



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA MEJORAR LA AUTONOMÍA
EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR
CRISTIANA EMANUEL VILLA MARIA, SULLANA, 2024**

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

AUTOR

**GONZALES SANTUR, LEYDI DANITZA
ORCID:0009-0007-2341-7844**

ASESOR

**AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO
ORCID:0000-0002-8638-6834**

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0127-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **15:30** horas del día **22** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA Presidente
FLORES ARONI BERTHA JUANA Miembro
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA MEJORAR LA AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR CRISTIANA EMANUEL VILLA MARIA, SULLANA, 2024**

Presentada Por :
(0407191027) **GONZALES SANTUR LEYDI DANITZA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **16**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA
Presidente

FLORES ARONI BERTHA JUANA
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA MEJORAR LA AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR CRISTIANA EMANUEL VILLA MARIA, SULLANA, 2024 Del (de la) estudiante GONZALES SANTUR LEYDI DANITZA, asesorado por AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 8% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 18 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi madre, la Sra. Elvira que ha sido mi bastón y más que mi soporte ha sido mi ángel guardián, a mis hijos que día a día me empujan a seguir en este trayecto y que son mi principal motivo de superación, a mis hermanos que formaron parte de este gran equipo los amo y a todos los miembros de mi familia que aportaron para que logre ser una profesional.

Agradecimiento

Agradezco a Dios, por haber obrado conmigo y por haberme dado las fuerzas exactas para continuar este camino y sobre todo por poner a las personas correctas para que me apoyen a lograr mis metas y una de ellas es mi madre, una mujer constante y aguerrida, a mis hijos que son mi motor, a mis hermanos que son parte de mis días, a mis tías, tíos, primos, amigos tan serviciales y a todas aquellas personas que de corazón aportan en mi vida...los amo. Gracias

Índice General

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento	V
Índice Contenido	VI
Índice de tablas	VIII
Lista de Figuras	IX
Resumen	X
Abstract.....	XI
I.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	5
2.1. Antecedentes.....	5
2.2. Bases teóricas	9
2.3. Hipótesis	16
III.METODOLOGÍA.....	17
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación	17
3.2. Población y muestra	18
3.3. Variables. Definición y operacionalización.....	19
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información	26
3.5. Método de Análisis	27
3.6. Aspectos éticos	27
IV. RESULTADOS	29
V. DISCUSION	40
VI. CONCLUSIONES	42
VII RECOMENDACIONES	43
Referencias	44
ANEXOS	47
Anexo 01.Matriz de consistencia.....	47
Anexo 02.Instrumentos de recolección de información	49

Anexo 03. Ficha Técnica de los instrumentos(validez y confiabilidad).....	51
Anexo 04. Formato consentimiento informado.....	76

Índice de tablas

Tabla 1. Distribución de la población	18
Tabla 2. Distribución de la muestra	19
Tabla 3 Matriz de operacionalización	22
Tabla 4 Nivel de la autonomía según pre test y post test en niños de 5 años.....	29
Tabla 5 Prueba de Normalidad.....	31
Tabla 6. Prueba de rangos.....	332
Tabla 7 Estadístico de Prueba.....	343
Tabla 8 Nivel alcanzado en la autonomía moral.....	35
Tabla 9 Nivel alcanzado en la autonomía intelectual.....	34
Tabla 10 Aplicación de sesiones.....	36
Tabla 11 Aplicación post test y pre test en la primera dimensión.....	38
Tabla 12 Evaluación post test y pre test en la segunda dimensión.....	39

Lista de Figuras

Figura 1. Nivel de autonomía en niños de 5 años.....	300
Figura 2. Nivel alcanzado en la dimensión Autonomía Moral.....	333
Figura 3. Nivel alcanzado en la dimensión Autonomía Intelectual ¡Error! Marcador no definido.	
Figura 4. Aplicación de sesiones..... ¡Error! Marcador no definido.	
Figura 5. Evaluación Post Test en la primera dimensión..... ¡Error! Marcador no definido.9	
Figura 6. Evaluación de Post Test en la segunda dimensión.....	40

Resumen

La autonomía es la capacidad que posee cada persona para valerse por sí misma, es la regularización de la conducta gracias a normas creadas por el hombre y que se relaciona con todas las actividades que desarrolla en su vida diaria, así mismo el juego es una actividad vital e indispensable que contribuye al desarrollo físico y mental del estudiante, el mismo que logra que el niño sea autónomo y responsable de sus acciones. La presente investigación El juego como estrategia de aprendizaje para mejorar la autoestima en los niños de 5 años de la Institución educativa Particular Cristiana Emanuel de Villa María Sullana, 2024, tuvo como objetivo, determinar de qué manera el juego como estrategia de aprendizaje ayuda a mejorar la autonomía en niños de 5 años, se aplicó una metodología de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño preexperimental, así mismo se aplicó un pretest y post test con una muestra de 20 estudiantes de 5 años a quienes se aplicaron 10 sesiones con la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo, dentro de los resultados del pretest que se aplicó dio como resultado que el 95% de los niños se encontraban en nivel de inicio, el 5% en proceso, mientras que en el post test se obtuvo como resultado que el 95% de logro previsto y 5 % en proceso. Lo que quiere decir que los juegos si mejoran la autonomía en los niños de 5 años del nivel inicial.

Palabras clave: autonomía, estrategia, juego

Abstract

Autonomy is the capacity that each person has to take care of themselves, it is the regularization of behavior thanks to rules created by man and that is related to all the activities that they carry out in their daily life, likewise, play is an activity vital and indispensable that contributes to the physical and mental development of the student, which makes the child autonomous and responsible for his or her actions. The present research The game as a learning strategy to improve self-esteem in 5-year-old children of the Particular Christian Emanuel Educational Institution of Villa María Sullana, 2024, had as its objective to determine how the game as a learning strategy helps to improve autonomy in 5-year-old children, a quantitative methodology, explanatory level and pre-experimental design was applied, likewise a pre-test and post-test was applied with a sample of 20 5-year-old students to whom 10 sessions were applied with the technique of observation and as an instrument the checklist, Within the results of the pretest that was applied, 95% of the children were at the beginning level, 5% in process, while in the post test the result was that 95% of expected achievement and 5% in process. Which means that games do improve autonomy in 5-year-old children at the initial level.

Keywords: autonomy, strategy, game

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

Narváz (2015) Hoy en día el sistema educativo tiene el reto de formar individuos autónomos, situación que actualmente preocupa mucho dentro de las escuelas por presentarse falta de autonomía en los niños, así mismo se menciona que no es necesario tener recursos para lograr aprender a aprender, lo que importa es que logren una convivencia de armonía dentro de su comunidad, escuchándose así mismo para tomar sus propias decisiones, sin estar determinados por deseos instintivos ni modelos coercitivos impuestos por la sociedad. Así que, para desarrollar la autonomía, le corresponde a la educación trabajar tres elementos fundamentales, tales como: la voluntad, la libertad y la autoestima.

Lanchimba y Quilumba (2022), en su trabajo de investigación La importancia del juego para el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad en Quito Ecuador durante el año 2021, tuvo como objetivo Identificar la importancia del juego para el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, durante el año 2021, Asimismo, el diseño metodológico presentó un enfoque cualitativo, el cual responde a un trabajo de investigación con método descriptivo, de tipo bibliográfico-documental, ya que se recurrió a fuentes bibliográficas (libros digitales, sitios web, revistas, repositorios) donde se concluye que mediante el análisis realizado según las teorías expuestas por varios autores el juego al ser utilizado como estrategia pedagógica se convierte en una herramienta sencilla, fácil y práctica de aplicar en actividades cotidianas orientadas a desarrollar la autonomía de manera espontánea en la infancia, puesto que, se da inicio al desarrollo de la identidad, la autoestima, los valores, ser independientes, autosuficientes y en la adquisición de hábitos sobre todo en su proceso de enseñanza - aprendizaje.

A nivel nacional Nazario y Paredes (2020) en la revista de Investigación y Cultura - Universidad César Vallejo de Chiclayo, describen en su trabajo de investigación el juego como estrategia para el desarrollo de la identidad y autonomía en niños menores de 6 años Instituciones educativas en el nivel inicial Chiclayo 2019, aplicó un instrumento de recolección de datos, siendo esta una lista de cotejo, la cual fue validada a juicio de experto con un nivel de confiabilidad de 0.889 y en conclusión se verificó que el objetivo de la investigación ha sido alcanzado satisfactoriamente, ;las variables de El juego como estrategia influyeron de forma significativa y que el proceso de investigación aporta como

resultado que el juego como estrategia ha permitido desarrollar la identidad y autonomía de los estudiantes en el desarrollo de la identidad y autonomía en los niños menores de 6 años.

A nivel local Silva Dioses (2023) en su trabajo de investigación Juego motor para mejorar la autonomía de los niños de 5 años de una institución educativa pública de Sullana 2021, utilizó juegos motores los niños tuvieron la libertad para jugar y desplazarse de manera libre por diferentes espacios mostrando una actitud positiva frente a las actividades y participaron de manera activa y donde concluyó Se determinó que los juegos motores como estrategia mejoran la autonomía de los niños de 5 años

En la Institución Educativa Particular Cristiano “Emanuel” de Sullana se presentó muy a menudo situaciones donde los estudiantes no eran autónomos y dependían mucho de lo que les diga la docente ,en un pre test realizado arrojó que un 95 % estaban en inicio, es decir no eran autónomos , ni mucho menos tenían iniciativa ni aportaban ideas que enriquezcan las actividades plasmadas dentro de la escuela, es así que surge la investigación de este problema que consiste en aplicar el juego como estrategia para que los estudiantes desarrollen su autonomía y por ende logren desarrollar habilidades tanto físicas como cognitivas.

Maldonado y Cuadrado (2023) hacen mención a la autonomía y el juego unidas ya que el juego permite a los niños de educación inicial desarrollar muchas habilidades creando así nuevas experiencias significativas, donde ellos puedan tomar decisiones libres, generando un clima de confianza, motivación concibiendo de esta manera lograr la independencia, seguridad e integración. La palabra juego, además de caracterizarse por ser una actividad lúdica, implica el ejercicio de desarrollar capacidades en el sujeto. (Nassr, 2017, p.23). Las ventajas de enseñar y aprender tanto a niños como a niñas a una edad temprana deben tenerse en cuenta al proporcionarles instrucción. Los niños y niñas se benefician del desarrollo de la autonomía personal a través de hábitos y rutinas, ya que poder realizar estas tareas de manera independiente los hace sentir más motivados, dispuestos y valiosos.

Es por eso que se justifica el estudio de esta investigación la misma que nos ayudara a saber la estrecha relación que hay entre el juego y la autonomía, pero sobre todo a crear nuevas estrategias para que sean aplicadas y lograr tener niños autónomos e independientes.

Después de haber indagado hacemos una proyección a esta investigación y en el hipotético caso no se logrará aplicar o dar solución a esta problemática, estaremos enfrentando a un grupo de estudiantes dependientes, conformistas, egoístas y sobre todo con poco interés de conocer todo aquello que lo rodea, ni tampoco hayas soluciones simples a sus problemas.

Maldonado y Cuadrado (2023) los juegos ayudan a que los niños se desarrollen en las áreas de psicología, pedagogía y social, así mismo los ayuda a interactuar con su entorno. Jugar es importante ya que ayuda a tener confianza en sí mismos, a conocer cuáles son sus habilidades y adquirir experiencias; por lo tanto, da posibilidad al desarrollo de sus áreas de una manera integral ya que explora y descubre su mundo conllevando a socializar. Si nos basamos en la teoría del juego pues se crearon material didáctico de acuerdo al tamaño de los infantes y a la realidad, creando una sensación de seguridad, confianza y sociabilidad. En resumen, el juego siempre estará ligado a la autonomía puesto que significa la libertad al descubrimiento y adaptación al medio.

1.2. Enunciado del problema:

General:

¿De qué manera el juego como estrategia ayuda a mejorar la autonomía en niños de 5 años del nivel inicial de la I.E.P.C Emanuel Villa María, Sullana ,2024

Específicos:

¿De qué manera podemos identificar las estrategias en el juego para mejorar la autónoma en los niños de 5 años de la I.E.P.C Emanuel

¿De qué manera podemos aplicar las estrategias en el juego para mejorar la autónoma en los niños de 5 años de la I.E.P.C Emanuel

¿De qué manera podemos evaluar las estrategias en el juego para mejorar la autónoma en los niños de 5 años de la I.E.P.C Emanuel

1.3. Objetivos de la investigación:

General:

Determinar de qué manera el juego como estrategia ayuda a mejorar la autonomía en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Cristiana Emanuel Villa María, Sullana,2024

Específicos:

Identificar el nivel de autonomía en los niños de 5 años a través de un pre test de la I.E.P.C Emanuel Villa María, Sullana,2024

Aplicar los juegos como estrategia de aprendizaje para mejorar la autonomía en los niños de 5 años de I.E.P.C Emanuel Villa María, Sullana,2024

Evaluar el nivel de autonomía en los niños de 5 años en un post test de la I.E.P.C Emanuel Villa María, Sullana,2024

1.4. Justificación de la investigación

Teórica: Desde el punto de vista teórico los aportes son referenciales al juego y cómo influye en la autonomía de los niños en relación a su independencia de tomar la iniciativa, ayudando a que los docentes fortalezcan sus estrategias y enriquezcan sus resultados.

Práctica: Si observamos desde el punto de vista práctico el juego ha sido un aliado para que los estudiantes se liberen y logren ser más autónomos y en el punto

Metodológica: Nos ayudó a tener resultados más claros para poder analizar con la aplicación de las sesiones y dar a conocer cuáles han sido los logros y si se presentó alguna dificultad.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedente Internacionales

Lanchimba y Quilumba (2022), en su trabajo de investigación La importancia del juego para el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad en Quito Ecuador durante el año 2021, tuvo como objetivo Identificar la importancia del juego para el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, durante el año 2021, Asimismo, el diseño metodológico presenta un enfoque cualitativo, el cual responde a un trabajo de investigación con método descriptivo, de tipo bibliográfico-documental, ya que se recurrió a fuentes bibliográficas (libros digitales, sitios web, revistas, repositorios) donde se concluye que mediante el análisis realizado según las teorías expuestas por varios autores el juego al ser utilizado como estrategia pedagógica se convierte en una herramienta sencilla, fácil y práctica de aplicar en actividades cotidianas orientadas a desarrollar la autonomía de manera espontánea en la infancia, puesto que, se da inicio al desarrollo de la identidad, la autoestima, los valores, ser independientes, autosuficientes y en la adquisición de hábitos sobre todo en su proceso de enseñanza - aprendizaje.

Arias Zuluaga (2019), en su proyecto de investigación Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede en Bogotá Colombia, tuvo como objetivo Diseñar e implementar una propuesta didáctica utilizando los juegos tradicionales como un instrumento que ayude al niño a ser más autónomo ya que estos juegos permiten transmitir reglas, seguir instrucciones y normas que se han establecido de generación en generación y que ayudan a la formación del niño, con una metodología de tipo cualitativo–descriptivo el cual se desarrollara a través de la investigación acción y se concluye que Los juegos tradicionales permiten generar ambientes de aprendizaje direccionados en pro de la unidad, disminuyendo las divisiones, propagando un pensamiento de fortaleza creadora y constructiva gracias a las diferencias de todos los participantes en un entorno educativo, en este caso las clases de educación física del curso 103 de la Institución Educativa Distrital Vista Bella.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Gonzales y Remigio (2022) en su tesis estrategias que favorecen el desarrollo de la autonomía en niños del nivel inicial de la institución educativa particular “Santo domingo de Guzmán” – Huacho Lima , tuvo como objetivo el determinar la relación entre las estrategias y el desarrollo de la autonomía en los niños del nivel inicial de la Institución

Educativa Particular “Santo Domingo de Guzmán” – Huacho Lima ,el tipo de investigación que se consideró trabajar fue de tipo descriptivo, no experimental, así mismo se concluyó que existe correlación significativa entre las estrategias y el desarrollo de la autonomía de los niños del nivel inicial. Ambas variables superan el 50%, lo que evidencia la relación entre ellas. En ese sentido, ofrecemos los aportes a la comunidad educativa enfocados a mejorar el desarrollo integral de los educandos de la Institución Educativa Particular “Santo Domingo de Guzmán.

Nazario y Paredes (2020) en la revista de Investigación y Cultura -Universidad César Vallejo de Chiclayo, describen su trabajo de investigación el juego como estrategia para el desarrollo de la identidad y autonomía en niños menores de 6 años Instituciones educativas en el nivel inicial Chiclayo 2019, tuvo como objetivo general Promover el desarrollo de la identidad y autonomía de niños menores de 6 años a través de estrategias de juego, con un diseño de investigación pre experimental, tomando como muestra a un total de 75 niños, a los cuales se aplicó un instrumento de recolección de datos, siendo esta una lista de cotejo, la cual fue validada a juicio de experto con un nivel de confiabilidad de 0.889 y en conclusión se verificó que el objetivo de la investigación ha sido alcanzado satisfactoriamente, ;las variables de El juego como estrategia influyeron de forma significativa y que el proceso de investigación aporta como resultado que el juego como estrategia ha permitido desarrollar la identidad y autonomía de los estudiantes en el desarrollo de la identidad y autonomía en los niños menores de 6 años.

Cubas (2019) en su trabajo de investigación el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños del nivel inicial de la institución educativa N°203 Pasitos de Jesús, Lambayeque 2021, tuvo como objetivo desarrollar la autonomía en estos niños haciendo de ellos unas personas independientes, el tipo de investigación fue aplicada con un diseño pre experimental descriptiva, la población estuvo conformada por 350 niños y niñas y la muestra fueron 20 niños del nivel inicial, se empleó la técnica de la observación y el instrumento fue una guía de observación. Con validación de personas altamente capacitados precisando la fiabilidad mediante el demográfico Alpha de Cronbach. Los resultados obtenidos del pre test nos dice que el 85% se encontraban con un nivel bajo de autonomía, mientras que el post test los resultados cambiaron a un 60% de nivel alto de autonomía, un 30% en nivel medio y el 10% en nivel bajo, cuyos resultados demuestran una clara mejoría, llegando a la conclusión que la aplicación del juego como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo de la autonomía en estos niños.

Burneo (2020) en su trabajo de investigación El juego como estrategia para el trabajo con niños de educación inicial en la ciudad de Tumbes Piura Perú, tuvo por objetivo general describir aspectos relevantes del uso del juego como estrategia en el trabajo con niños de educación inicial con una metodología preexperimental y concluye que existen muchos estudios que indican que el juego es una de las herramientas más importantes que se utilizan para el desarrollo de aprendizajes en el nivel inicial, los pedagogos recomiendan que el juego debe ser aplicado en las sesiones de aprendizaje en forma constante en el nivel inicial y recomiendan que los docentes tengan en cuenta los trabajos o aportes que se plantean constantemente por investigadores que recomiendan al juego como estrategia de aprendizaje en el nivel inicial.

2.1.3. Antecedentes regionales

Jaramillo (2023), en su estudio Juego libre y desarrollo de la autonomía en estudiantes de 5 años de una I.E de Piura 2023, tuvo como objetivo determinar si existe una relación entre el juego libre y la autonomía, basándose en un estudio básico y con una metodología de tipo correlacional no experimental con corte transversal, basado en una población de 80 niños y una muestra de 60. Los resultados demostraron que no existe correlación entre las variables en estudio ($0.905 > 0.05$), tampoco existe relación entre la variable juego libre y la dimensión de relación consigo mismo ($636 > 0.05$), entonces concluye que no hay relación entre las variables. Según Pretest mostró que en la variable autonomía el 75% de los niños estaba en un nivel de proceso y un 25% en inicio; sin embargo, al aplicar las sesiones compuestas por el juego libre, el 65% llegó al nivel de logro, mientras que en proceso solo quedaron un 35% y 0% en inicio. A todo esto, se concluyó que la variable juego libre sirve de manera significativa en la mejora de la autonomía de los escolares participantes. Por último, se observa a los niños de 5 años han desarrollado niveles altos de juego libre (76.7%). Además, se evidencia que los niños de 5 años presentan también niveles altos de autonomía (76.7%), en definitiva, no hay relación entre las variables.

Jaramillo (2023) en su trabajo de investigación Juego libre y desarrollo de la autonomía en estudiantes de 5 años de una I.E de Piura 2023, tuvo como objetivo determinar la relación entre juego libre y el desarrollo de autonomía en estudiantes de 5 años de una institución educativa pública de Piura 2023, con una metodología descriptivo correlacional, no experimental con corte transversal. Con una población de 80 niños y niñas de ambos sexos y una muestra de 60, teniendo en cuenta los criterios para seleccionar los elementos

de participación. Se obtuvo como resultado que no existe correlación entre las variables juego libre y el desarrollo de autonomía en estudiantes de 5 años de una institución educativa pública de Piura 2023, ($0.905 > 0.05$) Así mismo, no existe relación entre la variable juego libre y la dimensión de relación consigo mismo ($636 > 0.05$); por consiguiente, no existe relación entre la variable juego libre y la dimensión relación con los demás ($,919 > 0.05$) en conclusión final se determina que no hay relación entre las variables de estudio.

2.1.4 Antecedentes Locales

Silva (2023) en su trabajo de investigación Juego motor para mejorar la autonomía de los niños de 5 años de una institución educativa pública de Sullana 2021, tuvo como objetivo general determinar la influencia del juego motor como estrategia en la autonomía de los niños de 5 años de una I.E. Pública de Sullana, 2021 con una metodología de tipo aplicada con un nivel explicativo y diseño pre experimental con pre test y post test aplicado a 22 niños de 5 años que conforman la muestra y que fueron seleccionados de manera no probabilística por conveniencia de la población de 22 niños de años de edad y al comparar los resultados se comprobó que el nivel de inicio disminuyó en 73% y el nivel de logro destacado aumentó en 82%. Por lo tanto, se determinó que existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del post test, donde concluyó que se determinó que los juegos motores como estrategia mejoran la autonomía de los niños de 5 años, a través de las actividades en las que se utilizó juegos motores los niños tuvieron la libertad para jugar y desplazarse de manera libre por diferentes espacios mostrando una actitud positiva frente a las actividades y participaron de manera activa.

Fiestas (2023) en su trabajo de investigación titulado El juego de roles como estrategia para desarrollar la autonomía en los niños de 4 años de la institución educativa “José Eusebio Merino y Vincés”, Sullana, 2021, tuvo como objetivo determinar en qué medida el juego de roles como estrategia desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vincés, Sullana, 2021, la metodología tuvo un nivel de investigación explicativa debido a que se explica cómo la variable juego de roles como estrategia actúa sobre el nivel de autonomía de los niños y con un diseño pre experimental; así mismo se concluyó que el juego de roles desarrolla la autonomía de los niños de 4 años permite a los niños la posibilidad de participar de manera autónoma superando su timidez. Se halló en la prueba de hipótesis un nivel de significancia de 0,001 valor menor o igual que

$p \leq 0,005$ demostrando que se debe realizar actividades de juego de roles para fortalecer la autonomía de los niños.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Definición del juego

Edo et al. (2017) en su libro el juego en la primera infancia refieren que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo Psicomotor, intelectual, social y afectivo emocional y enfatizan cinco definiciones como : el juego es siempre una fuente de placer, el juego es libertad, el juego es sobre todo un proceso, la ficción es un elemento constitutivo del juego, el juego es una actividad seria y desde el punto de vista del desarrollo psicomotor, el juego potencia la fuerza, el control muscular, el equilibrio , la percepción y la confianza en el uso del cuerpo están presentes en las actividades lúdicas y se incrementan con la práctica.

Meneses y Monge (2001) expresa que el juego es una realidad compleja y difícil de definir, pero si puede señalar algunas otras definiciones como la de Blanchard y Cheska (1986) donde afirman que el “El juego es un fenómeno no solamente universal de los seres humanos, sino que es común, además a otros animales.

Ortiz también menciona que el juego es una conducta humana, forma parte del comportamiento humano. Y al igual que el ser humano es niño, adolescente, adulto y anciano, el juego recorre también junto a él y con él todas las etapas evolutivas. El juego, por tanto: nace, viaja y acompaña y muere con el ser humano. El juego nace, se desarrolla y muere con el pensamiento, con las acciones, con los sentimientos y con las emociones del ser humano.

2.2.1.1 La importancia del juego.

Solis (2019) menciona la importancia del juego por ser un componente esencial de la vida de los niños, el mismo que contribuye al desarrollo físico y al bienestar cognitivo, social y emocional que garantiza un correcto desarrollo y aprendizaje en la primera etapa de la vida. Este concepto ha cobrado mucha relevancia investigadora por su influencia en el desarrollo infantil por ello se le ha intentado dar comprensión desde diversos enfoques. Surgen así teorías que tratan de explicar el juego desde una perspectiva biológica, psicológica, pedagógica e histórica.

2.2.1.2 Dimensiones del juego.

Solís (2018) en la revista voces de la educación menciona las áreas que se potencian a través del juego y se han tomado como dimensiones, entre ellas tenemos

La afectividad

Esta área posee un papel muy importante y sobre todo es clave para forjar la identidad, y personalidad con el fomento de la autonomía, en este sentido el juego es una actividad con privilegios ya que permite la libre expresión, encontrar sus intereses y aficiones, con esta actividad experimenta, explora y genera sus propios aprendizajes.

La motricidad

Una de las razones por la que el niño debe jugar es para que se desarrolle físicamente, es decir a través del funcionamiento corporal logran incorporar capacidades como el equilibrio, la coordinación, así mismo desarrollan social y emocionalmente.

La inteligencia

El juego influye positivamente en el desarrollo Psicológico, aportando valiosamente en el área del lenguaje, socialización, motora y cognoscitivas.

Sensoriomotor es la clave para la inteligencia y al realizar movimientos en el juego contribuye al desarrollo de su potencial cognitivo, además activa la memoria y pone en marcha muchas habilidades.

La creatividad

El pensamiento creativo aumenta con el juego, el mismo que también favorece la fluidez, flexibilidad y originalidad. Constituye un modo de expresión espontaneo y natural con cada una de sus fantasías.

La sociabilidad

Los juegos colectivos implican oportunidades de interacción social comunicación. Los juegos que implican a varios jugadores ofrecen inherentes oportunidades de interacción social y de practicar aspectos como guardar el turno, comunicación, negociación y resolución de conflictos, así como la empatía.

2.2.1.3 Teórico del juego

El teórico en el cual nos apoyaremos nuestra investigación es en Gian Piaget de nacionalidad suiza, es considerado uno de los padres de psicología evolutiva del siglo XX. Fue un biólogo, psicólogo y epistemólogo reconocido por sus estudios de epistemología

genética y por su teoría constructiva sobre el desarrollo cognitivo e intelectual del niño, en la que vincula el aspecto biológico y ambiental en el desarrollo del pensamiento, que es uno de los pilares fundamentales de la teoría del aprendizaje de Piaget.

El juego es un medio que constituye y enriquece el desarrollo intelectual"; así mismo, expresa que los juegos se vuelven más significativos a medida que el niño se va desarrollando

2.2.2. Autonomía

2.2.2.1 Definición de Autonomía

Salazar (2018) menciona que la autonomía se puede definir como la capacidad que tiene la persona para valerse por sí misma, mientras que Narra (2023) refiere a la autonomía como la regularización de la conducta gracias a normas creadas por el propio hombre, se dice que autónomo es aquel que toma la decisión de seguir las reglas que van a guiar su comportamiento.

La autonomía implica en hacer lo que creemos que es y no en hacer algo para engañarnos, nos permite razonar y utilizar todo lo que tenemos a nuestra disposición, pero somos verdaderamente autónomos cuando usamos nuestra conciencia moral y la conciencia de esa conexión nos lleva al concepto de responsabilidad. Sólo cuando somos libres en el sentido positivo de la palabra -es decir, autónomos, conscientes-, nos damos cuenta de la repercusión de nuestras acciones y podemos ser responsables. En relación al concepto de autonomía, como proceso para la toma de decisiones libres sustentadas en la propia conciencia de la persona (valores, principios, creencias, etc.), es interesante repasar algunos conceptos que contribuyen en la constitución de la autonomía como voluntad, libertad y autoestima.

Vallet (2007) plasma que el ser humano camina hacia una autonomía que le permite independizarse físicamente de sus padres y aclara que ser autónomo es moverse y controlar su espacio solo, jugar, cuidar y ordenar su entorno, ocuparse de su higiene, vestirse, ordenar su ropa, comer de todo sin ayuda, dormir en su cuarto, superar sus crisis y convivir en armonía, mientras que Urbina y Paredes (2020), en la revista UCV hacer, comenta que identidad y la autonomía se viene relacionando con el juego como estrategia para generar confianza, socialización, descubrir sus posibilidades y límites, conocerse a sí mismos, a los

otros, a los objetos y al espacio del cual forman parte el niño haciendo uso del repertorio de sus capacidades según su nivel de desarrollo.

Toda esta investigación se apoya en un marco teórico relacionado a la autonomía en la teoría de Jean Piaget (1948) que nos habla sobre como los niños aprenden las aptitudes morales desde su interior a través de la interacción con el ambiente y los manifiesta con sus actitudes con el exterior, lo que en el fondo transmite un principio de autonomía.

2.2.2.2 Clases de autonomía

Autonomía personal

Kamii(2018) La autonomía personal es un concepto propio de disciplinas como la Filosofía, la Pedagogía y la Psicología. Se puede definir de un modo genérico como la capacidad de tomar decisiones y actuar en cuestiones relativas a uno mismo. La autonomía personal se trabaja en distintos ámbitos, como la educación infantil y la educación para personas con discapacidades.

Autonomía moral

Es la capacidad del ser humano de valorar aspectos de carácter moral por sí mismo, como, por ejemplo, distinguir lo que está bien de lo que está mal, o lo que es justo de lo injusto. Se considera que las personas son capaces de juzgar un modo de actuación o una realidad sin tener en cuenta factores externos que puedan influir en esa valoración. Sin embargo, a nivel real, la autonomía moral de las personas se ve fuertemente influenciada por el entorno social. Se considera que la autonomía moral es producto del desarrollo humano y personal, y otorga a las personas una capacidad de decisión consecuente con sus valores morales y su percepción crítica del mundo.

2.2.2.3 Teóricos que hablan de la autonomía

López y Kamil (2014) en su artículo de revista mencionan a Piaget como un teórico que habla sobre la autonomía y el juego, es por eso que se tomara en cuenta para la presente investigación quien toma a las dos variables, y a su vez este teórico indica que la autonomía debe ser uno de los fines de la educación, tanto en él lo moral como intelectual. Esto significa que desarrollo su capacidad de pensar críticamente por sí mismo. Tanto los valores morales como los conocimientos intelectuales no deben ser interiorizados por los niños, sino contruidos desde el interior a través de la interacción con el medio. La educación actual refuerza la heteronomía de los niños y les impide desarrollar su autonomía, que es una

tendencia natural en el hombre de base biológica. Algunos principios de enseñanza de una educación que tenga como objetivo el desarrollo de la autonomía es: reducir el poder de adulto del profesor; inducir al niño a intercambiar y coordinar sus puntos de vista con otros niños y con el profesor de igual a igual; incitar a los niños a tener una mentalidad activa y a tener confianza en su propia capacidad de descubrir cosas.

2.2.2.4 Importancia de la autonomía

Kamii (2018) manifiesta que la importancia radica en el análisis de la autonomía moral para pasar a la intelectual, la misma que podemos corroborar con la teoría que nos ofrece Piaget.

Kamii indica que si los cursos fueran enseñados de una manera más amplia el niño desarrollaría más su autonomía, he ahí la importancia de la misma ya que el niño sería más crítico y le encontraría sentido a lo que le enseñan; hay muchas perspectivas y preocupaciones una de ellas es lograr que el niño sea capaz de tomar iniciativas, debatir, desarrollar, imaginar, opinar tanto en el terreno intelectual Como en el moral.

2.2.2.5 Dimensiones

Las dimensiones han sido tomadas después de considerar la teoría de Piaget mencionada en muchos libros y revistas, entre las más mencionadas son la autonomía moral y la intelectual.

Autonomía moral

Es la capacidad del ser humano de valorar aspectos de carácter moral por sí mismo, como, por ejemplo, distinguir lo que está bien de lo que está mal, o lo que es justo de lo injusto.

Se considera que las personas son capaces de juzgar un modo de actuación o una realidad sin tener en cuenta factores externos que puedan influir en esa valoración. Sin embargo, a nivel real, la autonomía moral de las personas se ve fuertemente influenciada por el entorno social.

La autonomía moral es producto del desarrollo humano y personal, y otorga a las personas una capacidad de decisión consecuente con sus valores morales y su percepción crítica del mundo. Significados (2023)

Kamii (2018) Si queremos que los niños desarrollen la moralidad de autonomía, debemos reducir nuestro poder de adultos absteniéndonos de utilizar recompensas y castigos, e incitarles a construir por sí mismos sus propios valores morales. Por ejemplo, el niño sólo

tiene la posibilidad de pensar en lo que debe hacer para ser creído si en lugar de ser castigado se ve enfrentado al hecho de que otras personas no pueden creerle entonces miente porque sabe que si descubren que es mentira será castigado. Autonomía significa tomar en cuenta los factores significativos para decidir cuál puede ser el tipo de acción mejor para todos los afectados. No puede haber moral cuando sólo se considera el punto de vista propio. Si se tiene en cuenta el punto de vista de otras personas no se está libre de decir mentiras, faltar a las promesas y ser inconsiderado.

Autonomía Intelectual

Kamii (2018) Según Piaget el niño adquiere conocimientos a través de la interacción con el medio y no mediante con la interiorización. Una persona intelectualmente autónoma es un pensador crítico con una opinión propia y fundada que puede incluso chocar con opiniones populares.

Al igual que en el campo de lo moral, la autonomía intelectual también significa gobernarse a sí mismo y tomar sus propias decisiones. Mientras que la autonomía moral trata sobre lo “bueno” o lo “malo”, lo intelectual trata con lo “falso” o lo “verdadero”. La heteronomía en el campo intelectual significa seguir los puntos de vista de otras personas. Un ejemplo extremo de esto, es el caso de Copérnico, a quien se le atribuye la teoría de la heliocentricidad. Copérnico publicó su teoría en un momento histórico cuando la mayoría de la gente creía que el sol giraba alrededor de la tierra. Esto fue causa de burlas y críticas, sin embargo, su posición autónoma logró que se mantuviera convencido de la validez de su idea. Si él hubiese sido intelectualmente heterónimo, tal vez hubiera cedido ante la presión de los demás.

2.2.2.6 Estrategias de Aprendizaje

Ispring (2014) en su blog considera que las estrategias son un conjunto de métodos, técnicas y enfoques que se utilizan para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. Estas estrategias nos permiten organizarnos y poder aplicar todos los conocimientos de manera eficaz, estas deben ir más allá de la memorización y la repetición.

¿Cuáles son los objetivos de las estrategias de aprendizaje?

Gracias a estas herramientas poderosas podemos plasmar los objetivos tanto generales como específicos y mejorar el aprendizaje en general. Estos objetivos trascienden la adquisición del conocimiento y abarcan un espectro más amplio de metas que promueven el aprendizaje profundo.

Uno de los objetivos principales de las estrategias de aprendizaje es mejorar la retención a largo plazo, mejorar la comprensión, fortalecer la retención, promover la transferencia del aprendizaje del alumno y que se involucre activamente con todo el material y así tener o formar una base sólida para sus aprendizajes futuros; cultivar habilidades metacognitivas para desarrollar sus habilidades y que sea consciente de sí mismos para que puedan establecer las matas.

Características de las estrategias de aprendizaje

Los elementos de las estrategias de aprendizaje y enseñanza son un conjunto de características que fortalecen la efectividad y eficiencia del aprendizaje, en última instancia permitiendo que los estudiantes logren sus metas de manera exitosa, entre ellas tenemos la intencionalidad, adaptabilidad, participación activa, transferibilidad, motivación y autorregulación.

Cómo se clasifican las estrategias de aprendizaje

Las estrategias se clasifican en: cognitivas, metacognitivas, socioafectivas, de compensación, de aprendizaje digital, las mismas que están basadas en el juego y el desarrollo de la motricidad y sociabilidad con la finalidad de que el estudiante logre la autonomía.

2.2.3. Relación entre la variable 1 y la variable 2

Ñaccha y Farfán (2020) realizaron un trabajo de investigación cuyo objetivo fue determinar cuál era la influencia de la estrategia del juego en el desarrollo de la autonomía en los niños de inicial de 4 años del N° 501230 Callipata Provincia de Paucartambo Región Cusco. Para esta investigación tomaron una muestra de 15 niños considerando la técnica de la observación y como instrumento una lista de cotejo, los datos obtenidos fueron procesados en tablas y figuras cuyo resultado demostró la variable autonomía, en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 501230 Callipata Provincia de Paucartambo Región Cusco, el 81% se encuentra en un nivel en proceso, el 15% en un nivel de inicio y el 4% restante en un nivel de logro en autonomía, cuyos beneficiarios fueron docentes y alumnos ya que les ha permitido conocer y tener una guía metodológica basada en el método Montessori para el desarrollo de sus clases que permitirán la libre elección de materiales diseñados para satisfacer sus necesidades dentro de un ambiente adecuado y beneficiosos para su autonomía e independencia

2.2.4. Definición de términos

Estos terminados han sido determinados por la RAE

Juego: acción y efecto de jugar por entretenimiento.

afectividad: Capacidad de lograr el efecto que se desea o se espera.

Motricidad: Capacidad de un cuerpo para moverse o producir movimiento

Inteligencia: Capacidad de entender o comprender

Creatividad: Facultad para crear

Sociabilidad: Cualidad de sociable

Habilidades: Capacidad y disposición para algo

Identidad: Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad

Independencia: Cualidad o condición de independiente

Autonomía: Condición de quien, para ciertas cosas, no depende de nadie.

Moral: Pertenciente o relativo a las acciones de las personas desde el punto de vista de su obrar en relación con el bien o el mal y en función de su vida individual y, sobre todo, colectiva.

Intelectual: Pertenciente o relativo al entendimiento.

Explicativo: Que explica o sirve para explicar algo

2.3. Hipótesis

Hipótesis General

El juego como estrategia de aprendizaje mejora la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Cristiana “Emanuel” Villa María Sullana, 2024.

Hipótesis Estadísticas

H0: El juego como estrategias no mejorara la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Cristiana “Emanuel” Villa María Sullana, 2024.

H1: El juego como estrategias si mejorara la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Cristiana “Emanuel” Villa María Sullana, 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

3.1.1. Nivel de investigación

Esta investigación será de nivel explicativa según Arias (2020), ya que tienen como objetivo la objetivo ampliar el conocimiento y se centra en los detalles, permitiendo conocer más a fondo el fenómeno o suceso. En resumen, lo que hace el investigador es partir de una idea general y entrar a analizar aspectos concretos en profundidad.

3.1.2. Tipo de investigación

Esta investigación será de tipo es cuantitativa según Sampieri (2020), en el libro metodología de la investigación alega que una investigación es cuantitativa cuando se realizado los siguientes pasos: analizar la conveniencia de formular o no hipótesis que orienten el resto de la investigación, formular las hipótesis de la investigación, si se ha considerado conveniente, Precisar las variables de las hipótesis, definir conceptualmente las variables de las hipótesis y definir operacionalmente las variables de las hipótesis.

3.1.3. Diseño de investigación

El diseño es preexperimental, según la página de investigación consultores (2020), el diseño preexperimental es un formato de investigación en el que se utilizan algunos atributos experimentales básicos y otros no. Este factor hace que un experimento no califique como verdaderamente experimental. Este tipo de diseño se usa comúnmente como una forma rentable de realizar una investigación exploratoria para ver si hay alguna evidencia que justifique un estudio experimental a gran escala (realizado como un «preexperimental»).

Un tipo de diseño preexperimental es el estudio de caso único en el que un grupo se expone a un tratamiento o condición y luego se mide para ver si hubo algún efecto. No hay un grupo de control para comparar. Un ejemplo de esto sería un maestro que usa un nuevo método de instrucción para su clase. Su clase podría medirse al final del período para ver si el nuevo método de instrucción fue efectivo. Otro tipo es cuando a un grupo se le hace una prueba previa, se le expone al tratamiento o condición y luego se le hace una prueba posterior para ver si el tratamiento tuvo algún efecto en el grupo.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Según Gonzales (2020), en su guía para la elaboración de proyecto de tesis menciona que la población es un conjunto infinito o finito de sujetos con características similares o comunes entre sí según Arias (2012) y que para Mejía (2005), la población es la totalidad de elementos del estudio, es delimitado por el investigador según la definición que se formule en el estudio. La población y el universo tienen las mismas características por lo que a la población se le puede llamar universo o de forma contraria, al universo población. Existe la población finita que es cuando se conoce la cantidad de sujetos que integran la población y la población infinita que es cuando no se tiene el dato exacto acerca de la cantidad de sujetos de la población, o también se denomina población infinita cuando existen más de cien mil sujetos que conforman la población.

Tabla 1.

Distribución de la población de los estudiantes de 5 años de educación inicial

Nivel	Grado/Sección	Hombres	Mujeres	Total
5 años Inicial	Única	11	9	20
Total				20

Nota. Nómina de matrícula de la I.E Emanuel

3.2.2. Muestra

Según Gonzales (2020), en su guía para la elaboración de proyecto de tesis menciona que la muestra no tiene una cantidad establecida, sin embargo es muy importante delimitar los objetos que se desean alcanzar en los estudios o las situaciones problemáticas planteadas, aquí menciona a Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), quien expone que la muestra es solo un sub grupo que se considera como una parte representativa de la población o el universo, por ende los datos recolectados serán obtenidos de la muestra. La muestra se divide en dos tipos: Las probabilísticas que son un subgrupo de población con elementos que tienen la misma probabilidad de que sean elegidas y las no probabilísticas las cuales se caracterizan porque se eligen debido a que tienen aspectos comunes y su elección y está relacionado con

las características que busca el investigador en el estudio aquí considerado (Behar, 2008). La muestra se divide en dos partes, la unidad de análisis y la unidad de muestreo.

Tabla 2

Distribución de la muestra de los estudiantes de 5 años de educación inicial

Nivel	Grado/Sección	Hombres	Mujeres	Total
5 años Inicial	Única	11	9	20
Total				20

Nota. Nómina de matrícula de la I.E Emanuel

3.2.4. Técnica de muestreo

Prueba De Normalidad de Wilcoxon

Datatab (2024) En referencia a la prueba de hipótesis en la presente investigación, se utilizó la prueba de Wilcoxon debido a que la muestra es menor de 30 elementos y es no paramétrica, en esta prueba se comparan las medias de los resultados obtenidos.

Planteamiento de la hipótesis

H₀: La aplicación del juego como estrategia de aprendizaje no mejorará la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Cristiana “Emanuel” Villa María, Sullana, 2024

H₁: La aplicación del juego como estrategia de aprendizaje si mejorará la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Cristiana “Emanuel” Villa María, Sullana, 2024

Nivel de significancia

Confianza: 95% Significancia: 5%

Prueba estadística para emplear

Se empleo la prueba de Wilcoxon

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Variable independiente: El juego

Edo et al. (2017) en su libro el juego la primera infancia refieren que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo Psicomotor, intelectual, social y afectivo emocional

Variable dependiente: La autonomía

Salazar (2018) menciona que la autonomía se puede definir como la capacidad que tiene la persona para valerse por sí misma.

Tabla 3

Matriz de Operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Variable 1 El juego	El juego es una actividad vital que significa libertad, la misma que ayuda al desarrollo infantil y un medio formativo en la vida del ser humano	La afectividad	Juega libremente dentro y fuera del aula participa activamente en el juego experimenta con alegría nuevos juegos Explora el material que utiliza para jugar	Escala ordinal	-Inicio -Proceso -Logro esperado
		La motricidad	Coordina movimientos a través del juego		

	Muestra control y equilibrio de su cuerpo en el juego.
	Muestra agilidad al correr, saltar, girar y jalar.
La Inteligencia	Realiza juegos de memoria utilizando material concreto
	Comprende las reglas e instrucciones del juego
	Juega a armar rompecabezas.
	Crea nuevos juegos y los expresa.
La Creatividad	Utiliza material reciclado para jugar

			Crea estrategias para jugar y ganar.
	La Sociabilidad		Integra a todos los agentes del aula
			Se relaciona con los niños de su entorno
			Muestra empatía y resuelve problemas dentro del juego

Variable 2	La autonomía es la acción de tomar decisiones propias que nos ayudan a resolver problemas y dar soluciones a cualquier situación	Autonomía moral	Demuestra libertad al jugar fuera del aula
La Autonomía			Integra a sus compañeros durante el juego.
			Ejecuta instrucciones sin perjudicar a sus compañeros en el juego

que se nos presenta
en la vida diaria.

Practica hábitos de
higiene antes durante y
después del juego

Comparte los juguetes
dentro del aula

Juega respetando las
reglas

Actúa con iniciativa y
autonomía

Escucha y comprende
que puede realizar
nuevos juegos e integra
a sus compañeros

Crea reglas para los
nuevos juegos.

Autonomía
Intelectual

Presenta nuevas
estrategias para sumar
puntos y ganar el juego.

Demuestra interés en el juego.

Guarda el material que utilizo adecuadamente

Cumple con las actividades propuestas dentro del juego.

Desarrolla juegos de su interés

Espera su turno para jugar

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información

3.4.1. Técnicas de recolección de datos

3.4.1.1 Técnica La observación

Moguel (2005) en su libro Metodología de la Investigación, menciona esta técnica como la más común en el rubro de la investigación, ya que sugiere, motiva los problemas y condice a la necesidad de la sistematización de los datos.

La palabra observación hace referencia explícitamente a la percepción visual y se utiliza para indicar todas las formas de percepción utilizada para el registro de respuesta tal como se presentan a nuestros sentidos. Pero es conveniente distinguir una respuesta y un dato.

Tenemos la observación directa y la indirecta, en la directa el observador puede observar y recoger datos mediante su propia observación y la indirecta se presenta cuando el investigador corrobora los datos que ha tomado de otros, o sea de testimonios orales o de personas que han tenido contacto de primera mano con la fuente que proporciona los datos.

3.4.2 Instrumento Lista de Cotejo

Erubrica (2021) en su blog menciona a la lista de cotejo como un instrumento de recolección de datos para verificar la ausencia o presencia de algo a través de la observación.

La lista de cotejo está estrechamente relacionada con los tipos de estudio (Exploratorios y Descriptivos), en investigaciones cualitativas, principalmente en fenómenos de los cuales existe poca información y lo que se busca es encontrar datos que permiten generar una hipótesis.

¿Características de una lista de Cotejo?

Título, fecha, lugar, criterios, observación, ponderaciones.

Tipos de listas de cotejo

Tenemos dos, las Ordenadas y las desordenadas

3.4.3 Validez del instrumento

Robles y Rojas (2015) La validez del instrumento El juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación que se define como “una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros

como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones

3.4.4 Confiabilidad del instrumento

La fiabilidad, el otro requisito de calidad de todo instrumento de medición, se define como el grado con el que un instrumento mide con precisión y descarta el error, y lo hace a través de la consistencia, la estabilidad temporal y el acuerdo entre los expertos

3.5. Método de Análisis

Para el análisis estadístico de los datos de la presente investigación se utilizará programas informáticos como Excel (hojas de cálculo), gráficos y barras Windows 2024, indicadores educativos, fuentes de datos, identificación de variables, material educativo, instrumentos de evaluación y así mismo se utilizó la Prueba De Normalidad de Shapiro Will y la de Wilcoxon por ser la muestra menor de 30 elementos y es no paramétrica, en esta prueba se comparan las medias de los resultados obtenidos.

Posteriormente, se aplicarán pruebas estadísticas inferenciales para probar la hipótesis y se usará el programa XRealStats.

3.6. Aspectos éticos

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes

Toda investigación es realizada bajo estricta privacidad, con el respeto que cada participante se merece, sus datos son guardado celosamente, así mismo se velara por su dignidad y diversidad cultural

Cuidado del medio ambiente

las actividades a realizar salvaguardan la naturaleza y se respeta el entorno donde se trabaja cuidando casa especie que en ella se encuentre, se incluirá el cuidado del medio ambiente para concientizar que es quien nos proporciona vida.

Libre participación por propia voluntad

Todo participante es libre de elegir si participa o no, esto se hace a través de un consentimiento informado donde se encuentran plasmados cada uno de los propósitos y finalidades de la investigación de tal manera que ellos expresen libremente su participación y se respetara a quien no desee hacerlo.

Beneficencia, no maleficencia

Los participantes deben ser los beneficiarios de toda la información recolectadas y de los resultados obtenidos asegurando su participación sin causar ningún daño, al contrario, brindar toda seguridad de bienestar.

Integridad y honestidad

Al momento de realizar la investigación, así como de su aplicación será objetivamente y sobre todo transparente, demostraremos responsabilidad en cada momento del estudio

Justicia

El investigador debe anteponer la justicia y el bien común antes que el interés personal. Así como, ejercer un juicio razonable y asegurarse que las limitaciones de su conocimiento o capacidades, o sesgos, no den lugar a prácticas injustas. El investigador está obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación, y pueden acceder a los resultados del proyecto de investigación.

Todos los estudiantes fueron tratados con respeto y sobre todo por igual. Uladech (2015)

IV. RESULTADOS

4.1 Niveles de autonomía en niños de 5 años de la muestra en un post test y un pre test

Tabla 4

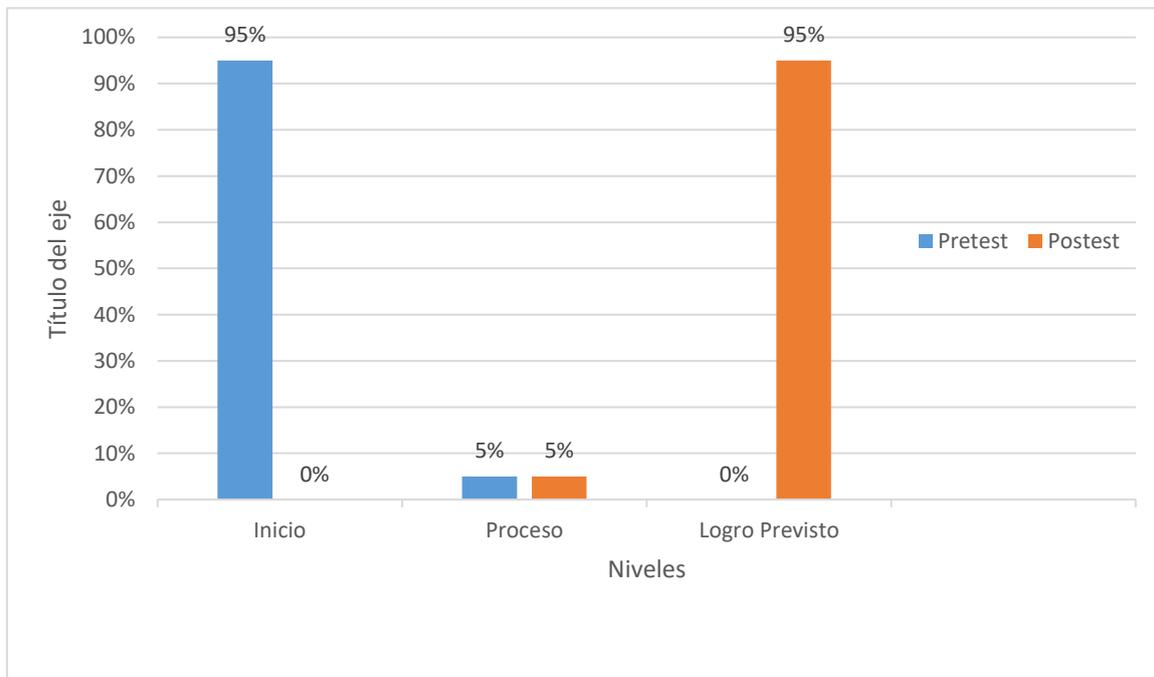
Nivel de la autonomía en niños de 5 años de la muestra

Niveles	Pretest		Post test	
	fi	%	fi	%
Logro previsto	0	0%	19	95%
Proceso	1	5%	1	5%
Inicio	19	95%	0	0%
TOTAL	20	100%	20	100%

Nota. Aplicación de Pretest y Post test.

Figura 1

Nivel de autonomía en niños de 5 años de la muestra en un pre test y post test



Nota. Aplicación de pretest y post test.

Interpretación: Según la tabla 4 y figura 1 se observa que en el pre test los niños alcanzaron el 95 % en el nivel inicio y 5% en nivel proceso, mientras que en el post test el 95% en nivel logro previsto y el 5 % en nivel proceso en la autonomía de los niños.

Resultados inferenciales

En la presente investigación se formalizo la hipótesis de estudio, por lo que se llevó a cabo la prueba de normalidad, con la finalidad de elegir el tipo de tratamiento, paramétrico y no paramétrico, que se tomara en la prueba de hipótesis y se realizó el siguiente procedimiento.

Planteamiento de la hipótesis

H1: Los datos distribución normal

H0: Los datos no llevan distribución normal

Nivel de significancia

Nivel de confianza 95%

Nivel de Significancia (alfa) 5% = 0.05

Estadístico a utilizar

Shapiro Wilk

Estimación de la prueba de normalidad

Tabla 5

Prueba de Normalidad

	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
W-stat	0.90031891	0.62187718
p-value	0.04181056	5.0047E-06
alpha	0.05	0.05
normal	no	no

Criterios de Decisión

Se concluye que si $P < 0.05$ se realiza la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk entonces si $P < 0.05$ no existe una distribución normal. Ante los resultados obtenidos en la tabla 4 existe una significancia de 0.05, evidenciando que los datos siguen una distribución no normal. Por lo tanto, se procedió a realizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon

Prueba de Hipótesis

Tabla 6

Rangos

Prueba de Rangos de Wilcoxon

		N	Rango Promedio	Suma de Rangos
Pre Test –	Rangos Negativos	19a	9.84	187
Post Test	Rangos Positivos	0b		0
	Empates	1c		0
	Total	20		187

- a. Post Test < Pre Test
- b. Post Test > Pre Test
- c. Post Test = pre Test

Tabla 7

Estadístico de Prueba

	Postest- Pretest
Z	-2.77180931
Sig. asintótica (Bilateral)	0.002787284

- a. Prueba de rangos con prueba de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos positivos

Decisión asumida

Si p-valor es < 0.05 se rechaza la H0

Si p-valor es \geq 0.05 se acepta la H0 y se rechaza la H1

Al obtener $p=0027$ y como $p < 0.05$, se acepta que existen diferencias significativas después de aplicar los juegos como estrategia de aprendizaje para mejorar la autonomía en los niños de 5 años como recurso de las sesiones, con un nivel de significancia del 95%. La prueba estadística W arrojó 0 y el valor crítico 1.64, por lo tanto, se rechaza la H0 y se acepta H1.

4.1.2 Identificar el nivel de autonomía en los niños de 5 años de un pre test de la Institución Particular Cristiana Emanuel Villa María, Sullana, 2024

Tabla 8

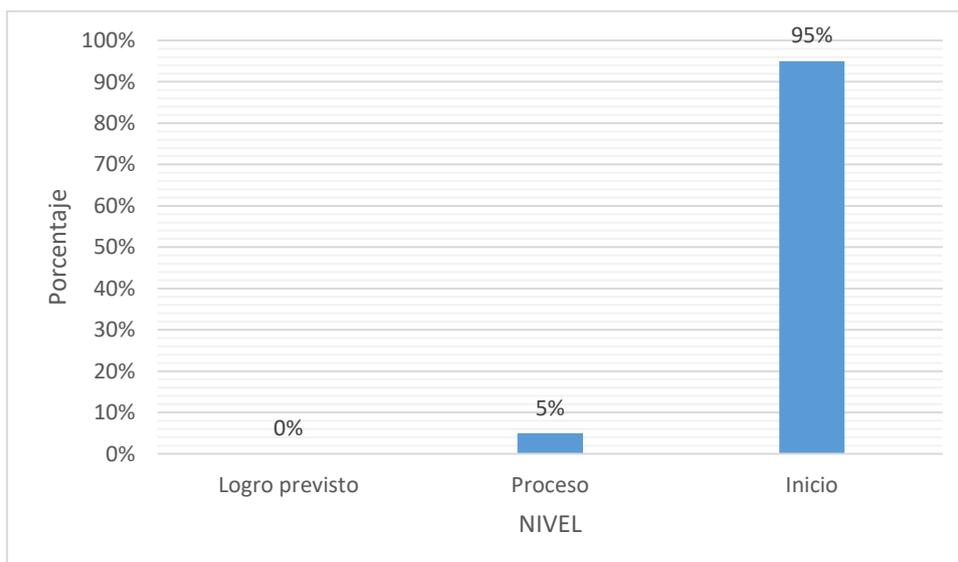
Nivel identificado de la autonomía en la dimensión Autonomía Moral por los niños de 5 años

Niveles Alcanzados	fi	%
Logro previsto	0	0%
Proceso Inicio	1	5%
Total	20	100%

Nota. Tabla Pretest según dimensión Autonomía Moral

Figura 2

Nivel identificado en la dimensión Autonomía Moral a través de un Pre Test



Nota. Nivel identificado dimensión Autonomía Moral en base a tabla 8

Interpretación: Según la tabla 8 y figura 2 se observa que en el pre test los niños alcanzaron un nivel inicio 95%, nivel proceso 5% mientras que en el post test, en proceso 10% y el 90% en nivel logro previsto, quiere decir que la primera dimensión se logró identificar las estrategias para ser aplicadas.

Tabla 9

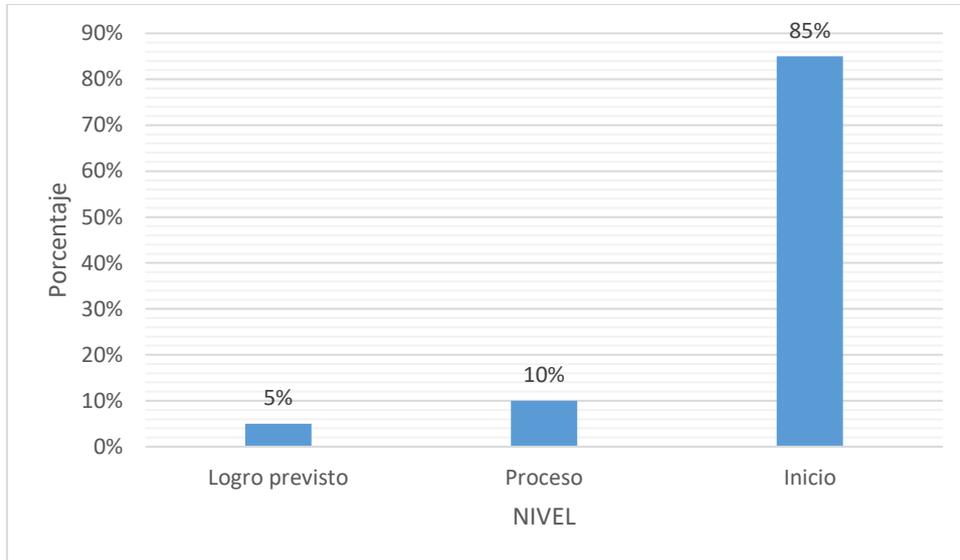
Nivel identificado en la dimensión Autonomía Intelectual por los niños de 5 años

Niveles	fi	%
Logro previsto	1	5%
Proceso	2	10%
Inicio	17	85%
Total	20	100%

Nota. Resultado de Pre test según dimensiones Autonomía Intelectual

Figura 3

Nivel identificado en la dimensión Autonomía Intelectual por los niños de 5 años



Nota. Nivel identificado en la segunda dimensión en base a tabla 9

Interpretación: Según la tabla 9 y figura 3 se observa que en el pre test los niños alcanzaron un nivel inicio 85%, nivel proceso 10% y un logro previsto de un 5% mientras que en el post test el 5% de los niños están en nivel inicio, en proceso 5% y el 90% en nivel logro previsto, Según la segunda dimensión hemos logrado identificar las estrategias a utilizar.

**4.1.3 Aplicar sesiones para mejorar la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Cristiana Emanuel
Villa María, Sullana 2024**

Tabla 10

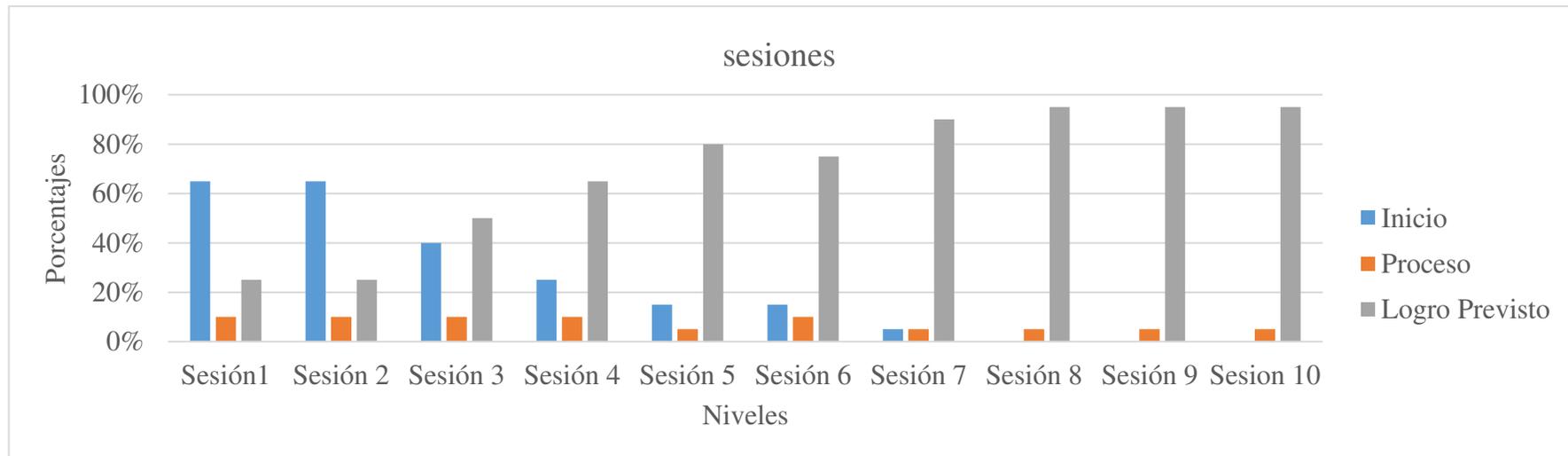
Aplicación de sesiones para mejorar la autonomía en los niños de 5 años

Aplicación de Sesiones

Niveles	S. 01		S. 02		S. 03		S. 04		S. 05		S. 06		S. 07		S. 08		S. 09		S. 10	
	fi	%																		
Inicio	13	65%	13	65%	8	40%	5	25%	3	15%	3	15%	1	5%	0	0%	0	0%	0	0%
Proceso	2	10%	2	10%	2	10%	2	10%	1	5%	2	10%	1	5%	1	5%	1	5%	1	5%
Logro previsto	5	25%	5	25%	10	50%	13	65%	16	80%	15	75%	18	90%	19	95%	19	95%	19	95%
Total	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

Fuente: Lista de cotejo y sesiones aplicadas

Figura 4



Nota. Aplicación de sesiones

Interpretación: Según la tabla 10 y figura 4 se observa la aplicación de sesiones para saber el nivel de autonomía alcanzado por los niños de 5 años de la Institución Educativa particular Cristiana Emanuel Sullana 2024, podemos observar que los resultados fueron favorables.

4.1.4 Evaluar el nivel de autonomía en los niños de 5 años a través de un post test de la Institución Educativa Particular Cristiana Emanuel Villa María, Sullana, 2024

Tabla 11

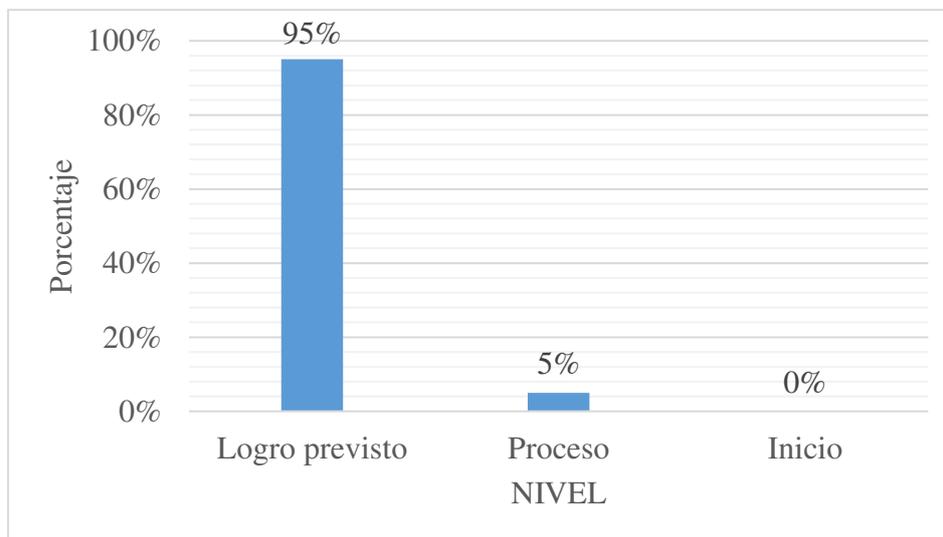
Nivel la autonomía de los niños de 5 años en un post test en la primera dimensión Autonomía Moral

Niveles	fi	%
Logro previsto	19	95%
Proceso	1	5%
Inicio	0	0%
Total	20	100%

Nota. Evaluación del Post Test en la primera dimensión

Figura 5

Nivel de autonomía en los niños de 5 años a través de un post test en la primera dimensión Autonomía Moral.



Nota. Aplicación del Post Test en la primera dimensión

Interpretación: Según la tabla 11 y figura 5 se observa la evaluación a los estudiantes mediante un post test para saber la influencia del juego como estrategia de aprendizaje para mejorar la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa particular Cristiana Emanuel Sullana 2024, podemos observar que los resultados fueron favorables.

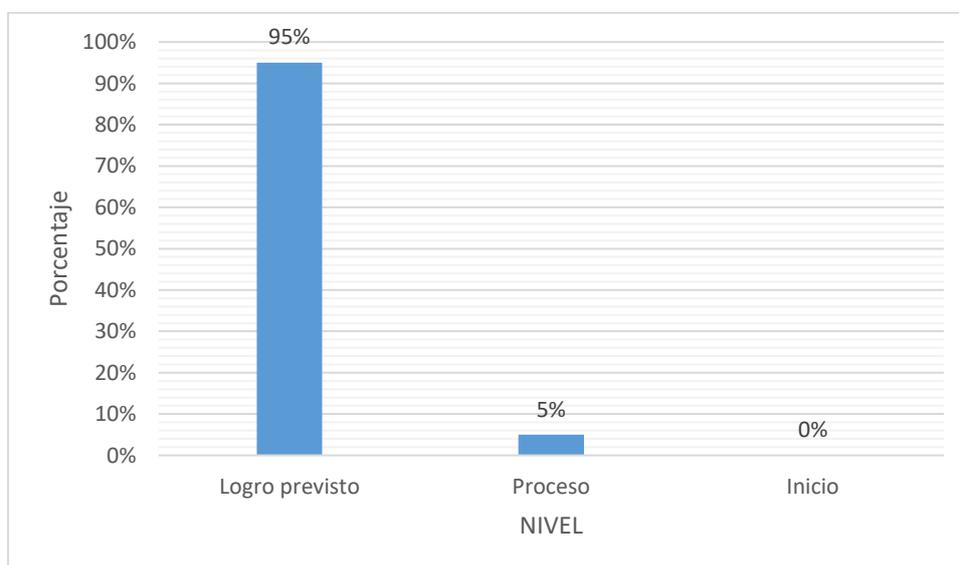
Tabla 12

Nivel de autonomía en los niños de 5 años a través de en un post test en la segunda dimensión Autonomía Intelectual.

Niveles	fi	%
Logro previsto	19	95%
Proceso	1	5%
Inicio	0	0%
Total	20	100%

Nota. Evaluación del Post test en la Segunda dimensión

Figura 6



Nota. Evaluación del Post Test en la segunda dimensión

Interpretación: Según la tabla 12 y figura 6 se observa la evaluación a los estudiantes mediante un post test para saber la influencia del juego como estrategia de aprendizaje para mejorar la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa particular Cristiana Emanuel Sullana 2024, podemos observar que los resultados fueron favorables.

V. DISCUSIÓN

Según resultados podemos indicar que el juego como estrategia de aprendizaje si mejora la autonomía en niños de 5 años a través de un pretest y post test, donde observamos que según el pretest el 95% de los niños se encuentran en un inicio, el 5 % en proceso y no hay ninguno que presente un logro previsto, mientras que en el post test los niños alcanzaron un 95% de logro previsto, un 5 % se quedó en proceso, así mismo Cubas (2019) en su trabajo de investigación el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños del nivel inicial de la institución educativa N°203 Pasitos de Jesús, Lambayeque 2021, obtuvo un resultado en su pre test de 85% de inicio por lo tanto se encontraban con un nivel bajo de autonomía, mientras que en el post test se pudo observar que el 60% logro un nivel alto de autonomía, un 30% en nivel medio y el 10% en nivel bajo, cuyos resultados demuestran una clara mejoría, llegando a la conclusión que la aplicación del juego como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo de la autonomía en estos niños, por lo tanto la investigación y aplicación del juego como estrategia si mejora la autonomía en los niños de 5 años, así mismo se identificó que después de haber aplicado un pre test en una muestra de 20 niños donde obtuvimos que el 90% de los estudiantes se encontraban en un inicio y solo el 10 % en proceso y por ende ninguno en un logro previsto, así lo indica Jaramillo (2023) en su estudio Juego libre y desarrollo de la autonomía en estudiantes de 5 años de una I.E de Piura 2023, basado en una población de 80 niños y una muestra de 20 Según Pretest mostró que en la variable autonomía el 75% de los niños estaba en un nivel de proceso y un 25% en inicio ninguno en nivel de logro ; sin embargo, al aplicar las sesiones del juego, el 65% llego al nivel de logro, mientras que en proceso solo quedaron un 35% y 0% en inicio. A todo esto, se concluyó que la variable juego sirve de manera significativa en la mejora de la autonomía de los escolares participantes, así mismo se aplicó también las sesiones de aprendizaje para mejorar la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Cristiana Emanuel Villa María Sullana, 2024, los estudiantes alcanzaron niveles satisfactorios al concluir con la aplicación de sesiones ya que en la última sesión podemos observar que el 95 % de la muestra quedo en logro previsto y solo el 5% en proceso, la esto demuestra que si hubo una respuesta positiva por parte de los alumnos de 5 años del nivel inicial así lo comprobó Silva (2023) en su trabajo de investigación Juego motor para mejorar la autonomía de los niños

de 5 años de una institución educativa pública de Sullana 2021, aplicando un pre test y post test aplicado a 22 niños de 5 años que conforman la muestra y que fueron seleccionados de manera no probabilística y al comparar los resultados se comprobó que el nivel de inicio disminuyó en 73% y el nivel de logro destacado aumentó en 82%. y se determinó que existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del post test, donde concluyó que se determinó que los juegos motores como estrategia mejoran la autonomía de los niños de 5 años, a través de las actividades en las que se utilizó juegos motores los niños tuvieron la libertad para jugar y desplazarse de manera libre por diferentes espacios mostrando una actitud positiva frente a las actividades y participaron de manera activa.

la evaluación de un post test en ambas dimensiones podemos observar que los resultados fueron favorables, un 95% obtuvo un logro previsto, mientras que en proceso solo quedó el 5% y de igual forma el 0% en inicio, hacemos la afirmación con la investigación de Fiestas (2023) en su trabajo de investigación titulado El juego de roles como estrategia para desarrollar la autonomía en los niños de 4 años de la institución educativa “José Eusebio Merino y Vincés” Sullana, 2021, se puede hacer una comparación con los resultados de su pre test y se puede evidenciar que antes de la aplicación de las actividades el 93% y el 7% se ubicó en el nivel de logro previsto, no hubo niños en los niveles de proceso y logro destacado; sin embargo después de la aplicación de las actividades se observa que el 73% de los niños se ubica en el nivel de logro destacado, el 20% de niños se ubica en el nivel de logro previsto, un 7% de niños se ubica en proceso y no hay niños que se encuentren en el nivel de inicio, por lo tanto los resultados permiten concluir que hay diferencias significativas entre los resultados obtenidos en el pre test y post test, resultados que muestran una gran mejora en relación a la autonomía de los niños.

Limitaciones

En el presente trabajo se presentaron algunas limitaciones

La Institución Educativa por ser un colegio cristiano presentó algunos obstáculos que limitaron ciertas actividades, como por ejemplo los fondos musicales para los juegos así mismo los juegos utilizados como estrategias las mismas que fueron adaptadas al contexto y que con voluntad y entusiasmo se logró un resultado positivo.

VI. CONCLUSIONES

Se determino que los juegos como estrategia de aprendizaje si mejoran la autonomía en los niños de 5 años. Se puede evidenciar en el pre test que el 95% se encontraban en un inicio, un 5% en proceso y debido a ello se aplicó el juego como estrategia de aprendizaje para mejorar la autonomía en los niños y en un post test se obtuvo un 95% de logro previsto y un 5% en proceso, esto quiere decir que los estudiantes lograron ser autónomos frente a las situaciones presentadas.

Se identificó el nivel de autonomía en los niños de 5 años a través de un pre test en la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje y se pudo demostrar que los niños se encontraban en 95% de inicio según pre test por lo tanto presentaban dificultades para ser autónomos.

Se aplicó el juego como estrategia de aprendizaje en sesiones para medir el nivel de autonomía en los estudiantes de 5 años de la I.E.P.C Emanuel , en la primera sesión se puede evidenciar que los estudiantes se encontraban en un 65% de inicio, un 10% en proceso y un 25 % en logro previsto, mientras que en la última sesión aplicada el 95% de los estudiantes lograron posicionarse en un logro previsto y el 5% quedo en proceso, por ende podemos afirmar que al aplicar los juegos como estrategia de aprendizaje los estudiantes si mejoran su autonomía.

Se evaluó el nivel de autonomía en los niños de 5 años a través de un post test y se pudo demostrar que los juegos como estrategia de aprendizaje si mejoran la autonomía en los estudiantes al obtener un 95% de logro previsto y que solo el 5% de quedo en proceso, demostrando que los niños ahora son más autónomos.

VII RECOMENDACIONES

Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Se recomienda seguir usando los juegos para integrar a los alumnos ya que permite la socialización y logra que sean autónomos.

Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Los juegos deben ser prácticos, divertidos y sobre todo significativos.

Recomendaciones desde el punto de vista académico:

A los docentes que laboran en el nivel inicial deben dirigir su actividad pedagógica al objetivo principal, que es el de desarrollar de la autonomía en sus alumnos, a través de la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje fomentando oportunidades de reflexionar sobre sus propios avances, de plantear nuevas interrogantes y tomar sus propias decisiones

Referencias

- Burneo Rivas De Canales, D. E. (2020). *Repositorio digital Un Tumbes*.
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1947>
- Carmen, L. C. (2011). *El juego Infantil y su metodología*. España: Paraninfo.
- Carrera Veloz, M. S. (2019). *Repositorio Institucional Universidad Central de Ecuador*.
<https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/b99c26cf-86e6-44e2-a4f7-3e9ebe8e1dca>
- Constance, K. (2018). La autonomía como objetivo de la educación: implicaciones de la teoría de Piaget. *Universidad de Illinois Chicago Circle*, 1-41.
- Datatab. (2024). Obtenido de Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon:
<https://datatab.es/tutorial/wilcoxon-test>
- Ebusines, A. (2024). *Amauta en Linea*. Obtenido de
<https://amautaenlinea.com/blog/mapas-de-calor-en-el-nivel-inicial-que-es-proceso-de-planificacion/>
- Edo, M., Montserrat Anton, B., & Blanch Gelabert, R. (2017). *El juego en la primera infancia*. Octaedro.
https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_en_la_primera_infancia/MAiLDwAAQBAJ?hl=es&gbpv=0
- Fiestas Farfan, M. M. (2023). *Repositorio Uladech*.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/34952/AUTONOMA_JUEGO_DE_ROLES_FIESTAS_FARFAN_MARIA_MAGNOLIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- gonzales. (2020). el juego. *corazon*, 20.
- Gonzales Schiaffino, R., & Remigio Espinoza, W. (2022). *Repositorio UNJFSC*.
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6075/Gonzales%20y%20Remigio.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ispring. (2014). Obtenido de Qué son las estrategias de aprendizaje: definición, tipos y ejemplos: <https://www.ispring.es/blog/estrategias-de-aprendizaje>
- Jaramillo Adrianzen de Ordinola, D. C. (2023). *Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo*. Obtenido de Juego libre y desarrollo de la autonomía en estudiantes de 5 años de una I.E de Piura 2023:
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/124552/Jaramillo_A_DODC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Kamii, C. (2018). *Wordpress*. <https://desarrollohumanout.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/05/autonomia-como-objetivo.pdf>
- Lanchimba Maisincho, N., & Quilumba Puruncaja, C. (2022). *Repositorio Institucional de la universidad de Ecuador*. Obtenido de

<https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/4eaf1423-b14c-4be0-b754-a0112871bc4c>

- Lopez , P., & Kamil, C. (2014). La autonomía como objetivo de la educación: implicaciones de la teoría de Piaget. *SageJournals*, 5(18), 3-32. doi:<https://doi.org/10.1080/02103702.1982.10821934>
- Maldonado Cruz, M., & Cuadrado Vaca , J. (2023). El juego y su importancia en el desarrollo de la autonomía en estudiantes de Educación Inicial. *CienciaMatria*, IX(IX). <https://doi:DOI 10.35381/cm.v9i1.1095>
- Maldonado Cruz, M., & Cuadrado Vaca, J. (2023). El juego y su importancia en el desarrollo de la autonomía en estudiantes de Educación Inicial. *cienciaMatria*, 13. <https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/download/1095/1829>
- Maritchu Seitún, S. C. (2023). Un ratito más: La importancia del juego y los cuentos. En S. C. Maritchu seitún, *Un ratito más: La importancia del juego y los cuentos* (pág. 224). Grijalbo.
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Mongel Alvarado, M. d., & Meneses Montero, Maureen. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 113-124.
- Narra. (2023). *Escuelas de familia moderna Bloque III Documentación sobre las competencias* . Obtenido de https://www.educacion.navarra.es/documents/27590/51352/AUTONOMIA_Y_RESPONSABILIDAD.pdf/34e7af0a-341e-47eb-b7a6-5b44a2c56a4e
- Narvaez Rivero , M. (2003). Autonomía para aprender y autonomía para vivir. *Autonomía para aprender y autonomía para vivir*, 13.
- Narvárez Rivero, m. (2015). Repositorio Académico UPC. *Autonomía para aprender y autonomía para vivir*. Obtenido de <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/550105>
- Ñaccha Fernandez , Y., & Farfan Alemán, Z. (2020). *Influencia de la estrategia del juego en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 501230 Callipata Provincia de Paucartambo Región Cusco 2020*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa., Arequipa , Perú. Obtenido de <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/6ccb4d7e-34cf-4f2f-bad3-1dd95599e2a1/content>
- Quispe Collavino , M., & Ticona Valdiglesias , K. (2022). *Repositorio unamba*. Obtenido de <https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/1137>
- Robles Garrote , P., & Rojas, M. (2015). La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en Lingüística aplicada. *Revista Nebrija de linguistica*

aplicada. Obtenido de https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo_55002aca89c37.pdf

Salazar Valencia , L. (2018). *Autonomía Personal y Salud infantil* . España: IC Editorial.

Significados. (2023). Obtenido de <https://www.significados.com/autonomia/>

Silva Dioses, M. C. (2023). *Repositorio Institucional Uladech*. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/32337>

Solis Garcia, P. (2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la educación*, 45-46.

Solis Garcia, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas del desarrollo infantil. *Voces de la educación* .

Solis Garcia, Patricia . (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la Educación*, 4(7), 44-51. Obtenido de <https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/112>

Uladech. (2015). *Uladech*. Obtenido de https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/255694/mod_resource/content/1/modelo%20de%20redacci%C3%B3n%20de%20principios%20%C3%A9ticos.pdf

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera el juego como estrategia de aprendizaje ayuda a mejorar la autonomía en niños de 5 años del nivel inicial del I.E.P.C “Emanuel” Villa María, Sullana ,2024</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar de qué manera el juego como estrategia de aprendizaje ayuda a mejorar la autonomía en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Cristiana “Emanuel” Villa María, Sullana,2024</p>	<p>Ho.</p> <p>El juego como estrategias no mejorara la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Cristiana “Emanuel” Villa Cieneguillo Centro, Sullana, 2024.</p>	<p>Variable 1</p> <p>El Juego</p> <p>Dimensiones</p> <p>-La afectividad -la Motricidad -La inteligencia -La creatividad -La Sociabilidad</p>	<p>Tipo de Inv.: Cuantitativa</p> <p>Nivel de Inv.: Explicativo</p> <p>Diseño de Inv.: Pre experimental</p> <p>Población: 100 muestra: 20 niños</p>
<p>Problemas específicos</p> <p>¿De qué manera podemos identificar las estrategias de aprendizaje en el juego para mejorar la autónoma en los niños de 5 años de la I.E.P.C “Emanuel” Villa María, Sullana ,2024</p> <p>-¿De qué manera podemos aplicar las estrategias en el</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>- Identificar las estrategias en el juego para mejorar la autonomía en los niños de 5 años de I.E.P.C “Emanuel” Villa</p>	<p>HI</p> <p>: El juego como estrategias si mejorara la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Cristiana</p>	<p>Variable 2</p> <p>La autonomía</p> <p>Dimensiones</p> <p>Autonomía moral Autonomía intelectual</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de Cotejo</p>

juego para mejorar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E.P.C “Emanuel” Villa María, Sullana ,2024

María Cieneguillo Centro, “Emanuel” Villa María Cieneguillo Centro, Sullana, 2024.

- Aplicar las estrategias en el juego para mejorar la autonomía en los niños de 5 años de I.E.P.C “Emanuel” Villa María Cieneguillo Centro, Sullana

-¿De qué manera podemos evaluar las estrategias en el juego para mejorar la autonomía en los niños de 5 años de I.E.P.C “Emanuel” Villa María, Sullana ,2024

- Evaluar las estrategias en el juego para mejorar la autonomía en los niños de 5 años de I.E.P.C “Emanuel” Villa María Cieneguillo Centro, Sullana.

Anexo 02. Instrumentos de recolección de información

Lista de Cotejo

Variable independiente: El juego

Dimensión	Ítems		
La Efectividad	Juega libremente		
	Participa activamente en el juego propuesto		
	Experimenta con alegría nuevos juegos		
	Explora el material que utilizará para jugar		
La motricidad	Coordina movimientos a través del juego		
	Muestra control y equilibrio de su cuerpo en el juego		
	Muestra agilidad al correr, saltar, girar y jalar		
La Inteligencia	Realiza juegos de memoria utilizando material concreto.		
	Comprende las reglas e instrucciones del juego		
	Juega a armar rompecabezas		
La creatividad	Crea nuevos juegos y los expresa.		
	Utiliza material reciclado para jugar		
	Crea estrategias para jugar y ganar		
La Sociabilidad	Integra a todos los agentes del aula.		
	Se relaciona con los niños de su entorno jugando.		
	Muestra empatía y resuelve problemas dentro del juego		

Instrumento de Evaluación

Variable Dependiente: La Autonomía

Dimensión	Ítems		
La autonomía Moral	Demuestra libertad al jugar fuera del aula		
	Integra a sus compañeros durante el juego.		
	Ejecuta instrucciones sin perjudicar a sus compañeros en el juego		
	Practica hábitos de higiene antes durante y después del juego		
	Comparte los juguetes dentro del aula		
	Juega respetando las reglas		
	Actúa con iniciativa y autonomía		
La Autonomía Intelectual	Escucha y comprende que puede realizar nuevos juegos e integra a sus compañeros		
	Crea reglas para los nuevos juegos.		
	Presenta nuevas estrategias para sumar puntos y ganar el juego.		
	Demuestra interés en el juego.		
	Guarda el material que utilizó adecuadamente		
	Cumple con las actividades propuestas dentro del juego.		
	Desarrolla juegos de su interés		
	Espera su turno para jugar		

ANEXO 03. Ficha Técnica de los Instrumentos (validez y confiabilidad)

Nombre Original del Instrumento	Lista de Cotejo para evaluar la autonomía en niños de 5 años
Autor y año	Leydi Danitza Gonzales Santur 2024
Objetivo del Instrumento	Evaluar la autonomía en niños de 5 años
Usuarios	Estudiantes de la Institución Educativa Particular Cristiana Emanuel de Villa María Sullana, 2024
Forma administración o modo aplicación	Individual y Colectiva
Validez	Mediante Juicio de Expertos
Confiabilidad	KR20

Validez del instrumento

Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Cintya Katherine Cevallos Sandoval

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Leydi Danitza Gonzales Santur, estudiante / egresado del programa académico de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA MEJORAR LA AUTONOMIA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "EMANUEL" VILLA MARIA SULLANA, 2024.

y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Firma

DNI: 43050632
de Estudiante

Formato para validación de instrumento de recolección de información

Ficha de Identificación del experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Cintya Katerine Cevallos Sandoval

N° DNI / CE: 44851300

Edad: 36

Teléfono / celular: 951819667

Email:
katerin208@hotmail.com

Título profesional: Docente de educación inicial

Grado académico: Maestría en psicología educativa

Doctorado: _____

Especialidad: Educación inicial

.....
Institución que labora: I.E.I 345 "Enrique López Albújar"

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

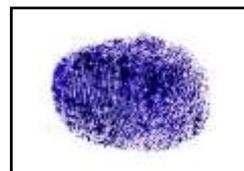
Título: "EI JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA MEJORAR LA AUTONOMIA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR CRISTIANA "EMANUEL" VILLA MARIA SULLANA,2024.

Autor(es): Leydi Danitza Gonzales Santur.

Programa académico: Educación Inicial.



Firma



Huella digital

Instrumento de Evaluación

Variable independiente: El

Dimensión			
La Efectividad	Juega libremente		
	Participa activamente en el juego propuesto		
	Experimenta con alegría nuevos juegos		
	Explora el material que utilizará para jugar		
La motricidad	Coordina movimientos a través del juego		
	Muestra control y equilibrio de su cuerpo en el juego		
	Muestra agilidad al correr, saltar, girar y jalar		
La Inteligencia	Realiza juegos de memoria utilizando material concreto.		
	Comprende las reglas e instrucciones del juego		
	Juega a armar rompecabezas		
La creatividad	Crea nuevos juegos y los expresa.		
	Utiliza material reciclado para jugar		
	Crea estrategias para jugar y ganar		
La Sociabilidad	Integra a todos los agentes del aula.		
	Se relaciona con los niños de su entorno jugando.		
	Muestra empatía y resuelve problemas dentro del juego		

Instrumento de Evaluación

Variable Dependiente: La Autonomía

Dimensión	Ítems		
La autonomía Moral	Demuestra libertad al jugar fuera del aula		
	Integra a sus compañeros durante el juego.		
	Ejecuta instrucciones sin perjudicar a sus compañeros en el juego		
	Practica hábitos de higiene antes durante y después del juego		
	Comparte los juguetes dentro del aula		
	Juega respetando las reglas		
	Actúa con iniciativa y autonomía		
La Autonomía Intelectual	Escucha y comprende que puede realizar nuevos juegos e integra a sus compañeros		
	Crea reglas para los nuevos juegos.		
	Presenta nuevas estrategias para sumar puntos y ganar el juego.		
	Demuestra interés en el juego.		
	Guarda el material que utilizó adecuadamente		
	Cumple con las actividades propuestas dentro del juego.		
	Desarrolla juegos de su interés		
	Espera su turno para jugar		

Matriz de Operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Variable 1	El juego es una actividad vital que significa libertad, la misma que ayuda al desarrollo infantil y un medio formativo en la vida del ser humano	La afectividad	Juega libremente dentro y fuera del aula participa activamente en el juego experimenta con alegría nuevos juegos Explora el material que utiliza para jugar	Escala ordinal	-Inicio -Proceso -Logro esperado
El juego		La motricidad	Coordina movimientos a través del juego Muestra control y equilibrio de su cuerpo en el juego.		

	Muestra agilidad al correr, saltar, girar y jalar.
La Inteligencia	Realiza juegos de memoria utilizando material concreto Comprende las reglas e instrucciones del juego Juega a armar rompecabezas. Crea nuevos juegos y los expresa.
La Creatividad	Utiliza material reciclado para jugar Crea estrategias para jugar y ganar.

	La Sociabilidad	Integra a todos los agentes del aula
		Se relaciona con los niños de su entorno
		Muestra empatía y resuelve problemas dentro del juego

Variable 2	La autonomía es la acción de tomar decisiones propias que nos ayudan a resolver problemas y dar soluciones a cualquier situación	Autonomía moral	Demuestra libertad al jugar fuera del aula
La Autonomía			Integra a sus compañeros durante el juego.
			Ejecuta instrucciones sin perjudicar a sus compañeros en el juego

que se nos presenta
en la vida diaria.

Practica hábitos de
higiene antes durante y
después del juego

Comparte los juguetes
dentro del aula

Juega respetando las
reglas

Actúa con iniciativa y
autonomía

Escucha y comprende
que puede realizar
nuevos juegos e integra
a sus compañeros

Crea reglas para los
nuevos juegos.

Autonomía
Intelectual

Presenta nuevas
estrategias para sumar
puntos y ganar el juego.

Demuestra interés en el
juego.

Guarda el material que
utilizo adecuadamente

Cumple con las
actividades propuestas
dentro del juego.

Desarrolla juegos de su
interés

Espera su turno para
jugar

Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: “EI JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA MEJORAR LA AUTONOMIA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “EMANUEL” VILLA MARIA SULLANA,2024								
	Variable 1: El Juego	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Dimensión 1: La Efectividad	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Juega libremente	X		X		X		
2	Participa activamente en el juego propuesto	X		X		X		
3	Experimenta con alegría nuevos juegos	X		X		X		
4	Explora el material que utilizará para jugar	X		X		X		
	Dimensión 2: La Motricidad							
1	Coordina movimientos a través del juego	X		X		X		
2	Muestra control y equilibrio de su cuerpo en el juego	X		X		X		
3	Muestra agilidad al correr, saltar, girar y jalar	X		X		X		
	Dimensión 3: La Inteligencia							
1	Realiza juegos de memoria jugando con material concreto.	X		X		X		
2	Comprende las reglas e instrucciones del juego.	X		X		X		
3	Arma rompecabezas jugando	X		X		X		
	Dimensión 4: La creatividad							
1	Crea nuevos juegos y los expresa.	X		X		X		
2	Utiliza material reciclado para jugar	X		X		X		
3	Crea estrategias para jugar y ganar	X		X		X		
	Dimensión 5: La Sociabilidad							
1	Integra a todos los agentes del aula.	X		X		X		
2	Se relaciona con los niños de su entorno jugando.	X		X		X		
3	Muestra empatía y resuelve problemas dentro del juego	X		X		X		
	Variable 2: La Autonomía							

	Dimensión 1: Autonomía Moral						
1	Demuestra libertad al momento de jugar fuera del aula	X		X		X	
2	Integra a sus compañeros dentro del juego.	X		X		X	
3	Ejecuta instrucciones sin perjudicar a sus compañeros en el juego	X		X		X	
4	Practica hábitos de higiene antes durante y después del juego	X		X		X	
5	Comparte los juguetes dentro del aula	X		X		X	
6	Juega respetando las reglas	X		X		X	
7	Actúa con iniciativa y autonomía	X		X		X	
	Dimensión 1: Autonomía Intelectual						
1	Escucha y comprende que puede realizar nuevos juegos e integra a sus compañeros	X		X		X	
2	Crea reglas para los nuevos juegos.	X		X		X	
3	Presenta nuevas estrategias para sumar puntos y ganar el juego.	X		X		X	
4	Demuestra interés en el juego.	X		X		X	
5	Guarda el material que utilizo adecuadamente	X		X		X	
6	Cumple con las actividades propuestas dentro del juego.	X		X		X	
7	Desarrolla juegos de su interés	X		X		X	
8	Entiende que hay un orden para jugar	X		X		X	

Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Cintya Katherine Cevallos Sandoval
DNI 44851300



Firma

Matriz de consistencia

Título: Determinar el juego como herramienta para mejorar la autonomía en los niños de 5 años

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera el juego como estrategia de aprendizaje ayuda a mejorar la autonomía en niños de 5 años del nivel inicial del C.E.P.C “Emanuel” Villa María, Sullana ,2024</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar de qué manera el juego como estrategia de aprendizaje ayuda a mejorar la autonomía en niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Cristiana “Emanuel” Villa María, Sullana,2024</p>	<p>HI</p> <p>El juego como estrategias no mejorara la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Cristiana “Emanuel” Villa María Cieneguillo Centro, Sullana, 2024.</p>	<p>Variable 1</p> <p>El Juego</p> <p>Dimensiones</p> <p>-La afectividad -la Motricidad -La inteligencia -La creatividad -La Sociabilidad</p>	<p>Tipo de Inv: Cuantitativa</p> <p>Nivel de Inv.: Explicativo</p> <p>Diseño de Inv.: Pre experimental</p> <p>Población: 100 muestra: 20 niños</p>
<p>Problemas específicos</p> <p>¿De qué manera podemos identificar las estrategias de aprendizaje en el juego para mejorar la autónoma en los niños de 5 años de la I.E.P.C “Emanuel” Villa María, Sullana ,2024</p> <p>-¿De qué manera podemos aplicar las estrategias en el juego</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar las estrategias en el juego para mejorar la autonomía en los niños de 5 años de C.P.C “Emanuel” Villa María Cieneguillo Centro, Sullana.</p> <p>- Aplicar las estrategias en el juego para mejorar la autonomía</p>	<p>Ho</p> <p>: El juego como estrategias si mejorara la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Cristiana “Emanuel” Villa María Cieneguillo Centro, Sullana, 2024.</p>	<p>Variable 2</p> <p>La autonomía</p> <p>Dimensiones</p> <p>Autonomía moral Autonomía intelectual</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>

para mejorar la autónoma en los niños de 5 años de
en los niños de 5 años de C.E.P.C “Emanuel” Villa
la I.E.P.C “Emanuel” María Cieneguillo Centro,
Villa María, Sullana ,2024 Sullana

-¿De qué manera evaluar las
podemos evaluar las estrategias en el juego
estrategias en el juego para mejorar la autonomía
para mejorar la autónoma en los niños de 5 años de
en los niños de 5 años de C.P.C “Emanuel” Villa
la I.E.P.C “Emanuel” María Cieneguillo Centro,
Villa María, Sullana ,2024 Sullana.

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: María Ignacia Ontaneda Pacherez

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Leydi Danitza Gonzales Santur, estudiante / egresado del programa académico de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "EI JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA MEJORAR LA AUTONOMIA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "EMANUEL" VILLA MARIA SULLANA, 2024.

y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Firma

DNI: 43050632

de Estudiante

Formato para validación de instrumento de recolección de información

Ficha de Identificación de

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: María Ignacia Ontaneda Pacherez

N° DNI / CE: 03659844

Edad: 50

Teléfono / celular: 962819004

Email: glgmaria8@gmail.com

Título profesional: Docente de educación inicial

Grado académico: Maestría Especialidad del grado Docencia y Gestión Educativa

Doctorado: _____

Especialidad: Educación inicial

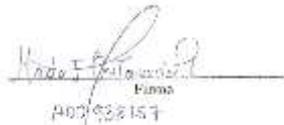
.....

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

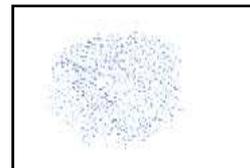
Título: “EI JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA MEJORAR LA AUTONOMIA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR CRISTIANA “EMANUEL” VILLA MARIA SULLANA,2024.

Autor(es): Leydi Danitza Gonzales Santur.

Programa académico: Educación Inicial.



Firma



Huella digital

Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

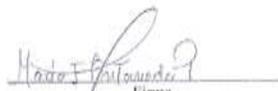
FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: “EI JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA MEJORAR LA AUTONOMIA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR CRISTIANA “EMANUEL” VILLA MARIA SULLANA,2024								
	Variable 1: El Juego	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Dimensión 1: La Efectividad	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Juega libremente	X		X		X		
2	Participa activamente en el juego propuesto	X		X		X		
3	Experimenta con alegría nuevos juegos	X		X		X		
4	Explora el material que utilizará para jugar	X		X		X		
	Dimensión 2: La Motricidad							
1	Coordina movimientos a través del juego	X		X		X		
2	Muestra control y equilibrio de su cuerpo en el juego	X		X		X		
3	Muestra agilidad al correr, saltar, girar y jalar	X		X		X		
	Dimensión 3: La Inteligencia							
1	Realiza juegos de memoria jugando con material concreto.	X		X		X		
2	Comprende las reglas e instrucciones del juego.	X		X		X		
3	Arma rompecabezas jugando	X		X		X		
	Dimensión 4: La creatividad							
1	Crea nuevos juegos y los expresa.	X		X		X		
2	Utiliza material reciclado para jugar	X		X		X		
3	Crea estrategias para jugar y ganar	X		X		X		
	Dimensión 5: La Sociabilidad							
1	Integra a todos los agentes del aula.	X		X		X		
2	Se relaciona con los niños de su entorno jugando.	X		X		X		
3	Muestra empatía y resuelve problemas dentro del juego	X		X		X		
	Variable 2: La Autonomía							

	Dimensión 1: Autonomía Moral						
1	Demuestra libertad al momento de jugar fuera del aula	X		X		X	
2	Integra a sus compañeros dentro del juego.	X		X		X	
3	Ejecuta instrucciones sin perjudicar a sus compañeros en el juego	X		X		X	
4	Practica hábitos de higiene antes durante y después del juego	X		X		X	
5	Comparte los juguetes dentro del aula	X		X		X	
6	Juega respetando las reglas	X		X		X	
7	Actúa con iniciativa y autonomía	X		X		X	
	Dimensión 1: Autonomía Intelectual						
1	Escucha y comprende que puede realizar nuevos juegos e integra a sus compañeros	X		X		X	
2	Crea reglas para los nuevos juegos.	X		X		X	
3	Presenta nuevas estrategias para sumar puntos y ganar el juego.	X		X		X	
4	Demuestra interés en el juego.	X		X		X	
5	Guarda el material que utilizo adecuadamente	X		X		X	
6	Cumple con las actividades propuestas dentro del juego.	X		X		X	
7	Desarrolla juegos de su interés	X		X		X	
8	Entiende que hay un orden para jugar	X		X		X	

Recomendaciones:.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: María Ignacia Ontaneda Pacherez
DNI 44851300


Firma
A00/93&157

Ficha de Identificación del experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Rita Beatriz Atarama Zegarra

N° DNI / CE:40528322

Edad: 43

Ttéléfono / celular: 985390677

Email: ritaataramazegarra@Gmail.com

Título profesional: Docente de educación inicial

Grado académico: licenciada

Doctorado: _____

Especialidad: Educación inicial

.....
Institución que labora: C.E.P Santa Rosa

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: “EI JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA MEJORAR LA AUTONOMIA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR CRISTIANA “EMANUEL” VILLA MARIA SULLANA,2024.

Autor(es): Leydi Danitza Gonzales Santur.

Programa académico: Educación Inicial.


Firma



Huella digital

Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: “EI JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA MEJORAR LA AUTONOMIA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR CRISTIANA “EMANUEL” VILLA MARIA SULLANA,2024								
	Variable 1: El Juego	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Dimensión 1: La Efectividad	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Juega libremente	X		X		X		
2	Participa activamente en el juego propuesto	X		X		X		
3	Experimenta con alegría nuevos juegos	X		X		X		
4	Explora el material que utilizará para jugar	X		X		X		
	Dimensión 2: La Motricidad							
1	Coordina movimientos a través del juego	X		X		X		
2	Muestra control y equilibrio de su cuerpo en el juego	X		X		X		
3	Muestra agilidad al correr, saltar, girar y jalar	X		X		X		
	Dimensión 3: La Inteligencia							
1	Realiza juegos de memoria jugando con material concreto.	X		X		X		
2	Comprende las reglas e instrucciones del juego.	X		X		X		
3	Arma rompecabezas jugando	X		X		X		
	Dimensión 4: La creatividad							
1	Crea nuevos juegos y los expresa.	X		X		X		
2	Utiliza material reciclado para jugar	X		X		X		
3	Crea estrategias para jugar y ganar	X		X		X		
	Dimensión 5: La Sociabilidad							
1	Integra a todos los agentes del aula.	X		X		X		
2	Se relaciona con los niños de su entorno jugando.	X		X		X		
3	Muestra empatía y resuelve problemas dentro del juego	X		X		X		
	Variable 2: La Autonomía							

	Dimensión 1: Autonomía Moral						
1	Demuestra libertad al momento de jugar fuera del aula	X		X		X	
2	Integra a sus compañeros dentro del juego.	X		X		X	
3	Ejecuta instrucciones sin perjudicar a sus compañeros en el juego	X		X		X	
4	Practica hábitos de higiene antes durante y después del juego	X		X		X	
5	Comparte los juguetes dentro del aula	X		X		X	
6	Juega respetando las reglas	X		X		X	
7	Actúa con iniciativa y autonomía	X		X		X	
	Dimensión 1: Autonomía Intelectual						
1	Escucha y comprende que puede realizar nuevos juegos e integra a sus compañeros	X		X		X	
2	Crea reglas para los nuevos juegos.	X		X		X	
3	Presenta nuevas estrategias para sumar puntos y ganar el juego.	X		X		X	
4	Demuestra interés en el juego.	X		X		X	
5	Guarda el material que utilizo adecuadamente	X		X		X	
6	Cumple con las actividades propuestas dentro del juego.	X		X		X	
7	Desarrolla juegos de su interés	X		X		X	
8	Entiende que hay un orden para jugar	X		X		X	

Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Cintya Katherine Cevallos Sandoval
DNI 44851300


Firma

Confiabilidad del Instrumento

Estudiantes	VD La Autonomía								
	La Autonomía Moral			La Autonomía Intelectual					
	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9
Niño 1	0	0	0	0	0	1	0	0	0
Niño2	1	0	1	1	0	1	0	1	1
Niño 3	1	0	0	1	1	0	1	0	1
Niño 4	0	1	1	1	1	1	1	1	1
Niño 5	1	1	0	1	1	0	0	1	1
Niño 6	0	1	0	0	1	0	1	1	1
Niño 7	1	1	1	1	1	1	1	0	1
Niño 8	1	0	0	1	1	1	1	1	1
Niño 9	1	0	1	0	1	1	1	1	1
Niño 10	0	1	0	1	1	1	1	1	1
Niño 11	1	0	0	1	1	0	1	1	1
Niño 12	1	1	1	0	1	1	0	1	1
Niño 13	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Niño 14	0	0	1	0	0	1	0	0	0
Niño 15	0	0	0	0	1	1	1	0	0
Niño 16	1	0	1	1	1	0	1	1	1
Niño 17	0	0	0	0	1	0	0	0	0
Niño 18	0	0	0	1	0	0	0	0	1
Niño 19	1	0	1	0	1	0	1	0	0
Niño 20	1	1	0	1	1	1	1	1	1
TOTALES	12	8	9	12	16	12	13	12	15

lista de cotejo	
SI	1
NO	0

Σ	1.36888889
σ^2	7.2
k	9

kr20 **0.91111111** Prueba de consistencia

Muy fácil		
Aceptable	0,8	1,0
Moderada	0,4	0,6
Aceptable	0,0	0,2
Muy difícil		

PRE TEST

Dimensiones	Autonomía Moral								Autonomía Intelectual								TOTAL	
	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	TOTAL	D8	D9	D10	D11	D12	D13	D14	D15		TOTAL
Niño 1	0	1	0	0	0	0	1	2	1	1	0	0	0	0	0	0	2	4
Niño 2	1	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
Niño 3	0	0	0	0	1	1	0	2	0	0	0	1	0	1	0	0	2	4
Niño 4	1	0	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	1	0	1	3
Niño 5	0	0	0	0	1	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
Niño 6	0	0	0	1	1	0	0	2	0	1	1	1	0	0	0	0	3	5
Niño 7	1	1	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1	0	0	0	1	3
Niño 8	0	0	1	1	1	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
Niño 9	1	0	0	0	0	1	0	2	0	0	1	0	0	0	0	0	1	3
Niño 10	0	0	1	0	1	0	0	2	1	0	0	0	1	0	0	0	2	4
Niño 11	1	0	0	1	0	0	0	2	0	1	1	1	1	0	1	1	6	8
Niño 12	0	0	1	0	0	1	0	2	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3
Niño 13	1	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
Niño 14	0	0	1	0	0	1	0	2	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3
Niño 15	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2
Niño 16	0	0	1	0	1	0	0	2	1	1	0	0	1	0	0	0	3	5
Niño 17	1	0	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	1	3
Niño 18	0	0	0	1	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
Niño 19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Niño 20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Dimensión 1			Dimensión 2		
Inicio	0	19	Inicio	0	17
Proceso	3	1	Proceso	3	2
logro previsto	6	0	logro previsto	6	1
	7	0		8	1
		20			

	Fi	%
Inicio	19	90%
Proceso	1	10%
logro previsto	0	0%

Post Test

Post test																	
Dimensiones	Autonomía Moral							TOTAL	Autonomía Intelectual							TOTAL	
	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7		D8	D9	D10	D11	D12	D13	D14		D15
Niño 1	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	8
Niño 2	1	1	1	1	1	1	0	6	0	1	1	1	1	1	1	1	7
Niño 3	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	8
Niño 4	1	1	1	1	0	0	1	5	0	1	1	1	1	1	1	1	7
Niño 5	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	1	1	1	1	7
Niño 6	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	8
Niño 7	1	1	1	1	1	1	0	6	0	1	1	1	1	1	1	1	7
Niño 8	1	0	1	1	1	1	1	6	0	0	0	1	1	1	1	1	5
Niño 9	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	8
Niño 10	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	8
Niño 11	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	8
Niño 12	1	0	1	1	1	1	1	6	1	0	1	1	1	1	1	1	7
Niño 13	1	1	0	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	8
Niño 14	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	8
Niño 15	1	1	0	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	8
Niño 16	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	8
Niño 17	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	8
Niño 18	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	8
Niño 19	1	1	0	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	8
Niño 20	1	1	1	1	1	1	1	7	1	0	1	1	1	1	1	1	7

Dimensión 1			Dimensión 2		
Inicio	0 2	0	Inicio	0 6	17
Proceso	3 5	1	Proceso	3 5	2
logro previsto	6 7	19	logro previsto	6 7	1
		20			

	DIM1	DIM 2	TOTAL	%
Inicio	0	0	0	95%
Proceso	1	1	1	5%
logro previsto	19	19	19	0%

Anexo 4 Formato del consentimiento informado
PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE
INVESTIGACIÓN
(PADRES) (LA CANTIDAD ES SEGÚN LA MUESTRA)

Título del estudio:

Investigador (a):

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

.....

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

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

.....

.....

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.

2.

3.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....

.....

Beneficios:

.....

.....

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

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

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

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.

Firma (claridad y limpieza)

Nombres y Apellidos
PARTICIPANTE

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
INVESTIGADOR

Fecha y Hora

Documento de aprobación de Institución Educativa para la recolección de información



IEPC "EMANUEL"

Calle los Ángeles Mz. P- 137-38 Cienegullo Centro
Código Inicial 1433838 Código Primaria 1433846
Código Secundaria 17855932

La directora de la institución Educativa Particular Cristiana "EMANUEL" Villa María Cienegullo Centro- Sullana.

**CONSTANCIA DE PRÁCTICA RECOJO
DE DATOS (TESIS)**

La Srta. Leidy Danitza Gonzales Santur, identificada con DNI N° 43050632 egresada de la carrera profesional de Educación Inicial, de la Universidad ULADECH, quien realizó su recojo de datos (tesis) desde el 15 al 19 de abril del presente año en las aulas del nivel inicial.

La docente ha cumplido satisfactoriamente sus prácticas, demostrando responsabilidad y eficiencia.

Se expide la siguiente constancia para fines del interesado.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR CRISTIANA "EMANUEL" VILLA MARÍA C.S.
DIRECCIÓN
Mónica Z. Castellanos Profesor

Sesiones

Sesión N°01

Título: Soy rápido jugando

Área: Personal social

Fecha: Marzo

Tiempo: 90minutos

Propósitos de aprendizaje: Que los niños jueguen sin perjudicar a sus compañeros.

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Se expresa corporalmente	Ejecuta Instrucciones sin perjudicar a sus compañeros en el juego	Los niños juegan a correr muy lento y muy rápido en el patio de la escuela	Lista de Cotejo

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS Personal Social		MEDIOS Y MATERIALES
INICIO 20 minutos	Actividades permanentes	- Recibimos a nuestros niños muy contentos, cumplimos con nuestras actividades permanentes.	- Radio
	Motivación	- Selecciono una canción "Lento y rápido" - https://www.youtube.com/watch?v=0VANlrCNPO4	
	Recuperación de saberes previos	- Se realizan preguntas a los niños ¿se cansaron? ¿Qué decía la canción?	
	Conflictos cognitivos	- ¿Y ustedes son muy rápidos?	
	Propósito	"Que los niños jueguen sin perjudicar a sus compañeros"	
PROCESO 50 minutos	Procedimiento de la información	<ul style="list-style-type: none"> - Organiza: La docente reúne a los niños en asamblea y les explica que saldrán al patio para jugar a las carreras, de igual forma conversa con los estudiantes sobre dicha actividad y que para mejor comprensión escucharán un cuento. - Problematización situaciones: La historia de la tortuga y la liebre - https://www.youtube.com/watch?v=hr21NYh9vBw - Análisis de la información: ¿Qué demostró la tortuga al concursar con el conejo? <p>Plantea la actividad</p> <p>Todos podemos participar y demostrar que, si podemos hacerlo, por lo tanto, todos jugaremos a correr rápido y lento como si fuéramos conejos y tortugas.</p> <p>Desarrolla estrategias:</p> <p>Juego:</p> <p>Consiste en formar a los estudiantes en filas cortas y a su voz dirá somos conejos y los niños correrán por todo el</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja blanca. - Lápiz - Colores.

		<p>patio lo más rápido posible y luego dirá somos tortugas y los estudiantes se imaginarán que son tortugas y correrán como si lo fueran.</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego ha concluido, les pregunta si les gusto y lo que aprendieron <p>Evalúa: Los alumnos desarrollaran una ficha de un camino donde con gran rapidez buscaran el camino correcto para que la tortuga logre llegar a la meta.</p>	
	Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> - Plantea actividades de comprobación - Realizaran un orden cronológico de las acciones que sucedieron en la historia. - Colocan u trabajo fuera del salón 	
CIERRE 20 minutos	Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición - ¿Les gusto la clase? - ¿Qué no les gusto? - ¿Les hubiera gustado hacer otra actividad? - ¿Será importante utilizar varias formas de saludar? 	

Instrumento Lista de Cotejo

N°	Dimensiones	Autonomía Moral	
	Desempeños precisados		
	Apellidos y nombres		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Anexos

1. Motivación



2. Ficha de extensión

Fábula:

La liebre y la tortuga

Nombre: _____ Fecha: 28 Septiembre de 2021
Curso: 1º básico

Ordena los acontecimientos de la fábula de acuerdo a cómo sucedieron, desde el inicio hasta el final.

1	
2	
3	
4	



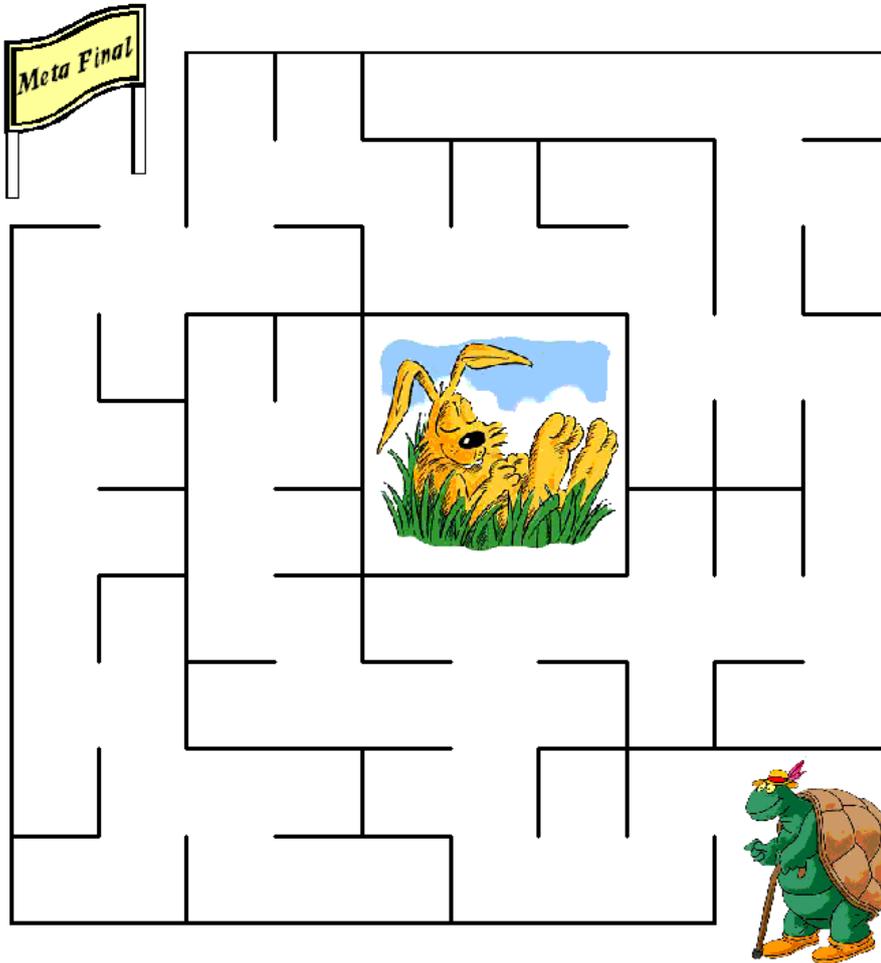
[https://www.liveworksheets.com/worksheets/es/Audici%C3%B3n_y_Lenguaje_%28AL%29/Comprens%C3%B3n_lectora/F%C3%A1bula* La liebre y la tortuga sn2416462is](https://www.liveworksheets.com/worksheets/es/Audici%C3%B3n_y_Lenguaje_%28AL%29/Comprens%C3%B3n_lectora/F%C3%A1bula*%20La_liebre_y_la_tortuga_sn2416462is)

<https://www.pinterest.com/pin/754986325004628402/>

Nombre _____

Ayuda a la tortuga a llegar a la meta final.

Cuidado, no despiertes a la liebre.



Fábula: La liebre y la tortuga

<http://primeraescuela.com>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

Sesión 2

Título: Mi juguete favorito

Área: Personal Social Fecha: Agosto Tiempo: 90minutos

Propósitos de aprendizaje: Que los niños aprendan a compartir sus juguetes dentro del aula.

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
Construye su Identidad	Autorregula sus emociones	Que los niños compartan sus juguetes dentro del aula	Los niños compartan sus juguetes al momento de jugar con sus compañeros en el aula.	Lista de Cotejo

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS Personal Social		MEDIOS Y MATERIALES
INICIO 20 minutos	Actividades permanentes	<ul style="list-style-type: none"> - Recibimos a nuestros niños muy contentos, cumplimos con nuestras actividades permanentes. 	- Radio
	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Selecciono una canción "Mi juguete favorito" - https://www.youtube.com/watch?v=9GqZOprhfog 	
	Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> - La canción fue muy expresiva - Se realizan preguntas a los niños ¿De qué se trataba la canción? 	
	Conflictos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué pasaría si no existieran los juguetes? 	
	Propósito	<p>"Que los niños aprendan a compartir sus juguetes al momento de jugar dentro del aula"</p>	
PROCESO 50 minutos	Procedimiento de la información	<ul style="list-style-type: none"> - Organiza: La docente reúne a los niños en asamblea y les explica que escucharán un cuento y luego cada uno sacará el juguete que ha traído para que se lo muestre a sus compañeros. - Problematización situaciones: La docente reproduce el cuento en la TV para que los estudiantes observen y se sientan junto a ellos. - Análisis de la información: - Después del cuento la docente hace un pequeño resumen y realiza algunas preguntas a los estudiantes. <ul style="list-style-type: none"> ¿Y qué juguetes tienen en casa? ¿Por qué el niño no quería compartir su juguete? ¿y ustedes comparten sus juguetes? 	<ul style="list-style-type: none"> - Laptop - Imágenes.

		<p>Plantea la actividad</p> <p>Ahora los estudiantes mostraran los juguetes que han traído y cada uno contaran a sus compañeros que juegos realizan con ellos, terminada las exposiciones podrán jugar libremente y compartir con sus compañeros.</p> <p>Desarrolla estrategias:</p> <p>Los estudiantes deciden libremente si juegan solos o comparten sus juguetes</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego ha concluido, les pregunta si les gusto y lo que aprendieron <p>Evalúa: se les entregara una ficha para que dibujen sus juguetes.</p>	
	Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> - Plantea actividades de comprobación - Demuestran que saben reconocer un juguete y qué hacer con él. - Colocan u trabajo fuera del salón 	
CIERRE 20 minutos	Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición - ¿Les gusto la clase? - ¿Qué no les gusto? - ¿Les hubiera gustado hacer otra actividad? - ¿Será importante utilizar varias formas de saludar? 	

Instrumento Mapa de Calor

N°	Dimensiones	Autonomía Moral	
	Desempeños precisados	Comparte los juguetes dentro del aula	
	Apellidos y nombres	SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexos

1. Motivación



Mi juguete favorito

Dibuja el juguete que más amas



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

Título: ¿Qué cocinare hoy?

Área: Personal Social

Fecha: Agosto

Tiempo: 90 minutos

Propósitos de aprendizaje: Que los niños utilicen su creatividad jugando al chef

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
Construye su identidad	Se valora así mismo	Que los niños actúen con iniciativa y autonomía Practica hábitos de higiene antes durante y después del juego	Los niños preparan una rica hamburguesa.	Lista de Cotejo

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS Personal Social		MEDIOS Y MATERIALES
INICIO 20 minutos	Actividades permanentes	<ul style="list-style-type: none"> - Recibimos a nuestros niños muy contentos, cumplimos con nuestras actividades permanentes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Radio
	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Selecciono una canción "Un chef Genial" - https://www.youtube.com/watch?v=e6Hf2WCvfPQ 	
	Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> - La canción expresa lo divertido que es cocinar - Se recuperan saberes previos con los estudiantes haciendo preguntas ¿Han cocinado alguna vez? ¿que se necesita para cocinar? 	
	Conflictos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué podrían preparar con pan y vegetales? 	
	Propósito	<p>"Que los niños utilicen su creatividad jugando al chef, practiquen hábitos de higiene y actúen con iniciativa y autonomía"</p>	
PROCESO 50 minutos	Procedimiento de la información	<ul style="list-style-type: none"> - Organiza: La docente organiza a los niños en sus mesas de trabajo y les pide que antes de iniciar con la actividad, se lavaran las manos y se colocan su indumentaria - Problematización situaciones: La docente coloca frente a los niños varios alimentos y les preguntara si los conocen. - Análisis de la información: ¿Qué otros alimentos conocen? ¿saben Como se preparan? <p>Plantea la actividad</p> <p>La docente les pregunta si en casa han ayudado a mama a cocinar o si ayudan a preparar la lonchera, o si le comunican a la persona que les prepara los alimentos que es lo que quieren comer, después de esto les plantea la actividad que se llama ¿Qué cocinare hoy?, le pregunta es que creen que prepararemos hoy según los ingredientes propuestos</p>	Alimentos para preparar una hamburguesa. Lechuga Papas fritas Carne de hamburguesa Platos

		<p>Desarrolla estrategias:</p> <p>Juego:</p> <p>La docente explica que jugarán al CHEF y lo harán de la siguiente forma:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Primero deben tener las manos limpias. 2. Buscaran los ingredientes para preparar una hamburguesa. 3. Iniciarán la preparación de la hamburguesa. 4. Se lavan nuevamente las manos y dejan su ambiente limpio y ordenado 5. mostraran como les quedo su hamburguesa. <p>Acuerdo o toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego a terminado, ahora disfrutara de su hamburguesa, así mismo de su sabor, preparada por ellos mismos aprovechando la hora de la lonchera - Evalúa: La docente les dará hojas para que los estudiantes dibujen sus hamburguesas como les quedo. 	
	Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> - Plantea actividades de comprobación - La docente pregunta cuales fueron los ingredientes que utilizaron y si le adicionarían algo más y porque, recalca la importancia de alimentarnos correctamente. - exponen su trabajo (evidencia). 	
CIERRE 20 minutos	Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición - ¿Les gusto la clase? - ¿Qué no les gusto? - ¿Les hubiera gustado hacer otra actividad? - Invita a los alumnos a cocinar sano en casa 	

Instrumento: Lista de cotejo

N°	Dimensiones	La autonomía moral	
	Desempeños precisados	Que los niños actúen con iniciativa y autonomía	
	Apellidos y nombres		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexos:

1. Motivación

<https://www.youtube.com/watch?v=e6Hf2WCvfPQ>



2. Imágenes de los ingredientes de una hamburguesa



3. Ficha de extensión

SEÑALA LOS INGREDIENTES QUE NECESITAMOS PARA REALIZAR UNA RICA HAMBURGUESA DESPUÉS DE VER EL VIDEO.



¿CUÁNTOS INGREDIENTES HAS UTILIZADO?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

Título: Juego a ser Jardinero

Área: Personal Social

Fecha: Agosto

Tiempo: 90 minutos

Propósitos de aprendizaje: Que los niños aprendan a sembrar plantas jugando fuera del aula, convivan y participen libremente.

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común	Demuestra libertad al jugar fuera del aula (Jardineros)	Preparan las macetas, tierra y abono para plantar una planta y toman foto a su trabajo.	Lista de Cotejo

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS Personal Social		MEDIOS Y MATERIALES
INICIO 20 minutos	Actividades permanentes	<ul style="list-style-type: none"> - Recibimos a nuestros niños muy contentos, cumplimos con nuestras actividades permanentes. 	- Radio
	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Selecciono una canción "El Jardinero" - https://www.youtube.com/watch?v=0po7YN-gtkM 	
	Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Quién ha sembrado una planta? ¿Alguien tiene jardín en casa? 	
	Conflictos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué pasaría si no sembráramos plantas?? 	
	Propósito	Que los niños aprendan a sembrar plantas jugando fuera del aula, convivan y participen libremente.	
PROCESO 50 minutos	Procedimiento de la información	<ul style="list-style-type: none"> - Organiza: La docente reúne a los niños y les pregunta si quieren jugar y después de escucharlos les explica brevemente que harán con todo el material que se ha solicitado, tierra, el abono, la maceta y la planta, pues jugaran a ser jardineros, seguido de ello menciona los acuerdos recordando trabajar respetando a sus compañeros. - Problematización situaciones: La docente entrega a cada alumno el material, pide que se coloquen sus mandiles y juntos salen al patio. - Análisis de la información: ¿saben cómo se siembra una planta? Plantea la actividad Conversa con ellos sobre la importancia de plantar plantas y como nos permite tener un aire más limpio, hace algunas interrogantes como ¿Quién sabe cuánto tiempo vive una planta? ¿Qué necesita para vivir? 	<ul style="list-style-type: none"> - Plastilina, - tierra - abono - macetas, - plantas, - Agua - , guantes, - mandiles

		<p>¿tendremos todo para que nuestra planta viva?, ahora si sembraremos nuestra planta.</p> <p>Desarrolla estrategias:</p> <p>Juego:</p> <p>Ya con todo el material se procederá con el sembrado de la planta, se darán breves indicaciones de lo primero que hay que hacer, primero mezclaremos la tierra con el abono, la humedecemos un poco, colocaremos un poco en la base de la maceta y luego pondremos la planta y más tierra hasta que quede firme</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hemos terminado y ya terminado nuestro trabajo observamos como quedaron nuestras macetas, que alegría tendremos nuevas plantas, pasamos a lavarnos las manos - Evalúa: Con plastilina harán una maceta con una planta en su cuaderno y los elementos que se necesita para sembrarla. 	
	Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> - Plantea actividades de comprobación - Después Realizar su actividad de extensión pasaran a contar su experiencia. - exponen su trabajo (evidencia). 	
CIERRE 20 minutos	Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición - ¿Les gusto la clase? - ¿Qué no les gusto? - ¿Les hubiera gustado hacer otra actividad? 	

Instrumento Lista de cotejo

N°	Dimensiones	Autonomía Moral	
	Desempeños precisados	Demuestra libertad al jugar fuera del aula (Jardineros)	
	Apellidos y nombres	SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

Anexos

<https://www.youtube.com/watch?v=0po7YN-gtkM>

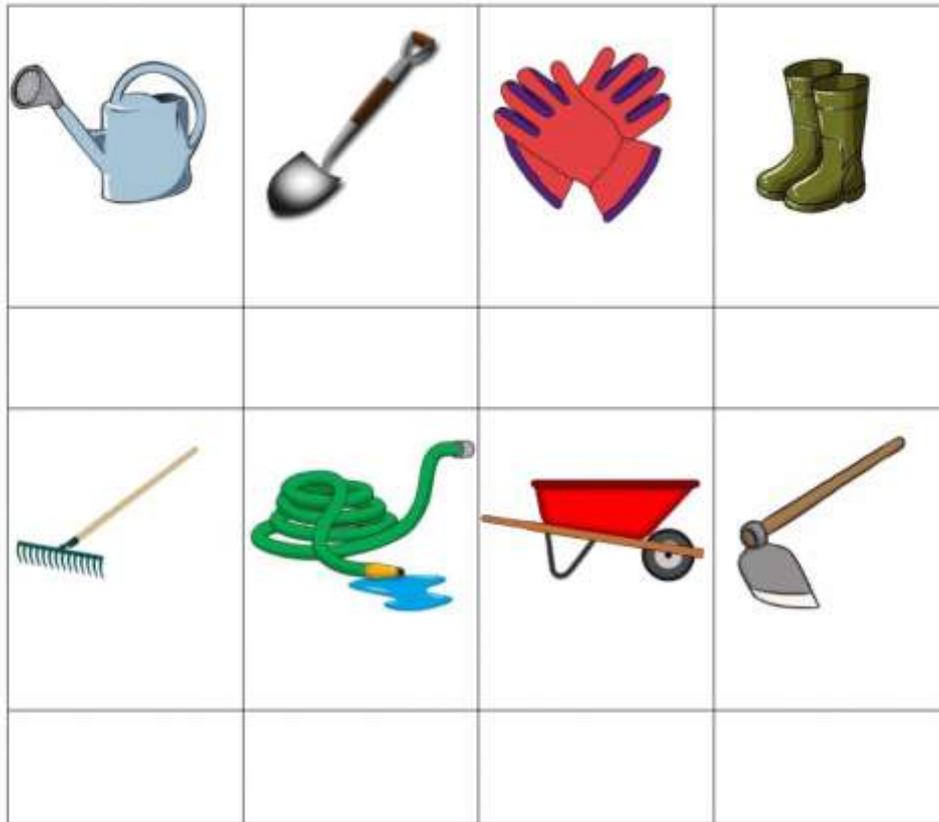


1.



2.

PON CADA PALABRA EN SU LUGAR CORRECTO



CARRETILLA	RASTRILLO	BOTAS	REGADERA
AZADA	MANGUERA	GUANTES	PALA

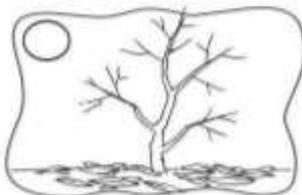
https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Conocimiento_del_entorno/El_huerto/Utensilios_del_jardinero_si573660pv

https://es.123rf.com/photo_51307086_jardinero-lindo-vector-ilustraci%C3%B3n-de-la-p%C3%A1gina-para-colorear-de-jardinero-feliz-de-dibujos-animados-para.html



Recorta y ordena la secuencia del crecimiento de una planta

Ordena estos dibujos y colorea:



Sesión N°05

Título: Ordeno mi espacio en la escuela para jugar

Área: Personal Social

Fecha: Abril

Tiempo: 90 minutos

Propósitos de aprendizaje: Que los niños aprendan la importancia de ordenar el espacio de trabajo

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bien común.	Guarda el material que utilizo adecuadamente	Guardan los juguetes y el material utilizado correctamente.	Lista de Cotejo

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS Personal Social		MEDIOS Y MATERIALES
INICIO 20 minutos	Actividades permanentes	- Recibimos a nuestros niños muy contentos, cumplimos con nuestras actividades permanentes.	- Radio
	Motivación	- Selecciono una canción "A guardar y ordenar" https://www.youtube.com/watch?v=dVoDJr6F16E	
	Recuperación de saberes previos	- Que decía la canción ¿Qué decía la canción? ¿Ustedes guardan sus juguetes cuando terminan de jugar? ¿Qué pasa si no guardo lo que saco?	
	Conflictos cognitivos	- ¿Cuándo un lugar esta desordenado?	
	Propósito	"Que los niños aprendan a ordenar su espacio jugando"	
PROCESO 50 minutos	Procedimiento de la información	<ul style="list-style-type: none"> - Organiza: La docente reúne a los niños y los sienta en asamblea porque escucharan una pequeña historia titulada "El desorden del salón de clase de Molly", prende la radio y escuchan. - Problematización situaciones: ¿Qué paso con Molly? ¿era correcto la decisión que tomaron contra molly? - Análisis de la información: Miramos a nuestro alrededor y analizamos si nuestro salón esta ordenado y que es lo que se necesita para que lo esté. <p>Plantea la actividad</p> <p>Después que los estudiantes han analizado la situación actual del aula y del espacio que lo alberga, propondrán alternativas para arreglar cosas que quizás interrumpen su espacio ya sea el momento de jugar, desarrollar la clase o la hora de la lonchera.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Radio - Cartulina - Trapos - Cajas - Colores -

		<p>Desarrolla estrategias:</p> <p>Juego:</p> <p>Explica que el juego es que se formen grupos y cada grupo ordene un espacio y el espacio que quede más ordenado gana, escogerán sectores, también el lugar de las loncheras, de las mochilas, cartucheras, cuadernos, entre otros que haya en el aula.</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - El tiempo ha terminado y ya hay un ganador ese equipo se llevó un premio el cual consiste en un pequeño diploma al equipo más colaborador del día, la docente espera a que los demás equipos terminen, juntos observan como quedo el aula y lo bonita y tranquila que se ve el aula ordenada. - Evalúa: En una hoja de cartulina doblaran por la mitad y en el lado izquierdo de laa hoja dibujaran el espacio desordenado y en la otra mitad el espacio ordenado, de tal forma quede como un antes y un después. 	
	Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> - Plantea actividades de comprobación - Se cumplió con las expectativas de tener todo ordenado y la paz interior que nos da de tener todo en su sitio. - exponen su trabajo (evidencia). 	
CIERRE 20 minutos	Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición - ¿Les gusto la clase? - ¿Qué no les gusto? - ¿Les hubiera gustado hacer otra actividad? 	

Instrumento Lista de cotejo

N°	Dimensiones	La autonomía Intelectual	
	Desempeños precisados	Guarda el material que utilizo adecuadamente	
	Apellidos y nombres	SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexos

1. Motivación.



2. Desarrollo

<https://www.youtube.com/watch?v=5p4MI9R0WX8>



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

Título: Ese juego no me gusta

Área: Personal Social **Fecha:** Abril **Tiempo:** 90 minutos

Propósitos de aprendizaje: Que los niños expresen los juegos de su interés.

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Construye normas, y asume acuerdos y leyes	Desarrolla juegos de su interés	Se presentan varios juegos y ellos tendrán la libertad de escoger el que les guste.	Lista de Cotejo

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS Personal Social		MEDIOS Y MATERIALES
INICIO 20 minutos	Actividades permanentes	<ul style="list-style-type: none"> - Recibimos a nuestros niños muy contentos, cumplimos con nuestras actividades permanentes. 	- Radio
	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Selecciono una canción - https://www.youtube.com/watch?v=jSs2Kz6UYRA 	
	Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> - La canción fue muy expresiva - Se realizan preguntas a los niños ¿Qué juegos les gusta jugar? 	
	Conflictos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué juegos existen? 	
	Propósito	<p>Que los niños expresen los juegos de su interés.</p>	
PROCESO 50 minutos	Procedimiento de la información	<ul style="list-style-type: none"> - Organiza: La docente reúne a los niños en asamblea y les explica que trabajaran juntos y muestra el material que ha preparado ellos. - Problematización situaciones: La docente coloca imágenes grandes de diferentes juegos que existen (los más comunes), entonces harán un listado de sus juegos favoritos - Análisis de la información: ¿Por qué no te gustan algunos juegos? <p>Plantea la actividad</p> <p>Juntos van a escoger los juegos con mayor votación y junto con la docente formaran pequeños grupos con los juegos de su interés.</p> <p>Desarrolla estrategias:</p> <p>Juego:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - cartulinas - Imágenes.

		<p>Por grupos realizarán los juegos de su interés y si algún juego les llama la atención podrán integrarse para iniciar dicho juego, así mismo contarán sus experiencias</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego ha concluido y pasaran a realizar su actividad de evaluación. - Evalúa: Los alumnos dibujaran su juego favorito. 	
	Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> - Plantea actividades de comprobación - Exponen su experiencia junto con el trabajo realizado 	
CIERRE 20 minutos	Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición - ¿Les gusto la clase? - ¿Qué no les gusto? - ¿Les hubiera gustado hacer otra actividad? - ¿Será importante utilizar varias formas de saludar? 	

Instrumento Lista de cotejo

N°	Dimensiones	Autonomía Intelectual	
	Desempeños precisados	Desarrolla juegos de su interés	
	Apellidos y nombres	SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

Anexos

Motivación

<https://www.youtube.com/watch?v=jSs2Kz6UYRA>

Material





SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

Título: Escogemos en qué lugar quiero jugar

Área: Personal Social **Fecha:** Agosto **Tiempo:** 90 minutos

Propósitos de aprendizaje: Que los niños tienen la libertad de escoger el lugar donde quieren jugar.

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Construye Normas, y asume acuerdos y leyes.	Escucha y comprende que puede realizar nuevos juegos e integra a sus compañeros en lugares diferentes Demuestra interés en el juego	Escogen varas alternativas donde quieren jugar (Patio de Primaria, en el parque, en la cancha)	Lista de Cotejo

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS Personal Social		MEDIOS Y MATERIALES
INICIO 20 minutos	Actividades permanentes	<ul style="list-style-type: none"> - Recibimos a nuestros niños muy contentos, cumplimos con nuestras actividades permanentes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Radio
	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Selecciono una canción “Mi lugar favorito” https://www.youtube.com/watch?v=cEeKacaSpKw 	
	Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> - La canción fue muy expresiva - Se realizan preguntas a los niños ¿que decía la canción, ¿Dónde les gustaría jugar? 	
	Conflictos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo es el lugar donde viven? 	
	Propósito	Que los niños integren a sus compañeros en el juego en cualquier lugar	
PROCESO 50 minutos	Procedimiento de la información	<ul style="list-style-type: none"> - Organiza: La docente reúne a los niños en asamblea y les explica que trabajaran en equipos integrando a todos los estudiantes y les muestra el material que ha preparado y que juntos lo van a usar. - Problematización situaciones: La docente invita a los niños a recorrer el colegio e indican que espacio les gusta más y si ellos tienen un lugar favorito - Análisis de la información: ¿En casa tiene un lugar donde juegan? ¿con quién juegas en casa? <p>Plantea la actividad</p> <p>Después de haber recorrido el colegio y ver que lugares están libres para poder jugar forman un solo grupo para poder integrarse.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas - Colores

		<p>Desarrolla estrategias:</p> <p>Juego:</p> <p>La docente los reúne nuevamente da a conocer el juego de integración y se llama el ratón y el gato, que consta de hacer un círculo cerrado para no permitir que el gato entre a comerse a los ratoncitos y así todos harán una sola fuerza.</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Todos deciden dibujar el juego realizado, con diferentes colores y mucha imaginación, mientras la docente les coloca una música para que se motiven más y mas - Evalúa: los estudiantes muestran sus actividades 	
	Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> - Plantea actividades de comprobación <p>Comenta con los estudiantes que genial seria que dibujen una toma fotográfica de todos sus compañeros, es decir que retraten a todos sus compañeros en una sola foto exponen su trabajo (evidencia).</p>	
CIERRE 20 minutos	Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición - ¿Les gusto la clase? - ¿Qué no les gusto? - ¿Les hubiera gustado hacer otra actividad? - ¿Será importante expresar nuestras emociones? 	

Instrumento Lista de cotejo

N°	Dimensiones	Autonomía Intelectual	
	Desempeños precisados	Escucha y comprende que puede realizar nuevos juegos e integra a sus compañeros en lugares diferentes	
	Apellidos y nombres	SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Anexos

1.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

Título: Me divierto creando reglas para un nuevo juego.

Área: Personal Social Fecha: Octubre Tiempo: 90minutos

Propósitos de aprendizaje: Que los niños creen nuevas reglas, estrategias y demuestren interés en un nuevo juego.

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Crea reglas en un nuevo juego Presenta estrategias para ganar en el juego Juega respetando las reglas	Crearán un juego y escogerán que normas o reglas quieren que tenga el juego.	Lista de Cotejo

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS Personal Social		MEDIOS Y MATERIALES
INICIO 20 minutos	Actividades permanentes	<ul style="list-style-type: none"> - Recibimos a nuestros niños muy contentos, cumplimos con nuestras actividades permanentes. 	- Radio
	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Selecciono una canción “Me divierto Jugando” <p>https://www.youtube.com/watch?v=P0CJQo1sqqU</p>	
	Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> - La canción fue muy expresiva - Se realizan preguntas a los niños ¿que decía la canción, ¿A qué trabajadores nombro? ¿A que trabajadores conocen? 	
	Conflictos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo es el lugar donde viven? 	
	Propósito	: Que los niños creen nuevas reglas, estrategias y demuestren interés en un nuevo juego.	
PROCESO 50 minutos	Procedimiento de la información	<ul style="list-style-type: none"> - Organiza: La docente reúne a los niños en asamblea y les explica que trabajaran en equipos integrando a todos los estudiantes y les muestra el material que ha preparado y que juntos lo van a usar. - Problematización situaciones: La docente los estudiantes proponen juegos, cuales serían sus reglas y que harían para ganar. - Análisis de la información: ¿Qué materiales necesito para mi juego? <p>Plantea la actividad</p> <p>Se formarán pequeños grupos para realizar los juegos propuestos</p> <p>Desarrolla estrategias:</p> <p>Juego:</p> <p>La docente forma los grupos realizan las actividades en el patio y se encargara que todos participen.</p>	-

		<p>Acuerdo o toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada juego será respetado por los todos los compañeros. <p>Evalúa: La docente pide que dialoguen que juego les gusto más y por qué.</p>	
	Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> - Plantea actividades de comprobación - Arman un rompecabezas y luego dibujan el juego que más les llamó la atención. - exponen su trabajo (evidencia). 	
<p>CIERRE</p> <p>20 minutos</p>	Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición - ¿Les gusto la clase? - ¿Qué no les gusto? - ¿Les hubiera gustado hacer otra actividad? - ¿Será importante expresar nuestras emociones? 	

Instrumento Lista de cotejo

N°	Dimensiones Desempeños precisados	Autonomía Intelectual	
		Crea reglas en un nuevo juego Presenta estrategias para ganar en el juego Demuestra interés en el juego	
Apellidos y nombres		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Anexos

1.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

Título: Juego a crear botellas de la calma

Área: Personal Social **Fecha:** Agosto **Tiempo:** 90 minutos

Propósitos de aprendizaje: Que los niños aprendan a calmarse si están enojados jugando.

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
Construye su identidad.	Autorregula sus emociones	Cumple con las actividades propuestas dentro del juego	Que los niños jueguen a crear botellas de la calma.	Lista de Cotejo

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS Personal Social		MEDIOS Y MATERIALES
INICIO 20 minutos	Actividades permanentes	<ul style="list-style-type: none"> - Recibimos a nuestros niños muy contentos, cumplimos con nuestras actividades permanentes. 	- Radio
	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Selecciono una canción - https://youtu.be/D3Ay7tDC450 	
	Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> - La canción fue muy expresiva - Se realizan preguntas a los niños ¿que decía la canción, ¿Qué saludos nombro? 	
	Conflictos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuándo sentimos que nos enojamos y no podemos calmarnos? 	
	Propósito	"Que los niños aprendan a calmarse jugando si están enojados"	
PROCESO 50 minutos	Procedimiento de la información	<ul style="list-style-type: none"> - Organiza: La docente reúne a los niños en asamblea y les explica que trabajaran juntos y muestra el material que han traído. <p>Problematización situaciones: La docente coloca una canción con video para que los niños observen como es el trabajo que van a realizar.</p> <p>https://youtu.be/4IHE3IW1PdA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análisis de la información: <p>¿Podre calmarme si me enoja? ¿Qué es lo que más me enoja?</p> <p>Plantea la actividad</p> <p>Juntos sacaran todo el material propuesto por la docente y las aportaciones de los estudiantes, analizaran como lo pueden utilizar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Temperas. - Botellas descartables. - brillantina - agua.

		<p>Desarrolla estrategias:</p> <p>Juego:</p> <p>La docente sienta a los estudiantes en sus respectivas mesas de trabajo e inicia indicando que jugaran a llenar la botella con mucha brillantina y el material recolectado, una vez terminado mostraran como quedo su botella</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego ha concluido, les pregunta si les gusto y lo que aprendieron <p>Evalúa: Cada estudiante analiza su trabajo y responde a las interrogantes de la docente, llevaran sus botellas y siempre las tendrán con ellas para que las puedan usar.</p>	
	Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> - Plantea actividades de comprobación - Realizaran un dibujo de ellos cuando están enojados y otro con su botella de la calma. - Colocan u trabajo fuera del salón 	
CIERRE 20 minutos	Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición - ¿Les gusto la clase? - ¿Qué no les gusto? - ¿Les hubiera gustado hacer otra actividad? - ¿Será importante utilizar varias formas de saludar? 	

Instrumento Lista de cotejo

N°	Dimensiones	Autonomía Intelectual	
	Desempeños precisados	Cumple con las actividades propuestas dentro del juego	
	Apellidos y nombres	SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Anexos

<https://youtu.be/4IHE3IW1PdA>



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

Título: Jugamos al tren de la alegría

Área: Personal Social

Fecha: Agosto

Tiempo: 90 minutos

Propósitos de aprendizaje: Que los niños aprendan a esperar su turno para jugar.

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Evidencia	Instrumento de evaluación
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Que los niños esperen su turno para jugar Integra a sus compañeros durante el juego	Los estudiantes juegan al tren en orden	Lista de Cotejo

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS Personal Social		MEDIOS Y MATERIALES
INICIO 20 minutos	Actividades permanentes	<ul style="list-style-type: none"> - Recibimos a nuestros niños muy contentos, cumplimos con nuestras actividades permanentes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Radio
	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Selecciono una canción “El tren de la alegría” - https://youtu.be/iFceQRSO87g 	
	Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> - Recoge Información: La docente inicia preguntando como está el día hoy, ¿habrá salido el señor sol?, habrá salido la señora nube pregunta? Y ¿Cómo se sienten ustedes hoy? ¿Todos sentimos lo mismo? 	
	Conflictos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué pasaría sino espero mi turno para realizar cualquier acción? 	
	Propósito	Que los niños aprendan a esperar su turno para jugar	
PROCESO 50 minutos	Procedimiento de la información	<ul style="list-style-type: none"> - Organiza: La docente reúne a los niños en asamblea y les explica que trabajaran en equipos integrando a todos los estudiantes y les muestra el material que ha preparado y que juntos lo van a usar. - Problematización situaciones: - Muestra el material de cartones y les pregunta si con esos cartones podemos hacer un tren - Análisis de la información: ¿Cuántas cajas necesitaremos y que materiales? <p>Plantea la actividad</p> <p>Luego del análisis de la situación la docente invita a los niños a empezar a trabajar el tren</p> <p>Desarrolla estrategias: Juego: una vez culminado el tren cada niño ingresará en una caja y se colocara</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Imágenes - Rostros - Caja con accesorios para los rostros - Ojos movibles - Material impreso - Corrospum

		<p>uno tras de otro hasta formar el tren saldrán al patio y jugaran ene se orden</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acuerdo o toma de decisiones - El juego concluye que todos podemos mantener un orden y respetar el turno para jugar. <p>Evalúa: Expresan que rostro les llamó la atención y por qué.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente comenta que para cada situación hay diferentes siempre existe un orden y un turno. 	
	Aplicación	<ul style="list-style-type: none"> - Plantea actividades de comprobación - La docente entrega material para que los niños dibujen y expresen su alegría - exponen su trabajo (evidencia). 	
CIERRE 20 minutos	Reflexión	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición - ¿Les gusto la clase? - ¿Qué no les gusto? - ¿Les hubiera gustado hacer otra actividad? - ¿Será importante expresar nuestras emociones? 	

Instrumento Lista de cotejo

N°	Dimensiones	Autonomía Intelectual	
	Desempeños precisados	Espera su turno para jugar	
	Apellidos y nombres	SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

Anexos

1.

<https://youtu.be/iFceQRSO87g>



2.



3.