio: Trabaja de manera cooperativa al realizar actividades.			Criterio: Asume roles de niño o niña al participar de los juegos.			Criterio: Comenta las emociones que le genera realizar sus juegos.		
01		2			2			2	
02	1			1			1		
03		2			2			2	
04	1			1			1		
05		2			2			2	
06	1			1			1		
07	1			1			1		
08		2			2			2	
09	1			1			1		
10	1			1			1		
11		2			2			2	
12	1			1			1		
13	1			1			1		
14		2			2			2	
15		2			2			2	

LEYENDA	
Inicio	1
Proceso	2
Logro	3

NIVEL DE APRENDIZAJE - SESIÓN 2		
	N° NIÑOS	PORCENTAJE
Inicio = C	8	53
Proceso =B	7	47
Logro = A	0	0
TOTAL	15	100

SESIÓN DE APRENDIZAJE: 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. IE : “Semillitas del Futuro”
- 1.2. Lugar : Sullana


- 1.3. Edad : 4 años
 1.4. Aula : Amorosos
 1.5: Docente Practicante : Flores Veliz Rosa
 1.6. Fecha : 18-11-2021

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugamos a expresar nuestras emociones

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterio
Personal social	Construye su identidad.	Autoregula sus emociones	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que la originan. - Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa de manera espontánea las emociones que le genera el juego. - Comenta las emociones que le genera realizar sus juegos. - Reconoce las emociones de los demás niños y niñas al jugar. Mostrando su simpatía respeto.

IV. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Iniciamos la sesión virtual con una Oración</p>  <p>Cantamos la canción si te sientes muy feliz https://www.youtube.com/watch?v=YHpmKyI5WmM</p> <p>SABERES PREVIOS La docente dialoga con los niños planteándoles Interrogantes: ¿de qué nos habla la canción?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Cómo se sienten el día de hoy al no poder jugar con sus compañeros?</p> <p>PROPÓSITO: Que los niños y niñas expresen sus emociones a través de Palabras y diferentes gestos y movimientos.</p>	Lista de cotejo	Dado de las emociones Canción Globos Plumones hojas

<p>DESARROLLO</p>	<p>PROCESOS DIDÁCTICOS: VIVENCIA DE EXPERIENCIAS: La docente muestra a los niños un dado y les comenta que jugaran el dado de las emociones y los motiva a participar de forma voluntaria y libre se tira el dado de las emociones y se les pide que expresen la emoción que salió en el dado a través de gestos o movimientos</p>  <p>DIÁLOGO A PARTIR DE LAS EXPERIENCIAS: La docente dialoga con los niños sobre el juego realizado luego les pregunta ¿les gusto el juego? ¿Por qué? ¿Cuál de las emociones te gusto más? ¿Qué emoción no les agrado?</p> <p>TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES: Presentamos unos globos con las caras de emociones a los niños y se les pide que imiten la carita de emoción que representa el globo a través de gestos o movimientos Luego se les pide a los niños de forma libre que expresen en un dibujo o pintura que emoción les genero el juego.</p> 		
<p>CIERRE</p>	<p>METACOGNICIÓN La docente realiza la meta cognición - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué dificultades tuvieron? - ¿Cómo lo superamos lo aprendido?</p>		

LISTA DE COTEJO SESIÓN 3

	Área: Personal social
N°	Competencia: Construye su identidad.
	Capacidad: Autorregula sus emociones.

	- Desempeño: Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que la originan.						Desempeño: Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, des acuerdo o preocupación.		
	Criterio: Expresa de manera espontánea las emociones que le genera el juego.			Criterio: Comenta las emociones que le genera realizar sus juegos.			Criterio: Reconoce las emociones de los demás niños y niñas al jugar. Mostrando su simpatía respeto.		
01			3			3			3
02	1			1			1		
03		2			2			2	
04	1			1			1		
05		2			2			2	
06	1			1			1		
07		2			2			2	
08			3			3			3
09	1			1			1		
10	1			1			1		
11		2			2			2	
12	1			1			1		
13		2			2			2	
14		2			2			2	
15		2			2			2	

LEYENDA	
Inicio	1
Proceso	2
Logro	3

NIVEL DE APRENDIZAJE - SESIÓN 3		
	Nº NIÑOS	PORCENTAJE
Inicio = C	6	40
Proceso =B	7	47
Logro = A	2	13
TOTAL	15	100

SESIÓN DE APRENDIZAJE: 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. IE : “Semillitas del Futuro”
1.2. Lugar : Sullana

- 1.3. Edad : 4 años
 1.4. Aula : Amorosos
 1.5: Docente Practicante : Flores Veliz Rosa
 1.6. Fecha : 22-11-2021



II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Imitamos el movimiento de los animales

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterio
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	- Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que se expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos, en estas acciones, muestra predominio y mayor control de su cuerpo	- Se desplaza de manera libre y segura por los diferentes espacios. - Realiza movimientos adecuados al realizar sus juegos. - Muestra disponibilidad para realizar las actividades del trabajo en el aula.

IV. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Iniciamos la sesión virtual con una Oración</p>  <p>Cantamos la canción Muévete como los animales https://www.youtube.com/watch?v=dYdEORMO65o SABERES PREVIOS</p>	Lista de cotejo	imágenes de animales canción plastilina

	<p>La docente dialoga con los niños planteándoles Interrogantes: ¿de qué nos habla la canción? ¿Qué animalitos conoces? ¿Cuál animalito te gusta más? PROBLEMATIZACIÓN: ¿Cómo serán Todos los movimientos de los animales? PROPÓSITO: ¿Qué los niños y niñas imiten y combinen movimientos adecuados imitando el de los animales?</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p style="text-align: center;">Movimiento libre:</p> <p>La docente inicia la sesión mostrando unas imágenes de animales. Luego se les indica a los niños que vamos a imitar los movimientos que hace el animal que ha mostrado. Y les pregunta ¿Qué movimientos les gusta más imitar? ¿Todos los animales realizan los mismos movimientos?</p>  <p>Movimiento guiado: Se les dice a los niños que realizaremos un juego. Se juega a simón dice con lindos animales. https://www.youtube.com/watch?v=M-BIbtsBN9g</p>  <p>Relajación: Que cierren sus ojos mirar el techo mientras realizan ejercicios de respiración. Respira e inhala.</p> <p>Expresión gráfica: Luego la docente les pide que moldeen con plastilina el animal que más les gusta durante la clase. Y pide que le muestren sus trabajos y mencionen que animal. Se les felicita por el trabajo realizado.</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>METACOGNICIÓN La docente realiza la meta cognición - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué dificultades tuvieron? - ¿Cómo lo superamos lo aprendido?</p>		

LISTA DE COTEJO SESIÓN 4

N°	Área: Psicomotricidad
	Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
	Capacidad: Se expresa corporalmente.
	Desempeño: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que se expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos, en estas acciones, muestra predominio y mayor control de su cuerpo

	Criterio: Se desplaza de manera libre y segura por los diferentes espacios.			Criterio: Realiza movimientos adecuados al realizar sus juegos.			Criterio: Muestra disponibilidad para realizar las actividades del trabajo en el aula.		
01			3			3			3
02		2			2			2	
03			3			3			3
04	1			1			1		
05		2			2			2	
06		2			2			2	
07			3			3			3
08			3			3			3
09		2			2			2	
10	1			1			1		
11			3			3			3
12		2			2			2	
13			3			3			3
14			3			3			3
15		2			2			2	

LEYENDA	
Inicio	1
Proceso	2
Logro	3

NIVEL DE APRENDIZAJE - SESIÓN 4		
	Nº NIÑOS	PORCENTAJE
Inicio = C	2	13
Proceso =B	6	40
Logro = A	7	47
TOTAL	15	100

SESIÓN DE APRENDIZAJE: 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. IE : “Semillitas del Futuro”
1.2. Lugar : Sullana
1.3. Edad : 4 años
1.4. Aula : Amorosos
1.5: Docente Practicante : Flores Veliz Rosa


1.6. Fecha : 24-11-2021

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugamos con nuestros amigos los títeres

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterio
Personal social	Construye su identidad.	Autorregula sus emociones.	- Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género	- Participa y elige de manera libre asumiendo diferentes roles, los materiales para representar lo que ha trabajado - Cumple con las normas o reglas al participar de los juegos - Muestra respeto hacia los demás niños y niñas al jugar. - Asume roles de niño o niña al participar de los juegos que realiza.

IV. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MO MENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Iniciamos la sesión virtual con una oración</p>  <p>Cantamos la canción: hola que tal https://www.youtube.com/watch?v=WLRoBkk92tI</p> <p>SABERES PREVIOS Dialoga con los niños planteándoles Interrogantes: ¿de qué nos habla la canción?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Cómo serán los títeres?</p> <p>PROPÓSITO: Hoy aprenderemos a jugar y a elegir los títeres</p>	Lista de cotejo	Canción
DESARROLLO	<p>PROCESOS DIDÁCTICOS: VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:</p>		Títeres caja

	<p>La docente coloca una caja muy llamativa a los niños. Crea un clima de intriga por saber que hay en la caja. Le da un turno a cada niño para que adivine que puede haber en la caja. Luego como segunda vuelta de participación vuelve a preguntar a otro niño después introduce su mano en la caja, y saca diferentes clases de títeres y les va mostrando a Los niños les pregunta ¿Qué observas? ¿para que se usa ¿que podremos hacer con los títeres</p> <p>DIÁLOGO A PARTIR DE LAS EXPERIENCIAS:</p> <p>Se dialoga sobre los títeres para responder algunas preguntas. ¿De los títeres que presentamos cual fue el que más te gusto? ¿Si fuera un concurso quien crees que hubiera ganado? ¿Han utilizado los títeres? se les dice a qué jugaremos con nuestros amigos los títeres</p> <p>TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:</p> <p>METACOGNICIÓN</p> <p>Ahora que hemos visto muchas clases de títeres, que materiales que tenemos en casa nos puede servir para armar nuestro propio títere. Escogen el material para armar confeccionar su títere. Con ayuda de mama realizaran su títere.</p>		
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN</p> <p>La docente realiza la meta cognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué dificultades tuvieron? - ¿Cómo lo superamos lo aprendido? 		

LISTA DE COTEJO SESIÓN 5

N°	Área: Personal social			
	Competencia: Construye su identidad.			
	Capacidad: Autorregula sus emociones.			
	Desempeño: Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.			
	Criterio: Participa y elige de manera libre asumiendo diferentes	Criterio: Cumple con las normas o reglas al	Criterio: Muestra respeto hacia los	Criterio: Asume roles de niño o niña al

	roles, los materiales para representar lo que ha trabajado.			participar de los juegos.			demás niños y niñas al jugar.			participar de los juegos que realiza.		
01			3			3			3			3
02			3			3			3			3
03			3			3			3			3
04	1			1			1			1		
05		2			2			2			2	
06			3			3			3			3
07			3			3			3			3
08			3			3			3			3
09		2			2			2			2	
10	1			1			1			1		
11			3			3			3			3
12			3			3			3			3
13			3			3			3			3
14			3			3			3			3
15		2			2			2			2	

LEYENDA	
Inicio	1
Proceso	2
Logro	3

NIVEL DE APRENDIZAJE - SESIÓN 5		
	Nº NIÑOS	PORCENTAJE
Inicio = C	2	13
Proceso =B	3	20
Logro = A	10	67
TOTAL	15	100

SESIÓN DE APRENDIZAJE: 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. IE** : “Semillitas del Futuro”
- 1.2. Lugar** : Sullana
- 1.3. Edad** : 4 años
- 1.4. Aula** : Amorosos
- 1.5: Docente Practicante** : Flores Veliz Rosa

1.6. Fecha


: 25-11-2021

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugamos a representar a nuestro personaje favorito

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterio
Personal Social	Construye su identidad.	Autorregula sus emociones.	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género	- Participa y elige de manera libre asumiendo diferentes roles. - Toma decisiones distintas a la de sus compañeros - Realiza trazos y grafismos para representar sus emociones.

IV. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Iniciamos la sesión virtual con una oración</p>  <p>Cantamos la canción de mi Mamá Superhéroe https://www.youtube.com/watch?v=xgprT3bQGcs Los niños se les invita a escuchar la canción Mi mamá Superhéroe</p> <p>SABERES PREVIOS La docente dialoga con los niños planteándoles Interrogantes: ¿de qué nos habla la canción?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Quién es tu personaje favorito?</p> <p>PROPÓSITO: Hoy jugaremos a representar a nuestro personaje favorito ¿Qué personajes participan? ¿Alguna vez te has preguntado qué quieres ser tu cuando seas grande o quien te gustaría ser ahora?</p>	Lista de cotejo	Canción Imágenes dibujos

DESARROLLO	<p>PROCESOS DIDÁCTICOS: VIVENCIA DE EXPERIENCIAS: La docente presenta a los niños imágenes de personajes de cuentos tenemos a Pinocho, Caperucita Roja, Blanca Nieves entre otros y les comenta que se hablara del personaje favorito Les pide a los niños escoger un personaje favorito y representarlo invita a los niños a imitar a su personaje y los demás compañeros lo puedan adivinar.</p> <p>DIÁLOGO A PARTIR DE LAS EXPERIENCIAS: La docente dialoga sobre los personajes favoritos. Y les pregunta ¿Qué más te gustaría de tu personaje favorito? ¿Cuál te gustaría ser? ¿Cómo te has sentido con tu personaje? ¿Qué personaje te gusto más? ¿Alguna vez te has preguntado qué quieres ser tu cuando seas grande? ¿Admiras a alguien en tu casa?</p> <p>TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES: Vamos a elegir otro personaje lo vamos a dibujar y al modo de escritura de los niños realizan su lista de materiales para poder representar a este nuevo personaje.</p>		
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN La docente realiza la meta cognición - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué dificultades tuvieron? - ¿Cómo lo superamos lo aprendido?</p>		

LISTA DE COTEJO SESIÓN 6

N°	Área: Personal social
	Competencia: Construye su identidad.
	Capacidad: Autorregula sus emociones.
	Desempeño: Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.

	Criterio: Participa y elige de manera libre asumiendo diferentes roles.			Criterio: Toma decisiones distintas a la de sus compañeros.			Criterio: Realiza trazos y grafismos para representar sus emociones.		
01			3			3			3
02			3			3			3
03			3			3			3
04		2			2			2	
05		2			2			2	
06		2			2			2	
07			3			3			3
08			3			3			3
09			3			3			3
10	1			1			1		
11			3			3			3
12			3			3			3
13			3			3			3
14			3			3			3
15		2			2			2	

LEYENDA	
Inicio	1
Proceso	2
Logro	3

NIVEL DE APRENDIZAJE - SESIÓN 6		
	Nº NIÑOS	PORCENTAJE
Inicio = C	1	7
Proceso =B	4	27
Logro = A	10	67
TOTAL	15	100

SESIÓN DE APRENDIZAJE: 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. LE : “Semillitas del Futuro”
1.2. Lugar : Sullana
1.3. Edad : 4 años


- 1.4. Aula : Amorosos
 1.5: Docente Practicante : Flores Veliz Rosa
 1.6. Fecha : 29-11-2021

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Contamos una historia con nuestros amigos los títeres

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterio
Comunicación	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto escrito.	Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).	- Se integra con sus compañeros a través del juego - Cumple con las normas o reglas al participar de los juegos - A través de las imágenes dice de que trata la historia
Personal Social	Construye su identidad	Autoregula sus emociones.	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles.	- Asume roles de niño o niña al participar de los juegos que realiza. - Asume roles de niño o niña al participar de los juegos que realiza.

IV. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Iniciamos la sesión virtual con una oración</p>  <p>Cantamos la canción Deditos Mascotas https://www.youtube.com/watch?v=ZbPdbhOTMfQ SABERES PREVIOS La docente dialoga con los niños planteándoles Interrogantes: ¿de qué nos habla la canción? PROBLEMATIZACIÓN: ¿Qué historias te gustaría escuchar con tus amigos los títeres?</p>	Lista de cotejo	Títeres Canción

	PROPÓSITO: Hoy aprenderemos a contar historias con títeres		
DESARROLLO	<p>PROCESOS DIDÁCTICOS:</p> <p>Antes La docente presenta a los niños un teatrín, y pide a los niños estar muy atentos que unos amigos los van a visitar saca la caja de títeres y realiza una obra para los niños. La historia del lobo triste. ¿De qué trata la historia? ¿Quiénes han sido los personajes? ¿Tú crees que puedes contar una historia con los títeres?</p> <p>Durante Se preparan para usar el teatrín con el cuento u historia elegida, por ellos se les ayuda a ubicarse, para que participen ¿Será fácil hacer actuar a nuestros personajes? ¿Qué tenemos que hacer para presentar una obra de títeres</p> <p>Después de la elaboración del texto Luego de escuchar el cuento que han presentado con los títeres se realizan preguntas ¿les gustó el cuento? ¿Cuáles fueron los personajes? ¿Cómo se sintieron al contar su historia con sus amigos los títeres? Se les felicita por el trabajo realizado</p>		Peluches
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN La docente realiza la meta cognición - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué dificultades tuvieron? - ¿Cómo lo superamos lo aprendido?</p>		

LISTA DE COTEJO SESIÓN 7

N°	Área: Comunicación.	Área: Personal Social.
	Competencia: Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.	Competencia: Construye su identidad.
	Capacidad: Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto escrito.	Capacidad: Autorregula sus emociones.

	Desempeño: Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).						Desempeño: Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles.					
	Criterio: Se integra con sus compañeros a través del juego.		Criterio: Cumple con las normas o reglas al participar de los juegos.		Criterio: A través de las imágenes dice de que trata la historia.		Criterio: Asume roles de niño o niña al participar de los juegos que realiza.		Criterio: Asume roles de niño o niña al participar de los juegos que realiza.			
01			3			3			3			3
02			3			3			3			3
03			3			3			3			3
04			3			3			3			3
05		2			2			2		2		2
06			3			3			3			3
07			3			3			3			3
08			3			3			3			3
09			3			3			3			3
10	1			1			1			1		1
11			3			3			3			3
12			3			3			3			3
13			3			3			3			3
14			3			3			3			3
15		2			2			2		2		2

LEYENDA	
Inicio	1
Proceso	2
Logro	3

NIVEL DE APRENDIZAJE - SESIÓN 7		
	Nº NIÑOS	PORCENTAJE
Inicio = C	1	7
Proceso =B	2	13
Logro = A	12	80
TOTAL	15	100

SESIÓN DE APRENDIZAJE: 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. IE : “Semillitas del Futuro”

1.2. Lugar : Sullana

- 1.3. Edad : 4 años
 1.4. Aula : Amorosos
 1.5: Docente Practicante : Flores Veliz Rosa
 1.6. Fecha : 02-12-2021

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugamos a crear historias utilizando recursos que tenemos en casa

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterio
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Explora y experimenta los lenguajes del arte Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	- Crea historias eligiendo los materiales - Trabaja de manera cooperativa al realizar actividades.
Personal Social	Construye su identidad.	Autoregula sus emociones.	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles.	- Resuelve sin ayuda de sus amigos o maestra los problemas que se generan al jugar con los demás. - Es capaz de elegir qué actividad hará entre diferentes alternativas que se le presentan.

IV. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Iniciamos la sesión virtual con una oración</p> 	Lista de cotejo	Lamina del cuento los tres chanchitos. canción

	<p>Cantamos la canción La Imaginación https://www.youtube.com/watch?v=kWiNlsocY</p> <p>SABERES PREVIOS La docente dialoga con los niños planteándoles Interrogantes: ¿de qué nos habla la canción? PROBLEMATIZACIÓN: ¿Cómo se creará una historia utilizando recursos de casa?</p> <p>PROPÓSITO: Hoy jugaremos a crear historias utilizando diferentes materiales que tenemos en casa.</p>		
DESARROLLO	<p>PROCESOS DIDÁCTICOS: VIVENCIA DE EXPERIENCIAS: La docente pide a los niños escuchen el cuento “Los tres chanchitos” La maestra en sus manos tiene las siluetas de los 3 chanchitos. Los niños participan anticipando lo que puede pasar en cada una de las imágenes. A medida que va contando la historia la docente utiliza material para recrear la historia para los niños, por ejemplo, máscaras de cerdos y del lobo, a medida que los niños anticipan con las imágenes, también proponen el material que se puede utilizar para contar el cuento</p> <p>DIÁLOGO A PARTIR DE LAS EXPERIENCIAS: La docente inicia el dialogo. ¿Habías escuchado antes este cuento? ¿Qué objetos hemos utilizado para contar el cuento? ¿Puedes mencionar que personajes del cuento podemos representar? ¿Si quieres contar tu cuento favorito utilizando material que materiales usarías? ¿Qué opinan de contar los cuentos u historias utilizando material? ¿Si tuvieras que contar una historia o cuento a tu familia en tu casa que material escogerías?</p> <p>TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES: Cada niño imagina la historia y cuento que van a contar realizan una lista utilizando dibujos de los materiales que pueden Los niños pasan a compartir sus trabajos Se les felicita por el trabajo realizado</p>		
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN La docente realiza la meta cognición - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué dificultades tuvieron? - ¿Cómo lo superamos lo aprendido?</p>		

LISTA DE COTEJO SESIÓN 8

N°	Área: Comunicación.	Área: Personal social.
	Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Competencia: Construye su identidad.
	Capacidad: Explora y experimenta los lenguajes los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos	Capacidad: Autorregula sus emociones.

	Desempeño: Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).						Desempeño: Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles.					
	Criterio: Crea historias eligiendo los materiales			Criterio: Trabaja de manera cooperativa al realizar actividades.			Criterio: Resuelve sin ayuda de sus amigos o maestra los problemas que se generan al jugar con los demás.			Criterio: Es capaz de elegir qué actividad hará entre diferentes alternativas que se le presentan.		
01			3			3			3			3
02			3			3			3			3
03			3			3			3			3
04			3			3			3			3
05		2			2			2			2	
06		2			2			2			2	
07			3			3			3			3
08			3			3			3			3
09			3			3			3			3
10	1			1			1			1		
11			3			3			3			3
12			3			3			3			3
13			3			3			3			3
14			3			3			3			3
15		2			2			2			2	

LEYENDA	
Inicio	1
Proceso	2
Logro	3

NIVEL DE APRENDIZAJE - SESIÓN 8		
	Nº NIÑOS	PORCENTAJE
Inicio = C	1	7
Proceso =B	3	20
Logro = A	11	73
TOTAL	15	100

SESIÓN DE APRENDIZAJE: 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. LE : “Semillitas del Futuro”
1.2. Lugar : Sullana
1.3. Edad : 4 años

- 1.4. Aula : Amorosos
 1.5: Docente Practicante : Flores Veliz Rosa
 1.6. Fecha : 06-12-2021

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugamos a ser constructores

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterio
comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Explora y experimenta los lenguajes del arte Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	- Representa sus vivencias y Elige de manera libre lo que jugara - Toma decisiones diferentes a las de los demás.
Personal Social	Construye su identidad.	Autorregula sus emociones.	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles.	- Elige de manera libre los juguetes con los que jugará. - Ante alguna dificultad toma decisiones sin pedir ayuda.

IV. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Iniciamos la sesión virtual con una oración</p>  <p>Cantamos la canción Quiero Ser Constructor https://www.youtube.com/watch?v=y0DfNtMFyFs SABERES PREVIOS La docente dialoga con los niños planteándoles</p>	Lista de Cotejo	Caja sorpresa canción

	<p>Interrogantes: ¿de qué nos habla la canción?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Cómo podremos ser constructores?</p> <p>PROPÓSITO: Hoy aprenderemos a tomar decisiones a través del juego para ser constructores</p>		
DESARROLLO	<p>PROCESOS DIDÁCTICOS:</p> <p>VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:</p> <p>La docente entrega a los niños</p> <p>Se les entrega palos de chupetes, la docente pide imaginar que esas son piezas de un rompecabezas que ellos tienen que construir, que podemos construir con estos palitos.</p> <p>Se les da un tiempo a los niños para que puedan realizar alguna construcción.</p> <p>DIALOGO A PARTIR DE LAS EXPERIENCIAS:</p> <p>La docente dialoga con los niños a través de las preguntas</p> <p>¿Les gustaría ser constructores? ¿Por qué? Que les ha parecido la actividad.</p> <p>Que otros materiales hubieran escogido para construir con los palitos.</p> <p>Solo podemos armar y construir con palitos, que otras construcciones podemos realizar.</p> <p>TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES:</p> <p>Luego la docente pide a los niños que elijan otros materiales y van a construir libremente.</p> <p>Luego van a explicar que han construido como lo han hecho y que material escogieron</p> <p>Se les felicita por el trabajo realizado</p>	Lista de cotejo	Canción Palitos de chupetes Materiales diversos
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN</p> <p>La docente realiza la meta cognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué dificultades tuvieron? - ¿Cómo lo superamos lo aprendido? 		

LISTA DE COTEJO SESIÓN 9

N°	Área: Comunicación.	Área: Personal social.
	Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Competencia: Construye su identidad.
	Capacidad: Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos	Capacidad: Autorregula sus emociones.
	Desempeño: Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el	Desempeño: Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles.

	movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).											
	Criterio: Representa sus vivencias y elige de manera libre lo que jugara			Criterio: Toma decisiones diferentes a las de los demás.			Criterio: Elige de manera libre los juguetes con los que jugará.			Criterio: Ante alguna dificultad toma decisiones sin pedir ayuda.		
01			3			3			3			3
02			3			3			3			3
03			3			3			3			3
04			3			3			3			3
05			3			3			3			3
06		2			2			2			2	
07			3			3			3			3
08			3			3			3			3
09			3			3			3			3
10	1			1			1			1		
11			3			3			3			3
12			3			3			3			3
13			3			3			3			3
14			3			3			3			3
15		2			2			2			2	

LEYENDA	
Inicio	1
Proceso	2
Logro	3

NIVEL DE APRENDIZAJE - SESIÓN 9		
	Nº NIÑOS	PORCENTAJE
Inicio = C	1	7
Proceso =B	2	13
Logro = A	12	80
TOTAL	15	100

SESIÓN DE APRENDIZAJE: 10

I. DATOS INFORMATIVOS:


- 1.1. IE : “Semillitas del Futuro”
1.2. Lugar : Sullana
1.3. Edad : 4 años
1.4. Aula : Amorosos
1.5: Docente Practicante : Flores Veliz Rosa
1.6. Fecha : 09-12-2021

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Construimos la ciudad que queremos

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Criterio
comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Explora y experimenta los lenguajes del arte Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	- Elige de manera libre los juguetes con los que jugará. - Toma decisiones diferentes a las de los demás.
Personal Social	Construye su identidad”.	Autorregula sus emociones.	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles.	- Elige de manera libre el lugar donde jugará. - Elige de manera libre materiales para representar lo que ha trabajado. - Elige de manera libre con quienes jugará.

IV. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Cantamos la canción Mi Ciudad</p>  <p><i>Oración de hoy</i> <small>Salmo 119</small></p> <p>Padre Dios ayúdame en este día a ser más fuerte y valiente, en el nombre de Jesús. Amén. AvanzaKids.com</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=obEBH-PUc8s</p> <p>SABERES PREVIOS La docente dialoga con los niños planteándoles Interrogantes: ¿de qué nos habla la canción?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Cómo podremos construir una ciudad?</p> <p>PROPÓSITO: Hoy jugaremos a elegir de manera libre los juguetes y a construir la ciudad que queremos.</p>		<p>Maqueta del colegio canción</p> <p>Materiales para construcción</p>

DESARROLLO	<p>PROCESOS DIDÁCTICOS:</p> <p>Contacto con el material: La docente les muestra a los niños una mini maqueta del colegio y comenta hoy construimos la ciudad que queremos</p> <p>Parte creativa: La docente dialoga con los niños luego les pregunta ¿Cómo crees que se llame? ¿Cómo está hecha? ¿Que han utilizado para hacerla? ¿Cómo crees que la han construido? ¿podemos nosotros construir algo parecido o igual se propone representar, con material que tienen en casa que hagan sus construcciones de la ciudad que quieran</p> <p>Resultado del trabajo: Al terminar los trabajos los niños exponen sus ciudades, explicando que material han utilizado como lo han realizado.</p>		
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN</p> <p>La docente realiza la meta cognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué dificultades tuvieron? - ¿Cómo lo superamos lo aprendido? 		

LISTA DE COTEJO SESIÓN 10

N°	Área: Comunicación.	Área: Personal Social.
	Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Competencia: Construye su identidad.
	Capacidad: Explora y experimenta los lenguajes del arte Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos.	Capacidad: Autorregula sus emociones.
	Desempeño: Representa ideas acerca de sus vivencias personales y	Desempeño: Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles.

	del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).														
	Criterio: Elige de manera libre los juguetes con los que jugará.			Criterio: Toma decisiones diferentes a las de los demás.			Criterio: Elige de manera libre el lugar donde jugará.			Criterio: Elige de manera libre materiales para representar lo que ha trabajado.			Criterio: Elige de manera libre con quienes jugará.		
01			3			3			3			3			3
02			3			3			3			3			3
03			3			3			3			3			3
04			3			3			3			3			3
05			3			3			3			3			3
06			3			3			3			3			3
07			3			3			3			3			3
08			3			3			3			3			3
09			3			3			3			3			3
10	1			1			1			1			1		
11			3			3			3			3			3
12			3			3			3			3			3
13			3			3			3			3			3
14			3			3			3			3			3
15		2			2			2			2			2	

LEYENDA	
Inicio	1
Proceso	2
Logro	3

NIVEL DE APRENDIZAJE - SESIÓN 10		
	Nº NIÑOS	PORCENTAJE
Inicio = C	1	7
Proceso =B	1	7
Logro = A	13	86
TOTAL	15	100

EVIDENCIAS

