



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO SIMBÓLICO PARA MEJORAR LA  
AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MARÍA  
GORETTI, CASTILLA – PIURA, 2021**

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

**AUTORA**

**ATOCHE PANTA DE GARCIA, SHIRLEY MERCEDES**

**ORCID: 0000-0003-1459-0307**

**ASESORA**

**TAMAYO LY, CARLA CRISTINA**

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

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2023**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

**AUT**toche Panta de García, Shirley Mercedes

ORCID: 0000-0003-1459-0307

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

## **ASESOR**

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

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

## **JURADOS**

Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-16715532

Taboada Marin Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

Palomino infante Jeaneth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

## HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

---

Taboada Marin Hilda Milagros  
**Miembro**

---

Palomino infante Jeaneth Magali  
**Miembro**

---

Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela  
**Presidenta**

---

Tamayo Ly Carla Cristina  
**Asesor**

## **DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO**

### **Dedicatoria**

#### **A mi familia:**

Mi esposo Frank y a mis hijos Edgard, Milenka y María por siempre apoyarme, por comprenderme incondicionalmente para poder terminar mi investigación.

#### **A la Universidad ULADECH:**

A todos y cada uno de los docentes que durante este periodo de estudio han contribuido de manera dedicada a mi formación, a mi asesora Mgtr. Lachira Prieto Liliana Isabel por su muy acertado acompañamiento para la culminación y presentación de mi investigación.

## **Agradecimiento**

A Dios por su infinita misericordia, por la salud, la sabiduría y fortaleza para culminar con éxito esta investigación y seguir cumpliendo mis metas trazadas.

A mi esposo Frank por el apoyo brindado día a día para poder alcanzar mi meta de convertirme en docente del nivel inicial.

A mis hijos Edgard, Milenka y María por el apoyo incondicional y así poder culminar con éxito mis estudios.

## RESUMEN Y ABSTRACT

### Resumen

En la institución educativa inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021 se pudo observar en los niños de 4 años poco interés por realizar acciones por iniciativa propia, llevando a plantear como objetivo de la investigación Determinar de qué manera el juego simbólico mejora la autonomía de los niños de dicha institución. El estudio corresponde a una investigación cuantitativa, de nivel explicativa y de diseño pre experimental con pretest y posttest en un solo grupo. El instrumento utilizado fue una lista de cotejo aplicado a una muestra de 16 niños, el cuál requirió de la técnica de la observación para su llenado. Los resultados mostraron en el pretest que el nivel bajo de autonomía fue ocupado por la mitad de los niños (50%), sin embargo, después de aplicar el juego simbólico la situación se revirtió encontrando en el posttest que el 75% de los niños desarrolló un nivel alto de autonomía. Así también la prueba Wilcoxon nos permitió contrastar la hipótesis general encontrando un  $P = ,001 (< ,05)$  y llegando a concluir que el juego simbólico mejora significativamente la autonomía en los niños del estudio.

**Palabras clave:** autonomía, autorregula sus emociones, juego simbólico

## Abstract

In the María Goretti initial educational institution, Castilla - Piura, 2021, it was observed that 4-year-old children showed little interest in performing actions on their own initiative, leading to the research objective of determining how symbolic play improves the autonomy of the children in this institution. The study corresponds to quantitative research, of explanatory level and pre-experimental design with pretest and post-test in a single group. The instrument used was a checklist applied to a sample of 16 children, which required the observation technique for its completion. The results showed in the pretest that the low level of autonomy was occupied by half of the children (50%), however, after applying the symbolic game the situation was reversed, finding in the posttest that 75% of the children developed a high level of autonomy. The Wilcoxon test also allowed us to contrast the general hypothesis, finding a  $P = .001 (< .05)$  and concluding that symbolic play significantly improves autonomy in the children in the study.

**Key words:** Autonomy, Self-regulates emotions, Symbolic play

## CONTENIDO

<i><b>EQUIPO DE TRABAJO</b></i> _____	<i>ii</i>
<i><b>HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR</b></i> _____	<i>iii</i>
<i><b>DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO</b></i> _____	<i>iv</i>
<i><b>RESUMEN Y ABSTRACT</b></i> _____	<i>vi</i>
<i><b>CONTENIDO</b></i> _____	<i>viii</i>
<b>2. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS</b> _____	<b>xi</b>
<b>I. Introducción</b> _____	<b>1</b>
<b>II. Revisión de la literatura</b> _____	<b>4</b>
<b>2.1. Antecedentes</b> _____	<b>4</b>
2.1.1. Internacional _____	4
2.1.2. Nacional _____	5
2.1.3. Regional _____	7
<b>2.2. Bases teóricas de la investigación</b> _____	<b>8</b>
2.2.1. Variable independiente: Juego simbólico _____	8
2.2.1.1. Definición del juego simbólico _____	9
2.2.1.2. Teoría de Piaget. _____	9
2.2.1.3. Tipos de Juego Simbólico. _____	10
2.2.1.5. ¿A qué edad comienza el juego de símbolos? _____	12
2.2.1.6. Características del juego simbólico en los niños de 3 a 5 años _____	13
2.2.1.7. Dimensiones del juego simbólico _____	14
2.2.2. Variable dependiente: Autonomía _____	15
2.2.2.1. Definición de Autonomía. _____	15
2.2.2.2. Teoría de la pedagogía de la autonomía. _____	17
2.2.2.3. ¿Qué factores influyen en la autonomía de los niños?. _____	18
2.2.2.4. Desarrollo de la autonomía en los niños de 3 y 4 años. _____	19
2.2.2.5. Actividad autónoma y aprendizaje. _____	21
2.2.2.6. Dimensiones de la variable autonomía. _____	21
2.2.2.7. El juego simbólico y la autonomía en educación inicial _____	23



<b>III. Hipótesis</b>	<b>26</b>
<b>IV. Metodología</b>	<b>27</b>
<b>4.1. Diseño de la investigación</b>	<b>27</b>
4.1.1. Tipo de investigación	27
4.1.2. Nivel de la investigación	27
4.1.3. Diseño de la investigación	27
<b>4.2. Población y muestra:</b>	<b>28</b>
4.2.1. Población	28
4.2.2. Los criterios de inclusión y exclusión	28
4.2.3. Muestra	28
4.2.4. Técnica de muestreo:	29
<b>4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores</b>	<b>30</b>
<b>4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:</b>	<b>35</b>
4.4.1. Técnica de recolección de datos	35
4.4.2. Instrumento	35
4.4.2.1. Validez del instrumento	36
4.4.2.2. Confiabilidad del instrumento	36
<b>4.5. Plan de análisis</b>	<b>36</b>
4.5.1. Procedimiento	37
<b>4.6. Matriz de consistencia:</b>	<b>39</b>
<b>4.7. Principios éticos:</b>	<b>41</b>
<b>V. Resultados</b>	<b>42</b>
<b>5.1. Resultados</b>	<b>42</b>
4.4.2.3. Resultados Inferencial	50
<b>5.2. Análisis de resultados</b>	<b>51</b>
<b>VI. Conclusiones</b>	<b>58</b>
<b>Aspectos complementarios</b>	<b>60</b>
<b>Recomendaciones</b>	<b>60</b>

<i>Referencias bibliográficas</i> _____	61
<b>ANEXOS</b> _____	65
<b>Anexo 1: Instrumento de recolección de datos</b> _____	65
<b>Anexo 2: Evidencias de validación de Instrumento</b> _____	67
<b>Anexo 3: Evidencias de trámite de recolección de datos</b> _____	76
<b>Anexo 4: Formatos de consentimiento informado</b> _____	77
<b>Anexo 5: Tabulación del pre test y del post test</b> _____	79
<b>Anexo 6: Sesiones de juego simbólico para mejorar la autonomía</b> _____	81

## 2. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

### Figuras

<i>Figura 1 Distribución porcentual del nivel de Autonomía en los niños de 4 años de la institución educativa inicial María Goretti, Castilla – Piura según pretest .....</i>	43
<i>Figura 2 Gráfico de barras sobre el nivel de logro alcanzado en las situaciones de aprendizaje .....</i>	465
<i>Figura 3 Distribución porcentual del nivel de Autonomía en los niños de 4 años de la institución educativa inicial María Goretti, Castilla – Piura según postest .....</i>	46
<i>Figura 4 Distribución porcentual del nivel de Autonomía en los niños de 4 años de la institución educativa inicial María Goretti, Castilla – Piura según pretest y postest .....</i>	468

### Tablas

<b>Tabla 1</b> <i>Distribución de la población de 4 años del nivel inicial .....</i>	39
<b>Tabla 2</b> <i>Distribución de la muestra de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2021 .....</i>	40
<b>Tabla 3</b> <i>Matriz de operacionalización de la variable .....</i>	41
<b>Tabla 4</b> <i>Estructura de instrumento Lista de cotejo .....</i>	46
<b>Tabla 5</b> <i>Matriz de consistencia de la variable .....</i>	50
<b>Tabla 6</b> <i>Distribución porcentual del nivel de Autonomía: pretest.....</i>	53
<b>Tabla 7</b> <i>Experiencias de juego simbólico en niños de 4 años.....</i>	55
<b>Tabla 8</b> <i>Distribución porcentual del nivel de Autonomía en los niños de 4 años según postest.....</i>	57
<b>Tabla 9</b> <i>Nivel de Autonomía en los niños de 4 años según pretest y postest .....</i>	59
<b>Tabla 10</b> <i>Descriptivos del pretest y postest.....</i>	60
<b>Tabla 11</b> <i>Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo a Nivel de Variable Total ..</i>	61
<b>Tabla 12</b> <i>Prueba de Wilcoxon a Nivel de Variable Total .....</i>	62

## **I. Introducción**

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2016) señaló que el 75% del crecimiento de los niños está constituido por los conceptos y soluciones a sus necesidades. Esto parte de la dependencia absoluta y constituye su crecimiento relativo a medida que maduran el sistema nervioso y sus diversos órganos.

Autonomía. La comunicación con los seres humanos y el medio ambiente natural es beneficiosa para los seres humanos.

En Perú, un estudio realizado por Casal (2017) en la ciudad de Loreto mostró que el 98% de los niños en el nivel inicial tenían problemas de autonomía, encontrando que este grupo de niños carecía de iniciativa y no tenían claridad de sus propias ideas. De igual forma en Lambayeque (Ruiz, 2016) también se llegó a mostrar la realidad de la autonomía infantil, donde el 48% de los escolares creía que los estudiantes más fuertes podrían amenazar a los más débiles, mientras que el 43% de los padres distorsiona las relaciones el cual se ve reflejada en el bajo nivel de autonomía del niño.

Este contexto nos llevó a plantearnos la siguiente interrogante: ¿De qué manera el juego simbólico mejorará la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021?.

Esta pregunta permitió redactar el siguiente objetivo general: Determinar de qué manera el juego simbólico mejorará la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021, del cual se desprendieron los siguientes objetivos específicos: Describir el nivel de autonomía antes de aplicar el juego simbólico; Aplicar el juego simbólico para mejorar la

autonomía; Evaluar el nivel de autonomía después de aplicar el juego en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021.

Asimismo, el estudio consigno la siguiente hipótesis general: El juego simbólico mejorará de manera significativa la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021

La presente investigación se justificó a nivel teórico porque brinda importante información para desarrollar la autonomía a través del juego simbólico, lo que proporciona nuevos conocimientos para que la educación y la enseñanza colaboren a través del proceso evolutivo del desarrollo infantil a partir de las contribuciones de la teoría de Piaget. A nivel metodológico; se permitió organizar un instrumento denominado lista de cotejo para evaluar la variable autonomía, el mismo que paso por evaluación de expertos al igual que la prueba piloto que brindo confiabilidad al instrumento; de igual forma se brinda a la comunidad educativa un conjunto de actividades enmarcadas en el juego simbólico, las mismas que pueden ser base para la construcción futura de nuevos instrumentos.

Se empleó una metodología de tipo cuantitativa, de nivel explicativa, con diseño pre experimental, se empleó un pre test y un post test para medir la variable estudiada, y luego establecer una comparación entre las variables independiente y dependiente, se trabajó con una muestra de 16 niños de 4 años.

En atención a los resultados, estos mostraron en el pre test que el 50% de los niños se encontraron en nivel bajo de autonomía, el 25% en nivel medio e igual porcentaje en nivel alto. Sin embargo, después de aplicar el juego simbólico a través de 10 sesiones de aprendizaje, y al aplicar el post test se encontró que ningún niño se ubicó en nivel bajo, el 25% se encontraron en nivel medio y el 75% alcanzo un nivel

alto de autonomía. De esta manera, se concluye que el juego simbólico mejora de manera significativa la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021.

## II. Revisión de la literatura

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. Internacional

González et al. (2022) elaboraron la tesis en el país de Ecuador titulada “*El juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4 y 5 años del centro infantil San Rafael, de la ciudad de Riobamba de Chimborazo, periodo 2015-2016*”; el objetivo trazado fue determinar la incidencia del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz; el tipo de investigación fue aplicada; utilizaron la observación como técnica y una ficha de observación como instrumento; los resultados demostraron que más del 60% de los niños no logran desarrollar su creatividad, no inician por sí mismos el juego, timidez, con lo expuesto las autoras concluyeron que el juego simbólico incide de manera significativa en el desarrollo psicomotriz de los niños, considerando una buena estrategia para que los niños se involucren y se desenvuelvan activamente más en el juego.

Hidalgo y Ríos (2018) elaboraron la tesis en el país de Ecuador titulada “*Desarrollo de la identidad y autonomía en los niños de inicial II (4 años) a través de metodologías lúdicas en el año lectivo 2017- 2018 de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil*”. Las autoras se plantearon como objetivo general desarrollar niveles crecientes de identidad y autonomía mediante juegos lúdicos que permitan lograr grados de independencia para ejecutar acciones con seguridad y confianza en los niños de 4 años. El objetivo considero una metodología mixta, descriptiva y de campo. Los resultados constataron que existe el 57% de los niños no realiza actividades de manera autónoma, de igual forma un 43% siempre requiere del apoyo de los padres para tomar decisiones. La investigación llegó a la conclusión que

los niños en estudio, requieren de más ayuda de su docente en comunicar datos personales, identificar sus características físicas y de su entorno, en la toma de decisiones, realizar independientemente normas de aseo y prácticas de hábito de orden, por lo que es necesario crear como propuesta una guía de actividades lúdicas dirigidas por los docentes con la finalidad de desarrollar la identidad y autonomía de los niños del inicial 2 (4 años) de la Unidad educativa CEBI de la ciudad de Guayaquil.

### **2.1.2. Nacional**

Orozco (2019) denominó su investigación realizada en la ciudad de Chiclayo - Perú como *“Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Privada “Villa Catarina” Pimentel 2018”*. Como objetivo determinar de qué manera los juegos simbólicos mejora las habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular “Villa Catarina” Pimentel 2018. El tipo de investigación que se ha utilizado en el presente estudio es preexperimental, aplicada, debido a que se empleó un taller de juegos simbólicos para obtener resultados y dar una conclusión más precisa a la problemática. Se utilizó como técnica la observación que para ello se le aplicó como instrumento la escala de observación que tuvo validez y confiabilidad para evaluar el nivel de habilidades sociales básicas en niños de cuatro años. Luego se aplicó un taller de 20 actividades lúdicas basadas en juegos simbólicos para mejorar las habilidades sociales básicas en los niños de cuatro años de la muestra de estudio utilizando para evaluar los talleres el instrumento de la lista de cotejo. Como conclusión del trabajo de investigación tenemos que al aplicar el taller “Nuestro juego” como estrategia para mejorar las habilidades sociales básicas a niños de



cuatro años de la Institución Educativa Partícula Inicial “Villa Catarina”, se obtuvo logros significativos, los cuales contribuyen con el desarrollo de las competencias adecuadas según la edad.

Maldonado (2017) y su estudio realizada en la ciudad de Lima - Perú como *“El rol del docente como favorecedor del desarrollo de la autonomía en los niños de dos años de una I. E. de Miraflores”*. El objetivo trazado fue identificar la influencia de la docente en el desarrollo de la autonomía de los niños de tres años. El tipo de investigación fue descriptiva-exploratoria. La muestra considerada fueron una profesora y 32 niños de 2 años del nivel inicial. se utilizó la técnica de observación y la entrevista. Los resultados y conclusiones hallados señalan que la docente es una facilitadora en el desarrollando la autonomía en los niños para ello debe lograr un ambiente acogedor para un adecuado rendimiento escolar y un buen desenvolvimiento en la sociedad, asimismo, en su mayoría los niños ejecutan acciones de autonomía al lavarse las manos, comer sin ayuda sus alimentos, controlar sus esfínteres y ayudar al momento de vestirse, en cambio son 7 niños los que necesitan ayuda del docente.

Quispe (2017) elaboró la tesis realizada en la ciudad de Juliaca - Perú como *“Eficacia del programa Juego simbólico en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca 2016”*; como objetivo mejorar la fluidez y la claridad en la expresión oral en los estudiantes de 5 años; aplicó un diseño pre experimental cuantitativa con un solo grupo y aplico un pre y pos test, la autora preparo un programa aplicado del juego simbólico; los resultados nos muestran en el pre test que el desarrollo de fluidez y claridad de los niños tenía un desarrollo del 37,7% y que posterior a la

aplicación del juego simbólico este mejoro a más del 69%. El estudio concluye que el programa de juego simbólico aplicado si mejoró la expresión oral en los niños de la muestra de estudio.

Torres (2017) con su tesis realizada en la ciudad de Arequipa - Perú como *“El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la institución educativa particular de nivel inicial Canguritos, Arequipa, 2016”*, como objetivo determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños preescolares de Arequipa; el estudio es de tipo descriptivo comparativo; como técnica fue usada la observación y como instrumento una ficha de observación; nos muestra como resultado con relación a la variable juego simbólico que el 93% de los niños de 3 años se ubican en los niveles medio bajo; el 59% de los niños de 4 y 5 años se ubican en los niveles medio bajo. El estudio concluye que el desarrollo de los niños de 3 años con relación al juego simbólico se encuentra en un nivel bajo, y los niños de 4 y 5 años en un nivel medio alto.

### **2.1.3. Regional**

Vilela (2021) con su tesis realizada en el distrito de Castilla, Piura - Perú a la cual denominó *“El juego simbólico para mejorar la expresión creativa, en los niños de 4 años de la I.E.P Santa Teresa de Lisieux, Tacalá, Piura- 2019”*. Se planteó como objetivo poder determinar en qué medida el juego simbólico influiría en la expresión de la creatividad en la muestra de estudio. El enfoque adoptado fue cuantitativa, con diseño pre experimental con pre y postest y un solo grupo. Asimismo, se incluyeron 15 alumnos en la muestra representativa del estudio. Los resultados permitieron comprobar que el 67% de los niños obtuvieron un nivel de inicio; después de aplicar el juego simbólico el postest demostró que el 87% de los

participantes alcanzaron nivel A. El estudio concluye aceptando la hipótesis de la investigación donde afirma que aplicar el juego simbólico produce efectos que son significativos para el desarrollo de la expresión de creatividad en los estudiantes.

Nassr (2017) con su tesis realizada en el distrito de Castilla, Piura - Perú como *“El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura”*, como objetivo poder diagnosticar el desarrollo de la autonomía a través de la estrategia juego-trabajo; el estudio con enfoque cuantitativo de tipo descriptiva con un diseño descriptivo de corte longitudinal. Hizo uso de la técnica de la observación y como instrumento una lista de cotejo. Los resultados mostraron que más de la mitad de los alumnos están en pleno proceso de adquisición de autonomía en relación con las primeras semanas, y que el 68,9% de todos los alumnos no cumplen los indicadores definidos; posterior a la implementación del juego-trabajo a través de la aplicación del juego de construcción durante la acción pedagógica ha contribuido al notable desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años, este hallazgo sugiere que el juego de construcción crea en los niños la oportunidad de reflejar su realidad y compartirla con el resto de sus compañeros, cualidad que les hace intercambiar ideas diferentes y similares. Concluyendo que al no limitarse únicamente a dirigir la acción, sino dar al alumno las herramientas para saber y poder determinar y elegir, la educación en libertad ha demostrado ser una técnica muy eficaz para fomentar la autonomía de los niños.

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

### ***2.2.1. Variable independiente: Juego simbólico***

### **2.2.1.1. Definición del juego simbólico**

Hargreaves (2000) define como juegos simbólicos o juegos de simulación como procesos que capturan la esencia de muchos procesos en el subperíodo previo al concepto. El juego es sumamente importante en la vida de los niños y se puede considerar como un “comportamiento infantil. Este símbolo también es importante en las obras musicales de los niños, aunque algunos de ellos se describen como coherentes en la definición sí, lo simbólico el juego en sí constituye una forma absurda. Hay algunas formas de imitar a los niños en el juego.

Piaget (2012) mencionó como los niños logran importantes aprendizajes a través del juego. Algunos estudiosos están convencidos que los juegos simbólicos desarrollan importantes habilidades cognitivas como lo son la resolución de problemas y también la creatividad. Los juegos simbólicos proporcionan una cierta cantidad de aprendizaje.

De manera similar, Piaget mencionó que los juegos simbólicos en la etapa preoperativa fueron dando paso gradualmente a juegos con reglas en la etapa final de desarrollo. Estas normas pueden ser creadas institucional o espontáneamente, y su aceptación es considerada un camino muy relevante en la socialización del niño desde un punto objetivo y racionalista en el adulto. (Hargreaves, 2000)

### **2.2.1.2. Teoría de Piaget.**

Piaget en su libro “El juego, los sueños y la imitación” (2012) al hacer referencia a la construcción del juego simbólico en los niños, el autor divide los juegos en tres categorías: primero, juegos prácticos, son fundamentalmente

ejercicios sensomotores y luego, segundo juegos simbólicos, que ocupan la mayor parte del contenido del libro; tercero, juegos de reglas, que aparecen más tarde.

En este libro también Piaget nos dice que los juegos simbólicos (o juegos de fantasía para muchas personas) provienen del desempeño de los niños en las actividades diarias (dormir o comer) que no están relacionadas con el medio ambiente. Esta representación se convierte en un juego de simulación en el que el niño puede traer experiencias vividas que han quedado impregnadas como imágenes mentales permitiendo a los niños realizar un juego para el niño con valor significativo. Más tarde los niños, pueden poner un oso o un muñeco en una cama para dormir o alimentar, y luego el niño se imaginará inmediatamente si es un padre o una madre, y reconocerá el papel que simboliza. Finalmente, aparecerá la combinación de símbolos.

Según Piaget, la función de este juego es ayudar a los niños a absorber la realidad a través del juego, es decir el niño exterioriza sus experiencias de vida y las comparte de manera espontánea y natural en un ambiente de juego.

#### **2.2.1.3. Tipos de Juego Simbólico.**

##### **Juego motor:**

Pucuhuayla (2019) nos dice que no se exhibe diferencias cuando los niños realizan sus juegos y que más bien ello recién se suele aparecer alrededor de los cuatro o cinco años.

Se ha observado que a los cinco años los juegos de los niños incluyen más contacto físico, mientras que las niñas tienden a ser tranquilas y pasivas.

Los niños prefieren jugar en el patio, mientras que las niñas prefieren jugar en el interior. Esto se observa en escuelas y aulas.

**Juego físico:**

Pucuhuayla (2019) refiere que son los niños quienes más gustan de los famosos juegos que implican las luchas, en tanto, las niñas juegan a la casita y a imitar los roles de la familia.

**Juego social:**

Pucuhuayla (2019) acota que en los juegos sociales no existe genero para su desarrollo, siendo que los niños comparten similitudes en intereses y también en habilidades.

Una característica que diferencia a los niñas de los niños, es que a los segundos les caracteriza también la agresividad pero a su vez suelen ser más asertivos y muchas veces son imponentes al momento de jugar. A su vez las niñas arman sus grupos de juego solo entre ellas y rara vez permiten el ingreso de un niño a este.

**2.2.1.4. El juego simbólico en los niños**

Según el MINEDU (2019), los más pequeños se toman el juego muy en serio. Los niños se dedican a este pasatiempo que alterna constantemente entre la realidad y la ficción. A través del juego, el pequeño representa simbólicamente la función y circunstancia del medio externo. La actividad consiste en fingir que come con un cepillo de dientes en lugar de una cuchara, o que es mamá o el médico de la muñeca.

Ampliar sus habilidades lingüísticas, cultivar la empatía y, lo que es más importante, fortalecer su rendimiento mental son los resultados de esta acción. Al simular diversas situaciones a través del juego, también permite a los niños expresar sus preocupaciones e incluso encontrar soluciones para gestionar los desacuerdos.

### **2.2.1.5. ¿A qué edad comienza el juego de símbolos?**

Según el MINEDU (2019), el juego simbólico se inicia alrededor de los dos años, aunque dependerá fundamentalmente del nivel de desarrollo mental que cada niño pueda esperar. Cuando dominen la capacidad de crear y pensar simbólicamente, se manifestará esta acción.

Las primeras experiencias de los niños se limitaban a parodias de la vida adulta, cuentos y dibujos animados que les leían sus padres. De hecho, incluso dos o tres años después, las perspectivas de los niños siguen siendo egocéntricas y les gusta más jugar solos y, en ocasiones, prefieren la compañía de sus padres. A medida que sus habilidades lingüísticas se desarrollan con el tiempo, también lo hacen su creatividad, su expresión, su capacidad para recrear escenarios cada vez más complicados y su habilidad para incluir a otros jugadores en el juego. Compartir juegos es el componente principal de este nuevo pasatiempo. Al principio, los niños solían jugar con sus padres, pero con el tiempo empiezan a preferir jugar con otros niños. Ahora pueden decidir los objetivos compartidos y las reglas básicas del juego. El juego simbólico se ha vuelto más intrincado y agrupado, lo que lo convierte en una cuestión de socialización en sí misma.

Esto ocurre entre los 4 y los 5 años, cuando el niño tiene las habilidades mentales necesarias para poder compartir el juego con otros niños. Así, las niñas que antes interpretaban a la madre de la muñeca ahora añaden otros niños al juego. Estos niños desempeñarán papeles como el padre de la muñeca, el médico y el profesor por ejemplo.

### **2.2.1.6. Características del juego simbólico en los niños de 3 a 5 años**

El MINEDU (2019) considera que el juego simbólico comienza a surgir la capacidad de jugar con objetos inventados.

Entre los 3 y 4 años de edad.

- Puede construir edificios tridimensionales con bloques (por ejemplo, construye una casa o un establo con bloques de madera).
- La niña y los muñecos pueden desempeñar diferentes papeles (por ejemplo, ser médico y bailarina al mismo tiempo)..

Entre los 4 y 5 años

- Los niños y las niñas se asocian para jugar grupalmente.
- Les dan vida a diferentes objetos y los hacen hablar o actuar entre sí.

5 años en adelante

- Hay cooperación y coordinación en el juego grupal.
- Desarrollan la capacidad de crear escenas imaginarias.
- Juegan con roles.
- Tienen capacidad de imaginar e integrar realidades conocidas con aquellas que nunca han observado o participado (por ejemplo, hablar con criaturas desconocidas).
- Aparece la capacidad de jugar con reglas.
- Usan la fantasía en los juegos socio dramáticos.
- Emplean la improvisación y usan múltiples voces.
- Planifican y negocian roles y acuerdos.



### **2.2.1.7. Dimensiones del juego simbólico**

Este estudio tuvo en cuenta los puntos que Guerra (2010) planteó en su investigación sobre el juego simbólico.

#### **Integración**

La integración es una exigencia en la educación, por lo que además de que las instituciones educativas y los docentes se han comprometido a apoyar agresivamente esta integración, también han impulsado activamente una amplia gama de estudios, ensayos, reflexiones y debates (Guerra, 2010, p.12).

#### **Sustitución**

Implica un aspecto representacional del juego simbólico; en este caso, el niño es capaz de crear nuevos usos para objetos conocidos. Sin embargo, también hay que tener en cuenta los resultados del grado de dispersión al hacer el estudio en el nivel simbólico del niño.

Trata de la relación actual entre los objetos simbólicamente representados y representados (indicador e instruido). Un objeto podría representar inicialmente a otro en un juego, ya que al principio estaban continuamente separados, de forma similar a la evolución de las representaciones. Incluso otros objetos inconexos son sustituidos por objetos (Guerra, 2010, p. 12).

#### **Descentración**

Demuestra la capacidad de equipar cosas, que los pequeños consiguen hacer y que les permite realizar acciones, desempeñar funciones y asumir responsabilidades cada vez más complicadas y coordinadas. Como resultado, el pequeño es capaz de dar un significado especial al objeto de juego que elige (la mayoría de las veces muñecas), que le sirve de universo propio y expresa sus

deseos únicos. Los niños pueden desarrollar no sólo su capacidad intelectual, sino también su comprensión social organizando nuevas realidades según su propia condición y reglas, ya sea peinando a una muñeca o haciendo que varias muñecas asistan a una fiesta y creando diversos preparativos, intercambios y resultados.

Esta dimensión es la separación de sí mismo en términos de comportamiento simbólico. A los 12 años, el niño controlará su propio comportamiento hasta que gradualmente sea llevado a cabo por otros individuos (Guerra, 2010, p.12).

### **Planificación**

Las actividades planificadas de un juego se dan cuando el niño prevé situaciones y logra esa representación para luego controlar el curso de sus acciones.

La presencia del juego planificado supone no tanto una mayor complejidad del propio juego, sino una preparación inicial. Esta preparación tiende a dotar al juego de una mayor coherencia, pues el niño dispone los objetos y los muñecos para conseguir el fin deseado. (Guerra, 2010, p.12)

## **2.2.2. Variable dependiente: Autonomía**

### **2.2.2.1. Definición de Autonomía.**

Hablar de una actividad autónoma significa reconocer que, desde una edad temprana, un bebé o un niño es sujeto de acción y no sólo reacciona. La acción implica una interacción con el mundo exterior y una modificación mutua de la persona y el entorno (Chokler, 2021)..

Chokler (2021) también nos habla de esas conocidas e importante características subjetivas en los niños que logran cada vez más acciones propias de

autonomía en los niños. Son: seguridad emocional, incluidas las relaciones de apego, libertad de movimiento.

Según Bornas (2014), la autonomía se refiere a la individualidad del niño y a la confianza en sí mismo para llevar a cabo tareas como alimentarse, asearse y socializar. El pequeño debe fomentar un entorno de interacción que le permita alcanzar la independencia sobre la base de su propio criterio. Es importante señalar que la autonomía fomenta la aplicación de conductas que ayudan a los niños a desarrollar mayores niveles de autosuficiencia, compromiso e independencia al decidir por sí mismos con seguridad, iniciativa y aceptación.

Riley (1987) añade “que los niños con mayor desenvolvimiento no se sienten amenazados y son capaces de realizar sus actividades con mayor confianza, incluso ante los problemas que aparezcan” (p. 45).

Un niño con autonomía podrá orientar su aprendizaje, y así podrá construir su propia personalidad desde la edad más temprana.

León y Barrera (2018) nos dice “es una capacidad que se manifiesta en el conocimiento y en las actitudes realizadas en la vida cotidiana en relación con su entorno y evidenciadas en manifestaciones que producen seguridad en diferentes actividades de su educación formal o no formal” (p. 57).

Asimismo, Piaget y Heller (1968) afirmaron que la autonomía es un aprendizaje social con características liberadoras. Esto significa que una persona utiliza sus propios recursos para aprender y satisfacer nuevas necesidades de aprendizaje eligiendo tomar decisiones independientes que le hacen sentirse seguro y creativo y le ayudan a crecer y a hacer cosas como vestirse solo, iniciar conversaciones, terminirlas, lavarse los dientes y comprender sus responsabilidades.

Vygotsky (2007), por su parte, dice que la autonomía es la capacidad de cuidar de sí mismo, que se manifiesta en las actividades cotidianas que mejor apoyan sus quehaceres diarios y cuya realización y desempeño los convierte en personas responsables a través de acciones socializadoras cuando actúan de manera que cumplen con sus obligaciones en un orden que se basa en prioridades. (p. 67)

#### **2.2.2.2. Teoría de la pedagogía de la autonomía.**

La teoría de la pedagogía autónoma citada por Viquez (2015), y desarrollada por Freire en 2006, se refiere específicamente al rol que asume el docente, teniendo en cuenta que la práctica docente debe ser explícita, de manera que cambie la realidad para intervenir y darle nuevo significado, enfatizando que enseñar no significa transferir conocimientos, sino crear condiciones para que los estudiantes construyan conocimientos, de esta forma, en el proceso educativo, estudiantes y docentes pueden desarrollar relaciones en el aula respetuosas de la autonomía, con el docente como facilitador de la herramienta de aprendizaje y el alumno como artífice de sus procesos cognitivos. Nuevos conocimientos y libertad para expresarse, reconociendo su capacidad de escuchar, hablar, discrepar, reflexionar y actuar.

De esta manera, docentes y estudiantes son individuos que viven en constante interconexión, capaces de construir, cambiar e interpretar las diferentes realidades del entorno de aprendizaje, pero siempre manteniéndose independientes, reconociendo sus propias identidades y asumiendo la responsabilidad de sus acciones.

### **2.2.2.3. ¿Qué factores influyen en la autonomía de los niños?.**

Autonomía significa ser capaz de tomar decisiones por su cuenta y actuar de acuerdo con sus propias ideas sin tener que hacer lo que otros dicen o hacen. La proporción de niños que obtienen independencia y autonomía se ve afectada por dos factores importantes: la familia y la escuela.

#### **La familia**

De León (2011) considera la familia ayuda a proyectar en el niño una imagen positiva para que se valore y se respete .

La familia juega un papel decisivo y socializador, porque en la familia aprenden la primera regla de convivencia, establecer consenso, etc. Los lazos familiares ayudan a los niños a alcanzar las expectativas en los roles que desenvuelvan y desarrollar una relación de amor e igualdad con ellos. A medida que los niños crecen, comienzan a buscar su propia autonomía, el padre y la madre deben ayudarlos y acompañarlos en este proceso.

El papel de la familia en la promoción de la autonomía es vital para la sociedad y para el individuo. La familia establece una alianza con la escuela quien es responsable de comunicar las normas y pautas necesarias para que los niños logren integrarse a la sociedad y generar más comunicación y empatía entre ellos.

#### **La escuela**

La escuela es entendida como el espacio que favorece desarrollar lazos significativos de autonomía

La escuela contribuye a mejorar la inseguridad que puedan presentar los niños producto de esa separación de la familia al llegar a otro espacio llamado escuela.

La escuela se convierte en un lugar de escucha para el niño, que favorece el desarrollo de capacidades del niño y lo ayuda a convertirse en un ser activo y a su vez creativo. En la escuela los niños aprenden a compartir emociones, a escucharse, a compartir espacios, juegos.

Winnicott (1965) nos dice que:

La escuela representa al hogar, pero no constituye una alternativa al hogar; puede proporcionar oportunidades para una profunda relación personal con otras personas muy aparte de los progenitores, a través de los miembros del personal y de otros niños, y de un marco tolerante, pero estable en el que es posible vivir a fondo las experiencias. (pp. 26-27)

En este sentido, la escuela se convierte en ese segundo espacio donde el niño tiene la oportunidad de desarrollar esos vínculos significativos.

#### **2.2.2.4. Desarrollo de la autonomía en los niños de 3 y 4 años.**

Tarrés (2021) presenta dos listados de acciones que van por acciones que son capaces de hacer los niños y acciones que ya son capaces de hacer entre los 3 y 4 años de edad.

A ello es importante resaltar que debemos tener en cuenta que cada niño sigue su propio desarrollo y por tanto esta lista de acciones son solo indicativa. No hay que presionar a los niños si todavía no han conseguido hacer algo de lo que en ella se muestra como indicador.

Niños de 3 a 4 años. Qué son capaces de hacer:

- Cepillarse los dientes.
- Regular la llave del agua.

- Lavarse las manos con jabón.
- Secarse las manos sin ayuda con una toalla.
- Bañarse solo con supervisión.
- Limpiarse la nariz por sí mismo.
- Utilizar la servilleta sin necesidad de que se lo recordemos.
- Usar los cubiertos de manera apropiada.
- Ayudar a poner la mesa.
- Retirar los platos y los cubiertos de la mesa.
- Comer sin ayuda todo lo que se le sirve en el plato.
- Comer con la boca cerrada.
- Masticar despacio los alimentos.
- Comer con un ritmo constante sin introducirse en la boca toda la comida de una sola vez.
- Recoger lo que ha derramado.
- Desvestirse sin ayuda.
- Diferenciar la parte delante y trasera de la ropa.
- Ponerse las medias y la ropa interior.
- Ponerse los zapatos.
- Intentar atarse los cordones de los zapatos.
- Abrocharse y desabrocharse la ropa
- Peinarse solo.
- Son capaces de evitar peligros cotidianos, como pisar vidrios rotos.
- Limpiarse después de ir al baño.

De 3 a 4 años ya puede hacer:

- Controlar los esfínteres incluso durante la noche. Algunos niños no lo consiguen hasta los 5-6 años.
- Lavarse solo la cara y los dientes.
- Comer con autonomía.
- Vestirse y desvestirse bajo supervisión.

#### **2.2.2.5. Actividad autónoma y aprendizaje.**

Las actividades autónomas son propicias para la experiencia del niño y la experiencia coherente con su subjetividad y su visión del mundo. Porque el niño se enuncia y conecta a través de su propio cuerpo. A través de la autonomía, el comportamiento de los niños está estrechamente relacionado con el desarrollo del aprendizaje. En este sentido, Rudolf Steiner nos dice "dedos rápidos, mente rápida".

El bebé se mueve activamente cuando aún está en el útero, lo que mejora su movilidad después del parto. El descubrimiento por parte del bebé de sus propias manos durante los tres primeros meses de vida es un acontecimiento asombroso porque tendrá una enorme repercusión en la autonomía del dominio de su movimiento. Un paso importante en la capacidad de relacionarse consigo mismo y con el mundo se alcanzará cuando se domine la coordinación mano-ojo. Aquellas acciones que inicialmente forman parte de sus juegos o comportamientos reflexivos pronto se convertirán en voluntarias e intencionadas (Chokler, 2021).

#### **2.2.2.6. Dimensiones de la variable autonomía.**

##### **Dimensión Se valora a sí mismo**

Él bebe, niña o niño será consciente de las propias características, características, limitaciones y también de sus potencialidades, logrando esa



interiorización de sí mismo, que favorezca esa formación de un ser real, capaz de asumir retos, alcanzar sus metas y sentirse bien consigo mismo.

Además, se reconoce como parte de una determinada colectividad sociocultural y siente una conexión con su familia, escuela, ciudad, país y el resto del mundo (Ministerio de Educación, 2016).

Bornas (2014) nos informa que cuando un niño está madurando y desarrollándose, descubre todo lo que puede aprender sobre sí mismo y su entorno. Cuando un niño es pequeño, busca relacionarse con su familia, pero a medida que crece, empieza a distanciarse de ella y busca la independencia. Miran a su alrededor para asumir nuevas responsabilidades de acuerdo con las actividades que pueden llegar a realizar para su edad.

La autonomía de los niños se refleja en su respeto, cooperación y libertad de elección, y en su capacidad para comportarse de manera que contribuyan a su identidad propia.

### **Dimensión Autorregula sus emociones**

Implica que el alumno toma conciencia de sus emociones y es capaz de identificarlas para expresarlas adecuadamente a la luz de la situación, de diversas normas culturales y de las implicaciones tanto para sí mismo como para otras personas. Como resultado, es capaz de controlar sus acciones por su propio bien y el de los demás (Ministerio de Educación, 2016).

Bornas (2014) menciona que:

El niño a partir de relacionarse con sus padres adquiere un aprendizaje y es, precisamente, este aprendizaje el que lo inicia a través de un mundo de posibilidades reales y potenciales que los ayudan a conseguir aprendizajes

significativos en relación con otros aprendizajes superiores obtenidos, según el grado de interacción con el medio social. Es a través de las actividades cotidianas que el niño desarrolla diferentes capacidades como el respeto, la cooperación, la participación y la tolerancia, todas logradas de acuerdo con su edad y según las relaciones sociales que adquiera en su vida. Como resultado, durante los primeros años, los niños desarrollan constantemente sus destrezas y habilidades, haciéndose cada vez más independientes, mostrando seguridad en sí mismos, respeto por los demás y asumiendo la responsabilidad de todo lo que emprenden. (p.78)

#### **2.2.2.7. El juego simbólico y la autonomía en educación inicial**

El juego simbólico de un niño es crucial porque fomenta el crecimiento en áreas como el lenguaje y la resolución de problemas a través de la imitación. Cuando un niño tiene 18 meses, ha desarrollado la capacidad cognitiva de la imitación, que se manifiesta cuando es capaz de hacer representaciones de su imaginación a través del uso de objetos, creando objetos ficticios, creando así situaciones y mundos ficticios basados en alguna experiencia vivida. (2019, Minedu, p.16)

Existe una progresión natural en el juego simbólico del niño que se produce a medida que crece. Puede aumentar el grupo de juego del niño, proporcionándole oportunidades para perfeccionar una variedad de habilidades sociales, y también puede enriquecer el proceso de aprendizaje de manera multifacética durante los primeros años de vida en virtud del hecho de que el niño hará más que simplemente cambiar un objeto por otro durante el juego. Como resultado, se les da la oportunidad de aprender nuevas formas de interacción social y comunicación con su entorno. (2019, Minedu, p.16)

La capacidad de formar una línea de razonamiento independiente que guíe la propia toma de decisiones en pos de los propios objetivos constituye un ejemplo de acción autónoma. Si un adulto debe ayudar al desarrollo de un niño, debe ser por medios indirectos; debe cumplir con la función de proporcionar oportunidades donde permita a cada niño investigar y explorar por sus propios medios; también debe proporcionar ambientes apropiados para promover el desarrollo de la confianza en sí mismo y la autonomía; sin embargo, la autonomía no solo debe estar relacionada con la realización de acciones simples que involucren la parte física y corporal de los niños. (Minedu,2012, p. 22 )

Para el desarrollo de la autonomía de los niños del nivel inicial se deben proponer actividades que impliquen el juego simbólico, que ayuda al refuerzo y a la maduración de la autonomía. Cuando los niños se encuentran en una situación de la vida real, imitan naturalmente el comportamiento de un adulto. Pero aprenden el liderazgo, la responsabilidad y la toma de decisiones a través del juego. Los niños se convierten en personas responsables cuando juegan a ser padres, médicos, bomberos, etc. (Losada, 2020).

Teniendo en cuenta que la ficción y la realidad son dos espacios diferentes, el juego simbólico es aquel que permite estimular y desarrollar la creatividad y la imaginación del niño, facilita la asimilación de esquemas para poder representarlos, y permite lograr en los niños una mejor expresión emocional y social y el desarrollo de su pensamiento imaginativo. Baquero et al. (2019) amplían esta afirmación diciendo que este estilo de juego ayuda a los pequeños a desarrollar su creatividad e independencia al darles la oportunidad de inventar sus propios juegos en los que pueden construir o alterar las leyes de la vida real.

En esa misma concepción Castillo (2020) considera que proponer talleres de juego simbólico es un método eficaz para favorecer y reforzar la autonomía en los niños, idea que es compartida también por Valle (2020) al considerar que efectivamente los talleres de juegos simbólicos para el desarrollo de la autonomía pueden ser elaborados en función a la teoría de Piaget.

De esta manera resulta convincente que el juego simbólico es una estrategia pertinente para ser utilizada en beneficio del desarrollo integral de los niños del nivel de educación inicial.

### **III. Hipótesis**

Hi: El juego simbólico mejora de manera significativa la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021

Ho: El juego simbólico no mejora de manera significativa la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021

## IV. Metodología

### 4.1. Diseño de la investigación:

#### 4.1.1. Tipo de investigación

El estudio uso la metodología de tipo cuantitativa. Este tipo de estudios se refiere a datos que pueden cuantificarse. Suele estudiar muchas situaciones y explicar características externas (Ríos, 2017). El estudio midió las variables cuantitativamente, haciendo uso de la estadística para presentar los resultados, permitiendo a su vez explicar estos resultados.

#### 4.1.2. Nivel de la investigación

De igual forma el estudio respondió a un nivel explicativa, exponiendo la causa del comportamiento a partir de la relación entre variables (Ríos, 2017). Es decir, en este nivel se intervino la unidad de investigación o población investigadora para lograr resultados positivos y cambiar activamente la realidad.

#### 4.1.3. Diseño de la investigación

El estudio asumió el diseño pre experimental, con Pre y Posttest con un solo grupo, al respecto Ríos (2017) nos dice que en estos diseños se tiene un grupo, al que se le observa antes del estímulo, se aplica estímulo, y se repite observación, en esa línea se obtuvo el nivel de la autonomía en el pretest, luego se aplicó el juego simbólico para posteriormente aplicar el posttest, para lo cual se usó el siguiente esquema:

**G    01    x    02**

G: Muestra de estudio: niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura

O1: Pretest autonomía

X: Juego Simbólico

O2: Postest autonomía

## 4.2. Población y muestra:

### 4.2.1. Población

Según Tamayo (2011) la población es “el conjunto de todos los elementos que pertenecen al ámbito espacial” (p. 71). Por ello la población consignada fueron todos los niños del nivel inicial de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 202.

**Tabla 1**

*Distribución de la población de 4 años del nivel inicial*

<b>Sección</b>	<b>Nº de Escolares</b>
Azul	16
Amarilla	16
<b>Total</b>	<b>32</b>

*Fuente:* Nómina de matrícula I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2021

### 4.2.2. Los criterios de inclusión y exclusión

#### **Inclusión**

Estudiantes matriculados en el aula azul de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura.

Estudiantes con los 4 años cumplidos.

#### **Exclusión**

El estudio no tuvo la necesidad de excluir a ninguno de los estudiantes considerados en la muestra de estudio ya que se obtuvo los consentimientos informados de todos al igual que su asistencia fue permanente.

### 4.2.3. Muestra

La muestra es un subconjunto de la población, y puede ser seleccionada en base a diversos criterios. Azañero (2016) indica que: “Es la parte representativa de la población del cual se recolectan los datos, es decir es el sub conjunto de la población” (p. 12). En este caso, la unidad de análisis se eligió en base al criterio de selección del investigador, es decir, por conveniencia, quedando conformada por los 16 niños de 4 años del aula “Azul”.

**Tabla 2**

*Distribución de la muestra de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2021*

<b>Sección</b>	<b>Niños</b>	<b>Niñas</b>	<b>Total</b>
Azul	6	10	16

**Fuente:** Nómima de matrícula I.E.I N° María Goretti, Castilla – Piura, 2021

**4.2.4. Técnica de muestreo:**

Según Hernández y Mendoza (2018) las muestras no probabilísticas no están sujetas ni a principios ni reglas estadísticas y solo depende de la voluntad y decisión del investigador (p.241) en atención al concepto dado, la investigación utilizó la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia donde se seleccionó a todos los niños del aula azul según criterio de la investigadora.



### 4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores

**Tabla 3**

*Matriz de operacionalización de la variable*

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>Juego simbólico</b>  <b>VI</b>	El juego simbólico es un factor básico para la imaginación a partir del desarrollo y el pensamiento que permite la asimilación de las reglas donde vive el niño (Piaget, 2012).	El juego simbólico es una estrategia aplicada a través de 10 sesiones de aprendizaje para mejorar la autonomía en los niños. Estas sesiones tuvieron como base las dimensiones: integración, sustitución, descentración y planificación. Asimismo se hizo uso de una lista de cotejo para registrar los logros realizados por los niños de la muestra.	Integración	Acciones	1. Organiza su juego preferido para ejecutarlo con la familia	Nominal Si No
					2. Argumenta porque jugar a un determinado juego y no al otro	
				Secuencias	3. Menciona la secuencia que siguió en su juego por ejemplo a poner la mesa para almorzar, lavarse las manos...	
			Sustitución	Representación	4. Utiliza diversos objetos para representar un personaje alegre	
					5. Utiliza diversos objetos para	

---

		representar un personaje triste
		6. Utiliza diversos objetos para representar un personaje enojón
		7. Utiliza diversos objetos para representar un personaje que trasmite miedo
Descentración	Funciones	8. En una representación de una situación vivida el niño o niña invita a algún miembro del hogar a formar parte de su juego
		9. En su juego realiza acciones para alimentarse solo
		10. Permite a sus juguetes un rol activo en sus juegos (como por ejemplo los muñecos son cuidados como si fueran reales...)

---

			Planificación	Objetivos	<p>11. Pide apoyo para conseguir realizar su juego</p> <hr/> <p>12. Organiza los roles a cada uno de los participantes del juego</p> <hr/> <p>Metas</p> <p>13. Realiza preguntas al adulto sobre si le gustó jugar con él o ella</p> <hr/> <p>14. Negocia los acuerdos del juego</p>	
<b>Autonomía</b>	La autonomía es la capacidad propia del ser humano, la cual se construye a través de la interacción social, creando personas libres e independientes para la toma de decisiones (Pintado,2017)	El desarrollo de la autonomía fue medido en dos momentos a través de una lista de cotejo que contempló las dimensiones: se valora así mismo, y autorregula sus emociones. El primer momento implico aplicar este instrumento antes de aplicar el juego simbólico y	Se valora a sí mismo	Reconocimiento	<p>1. El niño demuestra curiosidad por descubrir cosas nuevas</p> <hr/> <p>2. Menciona que es lo que más le gusta hacer</p> <hr/> <p>3. Dice cuál es su juego preferido</p> <hr/> <p>4. Cuenta como se ejecuta un juego de su interés</p> <hr/> <p>5. Realiza preguntas al adulto para conocer</p>	Ordinal: Alto  Medio  bajo

<p>el segundo momento se aplicó el instrumento después de aplicar el juego simbólico a la muestra. Los datos recogidos fueron agrupados en alto, medio y bajo.</p>	Iniciativa	sobre un determinado tema
		6. Puede alimentarse por sí solo
		7. Se lava las manos sin ayuda
		8. Argumenta el porqué de alguna acción realizada (como por ejemplo dice por qué se debe lavar las manos...)
		9. Elige entre dos opciones para iniciar un juego
		10. Utiliza diversos materiales para realizar un juego individual
Autorregula sus emociones	Expresión de emociones	11. Reconoce sus emociones, así como las causas que las originan
		12. Expresa su simpatía o preocupación con

---

preguntas, gestos o acciones

---

13. Al final de un juego dice como se sintió

---

Reconocimiento de emociones 14. En situaciones de juego reconoce en otros la alegría

---

15. En situaciones de juego reconoce en otros la tristeza

---

16. En situaciones de juego reconoce en otros enojo

---

17. En situaciones de juego reconoce en otros el miedo

---

Buscar al otro 18. Busca consuelo en otro cuando el juego realizado no sale como él quisiera

---

19. Pide el apoyo de otro cuando lo necesita

---

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

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

###### Observación indirecta

Hernández y Mendoza (2018, p. 135) señalan que esta técnica tiene como propósito recoger datos para poder formular y poder verificar la hipótesis.

En una educación remota, la observación indirecta fue la mejor estrategia para conocer detalles de las acciones de los niños, por ello resultó pertinente su uso en la presente investigación.

##### 4.4.2. Instrumento

###### Lista de Cotejo

Hernández et al. (2016) nos dicen que “esta herramienta (lista de cotejo) es un recurso adecuado para que los investigadores registren información o datos observados sobre variables”.

La lista de cotejo elaborada presentó la siguiente estructura:

**Tabla 4**

*Estructura de instrumento Lista de cotejo*

Variable y Dimensiones	Indicadores	Ítems	Nivel		
			Bajo	Medio	Alto
<b>Variable:</b> <b>Autonomía</b>	<b>5</b>	<b>19</b>	<b>0 - 12</b>	<b>13 - 25</b>	<b>26 - 38</b>
<b>Dimensión1:</b> Se valora a sí mismo	2	10	0 - 6	7 - 13	14 - 20
<b>Dimensión2:</b> Autorregula sus emociones	3	9	0 - 5	6 - 11	12 - 18

*Fuente:* Elaboración propia

La tabla 4 nos indica que el nivel bajo representó a la ausencia de autonomía en los niños, en tanto, el nivel alto nos indica mayor presencia de autonomía en los niños.

Este instrumento fue aplicado en dos momentos, el primero antes de aplicar el juego simbólico y un segundo momento después de la aplicación del juego simbólico el mismo que constó con 6 experiencias significativas.

#### **4.4.2.1. Validez del instrumento**

Para obtener información requerida sobre las variables de estudio, fue necesario aplicar la lista de cotejo sometida a juicio de expertos, cuyas evaluadoras Mg. Jesús Aldana Jacinto, Dra. Ivane Gutiérrez Ruiz y la Mg. Angela Esther Albán Bermejo, quienes determinaron que la Lista de cotejo para medir la autonomía, presenta suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructo y las dimensiones correspondientes, por tanto, fue Aplicable para el cumplimiento de su objetivo.

#### **4.4.2.2. Confiabilidad del instrumento**

Para determinar la confiabilidad del instrumento de recojo de información se aplicó la prueba piloto a 16 niños de 4 años de la sección “Amarilla” de la de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura. El Programa Excel arrojó como resultado un coeficiente de ,830 lo que implica según la tabla que el instrumento tiene una confiabilidad Alta

#### **4.5. Plan de análisis**

Para el procesamiento y análisis de datos se siguieron procedimientos estadísticos, haciendo uso de Excel así como el estadístico SPSS, siguiendo la siguiente ruta de trabajo:

Primero, Las puntuaciones se organizaron por indicadores y se recodificaron adecuadamente tras introducirlas en una base de datos de Excel desarrollada específicamente para este fin.

Segundo, Para ilustrar los datos de acuerdo con los objetivos de la investigación, se crearon tablas y figuras con distribuciones de frecuencias o gráficos de columnas; para ello se realizó un análisis de frecuencias para determinar las frecuencias absolutas y relativas de cada una de las dimensiones.

Tercero, Partiendo de un conjunto de datos con distribución no normal, se hizo uso de un estadístico no paramétrico siendo este Wilcoxon para realizar el análisis inferencial.

Cuarto, los resultados se interpretaron documentando el significado y la razón de ser de los valores más indicativos encontrados en tablas y figuras..

#### ***4.5.1. Procedimiento***

Primer momento: se presentó una carta a la dirección de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, obteniendo la aprobación para realizar la investigación. Asimismo se solicitó a los padres de familia de los niños de la muestra el consentimiento informado. También se aplicó la prueba piloto en la sección amarilla de la misma institución educativa con niños de la misma edad (4 años).

Segundo momento: se aplicó el pretest observando a los niños del estudio a través de la plataforma de Zoom desde el 1 al 19 de octubre del 2021, haciendo uso de la lista de cotejo.

Tercer momento, se aplicaron las 10 sesiones de aprendizaje desarrolladas desde el 22/10/2021 al 08/11/2021, las mismas que fueron aplicadas a través de la plataforma ZOOM



Cuarto momento: se aplicó el posttest el mismo que inicio el 11/11/2021 al 24/11/2021 a través de la plataforma de Zoom.

#### 4.6. Matriz de consistencia:

**Tabla 5**

*Matriz de consistencia*

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
El juego simbólico para mejorar la autonomía en niños de 4 años de la institución educativa inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021	¿De qué manera el juego simbólico mejora la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021?	<p><b>GENERAL</b></p> <p>Determinar de qué manera el juego simbólico mejora la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021</p> <hr/> <p><b>ESPECÍFICOS</b></p> <p>Describir el nivel de autonomía antes de aplicar el juego simbólico en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021</p> <hr/> <p>Objetivo específico 2: Aplicar el juego simbólico para mejorar la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021</p>	<p>Hi: El juego simbólico mejora de manera significativa la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021</p> <p>Ho: El juego simbólico no mejora de manera significativa la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti,</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b> Cuantitativa</p> <p><b>Nivel</b> Explicativa</p> <p><b>Diseño de investigación:</b> Preexperimental con pre test y pos test.</p> <p><b>Población:</b> 32 niños de 4 años</p> <p><b>Muestra:</b> 16 niños</p> <p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumentos:</b></p>

---

Evaluar el nivel de autonomía después de aplicar el juego simbólico en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021

---

#### **4.7. Principios éticos:**

Para efectos del presente trabajo de investigación los aspectos éticos (ULADECH, 2021) considerados fueron:

##### **El principio de Libre participación y derecho a estar informado**

La investigación contó con las manifestaciones de voluntad informada, inequívoca, libre y también específica; mediante la cual las personas involucradas en el estudio consintieron el uso de la información para los fines establecidos en el proyecto (ULADECH, 2021).

##### **El principio de beneficencia y no maleficencia**

Es decir, en esta investigación se minimizaron todos los posibles riesgos y se logró maximizar los posibles beneficios (ULADECH, 2021).

##### **El principio de Protección de la persona**

Protección a la dignidad, identidad, diversidad socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión; además de la información recopilada solo se utilizó para fines de estudio (ULADECH, 2021).

##### **El principio de justicia**

Se realizó un trato de manera justa a todos los participantes en esta investigación, además se respetó sus opciones, creencias y decisiones vertidas durante el proceso de desarrollo del estudio (ULADECH, 2021).

##### **El principio de Integridad científica**

Este principio nos llevó a extender la actividad científica a nuestro quehacer diario en las aulas (ULADECH, 2021).

## V. Resultados

### 5.1. Resultados

Este capítulo muestra los resultados para determinar en qué medida el juego simbólico mejora la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021. El análisis de los datos se presenta en forma de tablas y gráficos estadísticos a lo que se detalla su debida interpretación.

**Objetivo Específico 1: Describir el nivel de autonomía antes de aplicar el juego simbólico en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021**

**Tabla 6**

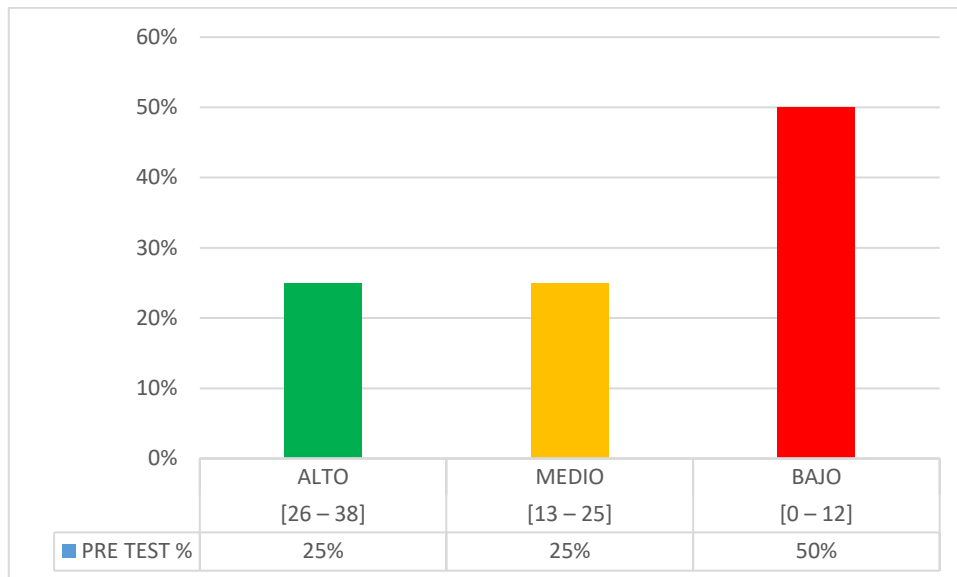
*Distribución porcentual del nivel de Autonomía: pretest*

AUTONOMÍA	Niveles	PRE TEST	
		$F_i$	%
[26 – 38]	ALTO	4	25%
[13 – 25]	MEDIO	4	25%
[0 – 12]	BAJO	8	50%
<b>Total</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Lista de cotejo, octubre, 2021.

**Figura 1**

*Distribución porcentual del nivel de Autonomía según pretest*



**Fuente:** Tabla 6

En la tabla 6 y figura 1 en relación al pretest del nivel de autonomía se observa que el 50% de los niños se encuentran en nivel bajo. En consecuencia, los resultados evidencian que la mayoría de los estudiantes presentan dificultades en sus dimensiones se valora así mismo y autorregula sus emociones, resultando conveniente aplicar el juego simbólico para mejorar la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti de Castilla.

**Objetivo específico 2: Aplicar el juego simbólico para mejorar la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021**

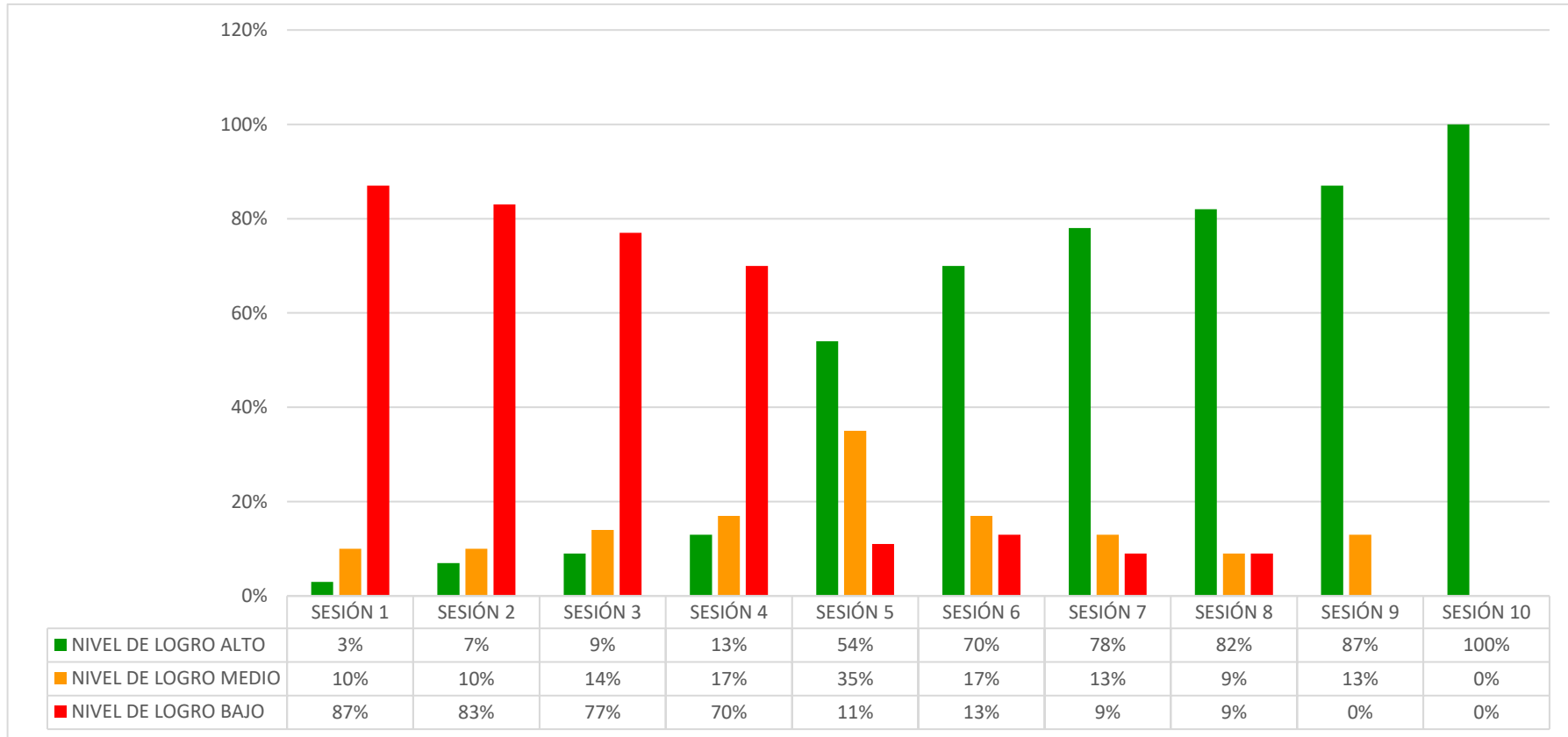
**Tabla 7***Experiencias de juego simbólico en niños de 4 años*

SESIONES	NIVEL DE LOGRO			TOTAL
	ALTO	MEDIO	BAJO	
<b>SESIÓN 1</b>	<b>3%</b>	<b>10%</b>	<b>87%</b>	100%
<b>SESIÓN 2</b>	<b>7%</b>	<b>10%</b>	<b>83%</b>	100%
<b>SESIÓN 3</b>	<b>9%</b>	<b>14%</b>	<b>77%</b>	100%
<b>SESIÓN 4</b>	<b>13%</b>	<b>17%</b>	<b>70%</b>	100%
<b>SESIÓN 5</b>	54%	35%	11%	100%
<b>SESIÓN 6</b>	<b>70%</b>	<b>17%</b>	<b>13%</b>	100%
<b>SESIÓN 7</b>	<b>78%</b>	<b>13%</b>	<b>9%</b>	100%
<b>SESIÓN 8</b>	82%	9%	9%	100%
<b>SESIÓN 9</b>	<b>87%</b>	<b>13%</b>	<b>0%</b>	100%
<b>SESIÓN 10</b>	<b>100%</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>	100%

**Fuente:** Experiencias de aprendizaje aplicadas a niños desde el 22/10/2021 al 08/11/2021.

**Figura 2**

*Gráfico de barras sobre el nivel de logro alcanzado en las situaciones de aprendizaje*



**Fuente:** Tabla 7



En la tabla 7 y figura 2, nos muestras el nivel total de logro alcanzado en cada una de las experiencias de aprendizaje desarrolladas con los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021, donde el juego simbólico se convirtió en un eje motivador que favoreció el desarrollo de la autonomía de los niños en sus participaciones alcanzando a partir de la sesión número 5 se muestra un importante incremento hacia el nivel alto que va del 54% hasta llegar a un 100% en la sesión 10. Por tanto, se concluye que la aplicación del juego simbólico mejora la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021.

**Objetivo específico 3: Evaluar el nivel de autonomía después de aplicar el juego simbólico en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021**

**Tabla 8**

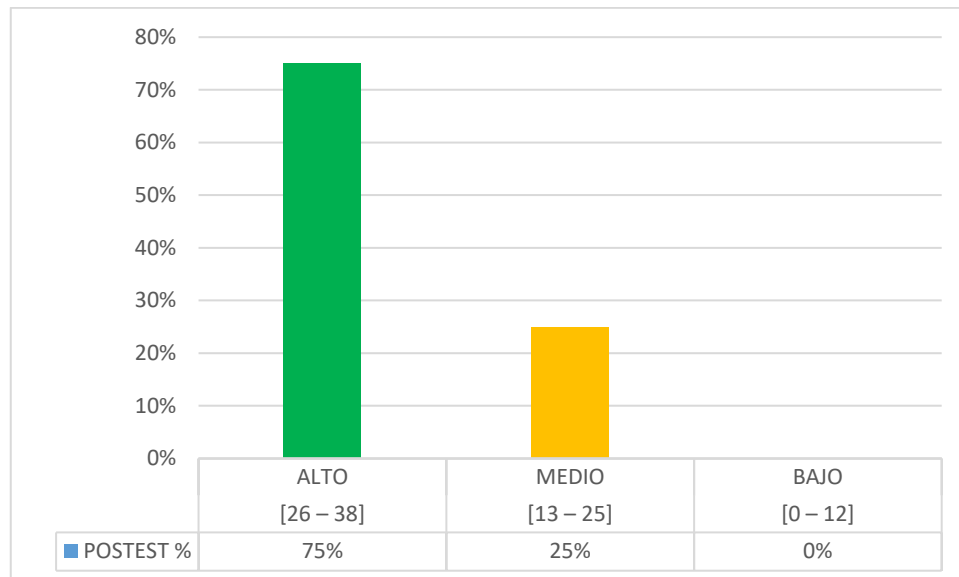
*Distribución porcentual del nivel de Autonomía en los niños de 4 años según postest*

AUTONOMÍA	Niveles	POSTEST	
		$F_i$	%
[26 – 38]	ALTO	12	75%
[13 – 25]	MEDIO	4	25%
[0 – 12]	BAJO	0	0%
<b>Total</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>

*Fuente:* Lista de cotejo, noviembre, 2021.

**Figura 3**

*Distribución porcentual del nivel de Autonomía en los niños de 4 años según postest*



**Fuente:** Tabla 8

De acuerdo con la Tabla 8 y la Figura 3 en lo que respecta al postest del nivel de autonomía, el 75% de los niños están en el nivel alto. El hecho de que los niños demostraron mejor reconocimiento, iniciativa, expresión emocional, reconocimiento afectivo y búsqueda de los demás cuando necesitaban ayuda o contención demuestra la eficacia del juego simbólico que se utilizó con ellos.

**Objetivo General: Determinar de qué manera el juego simbólico mejora la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021**

**Tabla 9**

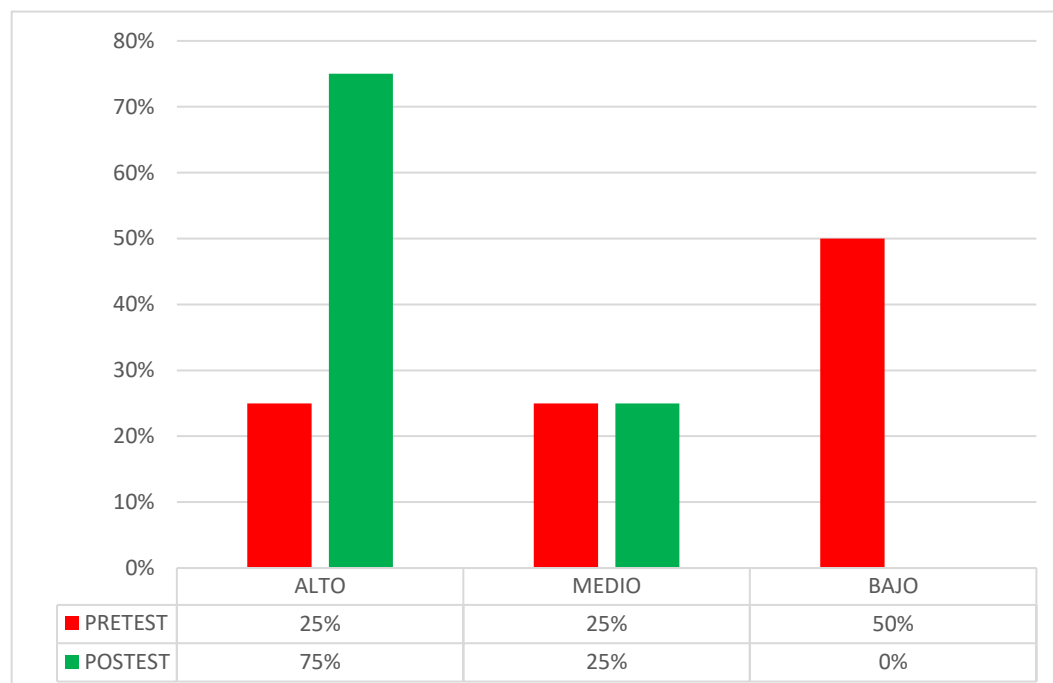
*Nivel de Autonomía en los niños de 4 años según pretest y postest*

Nivel de autonomía	PRETEST		POSTEST	
	$F_i$	%	$F_i$	%
<b>ALTO</b>	4	25%	12	75%
<b>MEDIO</b>	4	25%	4	25%
<b>BAJO</b>	8	50%	<b>0</b>	0%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

*Fuente:* Lista de cotejo, noviembre, 2021.

**Figura 4**

*Distribución porcentual del nivel de Autonomía en los niños de 4 años según pretest y postest*



*Fuente:* Tabla 9

**Tabla 10***Descriptivos del pretest y postest*

			Estadístico	Desv. Error
PRETEST	Media		2,00	,736
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	,47	
		Límite superior	3,53	
	Media recortada al 5%		1,47	
	Mediana		,00	
	Varianza		12,455	
	Desv. Desviación		3,529	
	Mínimo		0	
	Máximo		14	
	Rango		14	
	Rango intercuartil		3	
	Asimetría		2,467	,481
	Curtosis		6,220	,935
POSTEST	Media		12,87	,574
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	11,68	
		Límite superior	14,06	
	Media recortada al 5%		13,19	
	Mediana		14,00	
	Varianza		7,573	
	Desv. Desviación		2,752	
	Mínimo		6	
	Máximo		14	
	Rango		8	
	Rango intercuartil		0	
	Asimetría		-2,259	,481
	Curtosis		3,535	,935

**Fuente:** SPSS

La tabla 9 y figura 4 determinan de qué manera el juego simbólico mejora la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti,

Castilla – Piura, 2021 , para ello se demuestra en el pretest, que el 50% es decir 8 de los niños, alcanzaron un alto nivel bajo en su autonomía, sin embargo después de aplicar el juego simbólico el postest muestra que existe un 75% lo que equivale a 12 niños alcanzó un nivel alto de autonomía, lo que demuestra que el desarrollo de las experiencias de aprendizaje usando el juego simbólico han favorecido en mejorar el nivel de autonomía en los niños del estudio.

Asimismo, es preciso demostrar estadísticamente si el juego simbólico ha sido eficaz, por ello, la tabla 10 muestra en el pretest una mediana de ,00 en cambio, el postest muestra una mediana de 14,00 lo que implica que aplicar juego simbólico mejora la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021.

#### 4.4.2.3. Resultados Inferencial

Para contrastar la hipótesis de la investigación se realizó el siguiente procedimiento:

**Tabla 11**

*Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo a Nivel de Variable Total*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST - PRETEST	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	15 <sup>b</sup>	7,50	105,00
	Empates	1 <sup>c</sup>		
	Total	16		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

**Fuente:** SPSS 25

**Tabla 12***Prueba de Wilcoxon a Nivel de Variable Total*

	POSTEST – PRETEST VARIABLE TOTAL
Z	-3,299 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

**Fuente:** SPSS 25

La prueba de Wilcoxon nos permite contrastar la hipótesis general:

**H<sub>0</sub>** El juego simbólico no mejora de manera significativa la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021

**H<sub>1</sub>** El juego simbólico mejora de manera significativa la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021

**Significancia**      $\alpha = 0,05 = 5\%$

**Decisión:**

Si **P**-valor >  $\alpha$ , entonces aceptamos H<sub>0</sub>, caso contrario aceptamos H<sub>1</sub>.

**Por tanto, la tabla 15 nos muestra: P = ,001 (< ,05), se rechaza la hipótesis nula.**

Concluyendo, que el juego simbólico mejora significativamente la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021

## 5.2. Análisis de resultados

El análisis de los resultados recogidos se realiza una vez interpretados en tablas y figuras.

Para el objetivo específico 1 relacionado a Identificar el nivel de autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021, el pretest, confirmó que el 50% de la muestra de estos niños de 4 años mostró dificultades para actuar de acuerdo con sus intereses y curiosidades, mostrando dificultades en la observación, la exploración, la actuación e interacción con los demás, la proyección al mundo y la utilización de sus propios recursos, lo que los llevó a ubicarse en el nivel bajo, asimismo el pretest reveló que el 25% de los alumnos alcanzó el nivel alto, un porcentaje igual alcanzó el nivel medio.

Estos hallazgos concuerdan con lo encontrado por Hidalgo y Ríos (2018) en el sentido de que 57% de los estudiantes no realizaban actividades de manera independiente, necesitando mayor ayuda de su docente para comunicar información personal, identificar sus características físicas y entorno, tomar decisiones, realizar de manera independiente normas de aseo y ordenar prácticas de hábitos. En consecuencia, fue necesario desarrollar una propuesta de actividades lúdicas para abordar esta desafiante situación..

Los resultados obtenidos por Hidalgo y Ríos (2018) en relación al desarrollo de la autonomía llevaron al investigador a elaborar una estrategia que pudiera revertir los resultados obtenidos coincidiendo que hacer uso del juego podría ayudar a cambiar los resultados al aplicar el postest.

En consecuencia, hablar de una actividad autónoma es reconocer que, desde una edad temprana, un bebé o un niño es sujeto de acción en lugar de limitarse a reaccionar. Como menciona Chokler (2021) al referirse a esas características subjetivas bien conocidas y significativas en los niños que logran cada vez más acciones autónomas propias, la definición de acción de Chokler hace hincapié en la

seguridad emocional, incluidas las relaciones de apego, la libertad de movimiento y la operación sobre el entorno externo, así como la transformación recíproca entre sujeto y entorno.

Para el objetivo específico 2 concerniente a aplicar el juego simbólico para mejorar la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021; las experiencias de Juego simbólico trabajadas en esta investigación, movilizó a los niños a que organizaran en casa espacios de juego con materiales diversos para el desarrollo de cada una de estas actividades; resaltando la acogida y participación activa de todos los niños que formaron parte del estudio.

La investigación realizada por Hidalgo y Ríos (2018) conllevó a que elaboren una guía de actividades lúdicas para contribuir al desarrollo de la autonomía y la identidad en niños de 4 años convencidos y así demostró sus resultados lo eficiente y necesario de su aplicación. Del mismo modo observamos a Orozco (2019) quien también requirió de la aplicación del juego simbólico para mejorar algunas habilidades sociales en niños de 4 años.

En la presente investigación, como en la presentada por Hidalgo y Ríos (2018) utilizan el juego como una forma de mejorar o desarrollar la autonomía en los niños, teniendo como resultados en ambas investigaciones que, en efecto, el juego simbólico para nuestro estudio y actividades lúdicas para Hidalgo y Ríos (2018) permiten el desarrollo de la autonomía en el grupo de estudio.

Estos antecedentes dan muestra de lo eficaz que resulta el juego simbólico en el desarrollo de los niños al ser aceptado de manera pertinente por los niños considerando justamente que es el juego la razón de ser de todo niño, tal como lo menciona Piaget (2012) al resaltar que la función de este juego es ayudar a los



niños a absorber la realidad a través del juego, es decir el niño exterioriza sus experiencias de vida y las comparte de manera espontánea y natural en un ambiente de juego.

El niño al realizar este juego simbólico logra cada vez más acciones propias de autonomía, por tanto, un niño con autonomía podrá orientar su aprendizaje, y así podrá construir su propia personalidad desde la edad más temprana.

Para el objetivo específico 3 referente a Evaluar el nivel de autonomía después de aplicar el juego simbólico en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021; Los resultados de la prueba posterior demuestran un aumento significativo del grado de autonomía de los niños, ya que el 75% de ellos alcanzó un nivel alto y el 25% un nivel medio, lo que demuestra que ningún niño se situó en un nivel bajo. Esto demuestra cómo el uso de experiencias de juego simbólico para este grupo de niños mejoró su conducta y les ayudó a crear su propio sentido de sí mismos mostrando respeto, cooperación y libertad de elección.

Esto es sorprendentemente similar a los hallazgos de Maldonado (2017), quien aplicó una serie de técnicas para aumentar la autonomía de los niños de los participantes del estudio, quienes luego mostraron un fuerte deseo de interactuar con otros niños, desarrollar nuevas actividades de juego, asumir nuevos desafíos y tomar decisiones, entre otras cosas.

Por lo anterior explicado, se puede decir que el uso del juego simbólico, si ayuda en el desarrollo de la autonomía, por lo tanto, su aplicación trae resultados significativos, cuando se puede notar la diferencia que existe entre el inicio de la investigación y el final de esta.

De acuerdo con Pérez (2017), quien cita a Myrtha Chokler al describir al infante, niño o niña, como un ser independiente que necesita ambientes de aprendizaje, oportunidades para aprender y programas que fomenten la consolidación de información sobre este ser y lo que está haciendo en el mundo. Es fundamental hacer hincapié en cómo las experiencias de juego simbólico del niño han inspirado representaciones simbólicas de diversos papeles y circunstancias en el mundo que le rodea. Así nos lo hace saber el MINEDU (2019) cuando ratifica que el juego simbólico consiste por ejemplo en la capacidad que tiene el niño para usar un sorbete como cuchara para "fingir" que ingiere algún alimento, o "fingir" ser un médico que atiende a su muñeca.

Por lo tanto, al simular diversas situaciones mediante juegos, es una acción para que los niños expresen también sus preocupaciones e incluso les permite desarrollar estrategias para gestionar los desacuerdos.

El objetivo general nos dice Determinar en qué medida el juego simbólico mejora la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021, afirmaríamos que lo hace de una manera muy significativa al conseguir que los niños aprendieran a reconocerse como integrantes de una colectividad y tomando sentido de pertenencia a su familia y a la escuela. (Ministerio de Educación, 2016) De igual forma se reconocieron y tomaron conciencia de sus emociones, expresándose de manera adecuada según el contexto; otro logro importante por mencionar es la regulación de su comportamiento, en favor de su propio bienestar y el de los demás. (Ministerio de Educación, 2016)

Con la aplicación de la prueba de Wilcoxon se concluye, que existe una significancia de  $0.001(p < 0,05)$ ; por lo que, se niega la hipótesis nula, y si acepta la

hipótesis del investigador; El juego simbólico mejora de manera significativa la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021.

De manera similar, Valle (2020) comprobó en su trabajo titulado, 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. En el que se realizaron talleres de juegos simbólicos , en relación a la variable dependiente autonomía, Entre los resultados el estadístico t calculado fue superior al valor crítico de t de la tabla en un nivel de significancia del 5% como del 1% ( $8,20 > 1,67$ ). Mostrando que fue efectivo el uso de los talleres de juegos simbólicos.

En ambas investigaciones se utilizaron sesiones y/o talleres que favorecieron mejorar de manera significativa la variable dependiente como es la autonomía, aportando resultados similares y concluyendo de manera satisfactoria con una significancia de 0,05 aceptando la hipótesis del investigador y demostrando que el juego simbólico si mejora la autonomía en los niños.

Teniendo en consideración lo anterior, exponemos la idea de Castillo (2020) y Valle (2020) quienes consideran que valerse del juego simbólico es un método eficaz para favorecer y reforzar la autonomía en los niños, al considera que efectivamente el juego simbólico logra desarrollar la autonomía de manera natural y satisfactoria en los niños.

De esta manera resulta concluyente que el juego simbólico es una estrategia pertinente para ser utilizada en beneficio del desarrollo integral de los niños del nivel de educación inicial.

Otro punto a resaltar es el papel de la familia en la investigación, al brindar soporte a los niños para promover la autonomía considerada como vital para la sociedad y para el individuo. La familia estableció en estos tiempos de pandemia por COVID 19 una alianza con la escuela quien tiene la responsabilidad de comunicar las normas y las pautas necesarias para que los niños logren integrarse a la sociedad y generar más comunicación y empatía entre ellos.

## VI. Conclusiones

El presente estudio pudo identificar que el nivel de autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, en el pretest que el 50% de los niños tenía un nivel bajo encontrando que presentaban dificultades para actuar e interactuar con los otros y para proyectarse al mundo y aplicar sus propios recursos y estrategias.

El estudio aplicó el juego simbólico a la muestra de estudio; siendo lo más relevante que el desarrollo de estas 10 actividades movilizó a los niños a crear espacios de juego en sus hogares logrando contar con una variedad de materiales del propio hogar lo que benefició obtener espacios novedosos que invitaban a los niños a jugar y a su vez a favorecer la autonomía de estos niños.

Al evaluar el nivel de autonomía después de aplicar el juego simbólico en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, lo más relevante de los resultados del postest fue que un 75% de los escolares de la muestra alcanzaron un nivel alto en su autonomía, lo cual se evidenció cuando los niños del estudio demostraron mayor respeto hacia los otros, trabajaron de manera cooperativa, con mucha libertad para decidir las acciones a ejecutar, favoreciendo la construcción de su identidad propia.

Al determinar en qué medida el juego simbólico mejora la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021, lo más resaltante fue que la mayoría (75%) de los niños alcanzó un nivel alto en el desarrollo de la autonomía después de aplicar el juego simbólico, ello se confirmó a través de la prueba de Wilcoxon obteniendo un valor de ,001 donde el 75% de los niños alcanzó un nivel alto en su autonomía lo cual se evidenció cuando

se reconocieron como integrantes de una colectividad y tomaron sentido de pertenencia a su familia y a la escuela.

## Aspectos complementarios

### Recomendaciones

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

Se recomienda a la comunidad educativa de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura seguir aplicando las estrategias de juego simbólico para desarrollar la autonomía en niños de 4 años, al igual que el instrumento elaborado para esta investigación. Asimismo, exhortar a las docentes a elaborar nuevos instrumentos para niños de 3 años y 5 años.

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

Se recomienda a la comunidad educativa de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, seguir fortaleciendo su práctica pedagógica sistematizando sus experiencias para aportar conocimiento a la comunidad educativa en mejora del desarrollo integral de los educandos.

#### c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Se recomienda a la comunidad educativa de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, desarrollar capacitaciones para profundizar sobre las variables trabajadas en este estudio, así como de otros aspectos del desarrollo del niño; de igual forma programar pasantías entre docentes y compartir estas experiencias pedagógicas donde se siga beneficiando el desarrollo integral de los niños.

## Referencias bibliográficas

- Acosta, R., Ávalos, Y., y García, P. (2015). El uso de las rutinas en el desarrollo de la identidad personal y autonomía de los niños de 3 años de la I.E.E. “Rafael Narváez Cadenillas” de la ciudad de Trujillo. (Tesis de Licenciada).
- Albornoz, J. Guzmán, M.(septiembre,2016). Universo Sur. Revista Universidad y Sociedad (2218-3620).
- Baquero, S. M., Rodríguez, S. M., y Carrillo, S. E. (2019). El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad [Tesis de doctorado, Universidad Cooperativa de Colombia].  
<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:fNqr1ik7VigJ:https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/7963/1/Trabajo%2520de%2520Grado%2520-%2520EDV..pdf+%&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe/memoriaelectronica/v15/doc/0478.pdf+%&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe>
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la Investigación científica*. San Marcos. Base de datos UAndina.
- Castillo Castro, K. G. (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 César Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46676/Castillo\\_CKG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46676/Castillo_CKG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Chokler, M. (2021). *Organizadores del desarrollo*. <https://docer.com.ar/doc/s58ce8s>
- De León, B. (2011). *La relación familia escuela y su repercusión en la autonomía y responsabilidad de los niños/as*. Documento presentado en el XII Congreso Internacional de Teoría de la Educación, Universidad de Cantabria.
- González, J. L. Vele, D., Tapia, D. y Salgado, P. B.. (2022). *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, periodo 2015-2016* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Chimborazo].  
 Repositorio Institucional UNACH.
- Guerra, M. (2010). El juego simbólico. *REVISTA DIGITAL EDUINNOVA*, 27, 10-13. Base de datos eduinnova.



- Hargreaves, J. (2000). *Aprender jugando* [Libro no publicado]. Morata.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2016). *Metodología de la investigación*. 5ta edición. Mc Graw-Hill Editorial.  
[https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf)
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Editorial.  
<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- 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 grado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.
- Losada, T. (2020). *La importancia del juego simbólico—Criar con Sentido Común*.  
<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:NwXGxsbufX4J:https://www.criarconsentidocomun.com/la-importancia-del-juego-simbolicodurante-la-primera-infancia/+&cd=19&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe>
- Maldonado, C. (2017). *El rol del docente como favorecedor del desarrollo de la autonomía en los niños de dos años de una I. E. de Miraflores* [Tesis de grado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Institucional PUCP.
- MINEDU (2012). *Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre*. Recuperada de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/3722>
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Dirección de imprenta del Ministerio de Educación. Base de datos MINEDU.
- Ministerio de Educación. (2018). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores*. Dirección de imprenta del Ministerio de Educación. Base de datos MINEDU.
- Ministerio de Educación. (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en sectores (1.a ed.)*. Ministerio de Educación.  
<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:p1H6qIbupOcJ:www.perueduca.pe/recursosedu/c-documentos-curriculares/el-juegosimbolico-en-la-hora-del-juego.pdf+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe>

- Nassr, B. N. (2017). El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular del distrito de castilla, Piura [Tesis de Licenciatura, Universidad de Piura].  
[https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC\\_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Piaget, J. (2012). *La formación del símbolo en el niño : imitación, juego y sueño : Imagen y representación* [Libro no publicado]. Fondo cultura económica.
- Pucuhuayla, M. A. (2019). *Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo - 2019* [Tesis de grado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
- Quicios, B. (20 de junio de 2018). *La importancia del juego simbólico en el desarrollo del niño*. Base de datos guiainfantil.com.
- Quispe, U. (2017). *Eficacia del programa "Juego simbólico" en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca-2016* [Tesis de grado, Universidad Peruana Unión]. Repositorio Institucional UPEU.
- Ríos, R. R. (2017). Metodología para la investigación y redacción. Servicios Académicos Intercontinentales S. L. Primera edición digital, Málaga.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (1996). *Metodología y Diseños en la Investigación Científica*. Los Jazmines. Base de datos UNMS.
- Torres, A. (2017). *El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la institución educativa particular de nivel inicial Canguritos, Arequipa 2016* [Tesis de grado no publicada].
- ULADECH. (2021). *Código de ética para la investigación*. Versión 004. Chimbote – Perú.
- Valle, B. Y. (2020). 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 Ruiz Gallo].  
<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8086/BC4476%20VALLE%20RONDOY.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

- Vilela Valdiviezo, A. (2021). El juego simbólico para mejorar la expresión creativa, en los niños de 4 años de la I.E.P Santa Teresa de Lisieux, Tacalá, Piura2019 [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/22307>
- Viquez, E. (enero-abril de 2015). El lugar del niño y la niña en la toma de decisiones en la dinámica de aula: Reflexiones desde la pedagogía de la autonomía de Paulo Freire. *Revista Electrónica Educare*, 19(1), 131-146.
- Vygotsky, L. (2007). *Pensamiento y habla*. Colihue SRL. Base de datos Colihue.
- Winnicott, D. (1993). *El niño y el mundo externo*. Buenos Aires: Hormè.

## ANEXOS

### Anexo 1: Instrumento de recolección de datos

#### LISTA DE COTEJO PARA MEDIR EL NIVEL DE AUTONOMÍA EN NIÑOS

(\*)

Código del alumno.....  
evaluación.....

Fecha de

Nombres y Apellidos del Aplicador: .....

#### INTRUCCIONES:

La lista de cotejo elaborada para medir el nivel de Autonomía forma parte del proyecto de investigación denominado: “**El juego simbólico para mejorar la autonomía en niños de 4 años de la institución educativa inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021**”; instrumento que será únicamente aplicado por la investigadora en un solo momento de manera virtual.

Dimensión	Indicador	Ítems	SI	NO
Se valora a sí mismo	Reconocimiento	1. El niño demuestra curiosidad por descubrir cosas nuevas		
		2. Menciona que es lo que más le gusta hacer		
		3. Dice cuál es su juego preferido		
		4. Cuenta como se ejecuta un juego de su interés		
	Iniciativa	5. Realiza preguntas al adulto para conocer sobre un determinado tema		
		6. Puede alimentarse por sí solo		
		7. Se lava las manos sin ayuda		
		8. Argumenta el porqué de alguna acción realizada (como por ejemplo dice por qué se debe lavar las manos...)		
		9. Elige entre dos opciones para iniciar un juego		
		10. Utiliza diversos materiales para realizar un juego individual		
Autorregula sus emociones	Expresión de emociones	11. Reconoce sus emociones, así como las causas que las originan		
		12. Expresa su simpatía o preocupación con preguntas, gestos o acciones		
		13. Al final de un juego dice como se sintió		
		14. En situaciones de juego reconoce en otros la alegría		
		15. En situaciones de juego reconoce en otros la tristeza		

	<b>Reconocimiento de emociones</b>	16. En situaciones de juego reconoce en otros enojo		
		17. En situaciones de juego reconoce en otros el miedo		
	<b>Buscar al otro</b>	18. Busca consuelo en otro cuando el juego realizado no sale como él quisiera		
		19. Pide el apoyo de otro cuando lo necesita		

(\*) Elaboración propia

## Anexo 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):

Albán Bermejo, Angela Esther

##### 1.2. Grado Académico:

Magister en Psicología Educativa

##### 1.3. Profesión:

Licenciada en Educación Inicial

##### 1.4. Institución donde labora:

OEI-MINEDU

##### 1.5. Cargo que desempeña:

Asesora Pedagógica

##### 1.6. Denominación del instrumento:

Lista de cotejo para medir el nivel de autonomía en niños

Lista de cotejo variable independiente: juego simbólico

##### 1.7. Autor del instrumento:

Atoche Panta de García, Shirley Mercedes

##### 1.8. Carrera:

Educación Inicial

#### II. VALIDACIÓN:

##### Ítems correspondientes al Instrumento 1: Variable Dependiente: Autonomía

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	
<b>Dimensión 1: Se valora a sí mismo</b>							
1. Menciona que es lo que más le gusta hacer	X		X		X		
2. Menciona algunas de sus características propias	X		X		X		
3. Dice cuál es su juego preferido	X		X		X		
4. Menciona quienes forman parte de su familia	X		X		X		
5. Cuenta como se ejecuta un juego de su interés	X		X		X		
6. Puede alimentarse por sí solo	X		X		X		

7. Se lava las manos sin ayuda	X		X		X		
8. Argumenta el porqué de alguna acción realizada (como por ejemplo dice por qué se debe lavar las manos...)	X		X		X		
9. Elige entre dos opciones para iniciar un juego	X		X		X		
10. Juega a realizar acciones propias del hogar	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Autorregula sus emociones</b>							
11. Reconoce sus emociones, así como las causas que las originan	X		X		X		
12. Expresa su simpatía o preocupación con preguntas, gestos o acciones	X		X		X		
13. Al final de un juego dice como se sintió	X		X		X		
14. Reconoce la alegría en otros	X		X		X		
15. Reconoce la tristeza en otros	X		X		X		
16. Reconoce el enojo en otros	X		X		X		
17. Reconoce el miedo en otros	X		X		X		
18. Busca consuelo en otro cuando el juego realizado no sale como él quisiera	X		X		X		
19. Pide el apoyo de otro cuando lo necesita	X		X		X		

Ítems correspondientes al Instrumento 2: Variable Independiente: Juego simbólico

Nº 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	
<b>Dimensión 1: Integración</b>							
1. Juega solo en un lugar determinado de la casa	X		X		X		
2. Imita algunas acciones realizadas por un adulto	X		X		X		
3. Juega siguiendo una secuencia por ejemplo a	X		X		X		

poner la mesa para almorzar							
<b>Dimensión 2: Sustitución</b>							
4. Utiliza un objeto en representación de otro real para jugar	X		X		X		
5. Ante una hoja de papel enrollada el niño le atribuye alguna función como por ejemplo, una varita, un lápiz, una cuchara...	X		X		X		
6. Juega con un palo de escoba simulando que es un caballo	X		X		X		
7. Utiliza un pedazo de papel u otro objeto para simular que es dinero	X		X		X		
<b>Dimensión 3: Descentración</b>							
8. En una representación de una situación vivida el niño o niña invita a algún miembro del hogar a formar parte de su juego	X		X		X		
9. Simula beber de una taza vacía	X		X		X		
10. Permite a sus juguetes un rol activo en sus juegos (como por ejemplo los muñecos son cuidados como si fueran reales...)	X		X		X		
<b>Dimensión 4: Planificación</b>							
11. Organiza un juego para ejecutarlo con la familia	X		X		X		
12. Organiza los roles a cada uno de los participantes del juego	X		X		X		
13. Negocia el tiempo de duración del juego	X		X		X		
14. Negocia los acuerdos del juego	X		X		X		

Otras observaciones generales:



Gutierrez Ruiz, Ivane del Socorro

DNI N°03655075



## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): ALDANA JACINTO JESÚS

1.2. Grado Académico : MAGISTER

1.3. Profesión : PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL

1.4. Institución donde labora : PRONOEI CATACAOS

1.5. Cargo que desempeña : PROFESORA COORDINADORA

1.6. Denominación del instrumento:

Lista de cotejo para medir el nivel de autonomía en niños

Lista de cotejo variable independiente: juego simbólico

1.7. Autor del instrumento:

Atoche Panta de García, Shirley Mercedes

1.8. Carrera:

Educación Inicial

### II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1: Variable Dependiente: Autonomía

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	
<b>Dimensión 1: Se valora a sí mismo</b>							
1. Menciona que es lo que más le gusta hacer	X		X		X		
2. Menciona algunas de sus características propias	X		X		X		
3. Dice cuál es su juego preferido	X		X		X		
4. Menciona quienes forman parte de su familia	X		X		X		
5. Cuenta como se ejecuta un juego de su interés	X		X		X		
6. Puede alimentarse por sí solo	X		X		X		

7. Se lava las manos sin ayuda	X		X		X		
8. Argumenta el porqué de alguna acción realizada (como por ejemplo dice por qué se debe lavar las manos...)	X		X		X		
9. Elige entre dos opciones para iniciar un juego	X		X		X		
10. Juega a realizar acciones propias del hogar	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Autorregula sus emociones</b>							
11. Reconoce sus emociones, así como las causas que las originan	X		X		X		
12. Expresa su simpatía o preocupación con preguntas, gestos o acciones	X		X		X		
13. Al final de un juego dice como se sintió	X		X		X		
14. Reconoce la alegría en otros	X		X		X		
15. Reconoce la tristeza en otros	X		X		X		
16. Reconoce el enojo en otros	X		X		X		
17. Reconoce el miedo en otros	X		X		X		
18. Busca consuelo en otro cuando el juego realizado no sale como él quisiera	X		X		X		
19. Pide el apoyo de otro cuando lo necesita	X		X		X		

Ítems correspondientes al Instrumento 2: Variable Independiente: Juego simbólico

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	
<b>Dimensión 1: Integración</b>							
1. Juega solo en un lugar determinado de la casa	X		X		X		
2. Imita algunas acciones realizadas por un adulto	X		X		X		
3. Juega siguiendo una secuencia por ejemplo a	X		X		X		

poner la mesa para almorzar							
<b>Dimensión 2: Sustitución</b>							
4. Utiliza un objeto en representación de otro real para jugar	X		X		X		
5. Ante una hoja de papel enrollada el niño le atribuye alguna función como por ejemplo, una varita, un lápiz, una cuchara...	X		X		X		
6. Juega con un palo de escoba simulando que es un caballo	X		X		X		
7. Utiliza un pedazo de papel u otro objeto para simular que es dinero	X		X		X		
<b>Dimensión 3: Descentración</b>							
8. En una representación de una situación vivida el niño o niña invita a algún miembro del hogar a formar parte de su juego	X		X		X		
9. Simula beber de una taza vacía	X		X		X		
10. Permite a sus juguetes un rol activo en sus juegos (como por ejemplo los muñecos son cuidados como si fueran reales...)	X		X		X		
<b>Dimensión 4: Planificación</b>							
11. Organiza un juego para ejecutarlo con la familia	X		X		X		
12. Organiza los roles a cada uno de los participantes del juego	X		X		X		
13. Negocia el tiempo de duración del juego	X		X		X		
14. Negocia los acuerdos del juego	X		X		X		

Otras observaciones generales:


  
 Mg. José Aldana Jacinto  
 DNI 02756532  
 Profesora Coordinadora de PRODNDEI  
 Módulo VIII Catecismos

**ALDANA JACINTO, JESUS**  
**DNI N° 02756532**

**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):** Gutierrez Ruiz, Ivane del Socorro

1.2. **Grado Académico:** Doctora en Educación

1.3. **Profesión:** Profesora

1.4. **Institución donde labora:** UGEL-PIURA-PRONOEIS

1.5. **Cargo que desempeña:** Profesora Coordinadora de PRONOEI

1.6. **Denominación del instrumento:**

Lista de cotejo para medir el nivel de autonomía en niños

Lista de cotejo variable independiente: juego simbólico

1.7. **Autor del instrumento:**

Atoche Panta de García, Shirley Mercedes

1.8. **Carrera:**

Educación Inicial

### II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1: Variable Dependiente: Autonomía

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	
<b>Dimensión 1: Se valora a sí mismo</b>							
1. Menciona que es lo que más le gusta hacer	X		X		X		
2. Menciona algunas de sus características propias	X		X		X		
3. Dice cuál es su juego preferido	X		X		X		
4. Menciona quienes forman parte de su familia	X		X		X		
5. Cuenta como se ejecuta un juego de su interés	X		X		X		
6. Puede alimentarse por sí solo	X		X		X		

7. Se lava las manos sin ayuda	X		X		X		
8. Argumenta el porqué de alguna acción realizada (como por ejemplo dice por qué se debe lavar las manos...)	X		X		X		
9. Elige entre dos opciones para iniciar un juego	X		X		X		
10. Juega a realizar acciones propias del hogar	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Autorregula sus emociones</b>							
11. Reconoce sus emociones, así como las causas que las originan	X		X		X		
12. Expresa su simpatía o preocupación con preguntas, gestos o acciones	X		X		X		
13. Al final de un juego dice como se sintió	X		X		X		
14. Reconoce la alegría en otros	X		X		X		
15. Reconoce la tristeza en otros	X		X		X		
16. Reconoce el enojo en otros	X		X		X		
17. Reconoce el miedo en otros	X		X		X		
18. Busca consuelo en otro cuando el juego realizado no sale como él quisiera	X		X		X		
19. Pide el apoyo de otro cuando lo necesita	X		X		X		

**Ítems correspondientes al Instrumento 2: Variable Independiente: Juego simbólico**

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		
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
<b>Dimensión 1: Integración</b>							
1. Juega solo en un lugar determinado de la casa	X		X		X		
2. Imita algunas acciones realizadas por un adulto	X		X		X		
3. Juega siguiendo una secuencia por ejemplo a	X		X		X		

poner la mesa para almorzar							
<b>Dimensión 2: Sustitución</b>							
4. Utiliza un objeto en representación de otro real para jugar	X		X		X		
5. Ante una hoja de papel enrollada el niño le atribuye alguna función como por ejemplo, una varita, un lápiz, una cuchara...	X		X		X		
6. Juega con un palo de escoba simulando que es un caballo	X		X		X		
7. Utiliza un pedazo de papel u otro objeto para simular que es dinero	X		X		X		
<b>Dimensión 3: Descentración</b>							
8. En una representación de una situación vivida el niño o niña invita a algún miembro del hogar a formar parte de su juego	X		X		X		
9. Simula beber de una taza vacía	X		X		X		
10. Permite a sus juguetes un rol activo en sus juegos (como por ejemplo los muñecos son cuidados como si fueran reales...)	X		X		X		
<b>Dimensión 4: Planificación</b>							
11. Organiza un juego para ejecutarlo con la familia	X		X		X		
12. Organiza los roles a cada uno de los participantes del juego	X		X		X		
13. Negocia el tiempo de duración del juego	X		X		X		
14. Negocia los acuerdos del juego	X		X		X		

**Otras observaciones generales:**

  
 \_\_\_\_\_  
 Firma  
 Apellidos y Nombres del experto  
 DNI N° 02830798

**Nota:** se adjunta el proyecto de investigación



**Anexo 3: Evidencias de trámite de recolección de datos****ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN****Piura, 13 de septiembre de 2021****CARTA S/N°-2021-EPE-ULADECH CATÓLICA****Sr(a).**

Lic.

Director de la I.E María Goretti Castilla - Piura

**Presente.-**

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, **Shirley Mercedes Atoche Panta** con código de matrícula N° **0805181069**, de la Carrera Profesional de Educación, ciclo VIII, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado “**EL JUEGO SIMBOLICO PARA MEJORAR LA AUTONOMIA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL MARIA GORETTI CASTILLA - PIURA**”, durante los meses de Septiembre, Octubre y Noviembre del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución.

En espera de su amable atención, quedo de usted.

**Atentamente,****Shirley Mercedes Atoche Panta****DNI. N° 02874181**

## **Anexo 4: Formatos de consentimiento informado**

### **PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS (Ciencias Sociales)**

**Título del estudio:** “El Juego Simbólico Para Mejorar La Autonomía En Niños De 4 Años De La Institución Educativa Inicial María Goretti Castilla - Piura”

**Investigador (a):** Atoche Panta de García, Shirley Mercedes

#### **Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: La Técnica del Collage como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo de la Motricidad Fina en los niños y niñas de 5 años de la I.E. “San Francisco de Asís”- Chiclayo, 2021.

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

La presente investigación tiene por objetivo determinar de qué manera el juego simbólico mejora la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, 2021

#### **Procedimientos:**

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

1. Aplicar un pretest o cuestionario de entrada antes de haber aplicado la estrategia.
2. Realizar quince sesiones de aprendizaje de forma presencial y en horario de clase.
3. Aplicar un postest o cuestionario de salida después de haber aplicado la estrategia.

#### **Riesgos:** (Si aplica)

No aplica ningún riesgo.

#### **Beneficios:**

- Promover interés por parte de su menor hijo e hija al momento de realizar la sesión.
- Dar a conocer su punto de vista en relación a lo trabajado.

#### **Confidencialidad:**

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

#### **Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) 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 de estudio escribiendo al correo corporativo [rmorer@uladech.edu.pe](mailto:rmorer@uladech.edu.pe)



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 [rmorer@uladech.edu.pe](mailto:rmorer@uladech.edu.pe)

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.

---

**Nombres y Apellidos**  
Participante

---

**Fecha y Hora**

---

**Nombres y Apellidos**  
Investigador

---

**Fecha y Hora**

## Anexo 5: Tabulación del pre test y del post test

### Pretest

CÓDIGO ESTUDIANTE	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL D_1: Se valora a sí mismo	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	TOTAL D_2: Autorregula sus emociones	TOTAL VARIABLE_Nivel de Autonomía
1	2	0	0	0	2	2	2	0	2	2	12	2	2	0	2	2	0	2	2	2	14	26
2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	0	0	2	2	2	0	12	28
3	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	34
4	2	2	0	2	0	2	2	2	0	2	14	2	2	2	2	2	2	0	2	2	16	30
5	0	2	2	0	2	2	2	0	0	2	12	2	0	0	2	2	2	0	0	0	8	20
6	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	6	0	0	2	2	0	2	0	0	0	6	12
7	2	0	0	2	0	0	0	0	0	2	6	0	2	2	0	0	0	2	2	2	10	16
8	0	2	2	0	0	2	2	0	0	2	10	0	0	0	0	2	2	0	0	0	4	14
9	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	2	0	2	0	2	0	2	10	12
10	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	0	0	0	2	0	0	0	6	8
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2	2
12	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	4
13	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	4	0	0	2	2	0	0	0	0	0	4	8
14	2	2	2	2	2	0	2	0	0	0	12	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	14
15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2
16	2	2	2	2	0	0	0	0	0	0	8	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	10

### Postest

<b>CÓDIGO ESTUDIANTE</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>P4</b>	<b>P5</b>	<b>P6</b>	<b>P7</b>	<b>P8</b>	<b>P9</b>	<b>P10</b>	<b>TOTAL D_1: Se valora a sí mismo</b>	<b>P11</b>	<b>P12</b>	<b>P13</b>	<b>P14</b>	<b>P15</b>	<b>P16</b>	<b>P17</b>	<b>P18</b>	<b>P19</b>	<b>TOTAL D_2: Autorregula sus emociones</b>	<b>TOTAL VARIABLE_Nivel de Autonomía</b>	
1	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	36
2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	0	2	0	2	14	32
3	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	36
4	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	16	34
5	2	2	0	2	2	2	0	0	2	2	14	2	0	0	2	2	0	2	0	0	2	8	22
6	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	0	2	0	0	2	2	12	30
7	2	2	2	2	0	2	2	0	2	2	16	2	2	2	2	0	2	0	2	2	2	14	30
8	2	2	0	2	2	2	2	0	2	2	16	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	14	30
9	2	0	2	2	2	2	0	2	2	2	16	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	16	32
10	2	2	0	0	0	2	0	0	2	2	10	0	2	0	0	2	2	2	2	2	2	12	22
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	0	0	0	2	2	2	2	12	32
12	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	18	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	14	32
13	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	16	2	0	0	2	0	2	0	2	2	2	10	26
14	2	0	0	0	2	0	2	2	2	2	12	0	2	0	0	2	0	0	2	0	2	6	18
15	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	36
16	2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	16	0	2	0	0	0	0	2	2	0	2	6	22

## Anexo 6: Sesiones de juego simbólico para mejorar la autonomía

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.- I.E.I  
 1.2.- LUGAR  
 1.3.- DIRECTORA  
 1.4.- PROFESORA  
 1.5.- SECCIÓN –AULA  
 1.6.- N° NIÑOS Y NIÑAS  
 1.7.- NOMBRE DE LA SESIÓN : “Vamos a jugar a poner la mesa”  
 1.8.- FECHA: : 22/10/2021

II. **PROPÓSITO DE LA SESIÓN:** Las niñas y niños mencionan la secuencia que siguió en su juego para poner la mesa para almorzar.

III. **PRODUCTO:** Envía una foto de como quedo puesta su mesa para almorzar.

#### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO
MATEMÁTICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	. Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.	Menciona la secuencia que siguió en su juego por ejemplo a poner la mesa para almorzar.

## V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ÁREA/COMPETENCIA	ACTIVIDADES
<b>ÁREA:</b>  <b>COMPETENCIA:</b> ✓	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saludo por parte de la docente enviando un video a los niños y niñas al WhatsApp grupal.</li> <li>✓ Se da a conocer el nombre de la actividad del día de hoy.</li> <li>✓ Asistencia de los niños y niñas, respondiendo mediante audios de WhatsApp a cada estudiante con mucho cariño y entusiasmo-</li> </ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Nos ejercitamos para estar sanos ( video de baile o actividad motriz por parte de la Auxiliar)</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente envía un PPT al WhatsApp grupal de los niños y niñas como:</li> <li>✓ Oración de la mañana.</li> <li>✓ Día de la semana</li> </ul> <p>Interacción entre docente y estudiantes de forma asertiva.</p> <p><b>VISUALIZACIÓN DEL PROGRAMA:</b></p> <p>Medio de comunicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Televisión: APRENDO EN CASA POR TV PERÚ</li> <li>✓ Facebook: Envío del link de APRENDO EN CASA.</li> <li>✓ Envío de evidencia (foto) por parte de los niños y niñas al WhatsApp grupal.</li> </ul> <p><b>DESARROLLO DE ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente invita a los niños y niñas a observar y compartir en familia el siguiente video: “Uno para cada uno”</li> </ul>

- ✓ Enlace: <https://web.facebook.com/watch/?v=190955622970753>.
- ✓ Luego de observar el video la docente realiza preguntas como:
- ✓ ¿De qué se trata el video?
- ✓ ¿Qué estaban haciendo las personas?
- ✓ ¿Alguna vez has colocado la mesa en tu casa?

Las niñas y niños responden a las preguntas mediante el audio de WhatsApp

- ✓ Luego de ello la docente da a conocer el propósito del día a los estudiantes mediante un video al WhatsApp. Seguido les propone realizar un juego en casa colocando la mesa. La docente les realiza las siguientes preguntas:
  - ✓ Para jugar qué necesitas para servir la mesa?  
¿Cuántas cucharas, platos, vasos necesitas?  
¿Cuál colocarías primero? ¿Todos tienen vasos? ¿Que harías si alguno de tus familiares no tiene cuchara? ¿Qué solución le podrías dar?
- Ahora sí: Te toca hacerlo en casa. Diviértete colocando la mesa para el almuerzo.
- Luego de realizar la actividad en casa, los y las estudiantes enviaran un audio mediante WhatsApp mencionando que fue lo que hicieron primero, segundo?
- Se interactúa con los estudiantes de forma asertiva.
- ✓ Finalmente se les pide que envíen una foto de como quedó puesta su mesa para almorzar.

- ✓ **NOS ALIMENTOS EN CASA**
- ✓ Envío de video al WhatsApp grupal sobre la alimentación saludable por parte de la auxiliar.



	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Envío del reto a realizar por parte de los y las estudiantes.</li><li>✓ Recojo y revisión de evidencias de aprendizajes.</li><li>✓ La docente realiza la retro alimentación</li><li>✓ Realiza las preguntas como:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿Cómo te sentiste al realizarla? ¿Qué hiciste primero? ¿A quién Hay algo que no te gustó realizar hoy? ¿Quieres contarme algo más?</li></ul></li></ul> <p><b>ACTIVIDADES DE SALIDA</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Nos despedimos entonando un canto de despedida a través de un video.</li></ul>
--	---

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.9.- LEI :  
 1.10.- LUGAR :  
 1.11.- DIRECTORA :  
 1.12.- PROFESORA :  
 1.13.- SECCIÓN –AULA :  
 1.14.- N° NIÑOS Y NIÑAS :  
 1.15.- NOMBRE DE LA SESIÓN : "Y esto se convirtió en un instrumento musical"  
 1.16.- FECHA: : 25/10/2021

- II. **PROPÓSITO DE LA SESIÓN** : Que las niñas y niños compartan sus experiencias y creaciones con sus compañeros y su familia  
 III. **PRODUCTO** : Un instrumento musical de material en reúso  
 IV. **APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Socializa sus procesos y proyectos.	Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Comparte sus experiencias y creaciones con sus compañeros y su familia



## V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ÁREA/COMPETENCIA	ACTIVIDADES
<b>ÁREA:</b>  <b>COMPETENCIA:</b> ✓	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saludo por parte de la docente enviando un video a los niños y niñas al WhatsApp grupal.</li> <li>✓ Se da a conocer el nombre de la actividad del día de hoy.</li> <li>✓ Asistencia de los niños y niñas, respondiendo mediante audios de WhatsApp a cada estudiante con mucho cariño y entusiasmo</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Nos ejercitamos para estar sanos ( video de baile o actividad motriz por parte de la Auxiliar)</li> </ul>
	<b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente envía un PPT al WhatsApp grupal de los niños y niñas como:</li> <li>✓ Oración de la mañana.</li> <li>✓ Día de la semana</li> </ul> Interacción entre docente y estudiantes de forma asertiva.
	<b>VISUALIZACIÓN DEL PROGRAMA:</b> Medio de comunicación: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Televisión: APRENDO EN CASA POR TV PERÚ</li> <li>✓ Facebook: Envío del link de APRENDO EN CASA.</li> <li>✓ Envío de evidencia (foto) por parte de los niños y niñas al WhatsApp grupal.</li> </ul>
	<b>DESARROLLO DE ACTIVIDAD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente invita a los niños y niñas a observar y compartir en familia el siguiente video: Instrumentos musicales :</li> </ul>

<https://www.youtube.com/watch?v=94NNVyZDHpl>

Luego de observar el video la docente realiza preguntas como:

- ¿De qué se trata el video?
- ¿Qué instrumentos había en el video?
- ¿Has tocado algún instrumento musical?
- ¿Qué instrumento te gusta tocar?
- ¿Cómo es su sonido?

Las niñas y niños responden a las preguntas mediante el audio de WhatsApp

- ✓ Luego de ello la docente da a conocer el propósito del día a los estudiantes mediante un video al WhatsApp.
- ✓ Seguido les propone crear con materiales en reuso como tapas, botellas, palos, baldes, que tenga en casa y con ayuda de su familiar un instrumento musical.
- ✓ Ahora sí: Te toca hacerlo en casa. Primero escoge qué instrumento te gustaría crear, luego busca los materiales en reuso y pon a prueba tu imaginación y creatividad.
- ✓ Diviértete creando!  
Luego de realizar la actividad en casa, los y las estudiantes enviarán un audio mediante WhatsApp mencionando como se sintieron al realizar la creación de su instrumento.  
Se interactúa con los estudiantes de forma asertiva.
- ✓ Finalmente se les pide que envíen una foto del instrumento musical creado al WhatsApp grupal

✓ **NOS ALIMENTOS EN CASA**

- ✓ Envío de video al WhatsApp grupal sobre la alimentación saludable por parte de la auxiliar.

	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Envío del reto a realizar por parte de los y las estudiantes.</li><li>✓ Recojo y revisión de evidencias de aprendizajes.</li><li>✓ Finalmente deciden qué acciones realizarán para autorregular esa emoción cuando la experimenten.</li><li>✓ La docente realiza la retro alimentación</li><li>✓ Realizando preguntas como:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿Cómo te sentiste al realizarla? ¿Qué instrumento creaste? ¿Qué materiales utilizaste?</li><li>✓ ¿Hay algo que no te gustó realizar hoy? ¿Quieres contarme algo más?</li></ul></li></ul> <p><b>ACTIVIDADES DE SALIDA</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Nos despedimos entonando un canto de despedida a través de un video.</li></ul>
--	---

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.17.- I.E.I  
 1.18.- LUGAR  
 1.19.- DIRECTORA  
 1.20.- PROFESORA  
 1.21.- SECCIÓN -AULA  
 1.22.- N° NIÑOS Y NIÑAS  
 1.23.- NOMBRE DE LA SESIÓN : "¡Uff! las tareas del hogar"  
 1.24.- FECHA: 26/10/2021

- II. **PROPÓSITO DE LA SESIÓN** : Realiza actividades de acuerdo a sus posibilidades  
 III. **PRODUCTO**: Envía un audio de WhatsApp mencionado que actividad de realizo en casa.  
 IV. **APRENDIZAJES ESPERADOS**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	Autorregula sus emociones	. Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma	Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones desde sus posibilidades y considerando a los demás.



## V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ÁREA/COMPETENCIA	ACTIVIDADES
<p><b>ÁREA:</b></p> <p><b>COMPETENCIA:</b> ✓</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saludo por parte de la docente enviando un video a los niños y niñas al WhatsApp grupal</li> <li>✓ Se da a conocer el nombre de la actividad del día de hoy.</li> <li>✓ Asistencia de los niños y niñas, respondiendo mediante audios de WhatsApp a cada estudiante con mucho cariño y entusiasmo</li> </ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Nos ejercitamos para estar sanos ( video de baile o actividad motriz por parte de la Auxiliar)</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente envía un PPT al WhatsApp grupal de los niños y niñas como:</li> <li>✓ Oración de la mañana.</li> <li>✓ Día de la semana</li> </ul> <p>Interacción entre docente y estudiantes de forma asertiva.</p> <p><b>VISUALIZACIÓN DEL PROGRAMA:</b></p> <p>Medio de comunicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Televisión: APRENDO EN CASA POR TV PERÚ</li> <li>✓ Facebook: Envío del link de APRENDO EN CASA.</li> <li>✓ Envío de evidencia (foto) por parte de los niños y niñas al WhatsApp grupal.</li> </ul> <p><b>DESARROLLO DE ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente invita a los niños y niñas a observar y compartir en familia el siguiente video</li> </ul>

:Todos ayudamos en casa:

<https://www.youtube.com/watch?v=MLX958ncyhg>

- ✓ Luego de observar el video la docente realiza preguntas como:
  - ¿De qué se trata el video?
  - ¿Todos tenían la misma función en las actividades de la casa?
  - ¿Qué hacía mamá?
  - ¿Qué hacía papá?
  - ¿Los niños que hacían?
  - ¿Cumplían con sus actividades?
  - ¿En casa, que actividades realizas?
  - ¿Puedes hacer tú solo las actividades?

Las niñas y niños responden a las preguntas mediante el audio de WhatsApp

- ✓ Luego de ello la docente da a conocer el propósito del día a los estudiantes mediante un video al WhatsApp.
- ✓ Ahora sí: Te toca hacerlo en casa:
- ✓ Juega en casa a  
"SIMÓN MANDA"  
Simón manda: Que papá lave los platos.  
Simón manda: Que mamá cocine
- ✓ Sino manda: Que recoja mis juguetes  
Puedes jugar mencionando diferentes actividades que ayuden en las tareas de hogar.
- ✓ Diviértete jugando.  
Luego de realizar la actividad en casa, los y las estudiantes enviaran un audio mediante WhatsApp mencionando como se sintieron al realizar la actividad de  
"SIMÓN MANDA"

	<p>Se interactúa con los estudiantes de forma asertiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Finalmente se les pide que envíen un audio de WhatsApp mencionado que actividad de la casa hizo y que hicieron sus familias.</li> <li>✓ <b>NOS ALIMENTOS EN CASA</b></li> <li>✓ Envío de video al WhatsApp grupal sobre la alimentación saludable por parte de la auxiliar.</li> </ul> <p>✓ Envío del reto a realizar por parte de los y las estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Recojo y revisión de evidencias de aprendizajes.</li> <li>✓ Finalmente deciden qué acciones realizarán para autorregular esa emoción cuando la experimenten.</li> <li>✓ La docente realiza la retro alimentación</li> <li>✓ Realizando preguntas como:</li> <li>✓ ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿Cómo te sentiste al realizarla? ¿Lograste realizar todas las actividades de tu casa? ¿Qué actividades realizaron tus familiares? ¿Por qué es importante ayudar en casa? ¿A quién Hay algo que no te gustó realizar hoy? ¿Quieres contarme algo más?</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES DE SALIDA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Nos despedimos entonando un canto de despedida a través de un video.</li> </ul>
--	---

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.25.- I.E.I :  
 1.26.- LUGAR :  
 1.27.- DIRECTORA :  
 1.28.- PROFESORA :  
 1.29.- SECCIÓN -AULA :  
 1.30.- N° NIÑOS Y NIÑAS :  
 1.31.- NOMBRE DE LA SESIÓN : "¡Y ahora a cambiarnos de ropa!"  
 1.32.- FECHA: : 27/10/2021

- II. **PROPÓSITO DE LA SESIÓN** : Expresa los números ordinales primero, segundo, tercero al momento de cambiarse la ropa.  
 III. **PRODUCTO**: Envía audio de WhatsApp mencionando como se cambia de ropa para llegar a la escuela.  
 IV. **APRENDIZAJES ESPERADOS**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO
MATEMÁTICA	"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	. Utiliza los números ordinales "primero", "segundo" y "tercero" para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas, empleando, en algunos casos, materiales concretos	Expresa los números ordinales primero, segundo, tercero al momento de cambiarse la ropa.



## V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ÁREA/COMPETENCIA	ACTIVIDADES
<b>ÁREA:</b>  <b>COMPETENCIA:</b> ✓	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saludo por parte de la docente enviando un video a los niños y niñas al WhatsApp grupal</li> <li>✓ Se da a conocer el nombre de la actividad del día de hoy.</li> <li>✓ Asistencia de los niños y niñas, respondiendo mediante audios de WhatsApp a cada estudiante con mucho cariño y entusiasmo</li> </ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Nos ejercitamos para estar sanos ( video de baile o actividad motriz por parte de la Auxiliar)</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente envía un PPT al WhatsApp grupal de los niños y niñas como:</li> <li>✓ Oración de la mañana.</li> <li>✓ Día de la semana</li> </ul> <p>Interacción entre docente y estudiantes de forma asertiva.</p> <p><b>VISUALIZACIÓN DEL PROGRAMA:</b></p> <p>Medio de comunicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Televisión: APRENDO EN CASA POR TV PERÚ</li> <li>✓ Facebook: Envío del link de APRENDO EN CASA.</li> <li>✓ Envío de evidencia (foto) por parte de los niños y niñas al WhatsApp grupal.</li> </ul> <p><b>DESARROLLO DE ACTIVIDAD</b></p>

- ✓ La docente envía a los y las estudiantes videos para que los observen los invita a mirarlos y compartir en familia.

Canción: Cámbiate la ropa:

[https://www.youtube.com/watch?v=4eywSV8F\\_2Y](https://www.youtube.com/watch?v=4eywSV8F_2Y)

- ✓ La docente da a conocer el propósito del día a los estudiantes mediante un video al WhatsApp

Luego de observar el video la docente realiza preguntas como:

¿De qué se trata la canción ?

¿En qué parte de tu casa está tu ropa?

¿Dónde la guardas cuando está sucia?

Las niñas y niños responden a las preguntas mediante el audio de WhatsApp

- ✓ Luego de ello la docente da a conocer el propósito del día a los estudiantes mediante un video al WhatsApp.
- ✓ Seguido les propone a los estudiantes recordar
  - ¿Qué hacen cuando es el momento de ir a la escuela?
  - ¿Sigue con su pijama?
  - ¿Qué es lo que te pones primero?
  - ¿Puedes vestirse solo?
- ✓ ¿ Y sí imaginas que nos cambiamos de ropa para asistir a la escuela?
- ✓ Luego de sus respuesta la docente propone que ordenen la secuencia de como ellos se cambian en casa.
- ✓

	<div data-bbox="1227 347 1451 667" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1070 715 1832 778">Luego de realizar la actividad en casa, los y las estudiantes enviaran un audio mediante WhatsApp</p> <p data-bbox="1070 778 1639 810">Se interactúa con los estudiantes de forma asertiva.</p> <ul data-bbox="1034 810 1832 1230" style="list-style-type: none"> <li>✓ Finalmente se les pide que expresen mediante un audio de WhatsApp como se cambian de ropa para llegar a la escuela.</li> <li>✓ <b>NOS ALIMENTOS EN CASA</b></li> <li>✓ Envío de video al WhatsApp grupal sobre la alimentación saludable por parte de la auxiliar.</li> <li>✓ Envío del reto a realizar por parte de los y las estudiantes.</li> <li>✓ La docente envía un audio o video para mencionar el propósito de la actividad como también las indicaciones sobre el reto a realizar</li> <li>✓ Recojo y revisión de evidencias de aprendizajes.</li> <li>✓ Finalmente deciden qué acciones realizarán para autorregular esa emoción cuando la experimenten.</li> </ul>
--	---

	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ La docente realiza la retro alimentación</li><li>✓ Realizando preguntas como:</li><li>✓ ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿Cómo te sentiste al realizarla? ¿Qué te pusiste primero? ¿Lo lograste hacer solo? ¿Hay algo que no te gustó realizar hoy? ¿Quieres contarme algo más?</li></ul>
	<p><b>ACTIVIDADES DE SALIDA</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Nos despedimos entonando un canto de despedida a través de un video.</li></ul>



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

### I. DATOS INFORMATIVOS:

I.33.- LEI  
 I.34.- LUGAR  
 I.35.- DIRECTORA  
 I.36.- PROFESORA  
 I.37.- SECCIÓN -AULA  
 I.38.- N° NIÑOS Y NIÑAS  
 I.39.- NOMBRE DE LA SESIÓN : "Preparando todo para la fiesta "  
 I.40.- FECHA: : 28/10/2021

II. **PROPÓSITO DE LA SESIÓN** : Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia.

III. **PRODUCTO**: Envía una foto de la lista de cosas para la fiesta de cumpleaños

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO
COMUNICACIÓN	"LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA"	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	Comenta las emociones que le generó el texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencias	Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia

## V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ÁREA/COMPETENCIA	ACTIVIDADES
<b>ÁREA:</b>  <b>COMUNICACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saludo por parte de la docente enviando un video a los niños y niñas al WhatsApp grupal</li> <li>✓ Se da a conocer el nombre de la actividad del día de hoy.</li> <li>✓ Asistencia de los niños y niñas, respondiendo mediante audios de WhatsApp a cada estudiante con mucho cariño y entusiasmo</li> </ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Nos ejercitamos para estar sanos ( video de baile o actividad motriz por parte de la Auxiliar)</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente envía un PPT al WhatsApp grupal de los niños y niñas como:</li> <li>✓ Oración de la mañana.</li> <li>✓ Día de la semana</li> </ul> <p>Interacción entre docente y estudiantes de forma asertiva.</p> <p><b>VISUALIZACIÓN DEL PROGRAMA:</b></p> <p>Medio de comunicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Televisión: APRENDO EN CASA POR TV PERÚ</li> <li>✓ Facebook: Envío del link de APRENDO EN CASA.</li> <li>✓ Envío de evidencia (foto) por parte de los niños y niñas al WhatsApp grupal.</li> </ul> <p><b>DESARROLLO DE ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente envía a los y las estudiantes videos para que los observen los invita a mirarlos y compartir en familia. Enganchados cumpleaños feliz - canción infantil - mi perro chocolo</li> </ul>

<https://www.youtube.com/watch?v=qcrfE0SOyWY>

Luego de observar el video la docente realiza preguntas como:

- ¿De qué se trata el video?
- ¿Quién estaba de cumpleaños?
- ¿Cuántos años cumplía Ana?
- ¿Cuántos gorritos tiene?
- ¿Cuántos globos habían?
- ¿Estuvo lista la fiesta de cumpleaños?
- ¿Alguna vez has tenido de fiesta cumpleaños?
- ¿Cómo fue?

Las niñas y niños responden a las preguntas mediante el audio de WhatsApp

- ✓ Luego de ello la docente da a conocer el propósito del día a los estudiantes mediante un video al WhatsApp.
- ✓ Seguido les envía una foto de cumpleaños y les realiza las siguientes preguntas:
  - ✓ ¿Qué puedes ver en la imagen?
  - ✓ ¿Ya está lista fiesta de cumpleaños?
- ✓ Ahora sí: Te toca hacerlo en casa. Prepara tu fiesta de cumpleaños. Pídele a tu mamita que te cuente como celebra su fiesta de cumpleaños ahora imagina como quieres que sea la tuya. Seguido, pídele a tu mamita o papito que escriba lo que quieres que vaya en tu fiesta de cumpleaños en un papelote por ejemplo: globos, caramelos, regalos, etc. Después representa mediante dibujos todo lo que mencionaste para la preparación de tu fiesta. Se interactúa con los estudiantes de forma asertiva.
- ✓ Finalmente se les pide que envíen una foto de la preparación para su fiesta de cumpleaños

	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ <b>NOS ALIMENTOS EN CASA</b></li><li>✓ Envío de video al WhatsApp grupal sobre la alimentación saludable por parte de la auxiliar.</li></ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Envío del reto a realizar por parte de los y las estudiantes.</li><li>✓ Recojo y revisión de evidencias de aprendizajes.</li><li>✓ Finalmente deciden qué acciones realizarán para autorregular esa emoción cuando la experimenten.</li><li>✓ La docente realiza la retro alimentación</li><li>✓ Realizando preguntas como:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿Cómo te sentiste al realizarla? ¿ Tiene lista la fiesta de tu cumpleaños? ¿como la estas preparando?¿A quién Hay algo que no te gustó realizar hoy? ¿Quieres contarme algo más?</li></ul></li></ul> <hr/> <p><b>ACTIVIDADES DE SALIDA</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Nos despedimos entonando un canto de despedida a través de un video.</li></ul>
--	--



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.41.-IEI :  
 1.42.-LUGAR :  
 1.43.-DIRECTORA :  
 1.44.-PROFESORA :  
 1.45.-SECCIÓN –AULA :  
 1.46.-N° NIÑOS Y NIÑAS :  
 1.47.-NOMBRE DE LA SESIÓN: “Y ahora ¡somos lindas mariposas!”



### II. PROPÓSITO DE LA EXPERIENCIA:

Que los niños y niñas realicen movimientos con su cuerpo imitando el vuelo de las mariposas

### III. PRODUCTO:

Representa mediante un dibujo tu respuesta.

### IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIO
PSICOMOTRICIDAD	“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	Comprende su cuerpo.  Se expresa corporalmente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que 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 un lado de su cuerpo.</li> </ul>	Realiza movimientos con su cuerpo imitando el vuelo de las mariposas, en el patio de su casa

## V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ÁREA/COMPETENCIA	ACTIVIDADES
<p><b>ÁREA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Psicomotricidad</b></li> </ul> <p><b>COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saludo por parte de la docente enviando un video a los niños y niñas al WhatsApp grupal</li> <li>✓ Se da a conocer el nombre y el propósito de la actividad del día de hoy.</li> <li>✓ Asistencia de los niños y niñas, respondiendo mediante audios de WhatsApp a cada estudiante.</li> <li>✓ Nos ejercitamos para estar sanos ( video de baile o actividad motriz por parte de la Auxiliar)</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente envía un PPT al WhatsApp grupal de los niños y niñas con:</li> <li>✓ Oración de la mañana</li> <li>✓ Día de la semana</li> </ul> <p>Interacción entre docente y estudiantes mediante audios.</p> <p><b>VISUALIZACIÓN DEL PROGRAMA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Televisión: APRENDO EN CASA POR TV PERU</li> <li>✓ Facebook: Envío del link de APRENDO EN CASA.</li> <li>✓ Envío de evidencia (foto) por parte de los niños y niñas.</li> </ul> <p><b>DESARROLLO DE ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente después de dar a conocer el propósito del día a los estudiantes</li> <li>✓ Motiva a sus estudiantes con un video</li> <li>✓ Enlace <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ccZUjEJS9og">https://www.youtube.com/watch?v=ccZUjEJS9og</a></li> <li>✓ Interacción ¿De qué trata el video? ¿Cómo era primero la mariposita? ¿Qué le pasó después? ¿En qué se convirtió la oruga? ¿Por qué cambió su forma? ¿Cómo creen que se sintió la mariposita al volar por primera vez? ¿Les gustaría a ustedes ser unas maripositas y volar?</li> <li>✓ La docente propone a los niños salir al patio de su casa en donde hay espacio para volar libremente como mariposas.</li> </ul>

	<p>para ello se organizan ¿Para qué saldremos al patio? ¿Qué partes del cuerpo tendremos que mover para ser unas maripositas? ¿Qué espacios recorreremos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Luego, realizan su actividad moviendo su cuerpo imitando el movimiento de las mariposas.</li> <li>✓ Invitan para ello a su familia, para que se conviertan en una familia de maripositas volando.</li> <li>✓ La maestra les propone que junto a su familia descansen tomando aire y realizando respiración profunda, AL mismo tiempo que escuchan una melodía suave para relajarse.</li> <li>✓ Después dialogan con su maestra sobre lo realizado. ¿Qué hiciste? ¿Cómo te sentiste? ¿Con quién volaste? ¿Qué partes de tu cuerpo moviste?</li> <li>✓ Finalmente, la maestra propone que los niños y niñas representen su actividad realizada en una hoja.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>NOS ALIMENTOS EN CASA</b></li> <li>✓ Envío de video al WhatsApp grupal sobre la alimentación saludable por parte de la auxiliar.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Envío del reto a realizar por parte de los y las estudiantes.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Recojo y revisión de evidencias de aprendizajes.</li> <li>✓ Finalmente dialogan sobre otros movimientos de animales que pueden imitar para jugar y realizar movimientos corporales.</li> <li>✓ La docente realiza la retro alimentación</li> <li>✓ Realizando preguntas como: ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿Cómo te sentiste al realizarla? ¿A qué animalito imitaste hoy? ¿Qué parte de tu cuerpo moviste más? ¿Qué crees que puedes mejorar de la actividad de hoy?</li> </ul>

	<p><b>ACTIVIDADES DE SALIDA</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Nos despedimos entonando un canto de despedida a través de un video.</li></ul>
--	--

## ANEXOS





## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°7

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.48.- IEI :  
 1.49.- LUGAR :  
 1.50.- DIRECTORA :  
 1.51.- PROFESORA :  
 1.52.- SECCIÓN –AULA :  
 1.53.- N° NIÑOS Y NIÑAS :  
 1.54.- NOMBRE DE LA SESIÓN: | UY QUE MIEDO!

II. PROPÓSITO DE LA EXPERIENCIA: Que los niños identifiquen y reconozcan la emoción del miedo encontrando formas para regularla

III. PRODUCTO:¿ Pídele a un familiar que escriba en la parte inferior de la hoja lo que representaste.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS.


AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIO
PERSONAL SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construye su identidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	Reconoce sus emociones, así como las causas que las originan, y las comunica a través de palabras y con movimientos corporales que siente cuando tiene miedo.

## V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ÁREA/COMPETENCIA	ACTIVIDADES
<p><b>AREA:</b></p> <p>✓ <b>Personal Social</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saludo por parte de la docente enviando un video a los niños y niñas al WhatsApp grupal</li> <li>✓ Se da a conocer el nombre de la actividad del día de hoy.</li> <li>✓ Asistencia de los niños y niñas, respondiendo mediante audios de WhatsApp a cada estudiante.</li> </ul> <hr/> <p>✓ Nos ejercitamos para estar sanos ( video de baile o actividad motriz por parte de la Auxiliar)</p> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente envía un ppt al whatsapp de grupal de los niños y niñas como:</li> <li>✓ Oracion de la mañana</li> <li>✓ Día de la semana</li> </ul> <p>Interacción entre docente y estudiantes</p> <p><b>VISUALIZACIÓN DEL PROGRAMA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Television: APRENDO EN CASA POR TV PERU</li> <li>✓ Facebook: Envío del link de APRENDO EN CASA.</li> <li>✓ Envío de evidencia (foto) por parte de los niños y niñas.</li> </ul> <hr/> <p><b>DESARROLLO DE ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente envía a los y las estudiantes videos a observar mediante el WhatsApp grupal.</li> <li>✓ Invita a mirar y compartir en familia.</li> <li>▪ El monstruo de Viscacha <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3dotFb68Agc">https://www.youtube.com/watch?v=3dotFb68Agc</a></li> <li>▪ Monstruo de colores <a href="https://www.youtube.com/watch?v=INXAqHQmGsk">https://www.youtube.com/watch?v=INXAqHQmGsk</a></li> <li>▪ Cuando tengo miedo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=bbnlowCD95g">https://www.youtube.com/watch?v=bbnlowCD95g</a></li> </ul>

**ACTIVIDAD: ¡Y QUÉ MIEDO!**

**PROPÓSITO:** Que los niños identifiquen y reconozcan la emoción del miedo encontrando formas para regularla.



Queridas familias: Para que su niño o niña pueda tener conciencia de sus emociones, expresarlas y regularlas, necesita del acompañamiento de un adulto que los ayude, les brinde seguridad y confianza.

Así mismo que reconocca, valore y nombre las emociones que siente, que les dé la oportunidad de decir cómo se sienten, ofreciendo espacios de reflexión, diálogo y conversación para que puedan identificar y entender por qué se sienten de determinada manera.

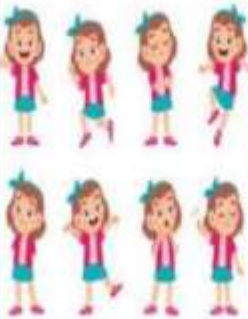
**RETO DEL DÍA**

Después de observar en familia el cuento "Los monstruos de Vizcachá".

Realice las siguientes preguntas a la niño o niña:  
 ¿A qué le tenía miedo Vizcachá? ¿Cómo sentía Vizcachá el miedo en su cuerpo? ¿Alguna vez le has sentido como Vizcachá? ¿Cómo fue ese momento? ¿Qué sentiste en tu cuerpo? Después de haber dialogado juntos en familia, te proponemos lo siguiente:

¿Qué podríamos hacer cuando sentimos miedo?  
 Responde la pregunta y representa mediante un dibujo tu respuesta.

Pídele a un familiar que escriba en la parte inferior de la hoja lo que representaste.



- ✓ NOS ALIMENTOS EN CASA
- ✓ Envío de video al WhatsApp grupal sobre la alimentación saludable por parte de la auxiliar

- ✓ Recojo y revisión de evidencias de aprendizajes.
- ✓ La docente realiza la retro alimentación
- ✓ Realizando preguntas como:  
¿Cómo te sientes hoy?, ¿Qué sientes cuando dibujas?, ¿Cómo se pone tu cuerpo cuando estás triste? ¿Qué haces para calmarte? ¿Te gusto la actividad? ¿Que no te gustó?

#### ACTIVIDADES DE SALIDA

- ✓ Nos despedimos entonando un canto de despedida a través de un video.

#### ANEXOS





## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.55.- I.E.I  
 1.56.- LUGAR  
 1.57.- DIRECTORA  
 1.58.- PROFESORA  
 1.59.- SECCIÓN –AULA  
 1.60.- N° NIÑOS Y NIÑAS  
 1.61.- NOMBRE DE LA SESIÓN: ¡ TODO LO QUE SIENTO!

II. **PROPÓSITO DE LA SESIÓN :** Que los niños y las niñas a través de la música y el juego experimenten y reconozcan diversas emociones.

III. **PRODUCTO:** Representa mediante un dibujo tu respuesta

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIO
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja	Reconoce sus emociones a través de la música, bailando y expresando con su cuerpo
		Aplica procesos creativos.	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Comenta de forma espontánea, a los adultos de su entorno, lo que ha experimentado y realizado al explorar sus emociones a través de la música
		Socializa sus procesos y proyectos	Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos	Describe lo que piensa y siente al escuchar canciones, e intercambia sus opiniones sobre las sensaciones que le generan.

## IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

ÁREA/COMPETENCIA	ACTIVIDADES
<b>ÁREA:</b> ✓ <b>Personal Social</b>  <b>COMPETENCIA:</b> ✓ <b>Construye su identidad.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saludo por parte de la docente enviando un video a los niños y niñas al WhatsApp grupal.</li> <li>✓ Se da a conocer el nombre de la actividad del día de hoy.</li> <li>✓ Asistencia de los niños y niñas, respondiendo mediante audios de WhatsApp a cada estudiante con mucho cariño y entusiasmo</li> </ul> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Nos ejercitamos para estar sanos ( video de baile o actividad motriz por parte de la Auxiliar)</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente envía un PPT al WhatsApp grupal de los niños y niñas como:</li> <li>✓ Oración de la mañana</li> <li>✓ Día de la semana</li> </ul> <p>Interacción entre docente y estudiantes de forma asertiva.</p> <p><b>VISUALIZACIÓN DEL PROGRAMA:</b></p> <p>Medio de comunicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Televisión: APRENDO EN CASA POR TV PERÚ</li> <li>✓ Facebook: Envío del link de APRENDO EN CASA.</li> <li>✓ Envío de evidencia (foto) por parte de los niños y niñas al WhatsApp grupal.</li> </ul> <p><b>DESARROLLO DE ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente envía a los y las estudiantes videos de cuento y canción para que los observen e invita a mirarlos y compartir en familia: Dialogan en familia acerca del cuento y canción:</li> </ul> <p style="text-align: center;">¡TODO LO QUE SIENTO!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Kc30uOrbOTQ">https://www.youtube.com/watch?v=Kc30uOrbOTQ</a></li> <li>✓ ¡TODO LO QUE SIENTO</li> <li>✓ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4KicopSisc8">https://www.youtube.com/watch?v=4KicopSisc8</a></li> </ul>

#### “DESCUBRO COMO SOY”

- ✓ <https://www.youtube.com/watch?v=n4zKmsZipLk>
- ✓
- ✓ La docente da a conocer el propósito del día a los estudiantes mediante un video al WhatsApp
- ✓ Interacción con los estudiantes: ¿Que sientes cuando escuchas una canción? ¿Qué siente tu cuerpo? La docente envía el reto a realizar dándoles las orientaciones correspondientes.

ACTIVIDAD: ¡ TODO LO QUE SIENTOS  
PROPÓSITO: Que los niños y las niñas regulen sus emociones a través de la música, juego y movimiento.



Te propongo que juntos escuchen diversas canciones o melodías que sean del agrado de la familia y que sean adecuadas para sus hijos e hijas.

Por ejemplo, la canción o música favorita de tu abuelito, quizás la de tu mamá, o la que suele cantar tu papá.

Escuchen un pedacito de cada una de ellas, cerrando los ojos, y conversando acerca de lo que estas les puedan hacer sentir en su cuerpo. Después de disfrutar de este momento.

Te propones lo siguiente: Escucha en familia la canción “Descubro cómo soy”. Mientras escuchan la canción, pueden cantarla, hacer movimientos según la letra (como: mirarse a los ojos, respirar, sentir como los cachetes “suben al reírse”, o poner la mano sobre el corazón para sentir los latidos).

Como evidencia envía un pequeño video disfrutando de la canción “Descubro cómo soy”.

- ✓ **NOS ALIMENTOS EN CASA**
- ✓ Envío de video al WhatsApp grupal sobre la alimentación saludable por parte de la auxiliar.

## ANEXOS

- ✓ Recojo y revisión de evidencias de aprendizajes.
- ✓ Finalmente deciden qué acciones realizarán para autorregular esa emoción cuando la experimenten.
- ✓ La docente realiza la retro alimentación
- ✓ Realizando preguntas como:
  - ✓ ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿Cómo te sentiste al realizarla?
  - ✓ ¿Cuándo escuchas una canción que sientes? ¿Qué canción escuchaste? ¿Qué parte de tu cuerpo mueves cuando bailas? ¿Te gusta bailar? ¿A quién Hay algo que no te gustó realizar hoy? ¿Quieres contarme algo más?

**ACTIVIDADES DE SALIDA**

- ✓ Nos despedimos entonando un canto de despedida a través de un video.



### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.62.-I.E.I

1.63.-LUGAR

1.64.-DIRECTORA

1.65.-PROFESORA

1.66.-SECCIÓN –AULA

1.67.-N° NIÑOS Y NIÑAS

1.68.-NOMBRE DE LA SESIÓN : ¡CUÁNTAS EMOCIONES!

#### II. PROPÓSITO DE LA EXPERIENCIA:

Que los niños y niñas a través de la lectura, reconozcan e identifiquen las diferentes emociones y la manera como regularlas.

#### III. PRODUCTO:

Representa mediante un dibujo lo que ahora harás cada vez que te sientas enojado o molesto.

#### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO
Comunicación	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. •	• Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local	Expresa sus emociones a partir de lo que escucha en el cuento.

## V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ÁREA/COMPETENCIA	ACTIVIDADES
<p><b>ÁREA:</b></p> <p>✓ <b>COMUNICACIÓN</b></p> <p><b>COMPETENCIA:</b></p> <p>✓ <b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saludo por parte de la docente enviando un video a los niños y niñas al WhatsApp grupal</li> <li>✓ Se da a conocer el nombre de la actividad del día de hoy.</li> <li>✓ Asistencia de los niños y niñas, respondiendo mediante audios de WhatsApp a cada estudiante con mucho cariño y entusiasmo</li> <li>✓ Nos ejercitamos para estar sanos ( video de baile o actividad motriz por parte de la Auxiliar)</li> </ul> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente envía un PPT al WhatsApp grupal de los niños y niñas como:</li> <li>✓ Oración de la mañana</li> <li>✓ Día de la semana</li> </ul> <p>Interacción entre docente y estudiantes de forma asertiva.</p> <p><b>VISUALIZACIÓN DEL PROGRAMA:</b></p> <p>Medio de comunicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Televisión: APRENDO EN CASA POR TV PERÚ</li> <li>✓ Facebook: Envío del link de APRENDO EN CASA.</li> <li>✓ Envío de evidencia (foto) por parte de los niños y niñas al WhatsApp grupal.</li> </ul> <p><b>DESARROLLO DE ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente envía a los y las estudiantes videos de cuento y canción para que los observen.</li> <li>✓ Invita a mirarlos y compartir en familia: Dialogan en familia acerca del cuento y canción que observaron</li> </ul> <p>Sacha kuna: EL BOSQUE DE LAS EMOCIONES  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=BSYiuw-60Q">https://www.youtube.com/watch?v=BSYiuw-60Q</a></p> <p>Canción: CUANTA EMOCIÓN!</p>

<https://www.youtube.com/watch?v=ujO2b87kCLI>

- ✓ La docente da a conocer el propósito del día a los estudiantes mediante un video al WhatsApp e Interactúa con los estudiantes: ¿Que siente tu cuerpo cuando estas molesto, triste, enojado?
- ✓ La docente envía el reto a realizar dándoles las orientaciones correspondientes.

**ACTIVIDAD: ¿CUANTAS EMOCIONES!**

**PROPOSITO:** Que los niños y niñas a través de la lectura, reconozcan e identifiquen las diferentes emociones y la manejen como reguladas.

Te propongo que después de leer en tu espacio de lectura los cuentos antes mencionados.

Dialogues en familia sobre las diferentes actividades que puedes realizar para calmarte después de una situación que te causó estrés.

Para regular o calmar una emoción podemos realizar acciones, como: abrazar a alguien y decirle lo que sentimos, abrazar lo que sentimos, poner cosas lindas, escuchar música, salir a caminar y jugar al aire que acompaña al viento, tocar con el sonido del viento, regar las plantas, mirar caer la lluvia, ver correr el agua del río, escuchar el sonido del mar, ver al maridito, jugar con la plastilina, etc.

Ahora que ya sabes que puedes hacer para calmar una emoción, representas mediante un dibujo lo que alguna vez te pasó que te sentiste enojado o triste.



- ✓ **NOS ALIMENTOS EN CASA**
- ✓ Envío de video al WhatsApp grupal sobre la alimentación saludable por parte de la auxiliar.

- ✓ Recoyo y revisión de evidencias de aprendizajes.
- ✓ Finalmente deciden qué acciones realizarán para autorregular esa emoción cuando la experimenten.
- ✓ La docente realiza la retro alimentación
  - ✓ Realizando preguntas como:

## ANEXOS

- ✓ ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿Cómo te sentiste al realizarla? ¿Qué ? ¿Qué acciones realizarás para calmarte? ¿Qué pasó en el cuento del bosque de las emociones? ¿Alguna vez has sentido tristeza? ¿ Cuándo te sientes feliz que haces? ¿A quién Hay algo que no te gustó realizar hoy? ¿Quieres contarme algo más?

**ACTIVIDADES DE SALIDA**

- ✓ Nos despedimos entonando un canto de despedida a través de un video.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.69.- I.E.1 :  
 1.70.- LUGAR :  
 1.71.- DIRECTORA :  
 1.72.- PROFESORA :  
 1.73.- SECCIÓN –AULA :  
 1.74.- N° NIÑOS Y NIÑAS :  
 1.75.- NOMBRE DE LA SESIÓN: : ! QUE CÓLERA! ! GUA! !GUA

II. **PROPÓSITO DE LA EXPERIENCIA:** Que los niños y las niñas identifiquen y reconozcan el enojo como emoción natural encontrando formas de regularlas.

III. **PRODUCTO:** Representa mediante un dibujo tu respuesta.

### IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO
PERSONAL SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>Construye su identidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se valora a sí mismo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce y expresa la emoción del enojo en su cuerpo representando a través de en un dibujo la manera como la regula.</li> </ul>

## V. SECUENCIA DIDÁCTICA

ÁREA/COMPETENCIA	ACTIVIDADES
<p><b>ÁREA:</b> ✓ <b>Personal Social</b></p> <p><b>COMPETENCIA:</b> ✓ <b>Construye su identidad.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saludo por parte de la docente enviando un video a los niños y niñas al WhatsApp grupal</li> <li>✓ Se da a conocer el nombre de la actividad del día de hoy.</li> <li>✓ Asistencia de los niños y niñas, respondiendo mediante audios de WhatsApp a cada estudiante con mucho cariño y entusiasmo</li> </ul> <hr/> <p>✓ Nos ejercitamos para estar sanos ( video de baile o actividad motriz por parte de la Auxiliar)</p> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente envía un PPT al WhatsApp grupal de los niños y niñas como:</li> <li>✓ Oración de la mañana</li> <li>✓ Día de la semana</li> <li>✓ Interacción entre docente y estudiantes de forma asertiva.</li> </ul> <p><b>VISUALIZACIÓN DEL PROGRAMA:</b> Medio de comunicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Televisión: APRENDO EN CASA POR TV PERÚ</li> <li>✓ Facebook: Envío del link de APRENDO EN CASA.</li> <li>✓ Envío de evidencia (foto) por parte de los niños y niñas al WhatsApp grupal.</li> </ul> <p><b>DESARROLLO DE ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente envía a los y las estudiantes videos de cuento y canción para que los observen.</li> <li>✓ Invita a mirarlos y compartir en familia: Dialogan en familia acerca del cuento “LA FURIA DE OTORONGO” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZjnlR1gYTNM">https://www.youtube.com/watch?v=ZjnlR1gYTNM</a></li> <li>✓ La docente da a conocer el propósito del día a los estudiantes mediante un video al WhatsApp e Interactúa con los estudiantes:</li> </ul>

- ✓ La docente envía el reto a realizar dándoles las orientaciones correspondientes.

**ACTIVIDAD:** ! QUE CÓLERA! ! GUA! !GUA

**PROPÓSITO:** Que los niños y las niñas identifiquen y reconozcan el enojo como emoción natural encontrando formas de regularlas.



Después de leer el cuento “La furia de Otorongo”, pregúntale a tu niño o niña las siguientes preguntas:

¿Qué emoción sentía Otorongo? ¿Cómo sentía la furia o enojo en su cuerpo? ¿Alguna vez te has sentido tan furiosa/o o enojada/o como él? ¿Qué te hizo sentir tan furiosa/o? ¿Qué suelen hacer las personas que conoces cuando están molestas o enojadas? Escuche con atención a tu niña o niño mientras conversan.

¿Qué podríamos hacer cuando sentimos enojo? Responde la pregunta y representa mediante un dibujo tu respuesta.

Pídele a un familiar que escriba en la parte inferior de la hoja lo que representaste.

- ✓ **NOS ALIMENTOS EN CASA**
- ✓ Envío de video al WhatsApp grupal sobre la alimentación saludable por parte de la auxiliar.



**ANEXOS**

- ✓ Recojo y revisión de evidencias de aprendizajes.
- ✓ Finalmente deciden qué acciones realizarán para autorregular esa emoción cuando la experimenten.
- ✓ La docente realiza la retro alimentación
- ✓ Realizando preguntas como:
- ✓ ¿Qué actividad realizamos el día de hoy? ¿Cómo te sentiste al realizarla? ¿Cómo se pone tu cuerpo cuando experimentas emociones como feliz o enojo? ¿En qué momento te sientes molesto? ¿Qué pasa con tu cuerpo cuando te sientes molesto? ¿Qué acciones realizarás para calmarte? ¿A quién Hay algo que no te gustó realizar hoy? ¿Quieres contarme algo más?

**ACTIVIDADES DE SALIDA**

- ✓ Nos despedimos entonando un canto de despedida a través de un video.



## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

11%

INDICE DE SIMILITUD

12%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

## FUENTES PRIMARIAS

---



[repositorio.uladech.edu.pe](https://repositorio.uladech.edu.pe)

Fuente de Internet

11%

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo