

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



**JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE
LA AUTONOMIA DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 004 DE APARICIO POMARES, HUÁNUCO – 2018**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
EDUCACIÓN INICIAL
TESISTAS**

CECILIO HUERTO, Sonia Sandra

CIPRIANO CECILIO, Edita

SALVADOR PONCE, Ruth Dalila

ASESOR

Mg. CONTRERAS CANTO, Omar Hans

HUÁNUCO, PERÚ

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



**JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE
LA AUTONOMIA DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 004 DE APARICIO POMARES, HUÁNUCO – 2018**

**TESIS PARA OBTENER EL TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL**

TESISTAS

CECILIO HUERTO, Sonia Sandra

CIPRIANO CECILIO, Edita

SALVADOR PONCE, Ruth Dalila

ASESOR

Mg. CONTRERAS CANTO, Omar Hans

HUÁNUCO, PERÚ

2019

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico a Dios y mis amados padres, quienes me dieron el apoyo espiritual y moral para concluir con mis estudios.

El presente trabajo de investigación se lo dedico a mi adorada madre quien guía prudentemente mi camino profesional.

Ruth Salvador Ponce

El presente trabajo de investigación se lo dedico a mis hijos quienes son el motivo para continuar con mi desempeño profesional y mi esposo por su incondicional.

Sonia Cecilio Huerto

AGRADECIMIENTO

1. Nuestro especial agradecimiento a nuestra Alma Mater la Universidad Nacional “Hermilio Valdizan” por brindarnos una educación basada en la investigación, mediante los estudios en el Programa de Segunda Especialización en la Mención de Educación Inicial.
2. Así mismo agradecemos a la Profesora María Angélica, Castello Trujillo Directora de la I.E.I. N° 004 “Aparicio Pomares” por acceder nuestra petición para la ejecución de nuestro proyecto de investigación.
3. Agradecemos también a nuestros maestros del Programa de Especialización en la Mención Educación Inicial por brindarnos información necesaria y algunos libros que nos sirvieron para la elaboración del proyecto.
4. De antemano agradecemos a nuestros padres, madres, esposos e hijos por brindarnos su apoyo económico y moral en el proceso de la elaboración de nuestra investigación.

RESUMEN

El Juego libre en los Sectores constituye un espacio y un momento pedagógico importante para desarrollar en los niños diversos aspectos de su formación integral y específicamente el desarrollo de su autonomía. Nuestra propuesta está orientada en desarrollar el juego libre para estimular el desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años con el propósito de que sean capaces de tomar decisiones acertadas en diversas situaciones, así mismo demostrar su independencia en actividades de juego y finalmente demostrar seguridad en sí mismo durante el juego.

El objetivo de la presente investigación fue determinar la efectividad de la hora del juego libre en los sectores en el desarrollo de la autonomía en los en los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares - 2018.

Se demostró el resultado en el procesamiento estadístico de la **prueba de McNemar** de 3.45 el cual es altamente mayor respecto a 1.684, en consecuencia, se acepta la hipótesis alterna demostrando estadísticamente indicios suficientes para afirmar que sí, el Juego libre en los sectores tiene efectos positivos, entonces desarrollará la autonomía en los niños de 4 años de edad de la I.E.I. 004 Aparicio Pomares.

Se aplicó y evaluó los indicadores considerados en las sesiones del Juego libre en los sectores, logrando buenos resultados según la prueba de McNemar, para un diseño cuasi -experimental, de 2 grupos control y experimental. Y se demostró la influencia del juego libre en los sectores en el desarrollo de la autonomía del niño.

Equipo de Investigación.

ABSTRACT

Free play in the Sectors constitutes a space and an important pedagogical moment to develop in children various aspects of their integral formation and specifically the development of their autonomy. Our proposal is aimed at developing free play to stimulate the development of the autonomy of children of 4 years with the purpose of being able to make sound decisions in various situations, likewise demonstrate their independence in gaming activities and finally demonstrate safety in itself during the game.

The objective of the present investigation was to determine the effectiveness of free play time in the sectors in the development of autonomy in the students of the initial level of the Educational Institution N "004 of Aparicio Pomares - 2018.

The result was demonstrated in the statistical processing of the McNemar test of 3.45 which is highly higher than in 1684, consequently the alternative hypothesis is accepted demonstrating statistically sufficient evidence to affirm that yes, Free play in the sectors has positive effects, then he will develop the autonomy in the children of 4 years of age of the IEI 004 Aparicio Pomares.

The indicators considered in the Free Play sessions in the sectors were applied and evaluated, achieving good results according to the McNemar test, for a quasi-experimental design, of 2 control and experimental groups. And the influence of free play on the sectors in the development of the child's autonomy was demonstrated.

The Research Team.

INTRODUCCION

La presente tesis de investigación titulada Juego libre en los sectores y su influencia en el desarrollo de la autonomía de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, es importante porque tiene como finalidad principal promover el desarrollo de la autonomía de los niños mediante la implementación y presentación de los diversos sectores del aula, generando espacios que permitan desarrollar y promover la toma de decisiones, la independencia y seguridad en sí mismo, todo ello mediante el juego libre. El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños. Asimismo, la investigación contribuye al propósito fundamental lograr reducir las dificultades en el desarrollo de la autonomía del niño que posiblemente puedan afectar futuros aprendizajes relacionados con las distintas áreas de aprendizaje.

Este proyecto se compone de tres capítulos principales:

El I capítulo se describe el problema de investigación, los antecedentes relacionados con investigaciones realizadas en el ámbito internacional, nacional y local. Formulación del problema de investigación, objetivos, hipótesis, variables de estudio. Así como la justificación, importancia, viabilidad y limitaciones de la investigación.

En el II capítulo considera el Marco Teórico donde muestra los Antecedentes y las bases teóricas que fundamentan la presente investigación. Así también se consideró las definiciones de diferentes autores que dan a conocer la importancia de la actividad lúdica en los sectores del aula, concebidos

estos últimos como espacios pedagógicos apropiados para desarrollar diversas capacidades, habilidades y destrezas de los niños. En el III capítulo se da a conocer el marco metodológico, el tipo, diseño de investigación como también las técnicas e instrumentos que se utilizaron en el proceso de la elaboración de la investigación. La población y muestra. Asimismo, en el IV capítulo se consignan cuadros y gráficos estadísticos que muestran los resultados obtenidos en la ejecución del proyecto; señalando finalmente las conclusiones y recomendaciones del equipo de investigación.

El Equipo de Investigación.

INDICE

CAPÍTULO I	12
EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN.....	12
1.1. Descripción del Problema	12
1.2. Formulación del Problema	14
1.3. Objetivos de Investigación	15
1.4. Sistema de Hipótesis	16
1.5. Sistemas de Variables – Definición Conceptual y Operacionalización de Variables	16
1.6. Justificación e Importancia.....	20
1.7. Viabilidad	22
1.8. Limitaciones	22
CAPÍTULO II	23
MARCO TEÓRICO	23
2.1. Antecedentes de Estudio	23
2.2. BASES TEÓRICAS – CIENTÍFICAS	27
2.2.2. LA AUTONOMÍA.....	47
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	55
CAPÍTULO III	58
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	58
3.1. Nivel y Tipo de Investigación	58

3.2.	Diseño y Esquema de Investigación.....	58
3.3.	Población y Muestra.....	59
3.4.	Instrumentos de Recolección de Datos	60
3.5.	Técnicas de Procesamiento de Datos	60
	CAPITULO IV.....	62
	RESULTADOS.....	62
4.1.	TRATAMIENTO ESTADISTICO Y ANALISIS DE DATOS:	62
4.2.	PRUEBA DE HIPÓTESIS.....	87
4.3.	DISCUSION DE RESULTADOS	92
	CONCLUSIONES.....	94
	RECOMENDACIONES.....	95
	BIBLIOGRAFÍA.....	96
	ANEXOS.....	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del Problema

Se sabe que el juego es muy importante para el buen desarrollo y el aprendizaje de niños menores de seis años. Sin embargo, otras personas no conocen aún los beneficios que trae esta práctica para la calidad de vida y la educación de los pequeños. Estudios recientes alrededor del mundo y en el Perú han demostrado que los niños que más juegan son más despiertos, crecen mejor y se desarrollan y obtienen altos logros de aprendizaje que los niños que se ven restringidos para jugar.

Desde este punto de vista se puede percibir múltiples situaciones problemáticas, tanto en el campo pedagógico, social y familiar, desconociendo completamente la importancia y trascendencia del juego en el desarrollo del niño. Es así que dentro del aspecto pedagógico en muchas oportunidades se confunde el juego con cualquier otra actividad, ya que el juego como tal genera, placer, diversión e interacción en los niños. En el plano social se pretende mantener a los niños frente a artefactos tecnológicos cada vez más sofisticados, como son TV, celulares, tablets, lab tops, etc y esta situación se agudiza aún más cuando se cuenta con servicios y accesos a internet, lo cual bloquea todo desarrollo creativo y normal del niño, generando así un riesgo completamente serio. Por otro lado no podemos negar que la familia debería cumplir un rol fundamental en el desarrollo del niño, sin embargo, es el entorno familiar quien está cada vez más preocupado por el desarrollo cognitivo de los niños y desconociendo así la importancia del juego y su influencia en el desarrollo general en relación a diversos aspectos del desarrollo del niño.

Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor.

Considerando un análisis dentro del plano nacional se puede evidenciar muchos problemas respecto al juego en los niños menores de 6 años.

Otra situación problemática que podemos evidenciar es que no hay una preocupación seria frente al desarrollo de la autonomía del niño, evidenciándose claramente que los niños son muy dependientes hasta para realizar actividades completamente sencillas.

En el plano local no somos ajenos a una problemática latente que está enfocada a educar a los niños para una obediencia ciega, sin posibilidad de actuar con autonomía, por otro lado el uso desmedido de artefactos tecnológicos afecta la toma de decisiones acertadas en los niños y daña la posibilidad de asumir acciones con independencia, todo esto sin mencionar que los adultos, es decir los padres de familia conviven contra el tiempo, realizando acciones que le corresponden a los niños, como dejar que se vistan solos, dejar que coman solos y que resuelvan problemas sencillos propios de su edad, asumiendo la paternidad sobreprotectora. Los niños crecen en una burbuja de fantasía donde no asumen muchas o casi ninguna responsabilidad que corresponde a su edad, en el intento de cambiar tiempo por engreimientos o sobre protección o lo que es peor permitiendo que los niños no tomen conciencia de sus deberes u obligaciones.

El desarrollo de la autonomía es un objetivo prioritario en la educación de un niño. Un niño autónomo es aquel que es capaz de realizar por sí mismo aquellas tareas y actividades propias de los niños de su edad y de su entorno socio cultural.

En este sentido y considerando los sustentos teóricos respecto a la determinante influencia del momento pedagógico del juego libre en los sectores en el desarrollo de la autonomía del niño, se presenta el siguiente trabajo de investigación titulado: Juego libre en los sectores y su influencia en el desarrollo de la autonomía de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

¿Cuál es la influencia del juego libre en los sectores en el desarrollo de la autonomía en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018?

1.2.2. Problemas Específicos

¿Cuál es el nivel de desarrollo de la autonomía antes de la aplicación del juego libre en los sectores en los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018?

¿Cuál es la influencia de la hora del juego libre en los sectores en la toma de decisiones de los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018?

¿Cuál es la influencia de la hora del juego libre en los sectores en la independencia y seguridad de los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018?

1.3. Objetivos de Investigación

1.3.1. Objetivo General

Determinar la influencia de la hora del juego libre en los sectores en el desarrollo de la autonomía en los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018.

1.3.2. Objetivos Específicos

Identificar el nivel de desarrollo de la autonomía antes de la aplicación del juego libre en los sectores en los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018.

Determinar en qué medida el juego libre en los sectores influye en la toma de decisiones en los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018.

Determinar en qué medida el juego libre en los sectores influye en la independencia y seguridad en los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018

1.4. Sistema de Hipótesis

1.4.1. Hipótesis General

Si la aplicación del juego libre en los sectores es efectiva, entonces influye en gran medida en el desarrollo de la autonomía en los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018.

1.4.2. Hipótesis Específicas

H1. El nivel de desarrollo de la autonomía es bajo antes de la aplicación del juego libre en los sectores en los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018

H2. La aplicación del juego libre en los sectores influye en el desarrollo de la toma de decisiones en los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018.

H3. La aplicación del juego libre en los sectores influye en el desarrollo de la independencia y seguridad en los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018.

1.5. Sistemas de Variables – Definición Conceptual y Operacionalización de Variables

1.5.1. Identificación de Variables

Variable Independiente (x): Juego libre en los sectores

Variable Dependiente (y): Autonomía

1.5.2. Operacionalización de Variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
V.I Juego libre en los sectores	Juego simbólico		
	Juego de roles	<p>-Representa personajes de su entorno (papa, mama, doctor, bombero, etc.) dentro de sus juegos.</p> <p>-Participa demostrando iniciativa durante los juegos.</p> <p>-Se integra de manera grupal en los sectores de juego.</p> <p>-Emplea los materiales, juguetes u otros para crear, imaginar e iniciar sus juegos.</p>	<p>Sesiones de aprendizaje</p>

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
-----------	-------------	-------------	--------------

V.D Autonomía	Toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none"> - Elige entre las alternativas de amigos, juguetes, sectores que se le presentan, tomando decisiones propias. -Elige el sector de juego que más le agrada y/o motiva. -Demuestra seguridad y autonomía al elegir sus compañeros de juego. -Toma decisiones para practicar hábitos de orden al concluir el juego libre. -Toma decisiones para practicar hábitos de limpieza al concluir el juego libre. 	Ficha de observación
	Independencia Seguridad	<ul style="list-style-type: none"> -Asume acciones demostrando iniciativa e independencia durante su juego. -Propone realizar actividades (producto de su 	

		<p>imaginación y experiencias) de su interés al grupo de juego.</p> <p>-Asume actitudes positivas que permitan mantener el normal desarrollo del juego.</p> <p>-Expresa con seguridad sus opiniones sobre sus experiencias y emociones durante el juego.</p> <p>-Expresa con asertividad su malestar o descontento cuando la situación lo amerite.</p> <p>-Demuestra seguridad al compartir sus ideas a sus compañeros.</p>	
--	--	---	--

1.6. Justificación e Importancia

El presente trabajo de investigación se justifica en la evidencia real y existente de un problema que es común en los niños, como en este caso es la falta de autonomía que presentan los niños y niñas de edad preescolar. Actualmente se evidencia también un descuido frecuente y serio con las prácticas de juego que se deben respetar, considerar y aplicar en las aulas del nivel inicial, tanto a nivel nacional como local; en este sentido el momento pedagógico que se plantea en la práctica docente que es el juego libre en los sectores, se ve descuidado, es por ello que desde el Ministerio de Educación se está dando importancia al juego libre o juego trabajo, como un espacio para promover aprendizajes realmente significativos en los niños.

Nuestro trabajo de investigación se justifica entonces a la existencia de una situación problemática y se propone como alternativa o estrategia de solución asumir el juego libre en los sectores desde su implementación con recursos, materiales novedosos que induzcan el desarrollo de la autonomía de los niños.

También se consideró la importancia de los aportes teóricos para el desarrollo del juego libre, lo cual orienta y fundamenta el presente trabajo de investigación, permitiendo finalmente obtener resultados favorables, significativos y positivos en el logro de la autonomía de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco.

Baquero (1997), en su libro: “Vigotsky y El Aprendizaje escolar”, destaca el rol fundamental que cumple el juego en la etapa preescolar, asegurando que es una actividad principal en el niño. Además, destaca el papel social que tiene el juego para el niño, esa manera en la que el menor participa en su cultura y que más adelante, es decir, de adulto, pueda ser esa actividad, su trabajo.

Por otro lado, también se puede justificar la investigación o descartar su importancia, tomando en cuenta los siguientes criterios.

1.6.1. JUSTIFICACIÓN LEGAL:

La presente investigación se justifica desde el punto de vista legal, de acuerdo al reglamento que norma los procedimientos para la obtención del grado académico en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. La base legal que sustenta dicho reglamento es:

La constitución política del Perú que establece los fines de la educación universitaria (Art. 18°); como la creación intelectual y artística, la investigación científica y tecnológica.

1.6.2. IMPORTANCIA TEÓRICO CIENTÍFICO:

Nuestro proyecto emitirá resultados que resolverán significativamente el desarrollo de la autonomía en los niños de Educación Inicial, teniendo en cuenta sus dimensiones. Siendo así una contribución al desarrollo de la ciencia y tecnología.

1.6.3. IMPORTANCIA PRÁCTICA:

La presente investigación es muy importante, ya que nos permite desarrollar capacidades más significativas en el desarrollo de la autonomía, todo esto desarrollado a través del juego libre en los sectores, con el objetivo de comprender y conceptualizar todos los aspectos que implican la autonomía, destapando nuevas hipótesis de estudio y propiciando el maravilloso mundo del juego.

1.7. Viabilidad

La presente investigación es viable o factible, pues se dispone de los recursos financieros, humanos y materiales necesarios para su ejecución. Asimismo, se ha previsto los alcances de la investigación, tenemos acceso al lugar o contexto donde se llevará a cabo la investigación.

1.8. Limitaciones

En cuanto a las limitaciones que obstaculizan el desarrollo del presente trabajo de investigación, así como los resultados, son los siguientes:

- a) **Recursos Económicos:** Para el desarrollo del presente trabajo de investigación, es necesario contar con los recursos económicos, a fin de solventar los gastos que ocasionan la ejecución del mismo.
- b) **Recursos Humanos:** Pocos profesionales en el medio con el tiempo disponible para brindar asesoramiento e información sobre los niveles de la comprensión lectora. Además, por la naturaleza de la investigación, el tiempo limitado de horas de clases imposibilita el logro eficaz de la aplicación de los instrumentos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de Estudio

Luego de visitar las bibliotecas de las Universidades Nacionales públicas y privadas, así como la de la Universidad Nacional “Hermilio Valdizán” hemos encontrado los siguientes trabajos relacionados con el presente.

2.1.1. A NIVEL INTERNACIONAL

- 1. RODRÍGUEZ JÁCOME María José GASTIABURÚ FARFÁN Gloria María (2012 p. 53)** En su tesis El juego en la etapa de Educación Infantil (3 a 6 años): El juego social, arriba a las siguientes conclusiones:

“El Juego en la etapa de Educación Infantil (3-6 años): El Juego Social”, creo que el juego es una actividad fundamental en la E.I, pues forma parte de la vida de los más pequeños, pues es el medio por el cual el niño/a explora e interactúa con el entorno que le rodea, por eso hay que potenciarlo desde edades muy tempranas, ya que, el juego permite a los niños y niñas investigar y conocer su mundo: los objetos, las personas, los animales, la naturaleza, e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Es el instrumento que les capacita para ir progresivamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior. Estos conocimientos que adquieren a través del juego les dirigen a reforzar los que ya poseen e integrar en ellos los nuevos que van adquiriendo. Jugando, el niño desarrolla su imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación y comparación, su capacidad de comprensión y expresión, contribuyendo así a su formación integral. Como define muy bien Escudero y Jiménez en una de sus obras, "el juego contribuye a la

formación de la persona ya que responde a necesidades del proceso evolutivo". Tras el breve estudio sobre la importancia del juego en la Educación Infantil y sobre el ámbito social del desarrollo del juego además de las distintas teorías de los autores Piaget y Vigostky, puedo decir que el niño/a a lo largo de su vida deberá: saber ser, saber hacer y saber estar, en el mundo de las relaciones formales, que le solicitará continuas y diversas adaptaciones y de ésta forma, podrá lograr un espacio social activo y sano. La forma de relacionarse con los objetos y con los demás, irá dejando huellas profundas en su cuerpo real, como en su imagen corporal, las que exteriorizará en conductas, posturas y aptitudes repletas de significado. A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No hay que olvidar que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural).

2.1.2. A NIVEL NACIONAL

- 1. OTERO SALAZAR, ROSA ELENA con su tesis: El JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS ORALES EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 349 PALAO. (2015 Pg. 71)**

Concluyo su trabajo de investigación presentándolo de la siguiente manera:

Se identificó que el 99% de los estudiantes casi en su totalidad, alcanzó un nivel favorable en el juego libre en los sectores.

Se identificó que el 99% de los estudiantes casi en su totalidad, alcanzó un nivel favorable de las habilidades comunicativas orales.

Se demostró la relación significativa del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de hablar en estudiantes de 5 años con un valor de $p < 0,05$.

Se demostró la relación significativa del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de escuchar en estudiantes de 5 años con un valor de $p < 0,05$. Se demostró la relación significativa del juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años con un valor de $p < 0,05$. Como hallazgo complementario se identificó que el 28% de los estudiantes presentan un nivel desfavorable durante el momento de la planificación, por lo cual las situaciones de juego se han hecho rutinarias y esquematizadas.

2. CUBA MORALES, Nery Luz PALPA MEDRANO, Estefani, con la presentación de su tesis titulada: LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LAS I.E.P. DE LA LOCALIDAD DE SANTA CLARA. (2015 pág. 116)

Luego del análisis de los resultados se concluyó que: Primera: Existe relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara Segunda: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara Tercera: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la

localidad de Santa Clara Cuarta: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara Tercera: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de sensibilidad ante los problemas en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

3. Nasar Sandoval, Badiá con su tesis titulada: El Desarrollo de la Autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del Distrito de Castilla, Piura. (2017 pág. 71)

Quien arribo a las siguientes conclusiones: Se ha diagnosticado que más del 50% del total de educandos se encuentra en proceso para la adquisición de la autonomía en relación a las primeras semanas con un 68,9% del total de educandos que se encontraban en inicio, es decir más de la mitad de los niños no cumplían con los indicadores establecidos. No obstante, se ve reflejado que un 46,7% logró los indicadores propuestos para el desarrollo de la autonomía, lo que permite reconocer la buena estrategia del juego-trabajo vista en 4 dimensiones.

La ejecución del juego-trabajo a través de la aplicación del sector de ciencias durante la acción pedagógica ha contribuido al desarrollo notable de la autonomía en niños de 4 años, medida en indicadores propuestos, lo que significa que no solo el brindar conocimientos científicos acorde a su edad permite conocer su realidad, sino que también generan capacidades que contribuirán en su formación personal como en sociedad.

La ejecución del juego-trabajo a través de la aplicación juego de construcción durante la acción pedagógica ha contribuido al desarrollo notable de la autonomía en niños de 4 años, medida en indicadores propuestos, lo que conlleva a determinar que el juego de construcción crea en los niños la oportunidad de reflejar su realidad y compartirla con el resto de sus compañeros, cualidad que hace intercambiar distintas y similares ideas.

El establecer situaciones problemáticas durante la acción educativa partiendo del juego-trabajo, ha permitido un notable avance en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años de edad, lo que conlleva a determinar que establecer un conflicto cognitivo es crear situaciones de desequilibrio y con ello buscar ideas y enfrentarse a las mismas. Educar en libertad ha permitido un avance notable en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años de edad, lo que significa que el docente al no limitarse exclusivamente a dirigir la actividad, sino más bien, de darle al educando herramientas para que el conozca y pueda decidir y elegir, ha resultado una muy buena estrategia.

2.2. BASES TEÓRICAS – CIENTÍFICAS

2.2.1. El Juego

Según Caba (2004), nos habla de que “el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas” (p. 39).

En tanto se puede decir que para el niño la vida es una aventura lúdica y creativa; pues desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo y, al mismo tiempo

extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre. Al respecto Caba (2004), manifiesto que el niño:

Debe desarrollar lo más rápido posibles estrategias que le permitan adaptarse fuera. A principio no es fácil lograrlo porque en su etapa de evolución no encuentra herramientas necesarias, por lo que compensa esa frustración con muchas horas de sueño, que le es más placentero. Cuando el tiempo va pasando y crece, comienza a conectarse con el afuera por el amor del vínculo materno a través de sus primeros juegos, comenzando a sostener estados de calma y a generar la capacidad creadora del ser humano (p. 39).

Por tanto, podemos decir, que el juego en una primera etapa está ligado básicamente al amor y ternura de la madre, relacionándolo con juegos corporales, de voces, los primeros juguetes blandos, con la mirada, con la sonrisa, y las experiencias lúdicas y creativas en la infancia van a modelar artísticamente las futuras posibilidades adultas, desde nuestra vida laboral, hasta la personal y familiar. Las situaciones de juego, nos va a posibilitar construir conductas nuevas, para enfrentarnos a cada problemática, sentir toda una gama de sentimientos y sensaciones, resolver conflictos, transformar realidades con la imaginación, potenciar nuestras capacidades, etc.

Se puede concluir diciendo que, en cada etapa del desarrollo, la capacidad lúdica y creativa, adquiere nuevas posibilidades que podemos potenciar, cultivar, facilitar o reprimir.

Según Abad (2008) en su tesis, nos viene a decir que:

El juego ha de considerarse como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos

y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna (p. 18).

Debemos entender, por tanto, que el juego es un momento placentero, donde no existe peligro a equivocarse, ni la presión coercitiva de los adultos, y donde los únicos límites y reglas se encuentran en la propia situación lúdica, o en las normas sociales que solicitan los compañeros de juego, en el caso de que este sea compartido. Los juegos han de ser situaciones que se buscan para salir de la rutina, vividas siempre como si estas fueran nuevas.

Garvey (1985), lo describe como:

El juego es placentero y divertido, es un disfrute de medios, es espontáneo y voluntario, implica cierta participación activa por parte del jugador, y guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje del lenguaje y otros fenómenos cognoscitivos y también sociales (p. 30).

Por lo tanto, el juego permite que el niño exprese sus deseos, intereses e inquietudes a través de su interacción social con otros niños o con los adultos. Los materiales que utiliza en esta actividad son los juguetes que vienen a ser todos los objetos que permiten que el niño explore y se entretenga captando su atención para la manipulación, exploración y manejo repetido.

En conclusión, cabe decir que, según los autores leídos sostienen que el juego es una expresión natural y espontánea que brinda placer, es una necesidad del ser humano que a su vez desarrolla ciertas conexiones con el desarrollo de la creatividad.

2.2.1.1. El juego infantil a través de la historia.

El juego se practica a lo largo de toda la vida, es decir, ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas. Como muestra Romero y

Gómez (2008) “En Irán se han encontrado sonajeros y miniaturas de muebles de arcillas que datan de 3.000 años atrás”, lo que demuestra que ya entonces los bebés tenían objetos para jugar y los niños/as utensilios para imitar a los adultos. El hombre juega desde la infancia hasta la vejez, aunque la actividad lúdica se centra de forma peculiar en los primeros años de la existencia, constituyendo la expresión natural del niño. Seguidamente se llevará a cabo un breve estudio de la evolución del juego a los largo de la historia. En la época clásica, tanto en Grecia como en Roma el juego infantil era una actividad que estaba presente en la vida cotidiana de los niños/as. Algunos juguetes de esta época son las pelotas de cuero, canicas, peonzas o muñecas de hueso, marfil o cerámica. En Mayor (1986), hablan además de como en la antigua Grecia, las falanges de los carneros eran utilizadas para predecir el futuro, así como para que los Seres Humanos y Dioses, jugasen a las tabas, en la actualidad se sigue jugando aunque de manera más evolucionada. Por otro lado, en la Edad Media los niños/as jugaban con elementos naturales, y los de clase social elevada jugaban con juguetes especialmente elaborados para ellos. El juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos. La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado. En el Renacimiento el juego infantil recupera su importancia se produce un cambio de mentalidad. Lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla. Principalmente los juegos eran al aire libre (pelota, cuerda) o juegos de interior (muñecas). Aparecen el juego de la oca y juegos instructivos. En esta época surge un pensamiento pedagógico moderno, dando importancia al juego educativo como elemento que facilita el aprendizaje. En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego como

Spender (1855) en su Principio de Psicología. Otra teoría clásica fue la teoría de Groos (1901) que considera que los juegos sirven para adiestrar a los niños/as y prepararlos para el futuro y es conocida como teoría del preejercicio. Su fundamento es la consideración de que durante la infancia es necesario ejercitarse en tareas y habilidades necesarias para la vida adulta. La infancia misma tiene sentido como tiempo de juego, de ejercicio previo. E iniciado ya el siglo XX, nos encontramos con Hall (1904) y una serie de teorías que van a adquirir mucha importancia para la explicación del juego, más adelante se desarrollarán algunas de estas teorías. En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Sternberg (1989), también aporta a la teoría piagetiana. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia del juego.

2.2.1.2. Características del juego:

En varias investigaciones vemos como atribuyen una serie de características al juego que le dan entidad propia. Estas pueden ser muy diversas por su gran importancia que tiene en estas edades, pero se pueden decir que las más significativas de todos ellos serían:

Es una actividad placentera: destinada a producir placer y satisfacción a quién la realiza. El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella sino por sí misma. Russel (1970).

- El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario: se juega porque se quiere. El juego debe ser elegido, nunca impuesto, ya que en este caso pierde su entidad como tal. Bernabeu y Goldstein (2009).

- El juego tiene un fin en sí mismo: se juega por el placer de jugar, sin esperar nada en concreto. Lo importante es el proceso, no el resultado final. Romero y Gómez, (2008).
- El juego implica actividad: jugar es hacer, y siempre implica participación activa por parte del jugador. Garvey (1920).
- El juego se desarrolla en una realidad ficticia: durante el juego los niños/as pueden ser lo que ellos quieran, pueden superar los límites de la realidad. Martín; Ramírez; Martínez; Gómez; Arribas (1995).
- Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal: el tiempo vendrá determinado por lo que el jugador desea y el espacio vendrá determinado por la zona donde se practica el juego.
- El juego es una actividad propia de la infancia: a pesar de ello los adultos, escogen el juego para ocupar sus ratos de ocio.
- El juego es innato: se da en todas las culturas y los niños/as no necesitan una explicación previa de cómo jugar. Navarro (2010)
- El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña: mientras van creciendo y desarrollándose, los juegos también varían según la edad.
- El juego favorece su proceso socializador: el juego les enseña a relacionarse y cooperar con los demás. Su práctica favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo. García (2000). Se puede concluir que el juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo al mismo tiempo huella de la herencia biológica del hombre y producto de su capacidad creadora de cultura, siendo sobre todo un fin en sí

mismo, elegido libremente. Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido y evoluciona con la edad reflejando en cada momento el modo en que el niño concibe el mundo y las relaciones que tiene con él.

2.2.1.3. Tipología:

Como he observado en diversas lecturas, los juegos se pueden clasificar atendiendo a diversos criterios. Por ejemplo en función de los participantes:

- J. Individual. Es aquel que realiza el niño solo, ya sea ejercitando su cuerpo (juego motor) o utilizando objetos y juguetes.
- J. Paralelo. Se denomina así el juego en el que los niños que aun estando juntos no interactúan, sino que juegan de forma individual.
- J. Pareja. Basado en la relación niño-adulto. La dirección del mismo lo ostenta el adulto, por ejemplo: juegos de balanceo, de preguntas y respuestas, etc. A partir de los 3 años, la pareja puede ser asimétrica con un compañero.
- J. Grupal. Interacción entre varios niños. La finalidad es ejercer la memoria, desarrollar estrategias, la percepción espacial, desarrollar la capacidad de descentración, el desarrollo cognitivo. Son un medio óptimo para el desarrollo social. Ejemplos; juegos de puntería, carreras, persecuciones, escondites, eliminación y juegos de mesa. Dentro de los juegos grupales se establecen distintos tipos de relaciones, como nos muestra Blázquez y Ortega (1988):
 - Asociativa: con carácter lúdico, de disfrute y diversión entre los niños con los adultos y con objetos o juguetes. Pero no hay establecimiento ni organización de las relaciones sociales entre ellos. Ni jerarquía ni división de roles.

- Competitiva: su finalidad es provocar, potenciar y desarrollar el esfuerzo personal, asegurar el desarrollo del auto-concepto y la autoestima.
- Cooperativa: supone participar con varios sujetos, compartiendo normas y responsabilidades, se establecen objetivos prefijados que abarcan a todo el colectivo organizado. Ayuda a integrar, comprender y asumir todos los puntos de vista, por lo que colabora a superar el egocentrismo y el egoísmo, facilitando los procesos empáticos. Se pueden clasificar también atendiendo a los objetos o las actividades que el niño/a realiza. Como muestran Navarro y Martín (2010); Hernández y Ullán (2007) pueden ser:
 - J. de ejercicio. Se realizan con pelotas, aros, cuerdas, etc....
 - J. motor. Aparece de forma espontánea desde el nacimiento. La mayoría de los juegos tradicionales son de tipo motor.
 - J. Manipulativo. Implica la utilización de objetos que requieran el uso de precisión (sonajero, cubo y pala, plastilina, etc.)
 - J. de Construcción: Implican un objetivo de antemano, y entrar a formar parte uno o más jugadores.
 - J. Reglados. Se realizan en terrenos reglamentados.
 - J. Simbólico. Juego de ficción en el cual el niño imita o representa en diferido, asignando nuevos significados a los objetos. Posibilita la adquisición de conocimiento social y permite al niño canalizar sus aspectos emocionales.
 - J. de lucha y persecución. Juego más común en el patio de un colegio (esconderse, pillar, simular peleas, etc...).

- J. de relaciones temporales. Implican diversos tipos de actividades en las que se incluye características como; velocidad, ritmo, duración,...
- J. Dramáticos. Se usan materiales para disfrazarse o cambiar de apariencia.
- J. Sensoriales. Las cuales promueven la ejercitación de los sentidos.
- J. Verbales. Primero producen los juegos de repetición, después de descripción, y por último de pregunta y respuesta (trabalenguas). Si atendemos al criterio del espacio en donde se practica el juego, podemos clasificar el juego en: juegos de exterior y juegos de interior. Otras clasificaciones, podrían ser: Según la libertad del juego.
- Según el lugar.
- ✓ Según el material.
- ✓ Según la dimensión social. Pero la clasificación que ha tenido una gran aceptación, es la del psicólogo Jean Piaget, que desarrolló su teoría del desarrollo del niño mediante la propia observación directa del juego de ellos. Sostuvo que los niños tenían que pasar por distintos estadios evolutivos en su camino hacia el pensamiento independiente. Piaget vio el juego como un reflejo de la etapa en que el niño está. Las principales etapas del desarrollo de los niños identificados por Piaget son: estadio sensoriomotor (de 0 a 2), estadio preoperacional (de 2 a 7), estadio de las operaciones concretas (de 7 a 12) y estadio de operaciones formales (a la edad 12 y más), distinguiendo además cuatro tipos de juegos: juego simbólico, de ejercicio, de reglas y de construcción, estos se consolidan en diferentes etapas del desarrollo de los niños. A continuación en la tabla se mostrará el tipo de juego que Piaget considera típico en cada edad. Como se observara en la tabla cada estadio tiene un juego determinado, pero además, Piaget describe cómo, simultáneamente a los tipos de juegos, va apareciendo el llamado juego de construcción, a partir del primer año de vida.

Este tipo de juego va evolucionando a lo largo de los años y se mantiene al servicio del juego predominante de cada estadio. En esta clasificación hay que tener presente que una vez que aparece un nuevo juego, no desaparece el anterior, sino lo contrario, el juego anterior se perfecciona y estará al servicio del juego posterior.

2.2.1.3.El juego desde dos teorías importantes.

Son muchos los autores, por tanto, que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. De este modo, destaco dos teorías importantes sobre el juego: teoría piagetiana y Teoría Vygotskyana. TEORÍA DE PIAGET: “TEORÍA PIAGETIANA” Jean William Fritz Piaget, fue un epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo, famoso por sus estudios sobre la infancia y por su teoría del desarrollo cognitivo y de la inteligencia. Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible

mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Como se expuso anteriormente Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo), cada uno de estos juegos se desarrollan como se explicó anteriormente en cada una de las etapas del desarrollo del niño (etapa sensoriomotor, etapa preoperacional, etapa de operaciones concretas y etapa de operaciones formales), centrándose principalmente en la cognición, presentando de este modo una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior. La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven. Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas. En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y

clasificarlo. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

TEORÍA DE VIGOTSKY: “TEORÍA VYGOTSKYANA” Vygotsky Psicólogo ruso de origen judío, defendió que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo, asimismo otorgó al juego, el papel de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Se puede decir que su teoría es constructivista, ya que, a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama "zona de desarrollo próximo". Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental. La "zona de desarrollo próximo" es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces". Vygotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

- La primera: de 2 a 3 años, juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga. Esta fase, tiene dos niveles de desarrollo:

- 1º) Aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.

2º) Aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos, otorgando la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos.

- La segunda: de 3 a 6 años, "juego dramático", con un interés por imitar el mundo de los adultos, de esta forma avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas. Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios, destacando así que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

2.2.1.4.El juego como metodología en las distintas leyes educativa.

El actual sistema educativo, considera el juego como un recurso metodológico. Esta intervención educativa queda reflejada en un marco legislativo. En el año 2002 la Ley Orgánica

de Calidad de la Enseñanza (LOCE), mantiene como criterio, la metodología basada en el juego durante la etapa de infantil. Debido a cambios políticos, esta ley no llegó a materializarse prácticamente en ninguna comunidad autónoma. En el año 2006 la Ley Orgánica de la Educación (LOE) explicita “Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicaran en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar la autoestima e integración social” (Artículo 14.6). Por lo que vemos que la metodología de intervención gira en torno juego, como algo esencial para el desarrollo de la autoestima del niño/a así como la integración social. En el Decreto 122/2007, de Diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, en los principios metodológicos generales, dice que el juego es uno de los principales recursos educativos para estas edades, ya que, proporciona un auténtico medio de aprendizaje y disfrute, favoreciendo la imaginación y la creatividad, posibilitando la interacción con otros compañeros y permite así al adulto tener un conocimiento del niño, de lo que sabe hacer por sí mismo, de las ayudas que requiere, de sus necesidades e intereses. Por ello en los principios metodológicos se dice que el juego y las actividades lúdicas no pueden quedar en segundo plano para que el niño acceda a ello cuando ha terminado “el trabajo”. El juego forma parte de la tarea escolar, en la escuela infantil tiene una intencionalidad educativa que no se da en otros contextos y ha de organizarse de un modo significativo y distinto del practicado fuera de la escuela. En las áreas del segundo ciclo de Educación Infantil también trata el juego. En el área I “Conocimiento de sí mismo” trata el juego como una actividad privilegiada, al ser placentera en sí misma. Nos dice que es necesario promoverla, ya que favorece la coordinación y el control motor, facilita las relaciones, la comunicación y las manifestaciones emocionales y

afectivas, desarrolla la autonomía, la iniciativa, el respeto entre los compañeros y el conocimiento de las pautas y reglas, e integra la acción con las emociones y el pensamiento. Dentro de los contenidos de esta área nos encontramos un bloque centrado en el movimiento y en el juego. En el resto de las áreas trata el juego de manera implícita. En la ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la educación infantil, y concretamente en el anexo II del currículum sobre las Orientaciones Metodológicas y para la Evaluación y concretamente en el apartado del aprendizaje significativo, el juego se contempla como instrumento privilegiado de intervención educativa. Además nos aclara la importancia del juego en Infantil, ya que nos indica que el juego es una conducta universal que niños y niñas manifiestan de forma espontánea. Por todo ello, el currículum nos incide en que desde muy pronto, se les debería estimular con juegos, tales como: juegos motores, de imitación, de representación incipiente, juego simbólico, dramático y juegos de tradición cultural. Así por ejemplo, en niños/as de uno a dos años merece especial mención el juego heurístico, es decir, el enseñar a los niños y niñas a descubrir por sí mismos las cosas, ya que permite la exploración y el descubrimiento autónomo. Por último, cabe destacar que el derecho del juego, del descanso, del entretenimiento, etc., está reconocido en el artículo 31 de la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea General de la ONU el 30 de noviembre de 1959 y se considera para el niño tan fundamental como el derecho a la salud, seguridad o educación. Finalmente, el derecho a jugar equivale al derecho a la infancia, si jugar es típico del niño, si la infancia es una edad de juego, si la actividad más extensa, más intensa, más característica de la infancia es todo lo relacionado con

lo lúdico, no se puede concebir la infancia sin juego. Impedirle jugar es robarle la infancia al niño, anticipar la vida adulta.

2.2.1.5. Los centros de interés.

Del Pozo Andrés (2007), en su artículo de la revista de educación, hace un pequeño análisis del origen del término: “centros de interés”, detallando que en sus orígenes el concepto no se le atribuyó directamente a Ovide Decroly: El concepto de «centros de interés» se fue introduciendo en la cultura pedagógica europea en la década de los años diez, sin mencionarse jamás una autoría determinada, aunque generalmente se destacaba su origen norteamericano (Del Pozo Andrés, 2007, p.145). Sin embargo en los años de 1921, año en el que, con apoyo de unos compañeros suyos, presentó su metodología para obtener su acreditación como innovación. Esto se llevó a cabo en el I Congreso de la Liga Internacional de Educación Nueva, celebrado en Calais. Decroly destaca una pedagogía del interés, en la que el educando y sus intereses son base sólida para la propuesta del educador. El educador deberá establecer situaciones problemáticas que sean de interés, es decir no ajenas a la realidad del educando, para que estas puedan ser relacionadas y por ende comprendidas. a. Sector de ciencias: Portugal Solís (2015), da ciertas pautas para comprender el concepto de lo que es el sector de ciencias. En su artículo se puede construir el siguiente concepto: Experiencias científicas que permiten comprender al niño sobre su entorno natural, teniendo como objetivo que durante la educación inicial el educando pueda desarrollar una actitud indagadora, busque y confronte información y aplique sus conocimientos en la vida diaria. b. Juego de construcción: En la publicación de la revista *Indivisa* de De Castro Hernández & Escorial González (2006),

destaca el papel matemático y el juego libre como el origen de esta actividad. Destaca el juego de construcción como el reflejo de cada realidad de cada niño, es decir la actividad se ejecuta a partir de piezas de madera, por ejemplo, fichas de las cuales van construyendo una obra individual a partir de una idea.

2.2.1.6.El juego trabajo.

Para establecer el significado al término juego-trabajo se ha tomado la información que propone el libro: “El juego” de Penchansky de Bosch, y otros (S/F) “La didáctica lo caracteriza como: “el período en el cual los niños realizan en forma individual o grupal, distintas actividades que les permiten desarrollar aprendizajes de acuerdo con sus posibilidades, intereses y experiencias previas. Durante el desarrollo de estas actividades, el niño tiene posibilidades de crear, expresar, sentir, explorar, observar, relacionar, representar, construir, resolver, proyectar, dialogar, interactuar. Las actividades que se desarrollan en este período pueden surgir a través de los intereses espontáneos del niño y del grupo o responder al desarrollo de una unidad didáctica” (p. 20). El juego-trabajo es tomado como estrategia para lograr aprendizajes partiendo de los intereses del niño. El docente deberá establecer objetivos dentro de su planificación para su acción educativa que permitan el trabajo tanto de manera conjunta como individual de los educandos. Pues bien, juego-trabajo deberán ser entendidas como unidad, y no, como dos conceptos que trabajan indistintamente, puesto que tienen como finalidad potenciar al educando en sus capacidades. La aplicación del juego-trabajo, además de tener la característica de entretener, es una herramienta metodológica para lograr aprendizajes en el

niño. Foster y Hardly citado en Penchansky de Bosch, y otros (S/F), establecen 6 características específicas que logra la aplicación del juego-trabajo en la acción educativa:

a. Da oportunidad de resolver planteos problemáticos, que se presentan frecuentemente en forma concreta.

b. Ayuda al niño adquirir habilidades de planificar y llevar adelante proyectos individuales y grupales.

c. Estimula al niño completar una tarea una vez iniciada.

d. Da la oportunidad de aprender a trabajar con otros niños en forma armónica, compartiendo ideas y materiales.

e. Ayuda a establecer hábitos de orden y responsabilidad en el cuidado de los materiales.

f. Brinda al niño el goce y la satisfacción que la experimentación y el logro de metas produce

Cada una de estas características cumple un rol específico en la formación integral del educando.

Las situaciones que el docente plantee, deberán ser realmente experiencias que generen el dominio de la realidad partiendo de una situación problemática. Con las características antes mencionadas, es necesario conocer de qué manera el docente deberá estructurar una actividad con la estrategia de juego-trabajo. En el libro “El juego”, establece una característica que hace que el juego-trabajo se diferencia de otras estrategias. En él se establece que durante la actividad se enfrenta al niño a resolver y a entender un determinado problema que ellos han elegido. Para que el niño pueda solucionar la problemática planteada, es necesario que primero entienda que es lo que se le pide. Para dar solución es necesario comprender. Malajovich (2008), en su libro: “Recorridos didácticos en la educación inicial”, hace una recopilación en la sección “El

juego en el nivel inicial” en el que se lee lo siguiente: El juego – trabajo, “es consecuencia del centro de interés”. Respetando los pasos decrolyanos, el centro de interés comienza con la experiencia directa, continua con el juego-trabajo (etapa de asociación) y culmina generalmente con una dramatización (etapa de expresión). Cordeviola de Ortega. 1967 citado en Malajovich (2008 p. 279). La acción del juego no debe ser entendida solamente como una actividad placentera, es decir sin fines establecidos. El binomio juego y trabajo encierran un gran significado, pues la tarea del docente durante la infancia, es decir dentro de la acción educativa, será la de utilizar el fin del juego que es el placer por sí mismo y el trabajo como la acción de generar un cambio en la persona. Ambos conceptos se unifican para lograr aprendizajes en los menores reflejados en el enfrentamiento del educando con la realidad.

2.2.1.7.El juego-trabajo como ejercicio de libertad.

En las líneas anteriores, se ha explicado los beneficios del juego-trabajo en la formación del educando, resaltando algunas características que a través de la orientación del docente se podrán alcanzar. Sin embargo, este binomio permite ejercer desde muy corta edad la facultad de la libertad. Antes de seguir, es necesario conocer el significado de libertad, para ello se ha tomado la definición del diccionario de la lengua española: Facultad natural que tiene el hombre de obrar de una manera o de otra, y de no obrar, por lo que es responsable de sus actos (Real Academia Española, 2017). Todo ser humano tiene la posibilidad, sin excepción alguna de ejercer su libertad. Durante los primeros años, el infante también puede ser formado para que el a partir de sus propias decisiones pueda hacer uso de esta facultad. Fritzsche y Duprat, (1968) citado en Malajovich (2008), describen lo siguiente: ...la libre elección de los niños de sus

lugares de juego, sectores donde se agrupa el material según el tipo de actividad... (p. 290). Durante el ejercicio de la actividad, el educando decidirá qué es lo que quiere hacer dentro de las posibilidades que la maestra propone. Es la maestra quien establecerá los objetivos propuestos, pero será el educando quien tome sus propias decisiones sin dejar de la lado la guía del docente, quien siempre estará encaminándolo. El jugar implica una decisión libre, es decir, solo hay juego cuando los niños, en este caso los jugadores, toman la decisión de jugar y ser partícipes de una determinada propuesta originando la situación de juego. Existe una intencionalidad, hay un interés de por medio que hace que el educando se integre y se atreva.

2.2.1.8.El juego – trabajo como resolución de problemas.

Para determinar el por qué este binomio de juego trabajo, permite que el educando pueda enfrentarse y dar solución a un determinado problema, es necesario conocer que existe una situación de aprendizaje, es decir, el docente bajo ciertas normas y con un objetivo específico, permite que sus alumnos construyan un determinado conocimiento. “Solo hay aprendizaje cuando el alumno percibe un problema para resolverlo” Charnay (1994) citado en Malajovich (2008). La resolución del problema, permite que la situación de aprendizaje cumpla con su objetivo. (Sarlé, Garrido, Rosemberg, & Rodríguez Saez, 2008)

2.2.1.9.Intervención del docente en el ejercicio del juego – trabajo.

Sarlé, Garrido, Rosemberg, & Rodríguez Saez (2008), hace una breve descripción sobre cómo debe ser la actitud del docente frente a la acción del juego. Asegura que el docente no debe optar solamente con una actitud de espectador, puesto que durante la acción educativa

no debe dejar vacío el espacio donde interactúan los educandos, a través de orientaciones, normas y de inquietudes que puedan alcanzar los alumnos. En el libro “Enseñar en clave de juego: enlazando juegos y contenidos”, se propone 3 formas en las que el educando puede intervenir durante el juego:

El observar permitirá al educando tener una visión panorámica de sus alumnos. Conocerá cómo actúan frente a determinada situación de aprendizaje; por ejemplo observar la actitud que muestran frente a una situación problemática, de qué manera logran resolverla. Si bien el docente observa el ambiente donde interactúan sus alumnos, éste no dejará de intervenir en alguna orientación o ayuda que requieran los niños. La intervención del educando en la actividad misma, le permitirá establecer lazos de confianza. Enseñarle juegos que luego ellos por sí solo podrán realizarlo

2.2.2. LA AUTONOMÍA.

Es importante que los padres de familia de los alumnos de tres años establezcan lo que sus hijos deben hacer por sí solos y sin ayuda, como por ejemplo, ponerse y quitarse los pantalones o falda, el calzado, el abrigo, lavarse las manos, usar la cuchara, el tenedor, recoger sus juguetes y pertenencias, etcétera. Según Yagosesky: “Desde el mismo momento de la concepción, el ser humano que se encuentra en el vientre materno, es dependiente. Se requiere desde el momento del nacimiento numerosos cuidados por parte de la madre (compañía, estimulación atenciones que no puede proveerse por sí mismo). Lo que debe evitarse en gran medida es el apego, la dependencia, que limita el desarrollo de una personalidad sana y madura, donde lo normal es la autonomía, es decir, pensar, elegir y decidir por uno mismo.” Todos los seres humanos nacen dependientes, se necesita de la ayuda de los padres de familia para

sobrevivir. La comida, la limpieza son actividades que a temprana edad el ser humano no puede realizar por sí solo. Es ahí donde se es dependiente. Conforme se desarrolla el ser humano ya puede realizar actividades, si los padres orientan al alumno a realizar las actividades de manera autónoma, se obtendrá un desarrollo adecuado. Constance Kamii, en su libro indica que la esencia de la autonomía es que los alumnos sean capaces de tomar sus propias decisiones. Sostiene lo siguiente: “Comenzaré con una discusión sobre la autonomía moral y la autonomía intelectual, demostrando que las materias académicas se enseñarán de una manera muy distinta si se conciben dentro del objetivo más amplio de la autonomía del alumno. Por ejemplo, el maestro trata de transmitir la ciencia únicamente por la ciencia misma, el maestro trata de transmitir datos, teorías y conceptos de actualidad, sin preocuparse de que la instrucción tenga sentido para el alumno. Si, por otro lado, se enseña ciencia dentro del contexto del desarrollo de la autonomía, se hará hincapié en que el alumno encuentre sus propias respuestas a sus propias preguntas por medio de experimentos, pensamiento crítico, confrontación de puntos de vista; y sobre todo, en que todas estas actividades tengan sentido para él. El desarrollo de la autonomía, en resumen, significa llegar a ser capaz de pensar por sí mismo con sentido crítico, teniendo en cuenta muchos puntos de vista, tanto en el ámbito moral como en el intelectual. Por lo tanto, es importante el estudio de la autonomía por los resultados que a corto, mediano y largo plazo se obtienen. Aquí se puede denotar que los conocimientos impartidos en el proceso enseñanza-aprendizaje deben estar acompañados de la autonomía para aprovechar al máximo todo lo que se enseña. Yagosesky, Renny. “La Autonomía: Decidir por mí”. Asimismo, la pregunta más importante para educadores y padres de familia es: ¿Qué hace que algunos alumnos lleguen a ser adultos autónomos? La respuesta de Piaget es que los adultos refuerzan

la heteronomía natural de los alumnos al utilizar el castigo y la recompensa, y estimulan el desarrollo de la autonomía cuando intercambian sus puntos de vista con los alumnos al tomar decisiones. Las sanciones pueden ser positivas o negativas y se asemejan a lo que se conoce como premio y castigo. Cuando un alumno miente, por ejemplo, el adulto lo puede privar de su postre o hacerle escribir veces "No mentiré". El adulto también puede abstenerse de castigar al alumno y, en su lugar mirarlo directamente a los ojos con gran escepticismo y afecto, y decirle: "realmente no puedo creer lo que dices porque..... ". Este es un ejemplo de un intercambio de puntos de vista que contribuyen al desarrollo de la autonomía en los alumnos. El alumno que percibe que el adulto no puede creerle, se sentirá motivado a pensar qué debe hacer para ser creído. El alumno que es educado con muchas oportunidades similares podrá, a lo largo del tiempo, construir la convicción de que es mejor para las personas tratarse con honestidad. La autonomía es la capacidad que tiene el ser humano de realizar las actividades por sí solo. Los seres humanos deben estar conscientes de que son capaces y que poseen todas las destrezas y habilidades para realizar actividades y tomar decisiones de forma autónoma. Para que un alumno llegue a ser un adulto autónomo los padres de familia y los adultos que se encuentran en su entorno deben ayudarlo y apoyarlo para lograr este objetivo. Se debe recordar que, a esta edad, se da el período sensitivo de la autonomía y que hace que esta labor se dé en forma espontánea. Continuando con la autonomía esta es: "La capacidad de pensar, elegir y actuar de manera independiente, sin experimentar ansiedad o culpa. Revela la autoestima, pues releva la confianza en uno mismo". La autonomía posibilita que el individuo tome decisiones y resuelva de forma activa los requerimientos y las exigencias con que se encuentra, basándose en el análisis de la. Los hábitos de autonomía, Proceso de adquisición. Ediciones Ceac. Educación

Primaria. Impreso en España. 2000. P. 18. En base a estas definiciones se puede determinar que desarrollar la autonomía del alumno le permite al mismo crecer en un entorno seguro, brindándole la capacidad de elegir, actuar, realizar, ejecutar de manera autónoma las actividades que le soliciten. Tendrá capacidad de resolución de problemas. Es por ello, que es importante el desarrollo de la autonomía.

2.2.2.1. La autonomía en los alumnos de tres años de edad.

Es importante el desarrollo de la autonomía a esta edad ya que le dará confianza y seguridad al alumno que es capaz de hacer cosas. Asimismo, se estarán trabajando virtudes, tales como: responsabilidad, atención, disciplina, obediencia, voluntad, seguridad en sí mismo, orden lógico; ya que si un alumno es organizado el proceso de enseñanza aprendizaje y las relaciones interpersonales podrán ser manejadas de manera adecuada. “La autonomía personal en los alumnos de tres años es un aspecto importante de su desarrollo. Un alumno que es autónomo para el vestido, autocuidado, alimentación y organización de sus pertenencias, lo es también para el aprendizaje, para la relación con otros alumnos y en general para resolver problemas cotidianos. Por el contrario, un alumno dependiente en los hábitos habituales de autonomía, suele ser dependiente para el aprendizaje, para la relación con otros alumnos y en general, es dependiente para resolver problemas.” Esta etapa de la educación infantil tiene mucha importancia en el desarrollo de las habilidades cognitivas, afectivas y psicomotoras. El conocimiento y control por parte del alumno de su propio cuerpo es una tarea que ocupa el alumno desde su nacimiento y durante toda su etapa infantil. Mediante esto será capaz de reconocer su individualidad ante los demás. Esto permitirá al alumno configurar su autoestima y su propia identidad que le posibiliten el logro de una autonomía eficaz en las

demás etapas de su crecimiento. La motivación es el aspecto más importante para que el alumno desarrolle su autonomía. Si se le felicita y se le estimula cuando realiza de manera adecuada las Jarque García, Jesús. “La Importancia de la autonomía personal”. Actividades; asimismo observar que realice lo que se le solicita sin ayuda pero bajo supervisión. Él se sentirá confiado y seguro y podrá hacer las cosas. Según Jarque Gracia: “La edad de los dos a los cinco años es ideal para desarrollar la autonomía personal de los alumnos por algo sencillo, porque contamos con su motivación. A esta edad el alumno quiere hacerlo por sí mismo. “Déjame hacerlo” suele ser la demanda de los alumnos. Si se lo hacen los mayores, apagarán su interés y se harán más cómodos.” Se debe apoyar al alumno a realizar las actividades de manera autónoma. Si él en determinado momento quiere o solicita hacer algo, motivarlo a hacerlo bajo supervisión. Si lo logra de manera adecuada felicitarlo, si no lo logra explicarle como debe ser y motivarlo hasta que lo logre. El aprendizaje de la primera infancia, se dirige a la adquisición de la autonomía. Busca que el alumno sea autónomo para desplazarse, para decidir, pensar, socializar y realizar actividades por sí solo. Según vaya aumentando su autonomía en el alumno crecerá su sentimiento de capacidad y autoestima. Estos sentimientos le permitirán al alumno enfrentar de manera positiva las situaciones nuevas y desconocidas. Potenciar la autonomía debe ser el objetivo primordial de la escuela infantil, para que los alumnos se sientan capaces y útiles. El desarrollo de la autonomía personal, es la capacidad de decisión e iniciativa; y el ánimo y la habilidad de realizar las actividades por sí mismo, permitirá a los alumnos afirmar su identidad. Un alumno autónomo es aquel que es capaz de realizar aquellas actividades propias de su edad por él mismo. Un alumno dependiente es poco autónomo, es decir, pretende ayuda continua. Los alumnos con escasos

hábitos de autonomía, habitualmente, demuestran problemas de aprendizaje y de relación con los demás. Es por ello, que se debe tener en cuenta la importancia de su desarrollo, cuando el alumno progresa en este aspecto, también lo realizan su aprendizaje y relación con los demás.

2.2.2.2. Virtudes que se desarrollan con una autonomía adecuada.

El desarrollo de la autonomía de manera adecuada trae consigo grandes beneficios, se desarrollan virtudes que servirán para la vida. Es por ello, que es importante que se desarrolle en el alumno la autonomía. A continuación, se presentan las virtudes que se adquieren con un adecuado desarrollo de la autonomía.

a) La autonomía y seguridad en sí mismo Cuando al alumno se le enseña a valerse por sí mismo, aprende a ser autónomo, sabe que puede avanzar con el apoyo y ayuda de los adultos que le enseñan a crecer, no a depender. Es capaz de esforzarse, le gusta aprender, se siente seguro durante su crecimiento. Aprende a conocer su valor y el valor de los demás. Al contrario, al alumno que se le realiza todo, se siente necesitado por depender de los demás. No se vale de sí mismo, depende de la gente que lo rodea. Desconoce que es capaz de realizar actividades por sí solo, y no valora la capacidad de los demás, ya que quienes le rodean están para realizarle todo. Se convierte en un ser inseguro. La seguridad en sí mismo, es la capacidad que se tiene de realizar actividades de manera autónoma, es fundamental para el progreso. A los alumnos que se les da todo hecho, dependen de los adultos para que les resuelvan su vida: les dan un baño, los visten, les dan de comer. No les enseñan a ordenar sus juguetes, ni a recoger su ropa. De esta manera, el alumno crece creyendo que otros resolverán su vida y harán lo que ellos quieran. Con el mínimo esfuerzo lo obtienen todo.

b) La autonomía y la responsabilidad Los adultos consideran que los alumnos no pueden asumir responsabilidades hasta pasados unos años de vida. Regularmente, se relaciona la responsabilidad con el estudio y las calificaciones. Sin embargo, el ser humano aprende a responsabilizarse desde la primera etapa de su vida. Si le enseñamos a un alumno a guardar su ropa, zapatos y demás prendas de vestir, puede colocarlas en su sitio. Desde antes de los dos años puede realizarlo y le gusta. A medida que va realizando todas aquellas actividades que puede hacer, se responsabiliza. La responsabilidad que tiene de arreglar sus juguetes, ordenar su cuarto, comer, levantarse, bañarse es del alumno y no de sus padres.

c) La autonomía y la atención La mejor solución para prevenir y curar la falta de atención es enseñándole a los alumnos a valerse por sí mismos, es decir, a ser autónomos. Esto se logra, enseñándoles a realizar actividades cotidianas permitiéndoles que las realicen todos los días, responsabilizándolos. Este tipo de actividades ayudan al alumno a concentrarse. Si se le enseña y se le permite que realice las actividades de forma autónoma, ejercitará la concentración de forma natural.

d) La autonomía y el orden lógico En la infancia, mientras el alumno aprende a independizarse del adulto y a manejarse con autonomía, aprende que hay un orden que le facilitará realizar las actividades. El orden permite que sea más fácil la actividad a realizar. Cuando se le enseña a un alumno a realizar por sí mismo actividades de la vida cotidiana, por ejemplo: levantarse, bañarse, vestirse, comer y así sucesivamente durante el día se le está enseñando un orden lógico, que estimula su capacidad de pensar.

e) La autonomía y la fuerza de voluntad La voluntad se desarrolla en la primera infancia. Ésta consiste en realizar una y otra vez actividades que tienen un grado de dificultad, hasta

realizarlo. De esta manera, se adquieren los hábitos. La voluntad es querer algo, lograr algo. Es utilizar los medios que tengamos para alcanzar una meta o un fin. Sin importar cuán difícil sea. “Etimológicamente, voluntad procede del latín voluntas-atis, que significa querer. El origen de este término se remonta al siglo X; después, en el XV, aparece la expresión voluntario (del latín voluntarius); y también conviene señalar la acepción procedente del latín escolástico, volitio-onis”²². “La tendencia natural de la voluntad es hacer el bien” Rojas, Enrique. Para que los alumnos alcancen sus objetivos deben centrarse en querer. “El Querer tiene su sede en la voluntad. Con voluntad sana y fuerte es más sencillo alcanzar lo que nos proponamos”. Un adecuado desarrollo de la voluntad permitirá al alumno a luchar por alcanzar los objetivos que proponga en su proyecto de vida sin importar las situaciones adversas que se le presenten.

f) La autonomía y la disciplina y obediencia La disciplina se divide en dos: la disciplina interna: la cual está integrada por la autodisciplina, el autocontrol, el equilibrio interno estas las adquiere el alumno cuando se siente seguro. De esta manera, siente que controla su entorno. Y, la disciplina externa: la cual consiste en la obediencia. Estas virtudes nos demuestran que es importante el desarrollo de la autonomía a esta edad. Se desarrollan virtudes que servirán para un desenvolvimiento y desempeño adecuado para el alumno. A corto, mediano y largo plazo.

2.2.2.3. Desarrollo de la voluntad en los alumnos.

Para el desarrollo de la voluntad en los alumnos en primer lugar debe haber una educación temprana en la cual se conocerán los períodos sensitivos. Luego, una educación eficaz la que

consiste en educar en positivo, teniendo una actitud positiva para obtener mejores resultados. Asimismo, debe existir una educación preventiva, es mejor prevenir que curar, esto consiste en adquirir virtudes mediante los hábitos. Esta la educación mediante el ejemplo una de las más importantes, ya que es más fácil aprender lo que se vive y se práctica diariamente. Otro tipo de educación es la motivada, la cual consiste en premiar las buenas acciones con reconocimientos verbales o físicos, evitando los premios materiales. Finalmente, la educación personalizada la cual consiste en que todos los seres humanos son diferentes y, por lo tanto, se necesitan distintas metodologías para el proceso enseñanza aprendizaje. También, es importante desarrollar en los niños hábitos estrechamente relacionados con la autonomía personal. Los hábitos son conductas que se aprenden y que son llevadas a cabo en determinado momento de manera adecuada y sin necesidad de un recordatorio o control externo. Es una conducta aprendida que se lleva a cabo de manera cotidiana, de la cual no se requiere ni necesita de un control externo, es para toda la vida. Estos hábitos favorecen el desarrollo de la autonomía ya que es un aprendizaje que es legítimo por sí mismo. Es por ello, la importancia de los hábitos en el alumno porque es allí en donde se desarrollará la autonomía.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

JUEGO:

Según Caba (2004) El juego es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas.

Garvey (1985), lo describe como: El juego es placentero y divertido, es un disfrute de medios, es espontáneo y voluntario, implica cierta participación activa por parte del jugador, y guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje del lenguaje y otros fenómenos cognoscitivos y también sociales

AUTONOMÍA:

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

Kant (1997) Señala la autonomía como el sentido de la voluntad que proporciona al ser humano el poder de decidir libremente en virtud de sus capacidades. En ese sentido, define “la autonomía de la voluntad”, que hace referencia a la capacidad del hombre de proveerse de reglas de manera voluntaria y no impuestas, viéndose condicionado por un fin y para sí mismo, permitiéndole establecerse en el medio, en tanto, esta capacidad del hombre de proveerse reglas equivale a una moralidad pura que se basa en el sentido de respeto y en la conciencia del deber (Sepúlveda, 2003).

Según Vygotsky (1993) La autonomía integra dinámicamente al niño con el entorno social que le pide ser parte de y que, asimismo, representa un papel importante en el aprendizaje escolar, que ayuda al niño a construir conocimientos desarrollando sus propias estrategias. En ese sentido, el autor refiere que la autonomía permite al niño asumir con

independencia responsabilidades y desarrollar un papel activo en el proceso de aprendizaje (Baquero, 1997), permitiéndole así identificarse e interactuar con la sociedad.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Nivel y Tipo de Investigación

Según Sergio Carrasco Díaz (2009: 43), la presente investigación es aplicada; *“Esta investigación se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad”*.

La presente investigación por su naturaleza de estudio es experimental en su variante pre-experimental, en razón de manipular la variable independiente.

3.2. Diseño y Esquema de Investigación

Tomando como referencia la clasificación de los diseños experimentales de Hernández Sampieri, el diseño utilizado en nuestra investigación fue el cuasi experimental con la aplicación de un pre prueba y post prueba, cuyo esquema es el siguiente:

GE: O1..... X..... O2

GC: O3 ----- O4

Dónde:

O1 y O3 = Observación de Entrada

O2 y O4 = Observación de Salida

GE = Grupo Experimental.

GC = Grupo de Control.

X = Variable Independiente.

--- = Ausencia de tratamiento experimental

3.3.Población y Muestra

3.3.1. Población General

La población general está constituida por 150 alumnos matriculados de educación inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018.

3.3.2. Muestra

Para determinar la muestra de nuestra investigación, hemos empleado el muestreo no probabilístico sin normas o circunstancial, en razón de que es el investigador quien ha elegido de manera voluntaria o intencional a los alumnos de 4 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018.

Al respecto Sánchez Carlessi (1992, P.24), plantea: “Se dice que el muestreo es circunstancial cuando los elementos de la muestra se toman de cualquier manera, generalmente atendiendo razones de comodidad, circunstancias, etc.”.

Roberto Hernández Sampieri (Op. Cit. 2000: 226) explica:

“Las muestras no probabilísticas, también llamadas dirigidas, suponen un procedimiento de selección informal y un poco arbitrario. Aun así, se utilizan en muchas investigaciones y a partir de ellas se hacen inferencias sobre la población. La muestra de nuestro trabajo de investigación quedó establecida de la siguiente manera:

Alumnos de educación inicial matriculados en el presente año académico en la institución educativa n° 004 de Aparicio Pomares- 2018.

ALUMNOS	f_i	%
Grupo experimental (X₁): Aula 4 años	21	100
Grupo de Control (X₀): Aula 4 años	20	
TOTAL	41	100

FUENTE : Nomina de matrícula del presente año académico

ELABORACIÓN : Tesista

3.4. Instrumentos de Recolección de Datos

Para determinar los saberes previos y evaluar el rendimiento académico de los alumnos del Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares - 2018, se utilizará una ficha de observación. Con una estructura que consta de 20 preguntas a contestar de acuerdo a la observación a los alumnos sobre la aplicación del programa. Y tendrá una escala de valoración vigesimal de 0 – 20 puntos.

3.5. Técnicas de Procesamiento de Datos

a) Estadística Descriptiva para Cada Variable

Distribución de Frecuencias: Se calculará los valores de las frecuencias relativa, absoluta y acumulada, de acuerdo a la ficha de observación.

Estadígrafos de Resumen: Se calculará la media, mediana y moda de los datos agrupados de acuerdo a la ficha de observación.

Estadígrafos de Dispersión: Se calculará la desviación típica o estándar y coeficiente de variación de los datos agrupados de acuerdo a la ficha de observación.

Estadígrafo de Simetría: Se calculará la kurtosis de los datos agrupados de acuerdo a la ficha de observación.

b) Estadística Inferencial para Cada Variable

Se aplicó la prueba de hipótesis mediante el test de McNemar, porque la hipótesis se ha formulado con dos medias poblacionales pequeñas.

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. TRATAMIENTO ESTADISTICO Y ANALISIS DE DATOS:

Concluyendo la investigación realizada respecto a JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMIA DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 004 APARICIO POMARES, se procedió a la presentación de los datos analizados y procesados para lo cual se tuvo como referencia las escalas de calificación de los aprendizajes en el nivel inicial de la Educación Básica Regular propuesto por el Ministerio de Educación en el Diseño Curricular Nacional (DCN 2014, Pg. 53), las que se presentan en el siguiente cuadro.

CUADRO N° 01

Escalas de Calificación para el Procesamiento

ESCALAS DE CALIFICACIÓN	
En inicio	C
En proceso	B
Logro previsto	A

Fuente: DCN 2014, pg. 23

Elaboración: Las tesisistas

CUADRO N° 02

Base de datos del grupo experimental y de control de los niños y niñas de 4 años de edad de La Institución Educativa Inicial n° 004 Aparicio Pomares

Código	PRE TEST				POS TEST				GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO DE CONTROL
	To ma de decisiones	Indepe ndencia	Seg uridad	P rom. 1	To ma de decisiones	Indepe ndencia	Seg uridad	P rom. 2		
1	C	C	C	C	A	A	A	A	G.E.	--
2	B	B	B	B	A	A	B	A	G.E.	--
3	C	C	C	C	A	A	A	A	G.E.	--
4	C	C	C	C	B	A	A	A	G.E.	--
5	C	B	C	C	B	A	B	B	G.E.	--
6	B	C	C	C	C	A	A	A	G.E.	--
7	C	C	B	C	A	B	B	B	G.E.	--
8	C	C	C	C	B	A	A	A	G.E.	--
9	C	B	C	C	A	B	A	A	G.E.	--
10	C	C	C	C	C	A	A	A	G.E.	--
11	B	B	C	B	A	A	A	A	G.E.	--

12	C	C	C	C	A	A	A	A	G.E.	--
13	C	C	C	C	B	A	A	A	G.E.	--
14	C	C	C	C	B	A	B	B	G.E.	--
15	C	C	C	C	B	B	A	B	G.E.	--
16	C	C	C	C	A	A	A	A	G.E.	--
17	C	C	C	C	B	B	C	B	G.E.	--
18	C	C	C	C	A	A	C	A	G.E.	--
19	C	C	C	C	C	A	A	A	G.E.	--
20	C	B	C	C	A	A	A	A	G.E.	--
21	B	B	C	C	C	B	B	B	--	G. C.
22	C	C	C	C	B	C	C	B	--	G. C.
23	C	C	C	C	B	C	C	B	--	G. C.
24	C	C	C	C	B	C	C	C	--	G. C.
25	B	B	C	C	B	C	C	C	--	G. C.
26	C	C	C	C	C	B	C	C	--	G. C.

27	C	C	C	C	C	C	C	B	--	G. C.
28	C	C	C	C	C	B	C	C	--	G. C.
29	C	C	C	C	C	C	C	C	--	G. C.
30	C	C	C	C	B	B	A	A	--	G. C.
31	B	B	C	C	B	C	C	C	--	G. C.
32	C	C	C	C	C	B	C	C	--	G. C.
33	C	C	C	C	C	C	C	B	--	G. C.
34	C	C	C	C	C	B	C	C	--	G. C.
35	C	C	C	C	C	C	C	C	--	G. C.
36	C	C	C	C	B	B	A	A	--	G. C.

37	C	C	C	C	B	B	A	A	--	G. C.
38	C	C	C	C	C	C	C	C	--	G. C.
39	B	B	C	C	B	C	C	C	--	G. C.
40	C	C	C	C	C	B	C	C	--	G. C.
41	C	C	C	C	C	C	C	C	--	G. C.

Fuente: Registro auxiliar de las investigadoras

CUADRO N° 03

Estadígrafos del pretest del grupo experimental y de control de niños y niñas de 4 años de edad de la Institucion Educativa Inicial N° 004 Aparicio Pomares

ESTADÍGRAFOS	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO DE CONTROL			
	Toma de decisiones	Independencia	Seguridad	Pro m. 1	Toma de decisiones	Independencia	Seguridad	Pr om. 2

Media	11.13	11.5	10.75	11.13	10.75	11.13	10.00	10.63
Mediana	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00
Moda	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00
Desviación estándar	3,35	2,76	4,44	1,83	2,94	2,94	4,89	2,32
Varianza de la muestra	11,25	7,63	19,74	3,36	8,62	8,62	23,95	5,40
Curtosis	-0,55	0,77	-0,50	0,08	0,18	0,18	-1,72	-0,84
Coefficiente de asimetría	-0,18	-0,08	-1,25	-0,41	0,00	0,00	-0,68	-0,25
Rango	10,00	10,00	10,00	7,00	10,00	10,00	10,00	7,00
Mínimo	5,00	5,00	0,00	5,00	5,00	5,00	0,00	5,00
Máximo	15,00	15,00	10,00	12,00	15,00	15,00	10,00	12,00

Unidades de análisis	20,00	20,00	20,00	20,00	20,00	20,00	20,00	20,00
----------------------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

CUADRO N° 04

Estadígrafos de las notas del postest del grupo experimental y de control de niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa inicial n° 004 Aparicio Pomares

ESTADÍGRAFOS	GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO DE CONTROL			
	Tomada de decisiones	Independencia	Seguridad	Pro m. 1	Toma de decisiones	Independencia	Seguridad	Pro m. 2
Media	17.25	19.25	19.00	18.5	13,73	13.33	12.4	13.15
Mediana	20.00	20,00	20,00	20,00	16,00	16,00	10,00	14,00
Moda	20,00	20,00	20,00	20,00	10,00	10,00	10,00	10,00
Desviación estándar	3,08	2,51	6,16	4,04	2,45	3,35	4,89	2,25
Varianza de la muestra	9,47	6,32	37,89	16,36	5,99	11,25	23,95	5,05

Curtosis	- 0,21	-2,02	-0,21	6,29	-1,72	-0,55	1,30	1, 89
Coefficiente de asimetría	- 0,12	-0,44	-0,12	- 1,89	-0,68	-0,18	-0,44	0, 37
Rango	10,0 0	5,00	20,00	19,0 0	5,00	10,0 0	20,00	10 ,00
Mínimo	10,0 0	15,00	0,00	1,00	10,00	5,00	0,00	7, 00
Máximo	20,0 0	20,00	20,00	20,0 0	15,00	15,0 0	20,00	17 ,00
Unidades de análisis	20,0 0	20,00	20,00	20,0 0	20,00	20,0 0	20,00	20 ,00

CUADRO N° 05

Resultados del pretest aplicado al grupo experimental y de control con respecto a la toma de decisiones

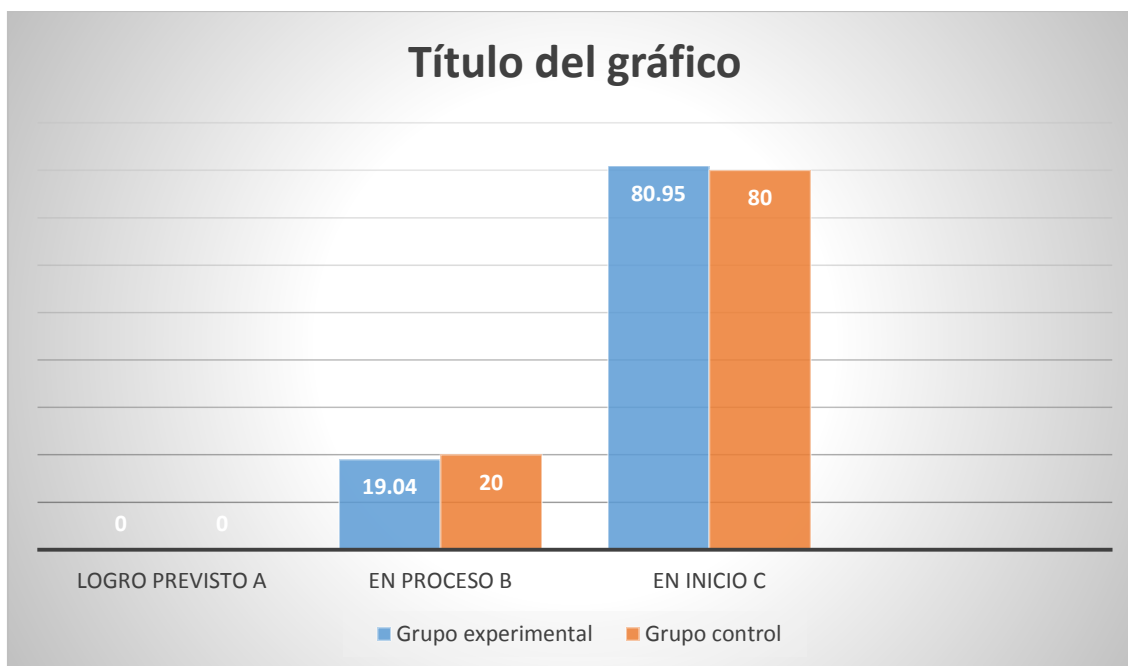
ESCALAS DE CALIFICACIÓN		GRUPO		GRUPO DE	
		EXPERIMENTAL		CONTROL	
		Fi	%	fi	%
EN INICIO	C	17	80.95	16	80
EN PROCESO	B	4	19.04	4	20
LOGRO PREVISTO	A	0	0	0	0
TOTAL		21	100	20	100

FUENTE: Registro de campo

ELABORACIÓN: Tesista

GRÁFICO N° 01

Resultados del pretest aplicado al grupo experimental y de control con respecto a la toma de decisiones



FUENTE: Cuadro N° 05

ELABORACIÓN: Tesistas

INTERPRETACIÓN

En este caso el cuadro y gráfico nos muestran resultados del pre test de las 41 unidades de análisis del grupo experimental y de control respectivamente, respecto a la toma de decisiones, se observa:

En el grupo experimental el 80.95% que equivale a 17 niños se ubican en la escala “**en inicio**”, asimismo en el grupo de control el 80% que equivale a 16 niños se ubican en esta escala,

lo que significa que la mayoría de las unidades de análisis de ambos grupos no muestran habilidades para la toma de decisiones.

En el grupo experimental, el 0% que equivale a 0 alumnos se ubican en la escala “**logro previsto**”, asimismo en el grupo de control, el 0% que equivale a 0 alumnos se ubican en esta escala, lo que significa que ningún niño muestra habilidades para la toma de decisiones.

En este sentido se evidencia en los resultados que los grupos inicialmente han sido homogéneos respecto a la toma de decisiones.

CUADRO N° 06

Resultados del pretest aplicado al grupo experimental y de control con respecto a la independencia

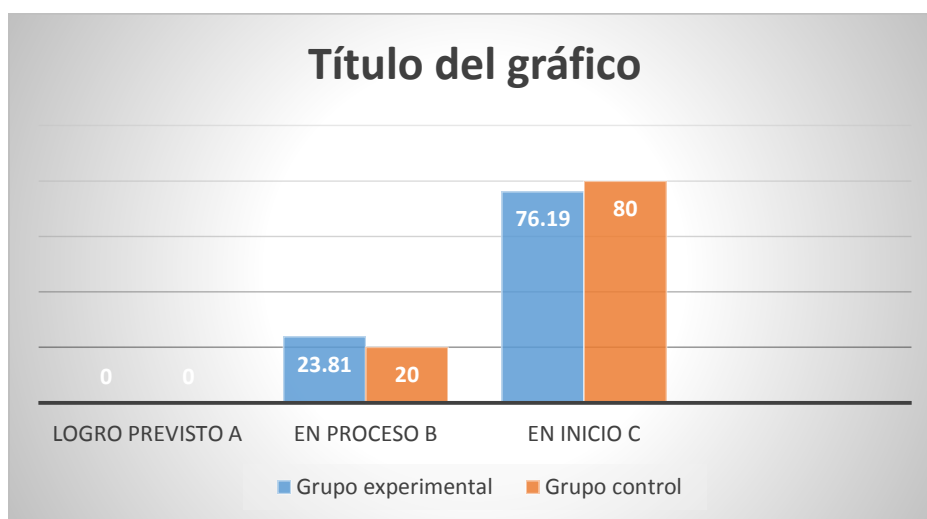
ESCALAS DE CALIFICACIÓN	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO		GRUPO CONTROL	DE		
		EXPERIMENTAL				CONTROL	
		Fi	%			fi	%
EN INICIO	C	16	76.19	16	80		
EN PROCESO	B	5	23.81	4	20		
LOGRO PREVISTO	A	0	0	0	0		
TOTAL		21	100	20	100		

FUENTE: Registro de campo

ELABORACIÓN: Tesista

GRÁFICO N° 02

Resultados del pretest aplicado al grupo experimental y de control con respecto a la independencia



FUENTE: Cuadro N° 06

ELABORACIÓN: Tesistas

INTERPRETACIÓN

En este caso el cuadro y gráfico muestran resultados del pre test de las 41 unidades de análisis del grupo experimental y de control respectivamente, respecto a la independencia, siendo los siguientes:

En el grupo experimental el 76.19% que equivale a 16 niños se ubican en la escala “**en inicio**”, asimismo en el grupo de control el 80% que equivale a 16 niños se ubican en esta escala,

lo que significa que la mayoría de las unidades de análisis de ambos grupos no demuestran independencia.

En el grupo experimental, el 0% que equivale a 0 niños se ubican en la escala “**logro previsto**”, asimismo en el grupo de control, el 0% que equivale a 0 alumnos se ubican en esta escala, lo que significa que en el grupo experimental el porcentaje de logro previsto es nulo en relación a la independencia.

CUADRO N° 7

Resultados del pretest aplicado al grupo experimental y de control respecto a la seguridad en sí mismo

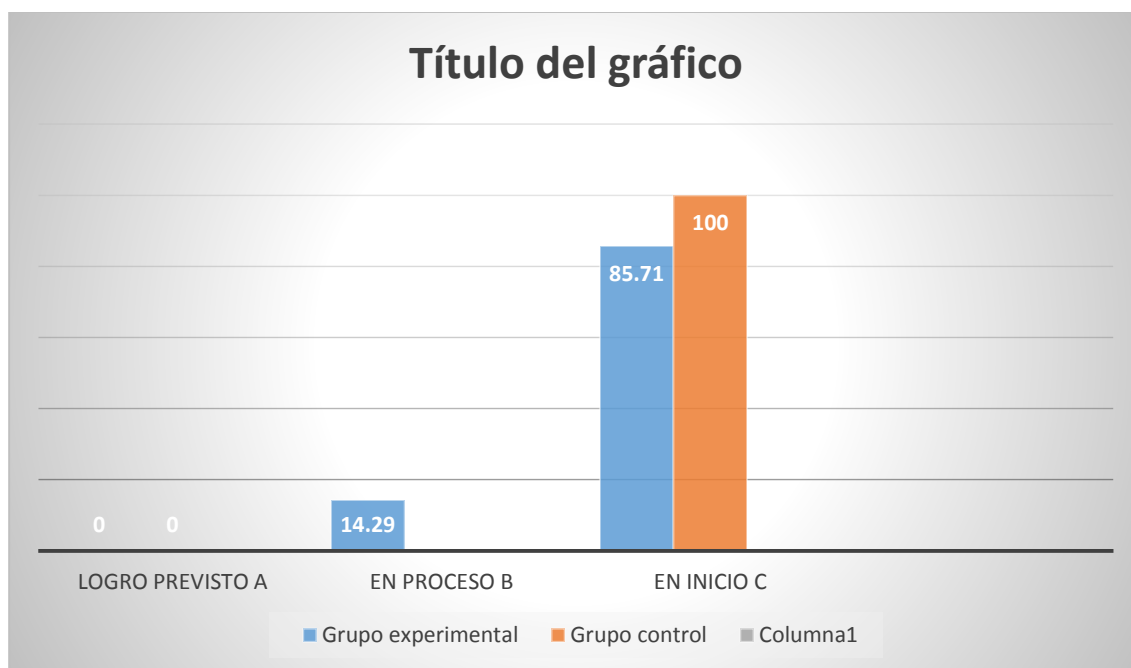
ESCALAS DE CALIFICACIÓN		GRUPO		GRUPO DE	
		EXPERIMENTAL		CONTROL	
		fi	%	fi	%
EN INICIO	C	18	85.71	20	100
EN PROCESO	B	3	14.29	0	0
LOGRO PREVISTO	A	0	0	0	0
TOTAL		21	100	20	100

FUENTE: Registro de campo

ELABORACIÓN: Tesista

GRÁFICO N° 03

Resultados del pretest aplicado al grupo experimental y de control respecto a la seguridad en sí mismo



FUENTE: Cuadro N° 07

ELABORACIÓN: Tesista

INTERPRETACIÓN

El cuadro y gráfico muestran resultados del pre test de las 41 unidades de análisis del grupo experimental y de control respectivamente, respecto a la seguridad en sí mismo:

En el grupo experimental el 85.71% que equivale a 18 niños se ubican en la escala “**en inicio**”, lo mismo se puede observar en el grupo de control que el 100% que equivale a 20 niños se ubican en esta escala, lo que significa que todos los niños muestran dificultades en demostrar seguridad en sí mismo.

En el grupo experimental, el 0% que equivale a 0 alumnos se ubican en la escala “**logro previsto**”, asimismo en el grupo de control, el 0% que equivale a 0 alumnos se ubican en esta escala, lo que significa que en el grupo experimental el porcentaje de logro previsto no se logró en relación a la seguridad en sí mismo.

CUADRO N° 08

Resultados del postest aplicado al grupo experimental y de control con respecto a la toma de decisiones

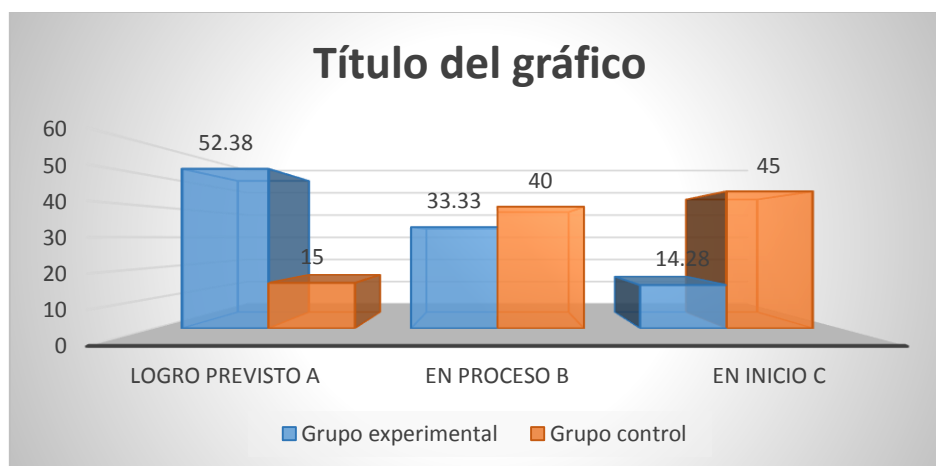
ESCALAS DE CALIFICACIÓN		GRUPO		GRUPO DE	
		EXPERIMENTAL		CONTROL	
		fi	%	fi	%
EN INICIO	C	3	14.28	9	45
EN PROCESO	B	7	33.33	8	40
LOGRO PREVISTO	A	11	52.38	3	15
TOTAL		21	100	20	100

FUENTE: Registro de campo

ELABORACIÓN: Tesistas

GRÁFICO N° 04

Resultados del postest aplicado al grupo experimental y de control con respecto a la toma de decisiones



FUENTE: Cuadro N° 08

ELABORACIÓN: Tesista

INTERPRETACIÓN

El cuadro y gráfico muestran resultados del pos test de las 41 unidades de análisis del grupo experimental y de control respectivamente, respecto a la toma de decisiones:

En el grupo experimental el 14.28% que equivale a 3 niños se ubican en la escala “**en inicio**”, asimismo en el grupo de control, el 45% que equivale a 9 niños se ubican en esta escala, es decir se observa que el porcentaje de niños que no lograron el indicador disminuyo notablemente.

En el grupo experimental, el 33.33% que equivale a 7 niños se ubican en la escala “**en proceso**”, asimismo en el grupo de control el 40% que equivale a 8 niños se ubican en esta escala, es decir un porcentaje regular logro relativamente el indicador.

En el grupo experimental el 52.38% que equivale a 11 niños se ubican en la escala “**logro previsto**”, mientras que el 15% que equivale a 3 niños se ubican en esta escala, es decir la mitad de los niños lograron el indicador.

Estos porcentajes nos muestran claramente el efecto positivo que tuvo el programa “Juego libre en los sectores” en el grupo experimental puesto reflejan mejoras con respecto al grupo de control que fue beneficiado con el mismo.

CUADRO N° 09

Resultados del postest aplicado al grupo experimental y de control con respecto a la independencia

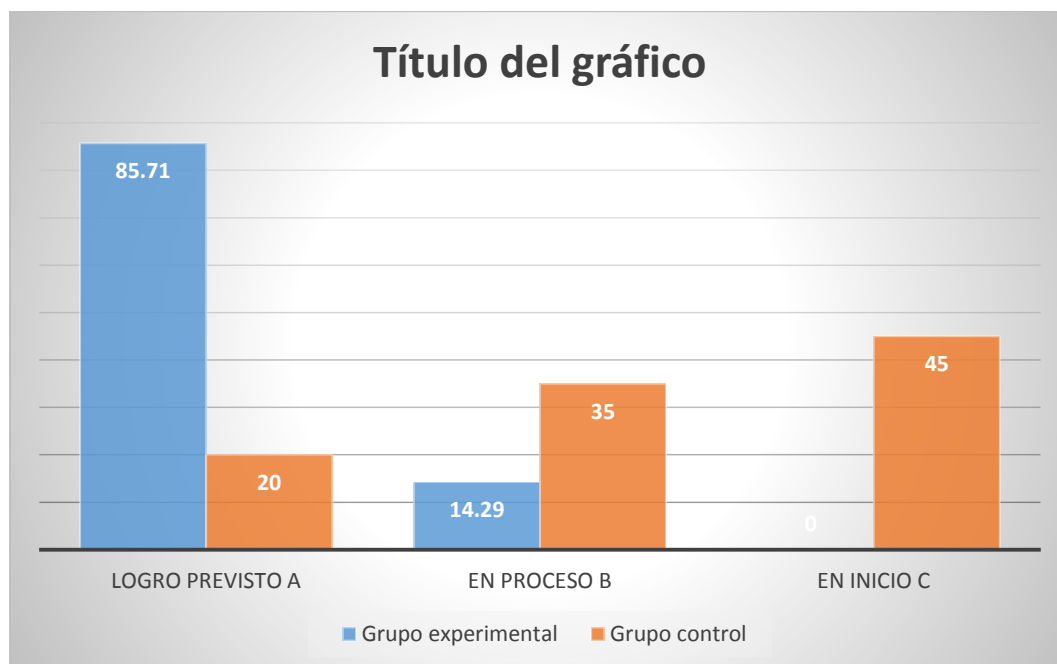
ESCALAS DE CALIFICACIÓN		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO DE CONTROL	
		fi	%	fi	%
EN INICIO	C	0	0	9	45
EN PROCESO	B	3	14.29	7	35
LOGRO PREVISTO	A	18	85.71	4	20
TOTAL		21	100	20	100

FUENTE: Registro de campo

ELABORACIÓN: Tesista

GRÁFICO N° 05

Resultados del postest aplicado al grupo experimental y de control con respecto a la independencia



FUENTE: Cuadro N° 09

ELABORACIÓN: Tesista

INTERPRETACIÓN

El cuadro y gráfico muestran resultados del pos test de las 41 unidades de análisis del grupo experimental y de control respectivamente, respecto a la independencia en sus acciones siendo los siguientes:

Ninguna unidad de análisis del grupo experimental se ubicó en la escala “**en inicio**”, mientras que el 45% que equivale a 9 niños del grupo de control se ubicaron en esta escala, es decir se observa que el porcentaje de niños que no logran el indicador disminuyo notablemente.

En el grupo experimental, el 14.29% que equivale a 3 niños se ubican en la escala “**en proceso**”, asimismo en el grupo de control el 35% que equivale a 7 niños se ubican en esta escala, es decir un porcentaje mínimo logro relativamente el indicador.

En el grupo experimental el 85.71% que equivale a 18 niños se ubican en la escala “**logro previsto**”, mientras que el 20% que equivale a 4 niños se ubican en esta escala, es decir el logro previsto se observa en la mayoría de niños en el grupo experimental.

Estas cifras nos muestran significativamente el efecto positivo que tuvo el programa “Juego libre en los sectores” en el grupo experimental puesto que reflejan mejoras con respecto al grupo de control que fue beneficiado con el mismo.

CUADRO N° 10

Resultados del postest aplicado al grupo experimental y de control respecto a la seguridad en sí mismo

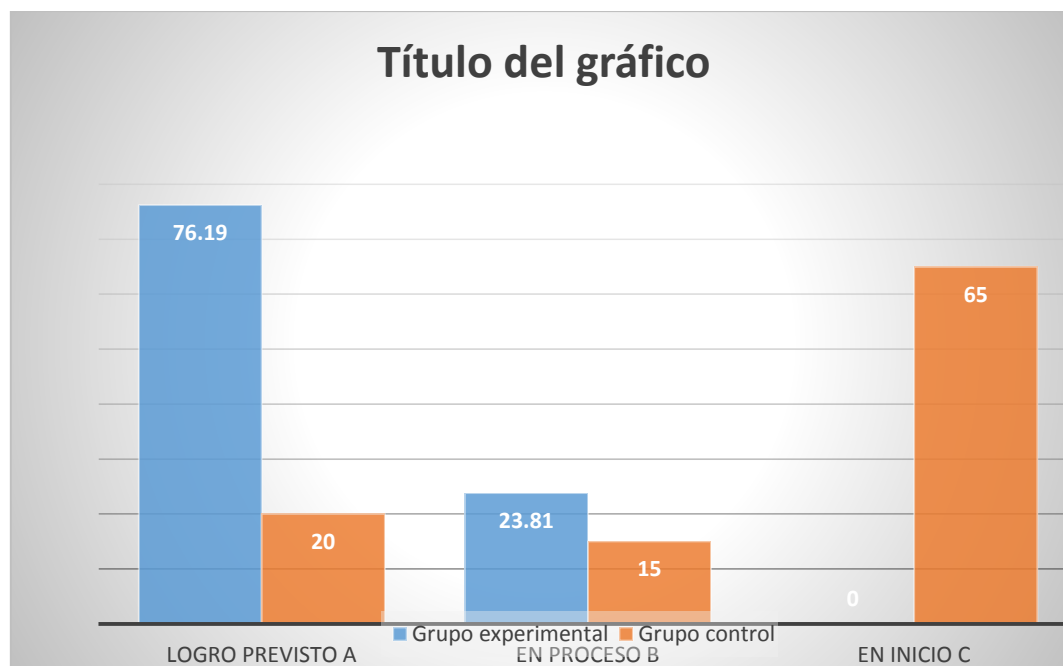
ESCALAS DE CALIFICACIÓN		GRUPO		GRUPO DE	
		EXPERIMENTAL		CONTROL	
		fi	%	Fi	%
EN INICIO	C	0	0	13	65
EN PROCESO	B	5	23.81	3	15
LOGRO PREVISTO	A	16	76.19	4	20
TOTAL		21	100	20	100

FUENTE: Registro de campo

ELABORACIÓN: Tesista

GRÁFICO N° 06

Resultados del postest aplicado al grupo experimental y de control respecto a la seguridad en sí mismo



FUENTE: Cuadro N° 10

ELABORACIÓN: Tesista

INTERPRETACIÓN

El cuadro y gráfico muestran resultados del pos test de las 41 unidades de análisis del grupo experimental y de control respectivamente, respecto a la seguridad en sí mismo:

En el grupo experimental ningún niño se ubica en la escala “**en inicio**”, mientras que el 65% que equivale a 13 niños del grupo de control se ubicaron en esta escala, es decir se observa claramente el efecto del programa “juego libre en los sectores” en el grupo experimental.

En el grupo experimental, el 23.81% que equivale a 5 niños se ubican en la escala “**en proceso**”, asimismo en el grupo de control el 15% que equivale a 3 niños se ubican en esta escala, es decir un porcentaje mínimo logro relativamente el indicador.

En el grupo experimental el 76.19% que equivale a 16 niños se ubican en la escala “**logro previsto**”, mientras que el 20% que equivale a 4 niños se ubican en esta escala, es decir el logro previsto se observa en la mayoría de niños del grupo experimental.

Estas cifras nos muestran claramente que con el programa “juego libre en los sectores” aplicadas en el grupo experimental, en el pos test se logró un avance significativo respecto al pre test, mientras que en el grupo de control aún existen deficiencias puesto que el 65% se ubican en la escala en inicio indicando que se necesita abordar el logro del indicador.

CUADRO N° 11

Resultados promedios del pretest aplicado al grupo experimental y de control respecto a la autonomía

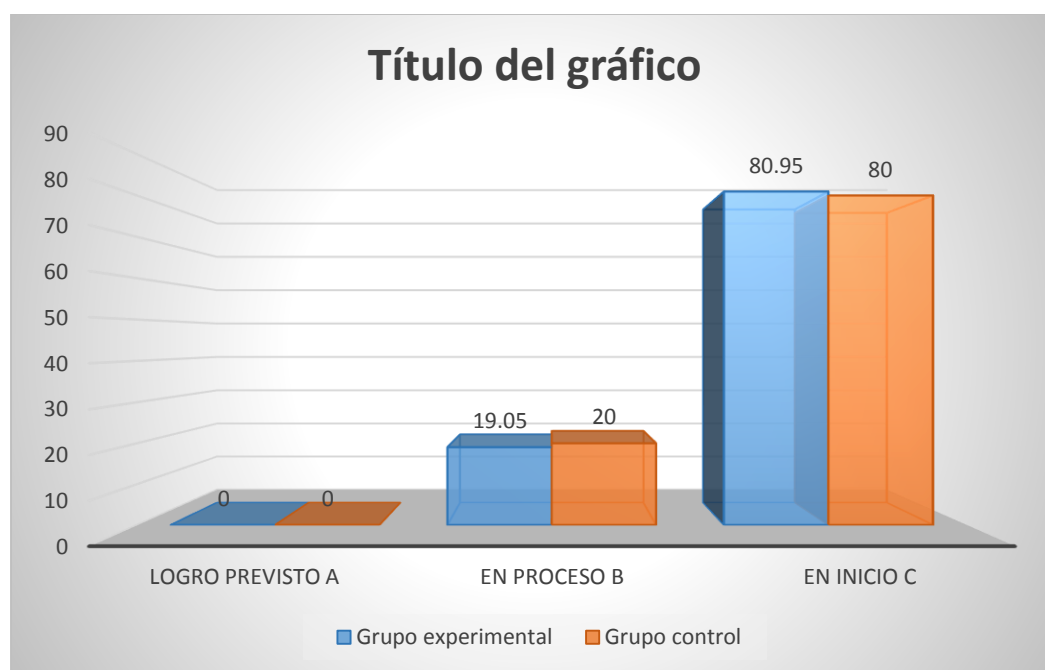
ESCALAS DE CALIFICACIÓN		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO DE CONTROL	
		fi	%	fi	%
		EN INICIO	C	17	80.95
EN PROCESO	B	4	19.05	4	20
LOGRO PREVISTO	A	0	0	0	0
TOTAL		21	100	20	100

FUENTE: Registro de campo

ELABORACIÓN: Tesista

GRÁFICO N° 07

Resultados promedios del pretest aplicado al grupo experimental y de control respecto a la autonomía



FUENTE: Cuadro N° 11

ELABORACIÓN: Tesista

INTERPRETACIÓN

El cuadro y gráfico muestran resultados del pre test de las 41 unidades de análisis del grupo experimental y de control respectivamente, respecto a la escala promedio en el desarrollo de la autonomía, siendo los siguientes:

En el grupo experimental el 80.95% de las unidades de análisis que equivale a 17 niños se ubicaron en la escala “**en inicio**”, mientras que el 80% que equivale a 16 niños del grupo de control se ubicaron en esta escala, es decir se observa un porcentaje alto en los niños que no lograron los indicadores de autonomía.

En el grupo experimental el 19.05% de las unidades de análisis que equivale a 4 niños se ubicaron en la escala “**en proceso**” mientras que el 20% que equivale a 4 niños del grupo de control se ubicaron en esta escala, es decir un porcentaje mínimo se encuentra en proceso de logro de los indicadores de la autonomía.

Ninguna unidad de análisis de ninguno de los grupos se ubicó en las escalas “**logro previsto**”

Estas cifras nos muestran claramente que los grupos eran homogéneos con la mayoría ubicados en la escala “en inicio” notas desaprobatorias respecto al desarrollo de su autonomía.

CUADRO N° 12

Resultados promedios del postest aplicado al grupo experimental y de control respecto a la autonomía

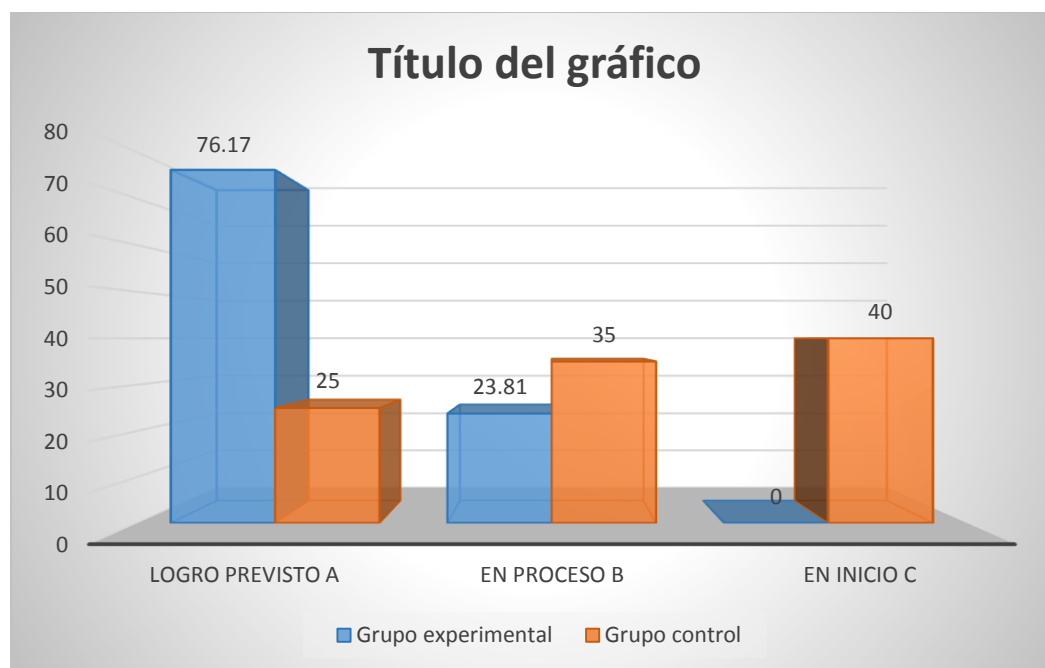
ESCALAS DE CALIFICACIÓN		GRUPO		GRUPO DE	
		EXPERIMENTAL		CONTROL	
		Fi	%	fi	%
EN INICIO	C	0	0	8	40
EN PROCESO	B	5	23.81	7	35
LOGRO PREVISTO	A	16	76.19	5	25
TOTAL		21	100	20	100

FUENTE: Registro de campo

ELABORACIÓN: Tesista

GRÁFICO N° 08

Resultados promedios del postest aplicado al grupo experimental y de control respecto a la autonomía



FUENTE: Cuadro N° 11

ELABORACIÓN: Tesista

INTERPRETACIÓN

El cuadro y gráfico muestran resultados del pos test de las 41 unidades de análisis del grupo experimental y de control respectivamente, respecto a escala promedio del desarrollo de la autonomía, siendo los siguientes:

En el grupo experimental ninguna unidad de análisis se ubicó en la escala “**en inicio**”, mientras que el 40% que equivale a 8 niños del grupo de control se ubicaron en esta escala, este resultado nos muestra que el efecto del programa “juego libre en los sectores”, en el grupo experimental es significativo.

En el grupo experimental el 23.81% de las unidades de análisis que equivale a 5 niños se ubicaron en la escala “**en proceso**” mientras que el 35% que equivale a 7 niños del grupo de control se ubicaron en esta escala, es decir un porcentaje mínimo se encuentra en proceso de lograr los indicadores de su autonomía.

En el grupo experimental el 76.19% de las unidades de análisis que equivale a 16 niños se ubicaron en la escala “**logro previsto**” mientras que el 25% que equivale a 5 niños del grupo de control se ubicó en esta escala, es decir se observa claramente el progreso de los niños con respecto al logro previsto según los indicadores planteados.

Estas cifras muestran que en el grupo experimental el 100% de las unidades de análisis obtuvieron logros en su autonomía, situación contraria en el grupo de control puesto que el 40% de las unidades de análisis aun requieren abordar el logro de los indicadores de la autonomía.

4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS

Sometemos a prueba la hipótesis planteada que permitirá darle el carácter científico a la presente investigación.

Para tal efecto se ha considerado los siguientes criterios:

a) Formulación de la Hipótesis

H₀: Si la aplicación del juego libre en los sectores no es efectiva, entonces no influye en gran medida en el desarrollo de la autonomía en los en los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018.

H₁: Si la aplicación del juego libre en los sectores es efectiva, entonces influye en gran medida en el desarrollo de la autonomía en los en los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018.

Donde:

H₀ : Hipótesis Nula

H₁ : Hipótesis Alterna

C (GE): Autonomía en los niños de cuatro años del grupo experimental.

C (GC): Autonomía en los niños de cuatro años del grupo de control.

μ_e : Media poblacional respecto al grupo experimental.

μ_c : Media poblacional respecto al grupo de control.

Tablas de contingencia

		Resumen del procesamiento de los casos					
		Casos					
		Válidos		Perdidos		Total	
		Porcent		Porcent		Porcent	
		N	aje	N	aje	N	aje
Resultado	pretest	21	100,0%	0	,0%	21	100,0%
<p>promedio respecto a la autonomía * Resultado postest promedio respecto a la autonomía</p>							

Tabla de contingencia Resultado pretest promedio respecto a la autonomía *

Resultado posttest promedio respecto a la autonomía

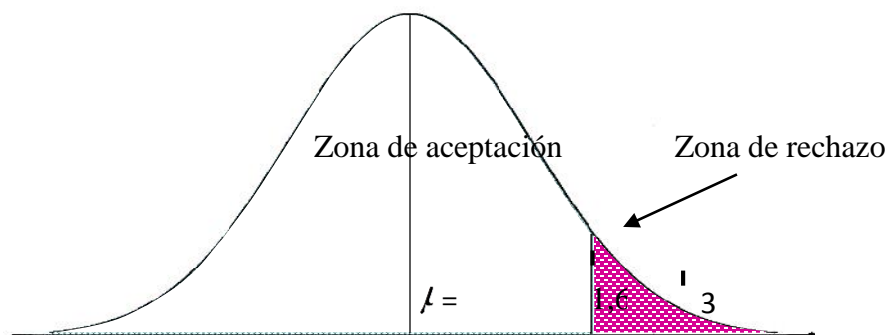
	Resultado posttest promedio respecto a la autonomía		Total
	proceso	logro previsto	
Resultado pretest inicio Recuent	5	12	17
promedio respecto a la autonomía	23,8%	57,1%	81,0%
o			
% del total			
proces Recuent	0	4	4
o			
% del total	,0%	19,0%	19,0%
Total Recuent	5	16	21
o			
% del total	23,8%	76,2%	100,0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Sig. exacta (bilateral)
Prueba de McNemar		0,001. ^a
N de casos válidos	21	

a. Ambas variables deben disponer de categorías idénticas.

Nivel de significancia = 5% = 0.05



INTERPRETACIÓN

El valor de 3.45 es mayor que 1,684 en consecuencia se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1), es decir se tiene indicios suficientes para afirmar que sí, el Juego libre en los sectores tienen efectos positivos, entonces desarrollará la autonomía en los niños de 4 años de edad de la I.E.I. 004 Aparicio Pomares.

4.3. DISCUSION DE RESULTADOS

El presente trabajo de investigación muestra resultados significativos en el desarrollo de la autonomía, que se lograron a través de diversas actividades dentro del juego libre en los sectores, así mismo ha sido estudiado desde diferentes puntos de vista y enfoques como son, las diversas teorías que dan soporte al juego libre o juego trabajo en las aulas de preescolar nos permitieron realizar diversas actividades de juego en los diversos sectores que se presentan dentro del aula.

Los antecedentes de estudio describen y demuestran resultados sobre una variedad de propuestas, de estrategias que se emplean durante el juego libre en los sectores, asumiendo que un punto importante es la organización e implementación de los sectores que deben provocar aprendizajes en los niños y niñas. En consecuencia, la presente investigación favorece significativamente el desarrollo de la autonomía en niños y niñas de 5 años de Educación Inicial vinculada al momento pedagógico del juego libre; los mismos que se confirman con los resultados estadísticos.

Las bases teóricas se sustentan en los fundamentos del método Montessori, Reggio Emilia, el método Aucouturier entre otros, ya que demuestran ser experiencias educativas exitosas que utilizan al juego como principal estrategia de enseñanza aprendizaje para los niños de edad preescolar. Esto se confirma con los resultados mostrados en las tablas y figuras comparativas del postest del grupo en estudio, que fue significativo.

Finalmente, el Juego libre en los sectores aplicado para la presente investigación luego de un test respectivo arrojó los siguientes porcentajes.

Decisión, como el valor de 3.45 es altamente mayor respecto a 1.684, en consecuencias se rechaza la hipótesis nula que afirma que la media de los puntajes obtenidos en el post test del G.E. es el promedio de los puntajes obtenidos en el post test del G.C con un nivel de significación de 0.05 y se corrobora que el promedio de los puntajes obtenidos en el post test del G.E es superior al promedio de los puntajes obtenidos en el post test del G.C.

La región de rechazo es el intervalo $(1.684, \infty)$

Lo que podemos decir que luego de aplicar el Juego libre en los sectores, los niños de grupo experimental obtuvieron un puntaje bastante significativo, habiendo desarrollado la toma de decisiones, independencia y seguridad en sí mismo, lo que en su conjunto nos indica el desarrollo de su autonomía, demostrando así la efectividad del programa.

CONCLUSIONES

En el presente trabajo de investigación titulado “Juego libre en los sectores y su influencia en el desarrollo de la autonomía de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018”, se llegó a las siguientes conclusiones:

1. El nivel de efectividad del Juego libre en los sectores es significativo en el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas del nivel inicial de 4 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018. Demostrándose este resultado en el valor obtenido en el procesamiento estadístico de la **prueba de McNemar** de 3.45 el cual es altamente mayor respecto a 1.684, en consecuencias se rechaza la hipótesis nula y se se acepta la hipótesis alterna demostrando estadísticamente indicios suficientes para afirmar que sí, el Juego libre en los sectores tienen efectos positivos, entonces desarrollará la autonomía en los niños de 4 años de edad de la I.E.I. N°004 Aparicio Pomares.
2. El nivel de efectividad del juego libre en los sectores es significativo en el sentido de que promueve la toma de decisiones en los niños y niñas del nivel inicial de 4 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018.
3. El nivel de efectividad del juego libre en los sectores es significativo en el sentido de que promueve la independencia y seguridad en sí mismo en los niños y niñas del nivel inicial de 4 años de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018.

RECOMENDACIONES

- A los docentes de las diversas Instituciones Educativas públicas y privadas encargados de la importante tarea de educar y buscar soluciones para subsanar posibles problemas de autonomía de sus niños, recomendamos considerar y valorar el momento pedagógico del Juego libre en los sectores para fomentar competencias y capacidades que corresponden a la formación integral del niño.
- Sugerimos adecuar las sesiones diseñadas y propuestas en el presente trabajo de investigación de acuerdo a su realidad; ya que este trabajo no es un todo sino las bases para nuevas investigaciones. En este sentido se sugiere tomar como antecedente o modelo el presente trabajo de investigación para lograr en los niños el desarrollo de su autonomía en sus diversas dimensiones.
- Impartir y sensibilizar a los padres de familia sobre la importancia de promover y desarrollar la autonomía de los niños y que ellos pueden ser partícipes en promover la toma de decisiones, independencia y seguridad en sí mismo de sus hijos con ejercicios prácticos, creativos e innovadores que el docente debe impartirles.
- Promover experiencias innovadoras en los sectores del aula para realizar el juego libre, los mismos que deben ser intencionadas a lograr aprendizajes específicos diversos y deben ser de acuerdo a la edad del niño, intereses y necesidades de aprendizaje que presentan.

BIBLIOGRAFÍA

Abad, J. (2008). Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil. (Tesis doctoral).

Anderson, J. (2006). Entre cero y cien: Socialización y desarrollo en la niñez temprana en el Perú. Lima: Ministerio de Educación.

Andrade, M. (2004). El desarrollo de la habilidad para resolver conflictos interpersonales a través del juego dramático. Un estudio con niños de 5 años. Proyecto de Investigación para una mejor educación. Lima: Grupo de Análisis para el Desarrollo (GRADE).

Baquero, R. (1997). Vigotsky y El Aprendizaje escolar. Argentina: Aique.

Blázquez, D y Ortega, E. (1988). La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años. Cincel: Madrid.

Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo)

Casas, F. (2004) "El desarrollo social y sus contextos". En: Primer Congreso Internacional de Educación Inicial. Pedagogía Infantil, Retos, Hallazgos y Posibilidades. Lima: Centauro Editores.

Comellas, María Jesús. Los hábitos de autonomía, Proceso de adquisición. Ediciones Ceac. Educación Primaria. España. 2000.

De Castro Hernández, C., & Escorial González, B. (2006). El juego de construcción: una experiencia matemática para la escuela infantil. *Indivisa*, 15-17.

Del Pozo Andrés, M. d. (2007). Desde L'Ermitage a la Escuela Rural Española: introducción, difusión y apropiación de los "centros de interés" decrolyanos (1907-1936). *Revista de Educación*, 143- 166.

Garvey, C. (1985). El juego infantil. Madrid: Morata.

Gitlin-Weiner, K.; Sandgrund, A. y Schaefer, Ch. (2000). Play diagnosis and assessment. John Wiley & Sons, Inc. n Grantham-McGregor, S.; et al. (2007). Developmental potencial in the first 5 years for children in developing countries.

Hernández, M y Ullán de L Afuente, A.M^a. (2007). La creatividad a través del juego. Amarú: Salamanca.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2000). METODOLOGÍA de la investigación. México: Interamericana.

Johnson, J.; Christie, J.; Yawkey, T. (1999). Play and early childhood development. Second edition. USA: Longman.

Kamil, L. (1986) La autonomía como objetivo de la educación.

Malajovich, A. (2008). Recorridos Didácticos en la Educación Inicial. Buenos Aires: Paidós.

Martín, A; Ramírez, C; Martínez, A; Gómez, V y Arribas, L. (1995). Actividades Lúdicas. El juego, alternativa de ocio para jóvenes. Popular: Madrid.

Mayor, A. (1986). Historia de la Educación Física Infantil en España en el Siglo XIX. Universidad de Alcalá. Servicio de Publicaciones: Madrid.

Ministerio de Educación (2005). PEAR Subcomponente Inicial. Propuesta pedagógica para niñas y niños de 0 a 3 años de zonas rurales. Documento elaborado por Ma. Del Rosario Rivero.

Ministerio de Educación (2008). Propuesta pedagógica de educación inicial. Guía curricular. Lima: Dirección de Educación Inicial.

Ministerio de Educación. (2014). Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular. Lima: Ministerio de Educación.

Navarro, J y Martín, C. (2010). Psicología de la educación para docentes. Pirámide: Madrid.

Penchansky de Bosch, L., de Szulanski, S. G., Cañique, H., Castro, C., Haydée, G., Clotilde Sardon, M., . . . Rogozinski, V. (S/F). El juego. S/C: Novedades Educativas.

Romero, V y Gómez, M. (2008). El juego infantil y su metodología. Altamar: Barcelona.

Sarlé, P., Garrido, R., Rosemberg, C., & Rodríguez Saez, I. (2008). Enseñar en clave de juego: enlazando juegos y contenidos. Buenos Aires: Publicaciones Educativas y Material Didáctico.

Silva, G. (1999). Conductas agresivas y prosociales entre niños de tres a cinco años. Proyecto: Prevención de agresiones en niños pequeños. Informe diagnóstico. Ministerio de Educación y Fundación Bernard van Leer. Lima: Ministerio de Educación.

Silva, G. (2003). “El juego como motor y espejo del desarrollo infantil”. Conferencia para el Taller “Todo empezó como jugando. Acerca del Juego y el Jugar”. Grupo Carretel: 16 de Mayo de 2003, Centro Cultural de la PUCP.

WEBGRAFÍA

- ALVARADO, A. La teoría del juego según Jean Piaget.
<http://www.slideshare.net/mediadora/el-juego-segun-jean-piaget>
- GARCÍA, A. La Importancia del Juego y Desarrollo en Educación Infantil.
<http://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.htm>
- JARQUE GARCÍA; Jesús. “La Importancia de la autonomía personal”. Disponible en línea:
[<http://www.educapadres.com/2008/11/28/la-importancia-de-la-autonomia-personal>]
- YAGOSESKY, Renny. “La Autonomía: Decidir por mí”. Disponible en línea:
[<http://www.pnlnet.com/chasq/a/15959>]
- WAINWRIGHT, N. Los tipos de juegos cognitivos según Piaget.
http://www.ehowenespanol.com/tipos-juegos-cognitivos-segun-piaget-lista_53115/

ANEXOS

DOCUMENTOS

SESIONES DE APRENDIZAJE Y

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

NOMBRE DE LA SESIÓN: Puedo hacerlo solo

AULA:

FECHA DE APLICACIÓN: 04 de mayo de 2018

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Afirma su identidad	Se valora a sí mismo	Actúa y toma decisiones propias, y resuelve con autonomía situaciones cotidianas.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS
HORA DEL JUEGO	<p>PLANIFICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Al ingresar al aula, cada niño elegirá el sector de su agrado o preferencia e indicara el nombre de dos amigos con quienes les gustaría jugar. Tomando en cuenta que en cada sector estarán un promedio de 6 a 7 niños. <p>ORGANIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Una vez conformado los grupos de juego, los niños se ubican en el sector que eligieron e inician sus juegos de manera autónoma. <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños encontraran en cada sector diversos materiales novedosos y diferentes a los que tenían: Sector de hogar: se les presentara teléfonos celulares de juguete y cochecito de muñeca.

	<p>Sector de música: se les presentara dos micrófonos de juguete.</p> <p>Sector de dramatización: se presentara mascararas o antifaces de personajes animados y telas para que lo empleen como capas de superhéroes.</p> <p>Sector de construcción: se presentara vasos descartables en forma de torres.</p> <p>ORDEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleando la canción “a guardar” se les indicara a los niños que tenemos 10 minutos para ordenar y guardar todos los juguetes. • Luego los niños se ubicaran en sus asientos y se les entregara en cada mesa imágenes de caritas para que completen las emociones que sintieron durante el juego y colocaran su nombre. • Luego los niños pegaran en la pizarra la carita que completo. <p>SOCIALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbaliza cada grupo ¿a qué jugaron?, ¿cómo jugaron? ¿Quiénes jugaron? <p>REPRESENTACIÓN</p> <p>Luego se les entregara una hoja y plumones para representar los juguetes que más les gusto.</p>
RUTINAS	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones.

NOTA: Cada sector estará preparado para fomentar la autonomía de los niños y niñas, proporcionándoles diversos materiales de manera progresiva





SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

NOMBRE DE LA SESIÓN: Invento nuevos juegos

AULA:

FECHA DE APLICACIÓN: 04 de mayo de 2018

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Demuestra autonomía, seguridad e iniciativa ampliando el repertorio de sus acciones y movimientos.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS
HORA DEL JUEGO	<p>PLANIFICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y las niñas eligen el collar que les guiara mediante imágenes al sector donde jugara mientras los otros niños y niñas llegan al aula. Tomando en cuenta que en cada sector estarán un promedio de 6 a 7 niños. <p>ORGANIZACIÓN</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Una vez conformado los grupos de juego, los niños se ubican en el sector que eligieron e inician sus juegos de manera autónoma. <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños encontraran en cada sector diversos materiales novedosos y diferentes a los que tenían: Sector de hogar: se les presentara una caja con prendas de vestir de diferentes trabajadores de la comunidad (gorrito de enfermera, sombrero de policía, etc). Sector de música: se les presentara dos instrumentos musicales hechos con materiales reciclables. Sector de dramatización: se presentara mascararas o antifaces de personajes de dibujos animados. Sector de construcción: se presentara una torre formada con vasos y platos descartables. <p>ORDEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleando dinámica “el rey manda” se les indicara a los niños que tenemos 10 minutos para ordenar y guardar todos los juguetes. <p>SOCIALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbaliza cada grupo ¿a qué jugaron?, ¿cómo jugaron? ¿Quiénes jugaron? <p>REPRESENTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego se les entregara una hoja y plumones para dibujar los juguetes que les gustaría tener en cada sector para un próximo juego.
--	---

RUTINAS	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones.
----------------	--

NOTA: Cada sector estará preparado para fomentar la autonomía de los niños y niñas, proporcionándoles diversos materiales de manera progresiva.





SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

NOMBRE DE LA SESIÓN: Construimos juegos fantásticos

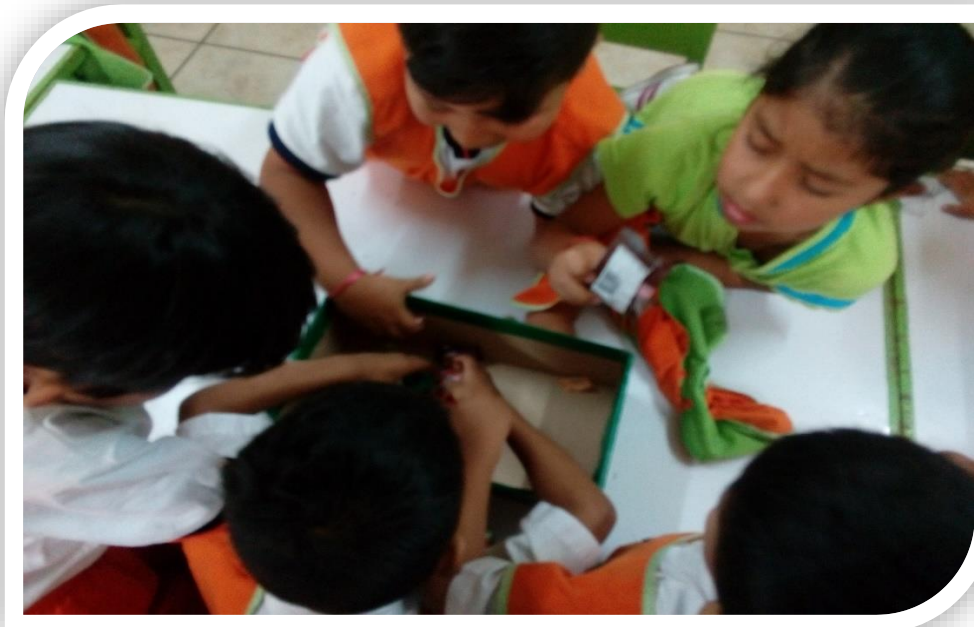
AULA:

FECHA DE APLICACIÓN: 08 de mayo de 2018

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Afirma su identidad	Se valora a sí mismo	Crea y propone juegos, demostrando su autonomía.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS
HORA DEL JUEGO	<p>PLANIFICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al ingresar al aula, cada niño elegirá el sector de su agrado o preferencia e indicará el nombre de dos amigos con quienes les gustaría jugar. Tomando en cuenta que en cada sector estarán un promedio de 6 a 7 niños. <p>ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una vez conformado los grupos de juego, los niños se ubican en el sector que eligieron e inician sus juegos de manera autónoma. <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños encontraran en cada sector diversos materiales novedosos y diferentes a los que tenían: Sector de hogar: se les una caja sorpresa con alimentos de juguete.

	<p>Sector de música: se les presentara una caja sorpresa con dos CD de música infantil.</p> <p>Sector de tiendita: se presentará una caja sorpresa con envolturas de golosinas.</p> <p>Sector de ciencia: se presentará una caja sorpresa con tierra, otra caja con piedritas y algunos caracoles sobre hojas verdes. Luego los niños procederán a realizar sus juegos motivándolos a crear nuevos juegos fantásticos. Entregamos tarjetas de colores: rojo a los niños que no proponen juegos, amarillo a los niños que proponen medianamente sus juegos y verde a los niños que proponen ideas completas en sus juegos, demostrando autonomía. De esta forma serán evaluados.</p> <p>ORDEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “cuando tengan muchas ganas de...” se les indicara a los niños que tenemos 10 minutos para ordenar y guardar todos los juguetes. • Luego los niños se ubicarán en sus asientos y se les entregara en cada mesa imágenes de caritas para que completen las emociones que sintieron durante el juego y colocaran su nombre. • Luego los niños pegaran en la pizarra la carita que completo. <p>SOCIALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbaliza cada grupo ¿a qué jugaron?, ¿cómo jugaron? ¿Quiénes jugaron? <p>REPRESENTACIÓN:</p> <p>Luego se les entregara una hoja y plumones para representar los juguetes que más les gusto.</p>
RUTINAS	{Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones.





SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

NOMBRE DE LA SESIÓN: Puedo hacerlo solo

AULA:

FECHA DE APLICACIÓN: 08 de mayo de 2018

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Afirma su identidad	Se valora a sí mismo	Actúa y toma decisiones de hábitos de higiene (lavado de manos), demostrando su autonomía.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS
HORA DEL JUEGO	<p>PLANIFICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Al ingresar al aula, cada niño elegirá una tarjeta para identificar el sector donde realizara sus juegos. Tomando en cuenta que en cada sector estarán un promedio de 6 a 7 niños. <p>ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Una vez conformado los grupos de juego, los niños se ubican en el sector que les corresponde e inician sus juegos de manera autónoma <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños encontraran en cada sector diversos materiales novedosos y diferentes a los que tenían: Sector de hogar: se colocara útiles de limpieza e higiene personal (jabón, toalla, tina de baño pequeño, pañales para las muñecas, etc.) para que puedan emplearlo en sus juegos.

Sector de dramatización: se presentara títeres paleta de



personajes diversos que

estén practicando hábitos de higiene personal.

Sector de construcción: se presentara rompecabezas gigantes de hábitos de higiene personal, elaborados con y cartulinas (5 a 6 piezas).

ORDEN:

- Empleando el juego del “rey manda” se les indicara a los niños que tenemos 10 minutos para ordenar y guardar todos los juguetes. En este momento se indicara, que los niños que ordenan y guarden solos lo que les corresponde recibirán una carita feliz con corona, los niños que lo hacen de manera regular recibirán la carita feliz y los niños que no logran ordenar sus juguetes recibirán su carita triste.
- Así mismo recibirán su carita con corona los niños que se laven solos y muy bien las manitos, los niños que necesitan ayuda o indicaciones para lavarse las manitos recibirán su carita feliz y los niños que fomentan desorden y no se lavan bien las manos recibirán su carita triste.

SOCIALIZACIÓN:

- Verbaliza cada grupo ¿Quiénes lograron cumplir sus responsabilidades solos?, ¿Quiénes necesitaron ayuda? ¿Quiénes esperaron que se les indique varias veces lo que tienen que hacer?

REPRESENTACIÓN:

	<ul style="list-style-type: none">• Luego se colocara en la pizarra un papelote con el nombre de todos los niños y se les entregara un plumón para que de manera ordenada coloquen la carita que recibió cada uno.
RUTINAS	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones.







SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5



NOMBRE DE LA SESIÓN: Todo es posible!!

AULA:

FECHA DE APLICACIÓN: 10 de mayo de 2018

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Afirma su identidad	Se valora a sí mismo	Actúa y toma decisiones de hábitos de orden, demostrando su autonomía.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS
HORA DEL JUEGO	<p>PLANIFICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Al ingresar al aula, cada niño elegirá una tarjeta para identificar el sector donde realizara sus juegos. Tomando en cuenta que en cada sector estarán un promedio de 6 a 7 niños. <p>ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Una vez conformado los grupos de juego, los niños se ubican en el sector que les corresponde e inician sus juegos de manera autónoma. <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños encontraran en cada sector diversos materiales que deberán ordenar de acuerdo a su criterio, creatividad e imaginación.

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños deben demostrar su autonomía para ordenar los materiales o juguetes de acuerdo a un criterio lógico.  <p>ORDEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleando el juego del “cuando tengas muchas ganas de...” se les indicara a los niños que tenemos 10 minutos para ordenar y guardar todos los juguetes. En este momento se indicara, que los niños que ordenan y guarden solos lo que les corresponde recibirán un collar de carita feliz con corona, los niños que lo hacen de manera regular recibirán un collar de carita feliz y los niños que no logran ordenar sus juguetes recibirán su collar de carita triste.  <p>SOCIALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbaliza cada grupo ¿Quiénes lograron cumplir sus responsabilidades solos?, ¿Quiénes necesitaron ayuda? ¿Quiénes esperaron que se les indique varias veces lo que tienen que hacer? <p>REPRESENTACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego se colocara en la pizarra un papelote con el nombre de todos los niños y se les entregara un plumón para que de manera ordenada coloquen la carita que recibió cada uno.
RUTINAS	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones.





SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6





NOMBRE DE LA SESIÓN: ¡Pongo orden y limites cuando se necesita!!

AULA:

FECHA DE APLICACIÓN: 10 de mayo de 2018

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Afirma su identidad	Se valora a sí mismo	Actúa y toma decisiones para poner orden y limites, demostrando su autonomía.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS
HORA DEL JUEGO	<p>PLANIFICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Al ingresar al aula, cada niño elegirá una tarjeta para identificar el sector donde realizara sus juegos. Tomando en cuenta que en cada sector estarán un promedio de 6 a 7 niños. <p>ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Una vez conformado los grupos de juego, los niños se ubican en el sector que les corresponde e inician sus juegos de manera autónoma. <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños encontraran en cada sector diversos materiales que deberán ordenar de acuerdo a su criterio, creatividad e imaginación. Los niños deben demostrar su autonomía para ordenar los materiales o juguetes de acuerdo a un criterio lógico.

	<ul style="list-style-type: none"> En este proceso los niños que observen situaciones que requieran de la intervención de otros niños deberán asumir actitudes autónomas para poner orden y límites dentro del grupo. En este momento se indicará, que los niños que ordenan y guardan solos lo que les corresponde recibirán un collar de carita feliz con corona, los niños que lo hacen de manera regular recibirán un collar de carita feliz y los niños que no logran ordenar sus juguetes recibirán su collar de carita triste. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">     </div> <p>ORDEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Empleando el juego del “cuando tengas muchas ganas de...” <p>SOCIALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Verbaliza cada grupo ¿Quiénes lograron poner orden durante los juegos?, ¿Quiénes necesitaron límites para continuar con los juegos? ¿Quiénes no hicieron nada cuando vieron desorden dentro del grupo? <p>REPRESENTACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Luego se colocará en la pizarra un papelote con el nombre de todos los niños y se les entregará un plumón para que de manera ordenada coloquen la carita que recibió cada uno.
RUTINAS	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones.





SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

NOMBRE DE LA SESIÓN: ¡Soy un niño muy educado!!

AULA:

FECHA DE APLICACIÓN:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Afirma su identidad	Se valora a sí mismo	Actúa con respeto, empleando palabras mágicas de manera autónoma durante sus juegos.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS
HORA DEL JUEGO	<p>PLANIFICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Al ingresar al aula, cada niño deberá pedir de forma educada el sector donde quiere jugar. Tomando en cuenta que en cada sector estarán un promedio de 6 a 7 niños. <p>ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Una vez conformado los grupos de juego, los niños se ubican en el sector que les corresponde e inician sus juegos de manera autónoma. <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños emplearan su imaginación para iniciar y continuar sus juegos. Antes de iniciar sus juegos se les recordara las palabras mágicas que deberán emplear: por favor, disculpa, gracias, permiso.

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños deberán reconocer los momentos de juego donde deben emplear sus palabras mágicas. • Los niños que emplean de manera autónoma sus palabras mágicas recibirán una estrellita de estikers. De esta manera se podrá identificar a los niños que demuestren autonomía en el uso de palabras mágicas. <p>ORDEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleando el juego de “de tin marin de don...” Al pronunciar las palabras mágicas el aula estará ordenado. <p>SOCIALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbaliza cada grupo ¿Quiénes emplearon las palabras mágicas solos?, ¿Quiénes no emplearon las palabras mágicas? ¿Quiénes esperaron que se les indique varias veces lo que tienen que hacer? <p>REPRESENTACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego se colocara en la pizarra un papelote con el nombre de todos los niños y se les entregara un plumón para que de manera ordenada indiquen cuantas estrellitas obtuvieron.
RUTINAS	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones.





SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

NOMBRE DE LA SESIÓN: ¡Soy el guardián del respeto y del amor!!

AULA:

FECHA DE APLICACIÓN:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Afirma su identidad	Se valora a sí mismo	Actúa y toma la iniciativa para mantener el respeto en el aula.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS
HORA DEL JUEGO	<p>PLANIFICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al ingresar al aula, cada niño elegirá una ficha para identificar el sector donde realizará sus juegos. Tomando en cuenta que en cada sector estarán un promedio de 6 a 7 niños. <p>ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una vez conformado los grupos de juego, los niños se ubican en el sector que les corresponde e inician sus juegos de manera autónoma. <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños encontraran en cada sector aparte de los juguetes o elementos de juego, tres tarjetas:



COMPAÑERISMO. AYUDA MUTUA
PELEAR



PROHIBIDO



COMPARTIR

- Todos los niños pueden ser guardianes dentro de sus juegos y deberán emplear las tarjetas cuando observen que es necesario, para intervenir frente a sus compañeros y fomentar el respeto y afecto entre todos.
- Los niños que emplean de manera autónoma las tarjetas recibirán una estrellita de estikers. De esta manera se podrá identificar a los niños que demuestren autonomía en el uso de tarjetas. Al finalizar los niños que obtuvieron más estikers serán nombrados como los guardianes del aula y premiados con una lámina de estikers.

ORDEN:

- Empleando el juego del “cuando tengas muchas ganas de...”. los niños ordenaran toda el aula.

SOCIALIZACIÓN:

- Verbaliza cada grupo ¿Quiénes fueron los guardianes en cada sector durante los juegos?, ¿Quiénes necesitaron

	<p>portarse con respeto y amor? ¿Quiénes no hicieron nada cuando vieron desorden dentro del grupo?</p> <p>REPRESENTACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none">• Luego se colocara en la pizarra un papelote con el nombre de todos los niños y se les entregara un plumón para que de manera ordenada coloquen la carita que recibió cada uno.
RUTINAS	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones.





SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

NOMBRE DE LA SESIÓN: Hoy nos toca crear y construir

AULA:

FECHA DE APLICACIÓN:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Afirma su identidad	Se valora a sí mismo	Emplea diversos elementos para crear y construir nuevos juguetes de manera autónoma.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS
HORA DEL JUEGO	<p>PLANIFICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Al ingresar al aula, cada niño elegirá una tarjeta para identificar el sector donde realizará sus juegos. Tomando en cuenta que en cada sector estarán un promedio de 6 a 7 niños. <p>ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Una vez conformado los grupos de juego, los niños se ubican en el sector que les corresponde y observan todos los elementos que tienen para dar espacio a su imaginación y creatividad de manera autónoma. <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO:</p>

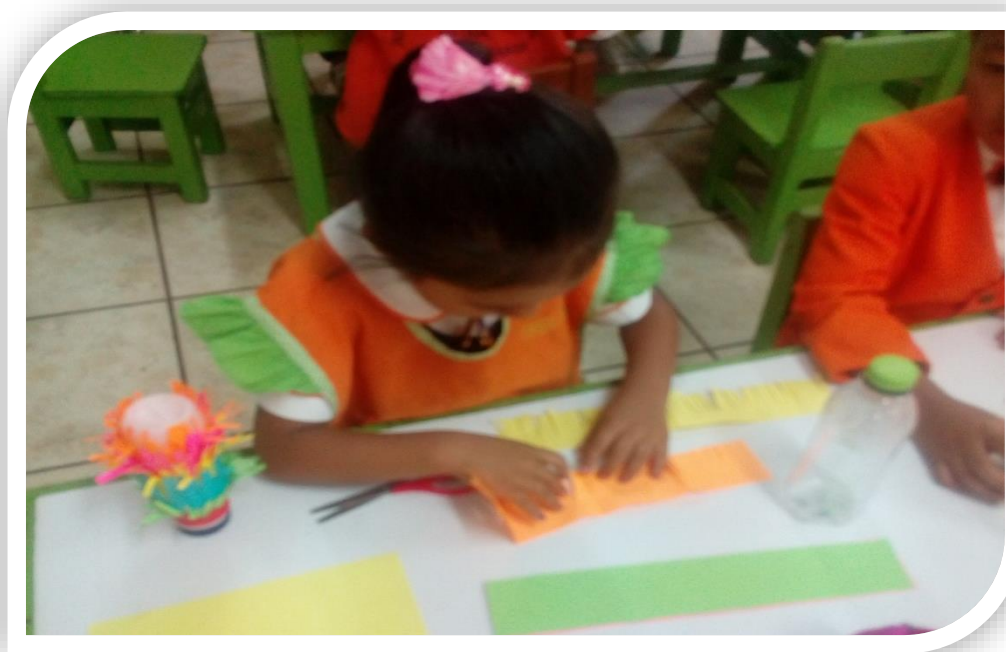
- Los niños encontraran en cada sector diversos elementos y/o materiales, como:
- Sector de hogar: se colocará sombreros, corbatas, mandil, máscaras de papel para varoncitos y mujercitas y figuras (flores, corazones, muñequitos, carritos, héroes, avioncitos) para que los niños peguen decorándolos.
- Sector de música: se colocará botellitas descartables pequeñas y granos en un recipiente para que elaboren sus maracas con los materiales de su agrado.
- Sector de construcción: se colocará cajas de cartón (Kolinós, jarabes, zapato, etc.), llantitas usadas de carritos viejos, goma, figuras diversas para que peguen armando o construyendo carritos, camiones, tren, etc.
- Sector de dramatización: los niños encontraran siluetas de personajes de sus dibujos animados favoritos para pintarlos con plumones, también encontraran baja lenguas, paliglobos, palitos de brochetas, para que armen sus títeres paleta.
- Los niños que construyan sus juguetes con autonomía recibirán su tarjeta verde, los que no terminaron de construir, tarjeta amarilla, los que no construyeron tarjeta roja.

ORDEN:

- Empleando el juego del “rey manda” se les indicara a los niños que tenemos 10 minutos para ordenar y guardar todos los juguetes.

	<p>SOCIALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none">• Verbaliza cada grupo ¿Quiénes lograron construir sus juguetes solos?, ¿Quiénes necesitaron ayuda? ¿Quiénes esperaron que se les indique varias veces lo que tienen que hacer? <p>REPRESENTACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none">• Luego se colocara en la pizarra un papelote con el nombre de todos los niños y se les entregara un plumón para que de manera ordenada coloquen la carita que recibió cada uno.
RUTINAS	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones.









SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

NOMBRE DE LA SESIÓN: Soy capaz de ordenar mi sector

AULA:

FECHA DE APLICACIÓN:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Afirma su identidad	Se valora a sí mismo	Emplea su imaginación y creatividad para ordenar y presentar su sector.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS
HORA DEL JUEGO	<p>PLANIFICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Al ingresar al aula, cada niño elegirá el sector donde realizará sus juegos. Tomando en cuenta que en cada sector estarán un promedio de 6 a 7 niños. <p>ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Una vez conformado los grupos de juego, los niños se ubican en el sector que les corresponde se disponen a iniciar sus juegos. <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños encontraran en cada sector los juguetes con los cuales iniciaran sus juegos con iniciativa propia, compartiendo con sus compañeros diferentes espacios de juego. <p>Los niños.</p>

	<p>ORDEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleando la canción “a guardar” se les indicara a los niños que tenemos 15 minutos para ordenar y guardar todos los juguetes, dándoles la consigna de que esta vez todos ordenarán su sector de una manera creativa, podrán cambiar de posición los materiales, presentándolos adecuadamente. • Los niños que ordenan sus sectores y lo presentan con autonomía recibirán su tarjeta verde, los que no terminaron de ordenar tarjeta amarilla, los que no ordenaron tarjeta roja. <p>SOCIALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbaliza cada grupo ¿Quiénes lograron ordenar sus juguetes solos?, ¿Quiénes necesitaron ayuda? ¿Quiénes esperaron que se les indique varias veces lo que tienen que hacer? <p>REPRESENTACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego se colocara en la pizarra un papelote con el nombre de todos los niños y se les entregara un plumón para que de manera ordenada coloquen la carita que recibió cada uno.
RUTINAS	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones.





SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

NOMBRE DE LA SESIÓN: Soy excelente dibujando

AULA:

FECHA DE APLICACIÓN:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Afirma su identidad	Se valora a sí mismo	Representa sus dibujos empleando los recursos con iniciativa propia.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS
HORA DEL JUEGO	<p>PLANIFICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Al ingresar al aula, cada niño deberá pedir de forma educada el sector donde quiere jugar. Tomando en cuenta que en cada sector estarán un promedio de 6 a 7 niños. <p>ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Una vez conformado los grupos de juego, los niños se ubican en el sector que les corresponde e inician sus juegos de manera autónoma. <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños emplearan su imaginación para iniciar y continuar sus juegos. Antes de iniciar sus juegos se les recordara las normas de convivencia.

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños deberán reconocer los momentos de juego donde deben respetar las normas de convivencia. <p>ORDEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleando el juego de “el rey manda....” Iniciarán el orden de sus juguetes y sectores. <p>SOCIALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbaliza cada grupo ¿Quiénes ordenaron sus sectores?, ¿Quiénes no ordenaron sus sectores? ¿Cómo se ven los sectores ordenados? <p>REPRESENTACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego se colocará en las paredes varios papelotes (3 por cada mesa) y se les proporcionará diversos materiales (plumones gruesos, delgados, crayolas, tizas, colores, etc) para que representen elijan y representen con iniciativa lo que hicieron en los sectores. • Los niños que realizaron la actividad con iniciativa propia tendrán su estickers de rey, los que no demostraron total iniciativa tendrán su estickers de carita feliz y los que no demostraron iniciativa propia tendrán su carita triste. • En la ficha de evaluación se marcará el resultado de cada niño..
RUTINAS	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones.





SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

NOMBRE DE LA SESIÓN: Un dibujo diferente

AULA:

FECHA DE APLICACIÓN:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Afirma su identidad	Se valora a sí mismo	Representa sus dibujos demostrando autonomía

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS
HORA DEL JUEGO	<p>PLANIFICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Al ingresar al aula, cada niño deberá pedir de forma educada el sector donde quiere jugar. Tomando en cuenta que en cada sector estarán un promedio de 6 a 7 niños. <p>ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Una vez conformado los grupos de juego, los niños se ubican en el sector que les corresponde e inician sus juegos de manera autónoma. <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños emplearan su imaginación para iniciar y continuar sus juegos. Antes de iniciar sus juegos se les recordara las normas de convivencia.

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños deberán reconocer los momentos de juego donde deben respetar las normas de convivencia. <p>ORDEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleando el juego de “el rey manda...” Iniciarán el orden de sus juguetes y sectores. <p>SOCIALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbaliza cada grupo ¿Quiénes ordenaron sus sectores?, ¿Quiénes no ordenaron sus sectores? ¿Cómo se ven los sectores ordenados? <p>REPRESENTACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego se le proporcionara a cada niño una tiza de diferente color. • Saldremos al patio recordándoles las normas de convivencia. En el patio representaran sus dibujos de los amigos con quienes se sienten a gusto durante sus juegos. Los niños que realizaron la actividad con mucha autonomía tendrán su estikers de rey, los que demostraron poca autonomía tendrán su estikers de carita feliz y los que no demostraron autonomía tendrán su carita triste. • En la ficha de evaluación se marcara el resultado de cada niño.
RUTINAS	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones.





SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

NOMBRE DE LA SESIÓN: Cambiamos las normas

AULA:

FECHA DE APLICACIÓN:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Afirma su identidad	Autorregula sus emociones y comportamiento	Hace uso de la palabra como medio para proponer nuevas normas de convivencia para el desarrollo de sus juegos.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS
HORA DEL JUEGO	<p>PLANIFICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Al ingresar al aula, cada niño deberá pedir de forma educada el sector donde quiere jugar. Tomando en cuenta que en cada sector estarán un promedio de 6 a 7 niños. <p>ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Una vez conformado los grupos de juego, los niños se ubican en el sector que les corresponde. La maestra intervendrá para pedir al grupo de cada sector que propongan alguna norma o regla para el desarrollo de sus juegos. Los niños que propongan sus normas serán reconocidos con una medalla de policía como representante del orden en el aula. Luego iniciaran sus juegos de manera autónoma. <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños emplearan su imaginación para iniciar y continuar sus juegos. • Antes de iniciar sus juegos se les recordara las normas de convivencia que propusieron los niños. • Los niños que quieran proponer otras normas de juego como: jugar sin pelear, compartir los juguetes, emplear palabras mágicas, etc también serán reconocidos con sus medallas de policía. <p>ORDEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleando una melodía instrumental los niños iniciaran el orden de sus juguetes y sectores. Se les recuerda nuevamente que si desean proponer otras normas o reglas para este momento también lo pueden hacer. • Finalmente en un papelote con los nombres de todos los niños se marcara con una chek el nombre de los niños que son los policías del orden en el aula. <p>SOCIALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbaliza cada grupo ¿Sera importante las normas para los juegos?, ¿Qué pasaría si jugamos sin normas? ¿Quiénes son los policías del orden el día de hoy? <p>REPRESENTACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En un papelote podrán dibujar al compañero con quien se siente mejor jugando. • En la ficha de evaluación se marcara el resultado de cada niño.
RUTINAS	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

NOMBRE DE LA SESIÓN: Elijo bebidas saludables

AULA:

FECHA DE APLICACIÓN:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Practica actividades físicas y hábitos saludables	Adquiere hábitos alimenticios saludables y cuida su cuerpo. Aplica sus conocimientos y el uso de la tecnología para mejorar su calidad de vida.	Muestra independencia para elegir su bebida durante sus juegos.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS
HORA DEL JUEGO	<p>PLANIFICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Al ingresar al aula, cada niño deberá pedir de forma educada el sector donde quiere jugar. Tomando en cuenta que en cada sector estarán un promedio de 6 a 7 niños. <p>ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Una vez conformado los grupos de juego, los niños se ubican en el sector que les corresponde e inician sus juegos de manera autónoma.

	<p>EJECUCIÓN O DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none">• Los niños emplearan su imaginación para iniciar y continuar sus juegos.• Antes de iniciar sus juegos se les recordara las normas de convivencia.• Los niños deberán reconocer los momentos de juego donde deben respetar las normas de convivencia.• Al promedio de 20 minutos de iniciado el juego se les presentara tres bebidas: agua mineral o hervida, agua de manzanilla y refresco de sobre; se les indicara que pueden elegir la bebida que es más saludable para su cuerpo. <p>ORDEN:</p> <ul style="list-style-type: none">• Empleando el juego del silencio “Mudo” iniciaran el orden de sus juguetes y sectores, pero manteniendo silencio. <p>SOCIALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none">• Verbaliza cada grupo ¿Qué bebida eligieron?, ¿Por qué eligieron esa bebida? ¿Sera saludable para su cuerpo la bebida que eligieron?• Los niños que tienen claro sus respuestas y participan con iniciativa propia, recibirán estikers de sus personajes favoritos: spaiderman, princesa, etc.• En la ficha de evaluación se marcara el nombre de los niños que ganaron sus estikers para reconocer al que actúa con iniciativa propia. <p>REPRESENTACIÓN:</p>
--	---

	<ul style="list-style-type: none">• Los niños desarrollan una ficha de trabajo en donde diferenciaran las comidas saludables y no saludables.• En la ficha de evaluación se marcara el resultado de cada niño.
RUTINAS	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones.








SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

NOMBRE DE LA SESIÓN: A jugar!!

AULA:

FECHA DE APLICACIÓN:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Afirma su identidad	Autorregula sus emociones y comportamiento	Hace uso de la palabra como medio para proponer nuevos juegos con los materiales que se les proporciona.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS
HORA DEL JUEGO	<p>PLANIFICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Al ingresar al aula, cada niño deberá pedir de forma educada el sector donde quiere jugar. Tomando en cuenta que en cada sector estarán un promedio de 6 a 7 niños. <p>ORGANIZACIÓN:</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <ul style="list-style-type: none"> Una vez conformado los grupos de juego, los niños se ubican en el sector que les corresponde. La maestra indicara a los niños que al centro del aula tienen diversos materiales: </div> </div>

	<ul style="list-style-type: none"> • Carritos pequeños y medianos, vasos descartables, platos descartables, telas (mantas, sábanas), carteras. • Luego iniciarán sus juegos de manera autónoma. <p>EJECUCIÓN O DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños emplearán su imaginación para iniciar y continuar sus juegos. • Los niños que hacen uso correcto de la palabra para proponer nuevos juegos serán premiados con la pulsera de papel azul, los niños que hacen uso de la palabra para proponer juegos serán premiados con la pulsera de papel verde y los niños que no hacen uso de la palabra para proponer juegos tendrán la pulsera de papel rojo. • Luego se traslada el resultado a la ficha de evaluación para identificar a los niños autónomos <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p>ORDEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empleando una melodía instrumental los niños iniciarán el orden de sus juguetes y sectores. <p>SOCIALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbaliza cada grupo ¿Qué juegos crearon?, ¿Les gusto los juegos que propusieron? ¿Qué otros juegos pueden crear?
RUTINAS	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones.



