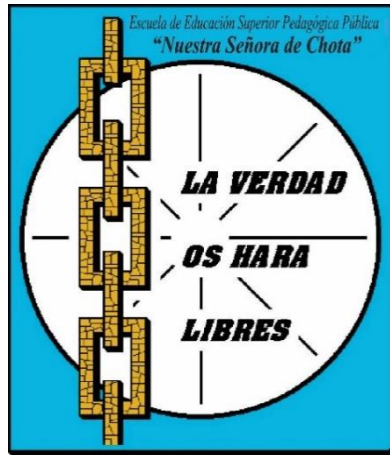


ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

“NUESTRA SEÑORA DE CHOTA”



El juego libre para desarrollar la autonomía en niños de 3 años en una institución de educación inicial de Chota, 2022

Tesis para optar el Título Profesional de:

Licenciado en Educación Inicial

Autora

Br. Liliana Yaquelini Muñoz Barboza

Asesora

Mag. María Elodia Silva Mego

Chota – Perú

2025



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR

Yo, Mg María Elodia Silva Mego, docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota” – Chota, asesor de Tesis titulada: El juego libre para desarrollar la autonomía en niños de 3 años en una institución de educación inicial de Chota, 2022; cuyo autora es Liliana Yaquelini Muñoz Barboza constato que la investigación tiene un índice de similitud de 23%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela Pedagógica.

Chota, 15 de abril de 2025

Mg. María Elodia Silva Mego
DNI: 27360839
<https://orcid.org/0009-0002-4031-8892>



DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR

Yo, Liliana Yaquelini Muñoz Barboza, egresada de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”, del Programa de Estudios de Educación Inicial, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la tesis titulada: “El juego libre para desarrollar la autonomía en niños de 3 años en una institución de educación inicial de Chota, 2022; pertenecen a mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis presentada:

1. No ha sido plagiado parcial ni totalmente.
2. He consignado las fuentes utilizadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. El documento no ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes en la Escuela Pedagógica.

Chota, 15 de abril de 2025

Liliana Yaquelini Muñoz Barboza:
DNI: 71791649
<https://orcid.org/0009-0006-2063-6083>

El juego libre para desarrollar la autonomía en niños de 3 años en una institución de educación inicial de Chota, 2022

Tesis presentada por:

Br. Liliana Yaquelini Muñoz Barboza

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”, para optar el Título de Licenciado en Educación Inicial.

APROBADA POR EL JURADO INTEGRADO POR:

Lic. Lilia Elizabeth Prado Gonzales
<https://orcid.org/0000-0002-0932-0428>
Presidenta

Dr. Hernando Núñez Medina
<https://orcid.org/0000-0003-3238-3491>
Vocal

Mg. Rosendo Delgado Vásquez
<https://orcid.org/0009-0002-2397-0563>
Secretario

*La educación es el arma más poderosa
que puedes usar para cambiar el mundo*
(Nelson Mandela, 1918)

Dedicatoria

Dedico esta investigación a Dios, a mi familia, especialmente a mi madre, y a mis hermanos por su apoyo y comprensión; porque siempre estuvieron dispuestos a ayudarme, generalmente en los momentos difíciles, me animaron a seguir adelante y me dieron fuerzas.

Gracias por todo su apoyo, hoy estoy cumpliendo uno de mis sueños.

Liliana Yaquelini.

Agradecimiento

Agradecer a Dios por darme salud y fuerzas de seguir superándome, a mis hermanos por brindarme apoyo incondicional, impulsándome a lograr lo que un día soñé, también a los profesores encargados de mi formación por su tiempo, dedicación y por sus conocimientos compartidos.

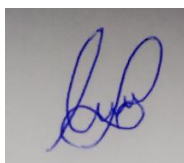
Liliana Yaquelini.

Declaratoria de autenticidad

Yo Liliana Yaquelini Muñoz Barboza, con DNI N° 71791649, egresada del Programa de Estudios Educación Inicial, doy fe que he seguido rigurosamente los procesos académicos y administrativos emanados por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”, para la elaboración y sustentación del trabajo “Tesis” que consta de 132 páginas. Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de mi entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud coincidencia es del 20%, estándar permitido por el Reglamento de Investigación de la Escuela de Educación Superior pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”

El autor.



Br. Liliana Yaquelini Muñoz Barboza

DNI 71791649

Índice

Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento	vii
Declaratoria de autenticidad	viii
Índice de Tablas.....	xii
Índice de figuras	xiii
Resumen	xiv
Absract.....	xv
Introducción.....	xvi

Capítulo I: Problema de investigación

1.1. Planteamiento del problema	17
1.2. Descripción del contexto	18
1.2.1. Contexto externo	18
1.2.2. Contexto interno	19
1.2.3. Descripción de los beneficiarios	19
1.2.4. Deconstrucción de la práctica	20
1.3. Formulación del problema.....	21
1.3.1. Problema general	21
1.3.2. Preguntas de acción	21
1.4. Objetivos.....	21
1.4.1. Objetivo general	21
1.4.2. Objetivos específicos	21
1.5. Hipótesis de acción.....	22
1.6. Hipótesis de investigación.....	22
1.7. Justificación.....	22

Capítulo II. Sustento teórico

2.1. Antecedentes.....	24
2.2. Marco teórico referencial	31
2.2.1. Autonomía en niños de 3 años.	31

2.2.2. <i>Definición de juego libre en Educación Inicial.</i>	35
2.3. Sistema de categorías y sub categorías.....	44

Capítulo III. Metodología

3.1. Enfoque, tipo y diseño de investigación.....	47
3.2. Métodos	49
3.2.1. <i>Método analítico.</i>	49
3.2.2. <i>Método observacional.</i>	50
3.2.3. <i>Método estadístico</i>	50
3.2.4. <i>Método hermenéutico</i>	50
3.3. Técnicas e instrumentos de recojo de información	51
3.3.1. <i>Ficha Observación</i>	51
3.3.2. <i>Diario de campo</i>	51
3.3.3. <i>Lista de cotejo</i>	52
3.3.4. <i>Ficha de observación</i>	52
3.3.5. <i>Prueba de entrada</i>	53
3.3.6. <i>Validez de la prueba de entrada</i>	53
3.3.7. <i>Confiabilidad de la prueba de entrada</i>	54
3.4. Técnica de análisis e interpretación de datos	55
3.4.1. <i>Análisis cuantitativo</i>	55
3.5. Plan de acción.....	57
3.5.1. Campos de acción: fundamentación	57
3.5.2. Matriz de plan de acción	58
3.6. Estrategias.....	62
3.6.1. <i>Sesiones de aprendizaje</i>	62

Capitulo IV. Resultados de la investigación

4.1. Descripción de los resultados	63
4.1.1. <i>Objetivo 1</i>	63

4.1.2. <i>Objetivo 2</i>	66
4.1.3. <i>Objetivo 3</i>	73
4.2. <i>Discusión de resultados</i>	80

Capítulo V. Conclusiones

5.1. <i>Conclusiones reflexivas</i>	83
5.2. <i>Sugerencias</i>	83
5.3. <i>Lecciones aprendidas</i>	84
<i>Referencias</i>	86
VI. <i>Anexos</i>	92
6.1. <i>árbol de problemas y objetivos</i>	92
6.2. <i>Matriz de consistencia</i>	94
6.3. <i>Instrumentos (prueba de entrada y prueba de salida)</i>	96
6.5. <i>Data de procesamiento de datos (resultados de prueba de salida)</i>	103
<i>Data de procesamiento de datos (resultados de prueba y salida)</i>	106
6.7. <i>Sesiones de aprendizaje</i>	109

Índice de Tablas

Tabla 1 <i>Diseño de triangulación concurrente (DIATRIAC)</i>	48
Tabla 2 <i>Validez de la prueba de entrada</i>	53
Tabla 3 <i>Confiabilidad de la prueba de salida el alfa de Cronbach</i>	54
Tabla 4 <i>Diagnóstico del Nivel de autonomía en niños de 3 años según subcategorías</i>	64
Tabla 5 <i>Nivel de autonomía en niños de 3 años según subcategorías</i>	77
Tabla 6 <i>Comparación del nivel de autonomía en la prueba de entrada y prueba de salida, según subcategorías</i>	78
Tabla 7 <i>Estadísticos descriptivos de la prueba de entrada y prueba de salida sobre habilidades socioemocionales</i> . 79	
Tabla 8 <i>Prueba T para muestras relacionadas entre la prueba de entrada y prueba de salida</i>	79

Índice de figuras

Figura 1 <i>Diagnóstico del Nivel de autonomía en niños de 3 años según subcategorías.....</i>	64
Figura 2 <i>Nivel de autonomía en niños de 3 años según subcategorías.....</i>	77
Figura 3 <i>Comparación del nivel de autonomía en la prueba de entrada y prueba de salida, según subcategorías... </i>	78

Resumen

La presente tesis investigación tiene como objetivo general, desarrollar la autonomía en niños y niñas de 3 años mediante el juego libre, de la I.E. N° 303 “Inmaculada de Chota”- Chota, el cual es esencial en el desarrollo personal, permitiendo al niño que pueda relacionarse consigo mismo y relacionarse con los demás que será útil en la autonomía del niño. Esta investigación surge desde el problema detectado en el aula “Roja” de 3 años, la cual está conformada por 25 estudiantes. Esta investigación fue aplicada y desarrollada desde un enfoque mixto, porque se hizo uso del método cuantitativo y cualitativo, de tipo triangulación concurrente, empleando la investigación- acción y el diseño pre-experimental. Por otro lado, se acepta la hipótesis alterna debido a que se lograron obtener buenos resultados, ya que los niños aprendieron a demostrar capacidad de elección, a colaborar al momento de vestirse, a tomar diferentes decisiones de acuerdo a las actividades, respetar los acuerdos de convivencia, expresar espontáneamente sus preferencias y disgustos, a ser agradecido y a ser empático con los demás. La mayoría de ellos aprendieron a jugar juntos, respetarse unos a otros, realizaron dinámicas, con ello desarrollaron la autonomía; las mejoras fueron notables, en cuanto a la autonomía en los niños en la prueba de entrada se obtuvo que un 80% de los niños se encontraban en inicio, un 20% de ellos en el nivel de proceso y ninguno de ellos en los niveles de logro y logro destacado. Según los resultados de la prueba de salida se obtuvo que el 28% de los estudiantes se encontró en el nivel de logro destacado, el 32% en el nivel de logro, el 40% en proceso y ninguno de los estudiantes en el nivel de inicio. La prueba T- student, nos muestra que el p-valor obtenido ($p = 0.00 < \alpha = 0.05$), por lo tanto, significa que existe evidencia estadística suficiente para rechazar la hipótesis nula, por lo tanto, se asegura que el juego libre, contribuye a desarrollar significativamente la autonomía en los niños de tres años.

Palabras clave: Autonomía, juego libre, empatía, relación consigo mismo, relación con los demás.

Absract

The general objective of this research thesis is to develop autonomy in 3-year-old boys and girls through free play, I.E. No. 303 “Inmaculada de Chota”-Chota, which is fundamental in personal development, allowing the child to relate to himself and relate to others, which will be useful in the child's autonomy. This research arises from the problem detected in the three-year “Green” classroom in 25 students. This research was applied and developed from a mixed approach, because the quantitative and qualitative method was used, of a concurrent triangulation type, using action research and pre-experimental design. On the other hand, the alternative hypothesis is accepted because good results were obtained, since the children learned to demonstrate the ability to choose, collaborate when dressing, make different decisions depending on the activities, respect coexistence agreements, and spontaneously express their preferences and aversions. , be grateful and be empathetic with others. The majority learned to play together, respect each other, carry out dynamics, thus developing autonomy; The improvements were notable, in terms of autonomy in the children, in the entrance test it was found that 80% of the children were at the beginning, 20% of them at the process level and none at the learning levels. achievement and outstanding achievement. According to the results of the exit test, it was found that 28% of the students were at the outstanding achievement level, 32% at the achievement level, 40% in process and none of the students at the initial level. . The Student's T test shows us that the p-value obtained ($p = 0.00 < \alpha = 0.05$), therefore, means that there is sufficient statistical evidence to reject the null hypothesis, therefore, it is ensured that free play, contributes significantly development of autonomy in three-year-old children.

Keywords: Autonomy, free play, empathy, relationship with oneself, relationship with others.

Introducción

La autonomía es fundamental en el aprendizaje de los niños mediante el juego libre ya que le da libertad de explorar, manipular y aprender por sí solo, y así en una vida futura no dependerá de nadie para resolver sus problemas; en la actualidad se ve que los padres no dejan que los niños sean autónomos, siempre ellos tratan de resolver sus problemas sin dejar que el niño explore y lo haga por sí solo.

En los últimos años, el modelo de enseñanza tradicional en el que el aprendizaje se percibe como un proceso normal, en el que el docente es la fuente del conocimiento y el alumno es un autor tanto pasivo como receptivo, ha comenzado a suscitar críticas por su finalidad pedagógica; abre la puerta a diferentes estudios, nuevos modelos y métodos de aprendizaje donde la autonomía en la educación es muy importante. La educación inicial en sí misma se considera una de las etapas más importantes del desarrollo humano completo, ya que sienta las "bases para el desarrollo potencial físico, emocional, cognitivo y social de cada individuo" que necesitará a lo largo de su vida.

Para llevar a cabo este trabajo se utilizaron instrumentos que son de tipo cuantitativos y cualitativos. Dentro de lo que corresponde a los cualitativos se tiene como principal instrumento el diario de campo, es una herramienta ventajosa e indispensable para los docentes, permite el recojo de información acerca de sus estudiantes, tiene como propósito el registro de las actividades que se programan en el plan de acción, mediante estos registros se obtiene detalle de los procesos, actividades y avances de los estudiantes con relación a la autonomía a lo largo de las diferentes actividades programadas. Por lo tanto, los instrumentos cuantitativos que se emplearon fueron la prueba de entrada y a su vez la prueba de salida, la cual sirvió para el recojo de la información y permitió tener una visión comparativa entre ambas, y poder determinar si es que se logró cumplir con el objetivo.

Por ende, esta investigación es muy importante para el aprendizaje de la autonomía. Titulada "El juego libre para desarrollar la autonomía en niños y niñas de 3 años en una Institución Educativa Inicial de Chota, 2022", está basada en la utilización del juego libre las cuales se utiliza material novedoso y adecuada para la realización de actividades y así lograr un mejor aprendizaje y desenvolvimiento de los niños según las sesiones planificadas. El objetivo principal es desarrollar la autonomía, con ayuda del juego libre. Se planteó como hipótesis que por medio del juego libre se puede mejorar la autonomía.

La estructura del presente trabajo de investigación esta constituidos de la siguiente manera: Las páginas preliminares donde se encuentra la portada, evaluación del jurado, la dedicatoria, el agradecimiento, los índices, resumen, abstract, introducción. El cuerpo de la tesis está compuesto por cinco capítulos:

Capítulo I: Problema de investigación. En este capítulo se encuentra toda la información referente al problema de investigación, el contexto externo, información del distrito de Chota y el contexto interno, mencionándose las características de la I.E. N° 303 “Inmaculada de Chota”. Seguido de ello se detalla la descripción de los beneficiarios, la deconstrucción de la práctica, la formulación del problema, los objetivo y la justificación.

Capítulo II: Sustento teórico. Se detalla el sustento teórico de la investigación, los antecedentes a nivel internacional, nacional y local; el marco histórico referencial, el sistema de categoría y subcategoría.

Capítulo III: Metodología. Se describe la metodología de investigación empleada, el enfoque, tipo de diseño, tipo de hipótesis; también se detalla los métodos empleados con las respectivas técnicas e instrumentos que ayudaron en el recojo de la información, análisis e interpretación de datos y el plan de acción con su matriz respectiva.

Capítulo IV: Resultados de la investigación. Se realiza la descripción de los resultados obtenidos. Se presenta el primer objetivo diagnosticar el nivel de autonomía en los niños y niñas de 3 años, de la I.E. N° 303 “Inmaculada de Chota” –Chota. Además, se muestran los resultados de la prueba de entrada, resultados de la ficha de observación y los resultados obtenidos del diagnóstico. A continuación, se presenta el segundo objetivo que es analizar la importancia del mejoramiento de aprendizaje en autonomía, realizando la estrategia del juego libre en niños y niñas de 3 años de edad de la I.E. N° 303 “Inmaculada de Chota” –Chota. Seguidamente se describe el tercer objetivo que consiste en evaluar y evidenciar la importancia de la estrategia de juego libre para desarrollar la autonomía en niños y niñas de 4 años de edad de la I.E. N° 303 “Inmaculada de Chota” –Chota, donde se describe los resultados de la observación en pares, la triangulación, categorización y los resultados de la prueba de salida. Antes de cerrar el capítulo también se describen las discusiones de los resultados obtenidos.

Capítulo V: Conclusiones y sugerencias. Se explica las conclusiones de manera reflexiva, sugerencias, lecciones aprendidas y acciones puestas en marcha para lograr una mejora.

Finalmente, se presenta los anexos que son: árbol de problemas, árbol de objetivos, instrumentos, sesiones de aprendizaje, la matriz de consistencia y evidencias fotográficas.

Capítulo I: Problema de investigación

1.1. Planteamiento del problema

La educación antigua ha sido una educación repetitiva y memorística, donde el docente solo se dedicaba a dictar su clase e imponer lo que tenían que hacer, centrándose en la transmisión de conocimientos con un enfoque en la teoría y memorización, más no pensaban que también mediante el juego los estudiantes podían aprender mucho mejor; en la actualidad se busca aprendizaje efectivo y autónomo, centrado en el alumno donde se brinda mayor libertad para desarrollar su propio camino educativo, orientándoles a la resolución de problemas con mayor énfasis en el interactivo aprendizaje y en fomento de habilidades sociales y emocionales

A medida que avancen los años se irá desarrollando esta característica, pero está claro que durante los primeros años se pueden establecer ejercicios que permitan esta evolución. Conseguir que los niños busquen alternativas y se replanteen es un logro que poco a poco se irá superando.

Ante esta situación, hemos comenzado a buscar mecanismos que permitan a los niños comprender un determinado problema y formarse el concepto de autonomía. En contextos donde la familia muchas veces limita o bloquea no es fácil formar autonomía.

El Ministerio de Educación estableció en 2009 que al finalizar la Educación Básica Regular se espera que los estudiantes cumplan con ciertas características.

Sin duda esta característica se irá formando conforme avance los años, pero está claro que durante los primeros años se puede establecer ejercicios que permitan esta evolución. Lograr niños que busquen alternativas de solución y además que replanteen es un logro que irá poco a poco superando.

Uno de los principales objetivos de esta etapa es la construcción de la autonomía, planteada como idea principal en la primera línea. Los niños pueden lograr aprendizajes sólidos si saben enfrentar una determinada realidad y como resultado dar soluciones a problemas comunes que corresponden a su edad.

El uso de juegos en la educación inicial permite conseguir aprendizajes. Catherine destaca algunas cualidades que el juego puede desarrollar en los niños, como: la creatividad, la

resolución de problemas, el desarrollo de roles sociales, entre otras. Una de las cualidades del juego es la resolución de problemas, lo que lleva a la idea de autonomía. de problemas, una de las cualidades del juego, conlleva al concepto de autonomía.

De acuerdo a lo observado en los infantes de 3 años de la I.E. “Inmaculada de Chota” presenta la problemática muy preocupante sobre el desarrollo de la autonomía, ya que muchos de ellos no realizan su trabajo de manera autónoma, dependiendo en algunas ocasiones de un adulto para hacer sus actividades o hasta para alimentarse; es preciso recalcar que esto viene desde casa, donde los padres sobreprotegen a sus hijos y no dejan que ellos resuelvan sus propios problemas, perjudicando su creatividad.

1.2. Descripción del contexto

1.2.1. Contexto externo

La provincia de Chota está situada en el departamento de Cajamarca se ubica al norte del Perú a 2,388 msnm, en la vertiente oriental de los Andes, en un lugar conocido como la Meseta de Acunta a 150 km al norte de Cajamarca o a 219 km al este de Chiclayo. Chota es uno de los distritos de la provincia que lleva el mismo nombre, ubicada en el departamento de Cajamarca, en el norte del país. Limita con los distritos de Conchán y Chiguirip por el norte, por el sur con el distrito de Bambamarca, por el oeste limita con el distrito de Lajas y por el este con el distrito de Chalamarca.

La provincia de Chota tiene muchas carencias, una es la falta de agua en los hogares, ya que no existe una buena distribución de dicho suministro y solo se abastece por horas, esto pasa porque muchos ciudadanos no son conscientes y no le dan el debido uso y por lo contrario lo desperdician. Otro problema es el mal estado que se encuentran las calles, esto se debe que no utilizan el material adecuado o simplemente lo dejan en medio terminar. Cabe recalcar que, en el ámbito de la salud, también se considera un problema, ya que existen muchas deficiencias, tanto en insumos, escasez de medicamentos y hasta la falta de especialistas para la atención médica. Chota en los últimos años se ha convertido en una ciudad insegura a pesar de la presencia de las rondas campesinas, esto se debe a la presencia de gente extranjera y al incremento de bares y cantinas ilegales.

En el ámbito educativo, en el distrito de Chota se encuentra bajo la jurisdicción de la UGEL, es preciso recalcar que hoy en día en el nivel inicial cuenta tanto con instituciones

privadas y públicas en nivel inicial; cuenta con un total de 12 instituciones, siendo 8 de ellas públicas y 4 de ellas privadas, ante el incremento de instituciones privadas menosprecian a las instituciones públicas ya que dicen que son de baja calidad y muy poca enseñanza.

1.2.2. Contexto interno

La Institución de educación inicial, se ubica en el Jr. Rosa Regalado N° 108. Si hablamos de infraestructura, la institución funciona en dos ambientes debido a la carencia de aulas que tiene, 6 aulas se encuentran en la dirección mencionada y un aula funciona cerca de la Iglesia de Santa Mónica. La Institución cuenta con 7 docentes, 2 docentes tienen a su cargo niños de 3 años, 3 tienen a su cargo niños de 4 años y 2 docentes tienen a su cargo niños de 5 años, también hay una auxiliar que apoya a todas las docentes y hay también personal administrativo. El total de niños es de 192 aproximadamente.

La institución cuenta con un patio donde los niños realizan las actividades Psicomotrices, pero cuando el sol no está fuerte y no hay lluvia porque no tiene techo, también cuenta con juegos para que los niños salgan a jugar la hora de recreo, hay 6 columpios, 1 tobogán, 1 pasamanos y 1 juego giratorio. La institución cuenta con un patio donde los niños pueden salir hacer actividades Psicomotrices, pero cuando el sol no está fuerte y no hay lluvia porque no tiene techo, también cuenta con juegos para que los niños salgan a jugar la hora de recreo, hay 6 columpios, 1 tobogán, 1 pasamanos y 1 juego giratorio.

1.2.3. Descripción de los beneficiarios

Los beneficiarios directos de esta investigación son los 16 niños y 11 niñas de 3 años de edad de una institución de educación inicial quienes al inicio del año escolar lloraban, se mostraban muy egocéntricos, pero luego se fueron adaptando a la institución y a la convivencia con sus compañeritos.

El aspecto cognitivo, se muestran participativos, comentan sobre los temas a tratar, responden preguntas, dan ideas a un tema; sin embargo, también hay niños poco participativos distraídos y callados. El aspecto social, se relacionan con los demás, hacen amigos, comparten los materiales con sus compañeros, respetan reglas al jugar, como también hay niños egocéntricos, no comparten materiales, no respetan materiales, quitan los materiales a los demás. El aspecto psicomotor, los niños tienen mayor dominio, control y algunas coordinaciones sobre sus movimientos, reconocen la mayoría de las partes de su cuerpo,

algunos aún no reconocen las partes de su cuerpo y les falta reconocer la lateralidad y ubicación en el espacio. Como beneficiarios indirectos se encuentran los padres de familia que muchas veces no tienen el tiempo suficiente para dedicarse a enseñar a sus niños debido a su trabajo y no tienen en cuenta en qué nivel de aprendizaje se encuentran su niño o niña. Por lo tanto, la institución se plantean objetivos para mejorar el aprendizaje en los niños de acuerdo a sus necesidades de cada uno. (PEI, 2022)

1.2.4. Deconstrucción de la práctica

Según Elliott. (1996), este es el proceso de deconstrucción en el diario de Campo. Que consiste en registrar las actividades políticas en tiempo y cantidad suficientes para obtener una muestra representativa.

Mediante la ficha de autorreflexión pude identificar las debilidades que he tenido al inicio del desarrollo de las prácticas es mostrar un poco de inseguridad, nerviosismo al momento de realizar las actividades, poco dominio y control de los estudiantes, falta de organización del tiempo, al terminar la actividad me sobraba el tiempo.

Las fortalezas durante la práctica son de ir adaptándome al horario y distribuirlo en diferentes actividades para que no me sobre el tiempo, aprender canciones para llamar la atención de los niños, utilizar diferentes actividades para hacer que los niños participen durante toda la actividad.

Es el proceso de la deconstrucción el diario de Campo. Al registrar las actividades de las prácticas en tiempo y cantidad suficientes para obtener una muestra representativa.

Las competencias que pude mejorar es la planificación ya que al inicio me costaba hacer sesiones de aprendizaje, pero luego fui mejorando ya que investigaba mucho porque hacía solas mis planificaciones porque no tenía ayuda de la maestra de aula, porque ella solo me daba el nombre de las actividades mas no me daba sugerencias de cómo realizar la clase.

El uso de material concreto y de reciclaje para trabajar diferentes actividades y así les permita a los niños explorar, manipular y su aprendizaje sea mejor, también usando estrategias llamativas y nuevas para que los niños reflexionen y den sus propias respuestas y busquen solución al problema.

Para ello he visto la necesidad de aplicar estrategias y técnicas que ayuden a mejorar la autonomía, permitiéndole a la docente a dirigir al grupo de una manera que pueda ayudar en la autonomía de los niños, además de conocer teorías que ayuden a entender el porqué de la dependencia de un adulto, es para ello que en cada práctica realizada incluimos actividades concernientes a la autonomía para que así los niños sean más independientes, todo eso se está haciendo con el apoyo de los padres y los actores educativos que lo rodean. (Casel, 2018)

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cómo desarrollar la autonomía en niños de 3 años mediante la aplicación del juego libre en una institución de educación inicial de Chota, 2022?

1.3.2. Preguntas de acción

- ¿Cuál es el nivel de autonomía de los niños de 3 años antes de la aplicación del juego libre en una institución de educación inicial de Chota, 2022?
- ¿Cómo aplicar el juego libre para desarrollar la autonomía de los niños de 3 años de en una institución de educación inicial de Chota, 2022?
- ¿Cómo evaluar la eficacia del juego libre en el desarrollo de la autonomía de los niños de 3 años de en una institución de educación inicial de Chota, 2022?

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Desarrollar la autonomía de los niños de 3 años a través de la aplicación del juego libre en una institución de educación inicial de Chota, 2022.

1.4.2. Objetivos específicos

- Diagnosticar el nivel de autonomía antes de los 3 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.
- Planificar y ejecutar sesiones utilizando el juego libre para desarrollar la autonomía de los niños de 3 años de en una institución de educación inicial de Chota, 2022.

- Evaluar y evidenciar la mejora del nivel de autonomía de los niños de 3 años luego de la aplicación del juego libre como estrategia. de una institución de educación inicial de Chota, 2022

1.5. Hipótesis de acción

1. El juego libre desarrolla la autonomía en los niños de 3 años de edad de una institución de educación inicial de Chota, 2022.
2. La aplicación del juego libre permite desarrollar la relación consigo mismo en los niños de 3 años de en una institución de educación inicial de Chota, 2022.
3. La aplicación del juego libre permite desarrollar la relación con los demás en niños de 3 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

1.6. Hipótesis de investigación

H₁: La aplicación del juego libre desarrolla significativamente la autonomía en los niños de 3 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

H₀: La aplicación del juego libre no desarrolla significativamente la autonomía en los niños de 3 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

1.7. Justificación

Desde el *aspecto teórico*, esta investigación nos da a conocer la influencia del juego libre en el desarrollo de la autonomía de los niños de 3 años de una institución de educación inicial, de chota, 2022. Para confirmar se justifica porque hará posible que se conozca la importancia, la contribución de las diversas teorías, los enfoques y las subcategorías de la autonomía y el juego libre.

Desde el punto de vista *metodológico*, este trabajo es indispensable por el tipo de investigación realizada, que es investigación acción, la cual permitió aplicar una lista de cotejo que permite identificar la independencia de los niños en el campo en un nivel básico. Los niños de 3 años confían en el juego libre como estrategia didáctica y conducta de resolución de problemas, y se presentan algunas recomendaciones para implementar el juego libre como estrategia didáctica para que el desarrollo de la autonomía sea apropiado para su edad. Además,

el juego libre forma parte de una estrategia importante en el desarrollo de la autonomía del niño.

Desde el punto de *vista práctico* el presente trabajo es importante porque la autonomía en un niño, se aprende mediante la práctica o el desarrollo de sus capacidades del niño en el aula día a día. Esta investigación se realiza con el propósito de que a través del juego libre los niños desarrollen la autonomía los niños de 3 años y dentro de ella se buscó que desarrollen la relación consigo mismo y la relación con los demás. De esta forma lograrías que los niños interactúan con sus compañeros, al participar proponiendo sus normas de convivencia y de juego, al comunicarse unos con otros al momento de jugar en grupo, compartiendo los materiales y ser empático, y no solo en el ámbito psicológico y académico sino donde se requiera ser independiente y sepa dar sus opiniones.

Capítulo II. Sustento teórico

2.1. Antecedentes

A nivel internacional se encontraron las diferentes investigaciones referentes a la autonomía.

Sánchez (2021) realizó un estudio con el objetivo principal cualitativo sobre las experiencias de juego en educación inicial en Colombia. Visitó 11 planteles de aulas ubicadas en Bogotá y Bolivia, cada una de ellas compuesta por niños y niñas desde 3 a 4 años. Su investigación fue significativa ya que buscaba describir los hallazgos de ambos lugares. Los hallazgos sobre el objetivo principal del estudio fueron exitosos ya que permitieron recopilar datos sobre las oportunidades de juego, una clasificación de sus componentes clave y una evaluación de la participación de los docentes en los juegos. Esto sugiere que se observó que se dedicaba muy poco tiempo a jugar en las aulas. Las posibilidades de utilizar reglas eran limitadas, pero prevalecían más que otras formas de juego. A pesar de identificar 19 oportunidades de juego, sólo 3 fueron clasificadas como juego guiado, lo que podría explicarse por lineamientos de política pública. Al examinar los aspectos fundamentales del juego, los investigadores han descubierto que puede mejorar el desarrollo socioemocional. Como resultado, esta investigación nos motivará a seguir investigando y empleando estrategias metodológicas en la enseñanza aprendizaje para desarrollar habilidades y autonomía.

Benavides & Castañeda (2020) sugirieron utilizar el juego como herramienta para potenciar la lectura a niños pequeños, con el objetivo de emplear estrategias pedagógicas. La investigación cualitativa involucró a 51 estudiantes, conformados por 20 de transición y 31 de primer grado, con 24 niñas, 27 niños y 2 docentes, quienes fueron seleccionados para resolver los problemas. Se utilizó el instrumento de observación, siendo una herramienta útil el diario de campo. De la investigación realizada se concluye que el uso de juegos tradicionales y digitales como estrategia pedagógica fomentó el desarrollo de hábitos lectores, el interés por la lectura y la comunicación clara en los niños pequeños. Un análisis de cómo la estrategia utilizada mostró que los niños y niñas de la primera infancia que practicaban juegos tradicionales y digitales tenían mejores procesos de lectura, lo que se relacionó con una mayor motivación, oralidad, gusto e interés. Además, concluyeron que el juego es una actividad vital y esencial que conviene fomentar e innovar para fomentar la autonomía, dada su importancia en la vida. Por eso es tan importante.

Lucas y Villacís (2019), se planteó el objetivo de implementar actividades recreativas que promuevan el aprendizaje significativo utilizando los rincones de aprendizaje y usó investigación cuantitativa, descriptiva - correlacional tuvo como población y muestra a 44 estudiantes. Los resultados se obtuvieron de la primera aplicación de la escala de evaluación, se dice que solo el 7% de toda la población refuerza aprendizajes significativos, mientras que en la segunda aplicación se puede afirmar que, si se realizaron actividades interesantes en los rincones de estudio y cuando Al aplicarse nuevamente la escala de evaluación, el 61% de toda la población confirmó aprendizajes significativos. Luego del trabajo realizado se concluyó que el nivel de aprendizaje esencial en la primera aplicación corresponde al 7% de niños y niñas que no pueden aprender adecuadamente, mientras que en la segunda aplicación es el más alto 61%. nivel y desarrolló un aprendizaje significativo. Cuando se implementaron actividades recreativas, quedó claro que hubo un aumento significativo en el aprendizaje de niños y niñas. La investigación se considera antecedentes porque se relaciona con la variable del juego libre, lo que permite conocer y analizar los aspectos importantes que orientan esta investigación, así como también permite conocer los beneficios de implementar juegos en relación al aprendizaje. niños, porque las actividades recreativas promueven y desarrollan la creatividad y con ella el pensamiento independiente, la toma de decisiones y el aprendizaje de la relación con el entorno social.

López (2018), en su investigación planteó el objetivo de aplicar estrategias lúdico-pedagógicas apoyadas en el juego para fortalecer los valores en niños de edad preescolar. El enfoque de investigación utilizado fue cualitativo, basado en la investigación acción, y se contó con una muestra de 24 infantes, dentro de ellos 16 niñas y 8 niños, con edades comprendidas desde 5 a 6 años. Para la recolección de información se utilizaron tres instrumentos: observación, diario pedagógico y entrevista, los cuales fueron seleccionados en función de las necesidades del estudio. Los resultados obtenidos demostraron la efectividad de la implementación de los juegos propuestos, se logró significativos cambios en su conducta, forma de actuar y relación de los niños. El uso del juego como estrategia para fomentar valores resultó acertado, ya que captó la atención de los estudiantes, generó interés y promovió su participación activa. Este trabajo de investigación fue muy importante para esta investigación, porque aporta respecto a la variable del juego libre y permite conocer la importancia de su aplicación en las aulas, así como también los resultados positivos como las recomendaciones a

tener en cuenta para la práctica pedagógica, considerando recursos y materiales apropiados para cada actividad lúdica, de tal manera que el estudiante se sienta libre y se sienta en la capacidad de actuar y aprender desde sus experiencias. Además, los padres de familia deben estar involucrados en el quehacer de los pequeños y deben proporcionarles los espacios y la orientación que lo requieren.

A nivel nacional, Flores (2021) se propuso al investigar cómo el juego simbólico influye en la autonomía de los niños de 4 años del I.E.P 1509 'Semillitas del Futuro', Sullana, 2021. Esta investigación tuvo un carácter cuantitativo, explicativo y fue diseñada antes del experimento. La muestra incluyó 50 niños de 3 a 5 años, siendo 15 niños de 4 años elegidos como no probables por comodidad. El método de obtención de datos fue la observación y como instrumento la opinión de expertos los validó mediante una lista de cotejo que se consideró aplicable. La prueba Cron Bach Alpha, desarrollada en 1998, también demostró su fiabilidad. Esta hipótesis se probó mediante la prueba de Wilcoxon Rank. Al desarrollar su estudio, también consideraron la ética de la libre participación y el derecho al consentimiento informado. Los porcentajes fueron del 80% en el nivel uno antes de aplicar el juego simbólico y del 87% después del mismo. Según el estudio, la independencia de los niños se potencia a través del juego simbólico.

Pizarro (2020), el objetivo de su estudio fue describir la gestión del tiempo libre de los estudiantes de 5 años del I.E.I en sectores. No. 088 Huantán. Este estudio forma parte de una investigación básica descriptiva no experimental e incluyó una muestra de 36 estudiantes de 5 años. Como ayuda en este trabajo se utilizaron la técnica de observación y la lista de verificación. Los resultados obtenidos revelaron que, en relación al objetivo general, que es describir la gestión del tiempo de juego libre en los sectores del I.E.I de los estudiantes de 5 años. En el Distrito No. 088 de Huantán se concluye que el 47.2% de los estudiantes se encuentran en el nivel rendimiento, el 38.9% en el nivel básico y el 13.9% en progreso. Este estudio proporciona información sobre la variable juego libre, la cual es importante porque ocurre de forma espontánea y el niño decide cuándo y cómo juega. Su objetivo es promover el desarrollo de la autonomía de los niños, lo que les brinda muchas oportunidades y capacidad de tomar decisiones.

Reategui (2020) en su tesis, se planteó el objetivo de determinar la relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad en niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa 2019. La investigación descriptiva correlacional se realizó con una muestra de 30

estudiantes matriculados en las aulas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 - "Virgen María" seleccionados de una población de 90 estudiantes. La técnica utilizada fue la observación y se emplearon dos fichas de observación como instrumentos. La primera ficha evaluó el juego libre en los sectores, organizado en 3 dimensiones y 30 ítems, mientras que la segunda ficha evaluó la creatividad. Los resultados de la prueba de hipótesis general mostraron un Rho de 0,618, lo cual indica una correlación positiva moderada. Además, el valor de p-valor fue de 0,000, lo que confirma la existencia de una relación significativa entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 423 - Virgen María. Estos hallazgos se respaldan con los datos descriptivos obtenidos, donde se observó que el 86,7% de los niños y niñas participan siempre en el juego libre en los sectores, y el 83,3% demostró un nivel alto de creatividad. En conclusión, este estudio contribuye al conocimiento sobre el juego libre en el contexto nacional y su importancia en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años.

Guevara (2018), realizó un estudio para determinar si el juego libre por sectores mejora la socialización en los infantes 3 y 4 años I. E. N° 716, Conga Buenos Aires, de Bambamarca. Este estudio tuvo un enfoque cuantitativo y de diseño pre-experimental. La población de estudio estuvo constituida por 20 estudiantes de la Institución Educativa, y la muestra consistió en 11 estudiantes de 3 y 4 años de ambos sexos de la institución en la que se realizó la investigación. Para recopilar los datos, se utilizó una ficha de observación como instrumento. Los resultados obtenidos al inicio y al final de la evaluación indican que el uso del juego libre por sectores se utiliza como una herramienta pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes de tres y cuatro años de nivel inicial. Esta herramienta resulta ser magnífica, ya que permite desarrollar y fortalecer el proceso de socialización en los alumnos de la muestra. Coincidiendo con la autora, se puede afirmar que el juego como herramienta facilita la integración y socialización en los estudiantes de este grupo etario, ya que se observó un aumento en las habilidades sociales, dado que al inicio se identificaron debilidades en cuanto a la integración social.

Fierro (2018) en su disertación: El desarrollo de la autonomía en niños de 4 años de 2 programas de educación básica extraescolar, San Juan de Lurigancho, intentó conocer las diferencias en el desarrollo de la autonomía en los chicos y chicas de 4 años en Mi jardincito II y Ángeles de Jesús de la misma zona. Se realizó un estudio descriptivo cuantitativo, transversal y comparativo que incluyó a 50 niños de 3 años de dos colegios, la muestra estuvo

conformada por toda la población. Este estudio utilizó como técnica la observación sistemática y como herramienta una hoja de observación con una escala de respuesta dicotómica (sí y no). Los resultados muestran que el 8.0% de los niños y niñas de 4 años del PRONOEI Mi Jardincito II tienen autonomía pobre, 60.0% promedio, 20.0% buena y 12.0% excelente. Además; Según los resultados, el 4,0% de los niños y niñas de 4 años del PRONOEI Los Ángeles de Jesús tienen autonomía mala, el 56,0% media, el 24,0% buena y el 16,0% excelente. Analizando los resultados se observa que existe una diferencia de 4.0% entre PRONOEI Mi Jardincito II y Los Ángeles de Jesús en niveles pobre, regular, bueno y excelente. Al finalizar el trabajo se estableció que en relación al objetivo general se demostró que: en el desarrollo de la autonomía de los niños de 3 años existen diferencias entre Mi jardincito II y Ángeles en el ámbito no escolar.

Esta tesis contribuye al estudio de la variable autónoma porque es importante porque promueve el desarrollo autónomo de los bebés y así desarrolla su capacidad para tomar decisiones y soportar las consecuencias de sus acciones a medida que crecen y se desarrollan. De esta manera, la tesis se considera importante desde el punto de vista de los objetivos planteados por los resultados alcanzados.

Cuba y Palpa (2015), en su tesis, cuyo principal objetivo fue conocer si existe una conexión entre el juego libre de los sectores y el desarrollo creativo de los niños de 5 años del I.E.I.P de la ciudad de Santa Clara. En un estudio cuantitativo de tipo descriptivo correlacional, cuyo método es hipotético deductivo, participaron niños y niñas de 5 años de instituciones educativas privadas del nivel de educación básica de la mencionada ciudad, un total de 100, y la muestra. Estuvo conformado por 60 niños de 5 años, siendo un total de 20 niños en cada institución educativa. Luego de analizar los resultados se estableció que existe una relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años. Así, se concluye que el desarrollo de la creatividad, fluidez, flexibilidad, originalidad y sensibilidad de los niños de 5 años del sector hogar y del I.E.I.P. de la ciudad de Santa Clara. La investigación del autor nos enseña la importancia del juego en el aprendizaje de los niños, por lo que es importante que no solo los docentes, sino también los padres participen y alienten a los niños a desarrollar su independencia a través del juego en casa, que estimula y fomenta la creatividad de los niños.

Saavedra (2020), en su estudio se propuso el objetivo de medir el nivel de actividad libre de niños de 4 años del IE "LAS PALMERAS". El cuestionario se desarrolló como parte de una metodología de investigación cuantitativa, nivel descriptivo, diseño no experimental,

donde se observaron 15 niños y se aplicó la lista de cotejo a cada niño de manera individual durante su tiempo de juego de 15 minutos, también se utilizó en la evaluación. herramienta, el procesamiento estadístico en el análisis de datos se realizó con SPP, los estudiantes alcanzaron altos niveles en planificación, organización, ejecución, socialización y representación. En pocas palabras, los niños se benefician enormemente del juego libre en sectores donde se utilizan áreas de juego designadas. En determinadas áreas, el juego libre apoya el desarrollo y el aprendizaje de los niños en una etapa temprana a través de la experiencia. El investigador concluye que el juego libre desarrolla la autonomía de los niños.

Gallardo (2020) se planteó el objetivo de determinar cómo los juegos gratuitos ayudan a fomentar la autonomía los infantes de 3 años de la I. E. N°422, en Piura. Se aplicó el enfoque cuantitativo, conocida como tipo aplicado, incorporando elementos de pre diseño y experimentales para exponer. Utilizando la observación como herramienta y la lista de cotejo La evaluación implicó la observación de 11 niños de tres años. Antes de la implementación de la estrategia, el 55% de los niños de 3 años habían logrado autonomía a nivel de procesos. Como resultado, se utilizaron juegos de libros para aumentar la autonomía posterior a la prueba al 91% tanto en la identidad propia como en otros niveles. En conclusión, se determinó que la prestación de juegos gratuitos mejora significativamente la independencia de los niños de 3 años de la Institución.

A nivel Regional/Local

Gallardo (2015), en su trabajo de investigación se propuso determinar la influencia de las estrategias de los juegos psicomotores en el desarrollo de las nociones de espacio y tiempo en los niños/as de 5 años de edad de la I.E.I. N° 459 San Pedro- 2014. La investigación descriptiva explicativa, pre experimental tuvo como muestra a 17 estudiantes de 5 años y utilizó como técnica la observación y como instrumento la ficha de observación y la lista de cotejo. Los resultados del pre test fueron determinantes para diseñar y aplicar los juegos psicomotrices para el desarrollo de las nociones temporales básicas, se obtuvo que el 71 % de niños se encontraban nivel de inicio y el 29 % en nivel proceso en la dimensión de la noción temporal y en el post test el 12% en proceso tienen dificultad para ubicarse en el tiempo y el 88% lograron ubicarse sin ninguna dificultad. Finalmente se concluye que la aplicación de las estrategias de los juegos psicomotores, influyen significativamente, en el desarrollo de las nociones: espacio-tiempo, en los niños/as de 5 años de edad de la I.E.I. N° 459 San Pedro - 2014. En coincidencia con la autora, los juegos son muy importantes para el desarrollo psicomotor, además ayuda a

desarrollar las nociones de espacio y tiempo. Además, permiten estimular y ejercitar los músculos de todo el cuerpo, por ello los docentes debemos aplicar una metodología activa y así tener resultados significativos en el desarrollo de sus nuevas habilidades que vayan adquiriendo.

Aliaga (2022) en su investigación se propuso como objetivo principal examinar el impacto del tiempo de juego libre en sectores en la socialización de las niñas del I.E.I. Santa Teresita. (A) primero realizó una prueba previa y un examen posterior, luego se realizó una investigación aplicada en 225 niñas. Fueron seleccionados aleatoriamente del grupo como si fueran muestras aleatorias. Utilizó una hoja de observación de elaboración propia y validada con expertos en 0,763. Después de los talleres, los resultados de las pruebas preliminares revelaron que el 91% de los niños fueron socializados en las etapas iniciales. En la prueba posterior, las niñas alcanzaron un 50% y un 45% por encima de la etapa alcanzada, mientras que alcanzaron la etapa de logro sobresaliente después de este período. Según su hipótesis, la influencia de la hora de juego libre en los sectores sobre la socialización de los niños está respaldada por que los datos posttest son superiores al rango pretest y una varianza de 25 puntos entre las dos medidas. Por lo que se concluye que el juego libre es muy eficiente en desarrollar la autonomía.

Díaz (2022) El objetivo de su investigación fue describir el desarrollo exitoso de tipos independientes entre niños de 3 años de edad de jardín de infantes del distrito de Celendín en el año 2022. Utilizó un enfoque cuantitativo, descriptivo simple, no experimental y transaccional. Incluyó un total de 76 niños de 3 años, y la muestra estuvo compuesta por 19 niños que utilizaron hojas de observación de 30 ítems como herramienta de recolección de datos, los primeros 9 de los cuales evaluaron la autonomía moral y los últimos 11 evaluaron la autonomía emocional. Los últimos diez ítems que miden la autonomía conductual fueron evaluados con base en juicios de expertos y sometidos al tratamiento estadístico alfa de Cronbach, cuyo resultado fue $\alpha = 0,899$. Se determina de la siguiente manera: en la primera dimensión de la autonomía moral, el 65,5% de los niños se encuentran en el nivel de dependencia; En la dimensión de autonomía intelectual, el 74,1% de los niños aún se encuentran en el nivel de dependencia; En cuanto a la autonomía conductual, el 72,5% de los niños se encuentran en el nivel de dependencia, y finalmente, enhebrando los tipos de variables autónomas, se encontró que el 71,1% de los niños aún se encuentran en el nivel de dependencia.

Esto hace que los resultados obtenidos no sean positivos, porque el niño aún está aprendiendo y desarrollando diferentes niveles de autonomía.

2.2. Marco teórico referencial

2.2.1. Autonomía en niños de 3 años.

2.2.1.1. Concepto e importancia. En la maya curricular de educación inicial menciona que, la relación entre compañeros se da cuando uno desarrolla su autonomía, cuando el niño es empático con sus compañeros, agradece cuando lo brindan ayuda, reacciona sin golpear y respeta las opiniones de los demás. La autonomía es el procedimiento socio pedagógico que enseña a los niños deshacerse del egocentrismo y socializa su comportamiento y pensamiento para ser considerado. Además, tener una adhesión a perspectivas éticas e intelectuales con el objetivo de promover el bienestar de la sociedad y mejorar integralmente la calidad de las personas (Piaget, 1968). Además, para Sánchez (2018), la autonomía es la capacidad del niño para desarrollar por sí mismo las actividades de la vida diaria, además requiere tomar las decisiones necesarias para solucionar e implementar el problema. Es un concepto global y permanente que afecta a todos los ámbitos y momentos de la vida.

La teoría de Piaget (1948) explica cómo los niños aprenden habilidades morales. Desde otro punto de vista tradicional, o al menos para la mayoría de los autores, se cree que el niño adquiere valores morales absorbiéndolos del entorno, es decir, de fuera hacia dentro. Piaget no está de acuerdo con esta visión y cree que los valores se construyen desde dentro a través de la interacción con el entorno y se manifiestan en la actitud de uno hacia el exterior, mediando en última instancia el principio de autonomía.

El autor Kohlberg divide al desarrollo moral en tres niveles: preconvencional, convencional y posconvencional (Torres,2012). El nivel preconvencional es en el que se centra esta investigación se da en los niños de 3 años de edad, se caracteriza por el hecho de que el niño sigue el ejemplo de los demás para evitar el castigo o recibir una recompensa. Responde a reglas y etiquetas culturales de bien o mal, correcto o incorrecto, interpretándolas según los efectos que producen o la fuerza física que los expresa. Distinguimos dos fases:

-El primero se refiere a una orientación de la obediencia a través del castigo, donde se obedecen reglas para evitar el castigo, es decir, las acciones son buenas o malas en función de sus consecuencias físicas.

-El segundo está relacionado con la orientación hacia la recompensa personal, donde la acción correcta consiste en la satisfacción mutua de las necesidades propias o ajenas: “tú me das y yo te doy”, a esta edad el niño busca la aprobación de los demás y el buen comportamiento es lo que los demás gustan, ayudan o aceptan. La segunda, la orientación a la ley y al orden, donde el comportamiento correcto consiste en el cumplimiento de las obligaciones. Las leyes son absolutas, donde se debe respetar la autoridad y mantener el orden social.

Nivel autónomo, es cuando el niño alcanza la verdadera moral, donde empieza a controlarse internamente, apelan a una comprensión lógica, la coherencia y la generalidad. Requiere nociones cosmopolitas de ecuanimidad, proporción y equivalencia de derechos humanos y respeto por el recato humano. Lo que es bueno y justo es una cuestión de conciencia de todos e incluye conceptos abstractos de justicia, decoro humano e igualdad.

Según Galindo (2012), distingue relaciones de 2 tipos con las reglas morales. La primera, llamada unilateralidad, corresponde al efecto de la autoridad adulta sobre el criterio del niño; la segunda es la autonomía asociada a su reconocimiento y comprensión.

La autonomía surge de la transición del estado de heteronomía, que es resultado de la relación de primer tipo, al estado de autonomía, característico del segundo tipo de relación. El desarrollo del intelecto y de las reglas morales en la infancia se produce en varias etapas. La etapa sensoriomotora, donde se crea la conexión del infante con el mundo a partir de sus habilidades motoras; Por tanto, las reglas únicas para él son el movimiento y lo preverbal, que son relativamente independientes de cualquier relación social. En la segunda y tercera etapa, cuando se desarrolla el lenguaje y la capacidad de traducir situaciones complejas, por un lado, se respeta una regla considerada sagrada, inmaterial e inmutable, que proviene de sus prescriptores. La cuarta etapa se refiere a la regla de origen mutuo establecida en un grupo determinado, de hecho, responde y sanciona al grupo que lo creó. Como se indicó en el párrafo anterior, existen dos tipos de reglas en el desarrollo moral del niño que determinan el paso de la heteronomía al estado de autonomía.

La primera es una regla coercitiva formulada por los adultos, que los niños consideran inmutable; donde actúan de acuerdo con reglas establecidas, independientemente de los dictados de su propia mente. Posteriormente, se produce una transición del estado de dependencia de la norma externa a la fase interna llamada regla racional, cuando el niño alcanza un estado de autonomía, obedeciendo verdaderamente las normas y practicándolas en

verdadera cooperación, es decir, de la obediencia obligatoria a una regla a la obediencia consensual. Esto significa que el niño conoce la regla, la interioriza y comienza a utilizarla, considerando su efecto inmediato. La independencia se puede ver en cómo el niño usa las reglas. Aunque ha sustituido a las restricciones, sigue funcionando con moderación fuera de razones prácticas.

La autonomía en un niño se evalúa según las siguientes relaciones que se describen a continuación:

- *Relación consigo mismo.* ““Es un procedimiento de educación social”, que enseña al niño a eliminar el egocentrismo, a socializar su conducta y su pensamiento, teniendo en cuenta la perspectiva moral e intelectual, con el objetivo de promover el bienestar social y mejorar la calidad de las personas. general. (Piaget, 1968)

Más conocidas de la Educación Montessori donde la autonomía es parte integral del desarrollo. Comienza desde el momento en que el recién nacido se separa del cuerpo de la madre y comienza a realizar funciones vitales de forma independiente.

“Las habilidades sociales en la dimensión intrapersonal determinan la relación yo-yo y promueven el autoconocimiento, el reconocimiento de posibilidades, limitaciones, especificidades del área afectivo-motivacional, destrezas, hábitos y capacidades. Es a partir de este conocimiento interno que evoluciona la definición de los elementos psicológicos y físicos que sustentan la actividad y la interacción con los demás, formando una relación dialéctica con el desarrollo de la personalidad del individuo” (Ruiz, 2016)

-*Relación con los demás.* Según Betina & Contini de González (2009), Las habilidades sociales son un conjunto de conductas aprendidas que incluyen aspectos conductuales, cognitivos y afectivos. La principal característica de estas habilidades es que se adquieren principalmente a través del aprendizaje, por lo que no pueden considerarse un rasgo de personalidad. La autoconciencia y la iniciativa son claves para interacción (relaciones de cooperación social y relaciones sociales) para promover el desarrollo, la capacidad para liderar y tomar decisiones personales de forma proactiva (Díaz, 2019).

El período de 3 a 5 años es fundamental para el desarrollo de habilidades sociales, porque el niño experimenta y establece situaciones en las que puede organizar su mundo social, comprender reglas y prohibiciones y expresar las suyas. derechos de.

El infante puede observarse a sí mismo y a los demás de una manera más integrada y adquirir habilidades sociales. Durante este tiempo, el niño pasa del juego paralelo a un juego más cooperativo e interactivo, por lo que la comunicación con los demás suele ser más frecuente y constante. Esto crea en el niño la necesidad de fomentar el desarrollo de capacidades para resolver con éxito conflictos con sus compañeros o jugar con niños desconocidos (Lacunza & Contini, 2009). Estas habilidades predicen la capacidad de un niño para hacer nuevos amigos.

Para Freire (1921), está íntimamente relacionado con lo que defiende como la naturaleza humana del ser más, la búsqueda del eterno proceso consciente de ser y estar en el mundo, la conquista de la libertad, que no lo aprisiona en el individualismo, sino más bien libera, experimentando la vida.

-Respecto a la importancia: Para Restrepo et al. (2022), sustentan que es importante porque mejora la confianza en uno mismo, la seguridad en uno mismo, la seguridad en uno mismo, supera miedos e inseguridades. Aprende a ser responsable de sí mismo, a ser libre y a poder sobrevivir en diversas situaciones o situaciones sin necesidad de un adulto.

En el punto de vista educativo- escolar, La importancia de la autonomía personal en preescolar no debe entenderse sólo en términos de cómo un niño debe lavarse las manos o cepillarse los dientes, sino que atañe específicamente al sistema motor (físico), pero también hay que considerar el sistema cognitivo. Este proceso incluye procesos como pensar, imaginar, resolver problemas y tomar sus propias decisiones. Los padres y las madres también tienen una tendencia natural a evitar cualquier peligro para el niño; Por otro lado, los profesores rara vez se dan cuenta de que uno de los objetivos de la educación es la formación de personas independientes.

Desde una perspectiva intelectual, la autonomía es importante porque tiene como objetivo fomentar un entorno que fomente la autonomía para lograr la realización intelectual, emocional y moral. La autonomía permite pensar críticamente y controlar el propio comportamiento con la seguridad necesaria. Según, Romero et al. (2022) la autonomía permite a la persona pensar críticamente y dirigir su propio comportamiento, y también al individuo proporciona seguridad necesaria. Sin él, otros nos dirigen constantemente y necesitamos que se nos ordene e instruya constantemente para saber qué pasos tomar y cómo comportarnos.

La independencia es una base importante de la creatividad; Al mismo tiempo, en las expresiones plásticas, los ejercicios de palabras, la estimulación de la motricidad o la imaginación, en todas estas formas de creatividad, el sujeto puede enfatizar y expresar su singularidad, su propia identidad es el equivalente del autor. Reconocimiento, instalaciones asequibles. Construir y restaurar la autoestima y la autonomía es un requisito previo para una construcción y reconstrucción constantes como base de la creatividad, la solidaridad y la felicidad, y base de toda sostenibilidad (Posada et al., 2005).

Además, Febres-Cordero (2014) afirma que la autonomía es un factor que debe fomentarse desde una edad temprana, entre los 0 y los 5 años, porque la base es que los niños sientan a esta edad y se desarrollen como autónomos les será de gran utilidad durante toda su vida. Es sumamente importante que los padres trabajen con sus hijos en casa para lograr su independencia. En este proceso los maestros, padres de familias son los guías, en el proceso de construcción independencia, ya que van proporcionándoles las herramientas necesarias.

2.2.2. Definición de juego libre en Educación Inicial.

2.2.2.1. Definición e importancia. Se llama juego libre a cualquier actividad al que juega un niño de con otros compañeros y de manera espontánea. En este caso, el docente, tutor no interviene directamente, aunque esta intervención no se produjo no significa que no hizo nada por el niño. Por el contrario, tiene un gran valor para fomentar el desarrollo de los niños y de él se puede derivar un gran valor educativo (Nanjari et al., 2021). Muñoz (2018), afirma que el juego libre permite al niño medir sus propios límites y ponga a prueba el control que posee sobre su cuerpo trabajando la motricidad gruesa, la motricidad fina, la propiocepción, con lo que gana confianza en sí mismo. Además, el niño se relaciona con el entorno lo explora, lo manipula con las manos y lo percibe con el resto de los sentidos, lo que ayuda a entender mejor el mundo que lo rodea. Al respecto, Ferland (2005), En el juego libre, los niños deciden qué hacer con los objetos sin ser obligados. Este tipo de juego estimula la imaginación, la fantasía y la creatividad. También menciona que en el juego libre dos niños pueden utilizar el material de forma muy diferente y crear actividades innovadoras.

Según Gallardo (2019), el juego libre es la actividad u tarea libre de una persona y su cultura, que se desarrolla en espacio y tiempo determinado siguiendo unas reglas determinadas y libremente admitidas y un sentimiento de alegría y tensión.

Mansilla (2021); Hueso (2019), Gallardo y Fernández (2017), definen al juego como “la acción espontánea individual desinteresada, lúdica y cognitiva” condición necesaria para la sociedad siendo una forma de expresión infantil. Además, El juego es una actividad esencial para el desarrollo físico, intelectual, emocional, social, emocional y moral del niño. Mientras que un adulto sugiere una serie de objetivos mientras juega, el juego de un niño es una actividad motriz. Es una actividad limpia, espontánea, agradable y divertida que aporta mucho al desarrollo integral del niño.

Domenec (2008) señala que, “el juego solo es una oportunidad para que los niños se expresen, sino también para que se descubran a sí mismos, para que exploren y experimenten sentimientos, movimientos, relaciones humanas a través de las cuales aprenden a conocerse y a formar conceptos” (mundo). Los mismos autores dicen posteriormente que el juego desarrollo y crea organizaciones de inclinación, da origen y favorece la creatividad de los niños; es una herramienta de exploración cognitiva del entorno. MINEDU (2009) lo definió de la siguiente manera: “una actividad voluntaria”, que, en otras palabras, los niños y las niñas son especialmente juguetones en la infancia, ven todo como un juego. Por tanto, el juego debe ser libre y espontáneo, donde participes según tus utilidades y necesidades.

El juego, es la necesidad del humano innata, dado que ha estado presente a lo largo de todas las culturas. También es considerado como la actividad del ser humano inherente, pero no exclusiva (Megías y Llanos 2019).

Desde el punto de vista social el juego es importante porque suelen ser actividades distintivas de los niños y niñas el juego se practica en todas las etapas de la vida, ya que es una forma para liberar el estrés que genera el día a día. Se trata de una actividad lúdica que se ejecuta en el tiempo autónomo como como entrenamiento, porque produce satisfacción y regocijo en las personas que lo realizan.

2.2.2.2. Tipos de juegos. Existen diferentes clasificaciones para los tipos de juegos que los niños realizan libremente.

-Juego motor. El juego motor significa movimiento y experimentación con el cuerpo y las sensaciones que éste crea en el niño; Cosas como saltar sobre una pierna, tirar de una cuerda, lanzar una pelota, balancearse, correr, empujar son juegos motores. Los niños pequeños realmente disfrutan del juego motor porque están en la etapa en la que intentan practicar y

ganar control. Además, tienen mucha fuerza, que intentan utilizar realizando movimientos versátiles y diversos (MINEDU, 2009).

Recomendamos que el niño practique juegos motores donde encuentre suficiente espacio para realizar todos los movimientos. Requieren Si equipamos estos espacios con pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que desafíen al niño, apoyamos el desarrollo de la psicomotricidad libre necesaria en esta etapa.

Según Gil y Navarro (2005), El juego motor es una organización que contiene todo tipo de actividades recreativas que involucran conductas motrices importantes y pueden cumplir diferentes propósitos (desarrollo de grupos culturales o deportivos, pedagógicos, recreativos, dinamización).

Piaget citado en Bernabeu y Goldstein (2009), Un juego motor o de entrenamiento sería un juego de los primeros pasos: aprendiendo, a partir de ellos, el niño ejercita y desarrolla sus planes motores.

Según Rodríguez (2013) citado por Moreno y Rodríguez (1996), es una actividad con características propias, gracias a la cual, además de divertirse, te encuentras con contenidos o aspectos que tendrás que aplicar en tu vida en el futuro.

-Juego social. El juego social se determina por el hecho de que el objetivo del juego del niño es la comunicación con otra persona. A continuación, se muestran modelos de juegos sociales que ocurren en la vida de chiquillos de diferentes edades: cuando un bebé juega con los dedillos; habla cambiando sonidos; jugar a las escondidas; juega, entre otras cosas, a reflejar su propia imagen en el espejo. A los chiquillos mayores se les vigilan los juegos con reglas y la necesidad de esperar su turno, así como los juegos de abrazarse. Los juegos sociales ayudan al chiquillo a aprender a comunicarse con los demás (MINEDU, 2009).

Ayudan a comprender cómo comunicarse con amor y calidez, con significado y facilidad. Además, acerca a los jugadores porque los conecta de una manera especial.

-Juego Cognitivo. El juego cognitivo desencadena la curiosidad intelectual en un infante. El juego cognitivo comienza cuando un niño entra en interacción con objetos de su entorno que intenta manipular y explorar (MINEDU, 2009). Posteriormente, el interés del infante se convierte en un intento de solucionar un desafío que requiere la intervención de su

inteligencia, no solo la manipulación de objetos, por ejemplo, si tiene tres cubos, pretende edificar una vigía con ellos, para lograr juegos cognitivos, juegos de mesa con palos como dominó o juegos de memoria, rompecabezas, rompecabezas (Cisniegas, 2011).

En ese sentido Vásquez et al. (2010), Afirman que las habilidades cognitivas son un conjunto de operaciones mentales que permiten al estudiante integrar la información adquirida a través de medios sensoriales en estructuras de conocimiento más integrales y que tengan sentido para él. En este contexto, el juego resulta divertido y fuente de aprendizaje, estimula al sujeto y facilita una actitud socializadora.

A través de juegos de lógica, razonamiento abstracto, matemáticas, atención, resolución de problemas de la vida diaria, lenguaje, los estudiantes desarrollan capacidades, conocimientos, actitudes y habilidades cognitivas y sociales, tales como: promover la movilidad, estimular la comunicación y ayudar a desarrollar la imaginación, facilitar la adquisición de nuevos conceptos. y fomentar la diversión individual y grupal, desarrollar la lógica y el sentido común, brindar experiencias, explorar potencialidades y limitaciones, fomentar la aceptación de jerarquías y el trabajo en equipo, fomentar la confianza y la comunicación, desarrollar el razonamiento verbal, numérico, visual y abstracto, así como las habilidades manuales, establecer valores, ayudan al desarrollo físico y mental, fomentan el respeto por los demás y sus culturas (MINEDU, 2009G).

Piaget citado en Bernabeu, y Goldstein (2009), concibe al juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil: a través de la actividad lúdica el niño desarrolla nuevas estructuras mentales. El mismo Piaget notó el juego como un instintivo del período en la que está el infante, más que como una ayuda para el desarrollo.

-Juego simbólico. Es un juego en el que los niños fingen ser otra persona y representan situaciones de la vida real. Muestra qué tan bien pueden comprender e imaginar lo que sienten los demás. Puede pasar sin esfuerzo del mundo real al reino de la imaginación. Es como un truco de magia en el que puedes representar una escena sin estar realmente allí (Megías y Llanos, 2016).

Establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del 'como si' o del 'él dijo eso'. El juego simbólico requiere conocimiento del mundo real y del

mundo ideal, en la medida que el niño tiene clara la realidad y lo irreal, el niño puede estar seguro y decir: esto es juego (MINEDU, 2009, p. 16).

Para Ruiz y Abad (2011), el juego simbólico es una fuente de placer y un medio de experimentación y creatividad. Se habla del juego simbólico como una necesidad biológica, ya que el placer está vinculado a las emociones. El mismo autor sostiene posteriormente que el juego lo controla el propio jugador, le proporciona la primera oportunidad de pensar, de hablar e incluso de ser él mismo. Como menciona Tejerina, la inteligencia, la afectividad, la competencia lingüística, el conocimiento y el desarrollo social aparecen integrados y mutuamente reforzados por esta forma de juego. Es por eso que el juego simbólico se considera una forma de promover el aprendizaje.

Piaget, un famoso psicólogo, habló de cómo los niños empiezan a jugar con símbolos en el momento en que pueden imaginar cosas que en realidad no existen. Esto les ayuda a crear nuevas ideas en sus mentes.

Vygotsky (1984) cree que el juego es como un escenario práctico que ayuda a los niños a desarrollarse social, emocional e intelectualmente. ¡Es como un patio de recreo para sus cerebros!

2.2.2.3. Evolución del juego durante los primeros 6 años de edad. La dirección de juego en el niño va evolucionando y cambiando de acuerdo como va creciendo y madurando, el juego de un bebe de 1 año es más sencillo que el de un niño de 3 años, el cual es más complejo; con forme al pasar del tiempo el niño va siendo más empático y respetando las opiniones de los demás, así desarrollando su autonomía. Por ejemplo, si observamos en un bebé de 1 año y 3 meses jugar con una olla, solo lo golpea con algo o en el piso, sin embargo, una niña de 3 años ella crea una historia, simula que está cocinando comida para su hijo, es decir el nivel de juego va de acuerdo a la edad y su evolución en relación a su nivel de desarrollo cognitivo.

2.2.2.4. Dimensiones del juego libre. Dentro de las principales dimensiones del juego libre, consiste en que la docente debería desarrollar en el niño la dimensión física sensorial, cognitiva, socio afectiva. Siendo el juego durante la infancia una actividad lúdica que requiere la participación activa del niño, el programa tiene como objetivo apoyar el crecimiento y desarrollo de los niños en todos los aspectos de sus vidas, incluido su aprendizaje.

-Dimensión física sensorial. El juego involucra actividad sensorial y motriz ayuda la culta combinación de las diferentes partes del cuerpo y el develamiento de nuevas emociones a través de los sentidos.

-Dimensión cognitiva. El juego implica actividad intelectual, mediante el juego el niño o la niña descubre, interpreta y se comprende así mismo, a los demás y al mundo que le rodea. El juego además estimula la capacidad de razonamiento, incentiva la imaginación y la creatividad.

-Dimensión socio afectiva. El juego involucra una acción social donde el infante excluye y comunica deseos, necesidades, sentimientos, emociones, etc. Promueve la comunicación con las personas, desarrolla la responsabilidad y el autocontrol, ayuda a comprender la propia identidad social.

Según el MINEDU (2015), para lograr desarrollar estas dimensiones del juego se siguió la siguiente estructura:

Planificación. Consintió en reunirse la docente con los niños en el aula durante 10 minutos, al iniciar la docente les recuerda las normas de convivencia y el juego que será una hora en los diferentes sectores también incluye el dialogo sobre el juego que desean realizar, los juguetes gustan utilizar, y con qué o quien desea jugar.

Organización. Consiste en la acción de elegir e ir a sus sectores de preferencia que lo pueden hacer en parejas o individualmente, luego empiezan a jugar libremente, eligen los juguetes que utilizan, cómo utilizarlos. ellos y con quiénes juegan.

Ejecución. Es donde los niños desarrollan su proyecto de juego.

Orden. Consiste en la acción de guardar los juguetes y limpiar su espacio utilizado esto finalmente crearan orden como hábito.

Socialización. Luego de que los guardan los juguetes deben estar en grupo para que puedan expresar con qué juegan, con quién juegan, como les fue en el juego, cómo se sintieron y qué pasó durante el juego. En este momento, el profesor puede proporcionar pesquisa sobre significativas habilidades expresivas para niños y niñas. Puede haber problemas que se dieron cuando los chiquillos hablan de sus sentimientos, intereses y necesidades.

2.2.2.5. Aportes del juego libre en niños de 3 años. Es importante en la infancia, porque les permite imaginar su propia realidad a través de juguetes y objetos cercanos, lo cual se relaciona con el impulso del pensamiento, del lenguaje y la autonomía. Cuando un infante juega simbólicamente se comunica con otras personas, cambia objetos, adaptándolos a su realidad o a lo que tiene en mente. Con la ayuda de determinados objetos o materiales, el niño desarrolla la motricidad fina mediante el ensamblaje, la compresión, la combinación y desarrolla conceptos y control espacial (Guevara, 2019).

Gallardo y Gallardo (2018) afirma Piaget considera que el juego toma diferentes formas durante el desarrollo del niño, las cuales están directamente relacionadas con los cambios experienciales. estructuras intelectuales del bebé; Sin embargo, promueve la formación y desarrollo de nuevas estructuras mentales, lo que indica que la asimilación domina a la acomodación. El paradigma de la asimilación se ve en la imitación. El comportamiento atractivo cambia inevitablemente las propias estructuras intelectuales. El juego distorsiona la realidad externa a favor de la honradez de las oportunas organizaciones.

En esta teoría se distinguen cuatro categorías de juegos: Los juegos de entrenamiento tienen lugar en el período sensoriomotor (0-2 años) y responden a la necesidad de actividad automática. Al adaptarse a una nueva situación, el niño utiliza las habilidades adquiridas para obtener placer funcional. Consisten en una repetición práctica de acciones inmóviles sólo por diversión. El juego simbólico (2-3 años y 6-7 años) se caracteriza por el uso simbólico de objetos; Representan a otros que no están presentes en la situación. Por ejemplo, un niño imagina un coche como una caja de cartón y trozos de papel como billetes.

Los juegos de reglas comienzan entre los 4 y 7 años, estribando del contexto social del niño. Al principio se trata de juegos con reglas simples y directamente relacionadas con la actividad, finalizando a los 12 años, convirtiéndose en reglas más complejas independientes de la actividad, donde se desarrolla la lógica deductiva, inductiva, la formulación de hipótesis y el uso de estrategias.

Se caracterizan por estar organizados según reglas que los jugadores deben adoptar, creando cooperación y competencia entre ellos. Además, fomentan habilidades sociales como la amistad, la cooperación, la competencia, el manejo de emociones y el aprendizaje de conceptos. normas; También desarrollan el lenguaje, el pensamiento, la atención, el razonamiento y la memoria.

Los juegos de construcción pueden influir en diferentes tipos de juego y comportamientos adaptados. Aparecen en todas las etapas del desarrollo del niño durante el primer año. Permiten el desarrollo de la motricidad fina, la combinación ojo-mano y la capacidad de análisis y síntesis; Además, fomentan la creatividad y la imaginación, fortalecen la atención y la concentración, estimulan las habilidades manuales, la combinación de ideas y el razonamiento lógico.

Gallardo y Gallardo (2018) afirman que Vygotsky describió originalmente el modelo de la escuela soviética, luego su alumno Elkonin desarrolló el modelo. El juego según este modelo es un proceso de sustitución; Es el cumplimiento ilusorio de deseos insatisfechos. La imaginación aparece como una función de la conciencia esencialmente humana. Con la ayuda del juego, el niño crea una situación ficticia y una estructura de objeto de significado regida por el lado semántico; El significado de una palabra determina su comportamiento. En el juego, el niño recrea las categorías básicas de la realidad a través de emociones, en las que la regla tiene efecto.

El juego crea una zona de desarrollo cercano en el niño, porque contiene varios comportamientos que muestran diferentes tendencias de desarrollo y se convierten en un importante motivo de desarrollo. En el juego, los niños planifican las actividades de los adultos relacionadas con su cultura y cumplen roles y valores futuros, es decir, anticipa el desarrollo; De esta manera adquieren la motivación, habilidades y actitudes necesarias para participar en la sociedad, que adquieren íntegramente con la ayuda de sus padres. La imitación es una regla interna de todo juego de demostración. La naturaleza y origen del juego es social; Sólo puede entenderse a través de su conexión con la vida social del niño. El objetivo del juego es conocer el mundo de los adultos, sus relaciones, actividades, transacciones y sistemas organizativos y de comunicación. El juego de roles básico característico de los últimos años de la etapa preescolar constituye la unidad básica del juego infantil; Es un juego social cooperativo que reconstruye los roles de los adultos y sus interacciones sociales.

2.2.3. Ventajas del juego libre en el desarrollo de la autonomía.

El juego libre es concerniente estrechamente al aprendizaje y el desarrollo de la autonomía en el infante, por lo que se presentan 5 ventajas fundamentales:

- El juego se relaciona en el cerebro del niño dando lugar al aprendizaje, formando su identidad.
- El juego libre es el motor del desarrollo de la autonomía y el aprendizaje, en el cual el niño se somete a dinamizar los procesos de aprendizaje y la autonomía de manera espontánea.
- El juego es el espejo del desarrollo de la autonomía y el aprendizaje, el juego muestra en un niño que tan independiente, es decir permite conocer hasta donde llega y hasta qué punto puede desarrollarse.
- El juego ayuda a familiarizarse y socializarse con los demás
- Su conducta del niño evoluciona y cambia a medida el juego va siendo más complejo.

2.2.4. Métodos en el juego libre para desarrollar la autonomía en niños de 3 años.

2.2.4.1. Método de Montessori. Este método hace el uso de un ambiente adecuado y del juego simbólico para el desarrollo independiente del niño, ordenado, estructurado y sobre todo a trabajar individualmente o en grupo. (MINEDU, 2009)

2.2.4.2. Método Reggio Emilia. Se entiende por niño un ser definido, que expresa y desarrolla un ser intelectual, emocional, social y moral. El niño desarrolla su inteligencia expresando su pensamiento simbólico y se le anima a explorar su entorno y utilizar múltiples lenguajes infantiles. Los niños no tienen prisa por cambiar de actividad, pero se respeta su ritmo y se les anima a repetir sus actividades observando y representando simbólicamente sus experiencias. El arte, expresión cognitiva simbólica del aprendizaje del niño, es una parte integral del programa. Con este método se promueve la relación con uno mismo y la relación con los demás. (MINEDU, 2009)

2.2.4.3. Método Waldorf. Busca que desarrollen individuos centrados en su entorno, sensibles al sufrimiento de los demás, confiados en sí mismos, solidarios y libres, respetados y agradecidos. (MINEDU, 2009)

2.3. Sistema de categorías y sub categorías

Categorías	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	Sub categorías	INDICADORES	Instrumento	
JUEGO LIBRE	Son actividades libres y voluntarias, que suceden dentro de límites de tiempo y espacio. El juego es una actividad voluntaria y gratuita, si bien es obligatorio, también proporciona libertad, permite asumir diferentes roles de forma imaginaria y es gratuito. (Delgado, 2011)	Los juegos gratuitos se utilizan como estrategia para promover la autonomía en niños de 3 años.	Planificación	Establece normas de convivencia	Lista de Cotejo	
				Expresa sus ideas		
				Propone nuevos juegos		
			Organización	Elige el sector de su interés, demuestra independencia y autonomía.		Prueba de entrada
				Reconoce los sectores donde jugará libremente.		
				Selecciona los materiales que utilizará en su juego		
			Ejecución o desarrollo	Se expresa con seguridad y acuerda el uso de materiales, asume roles		Prueba de salida
				Participa del juego individual y grupalmente.		
				Comparte material con sus compañeros		

			Orden	Selecciona y organiza los materiales en los sectores	
				Evalúa a sus compañeros con relación al orden de los sectores	
				Guarda teniendo cuenta seriaciones, agrupaciones simples.	
			Socialización	Expresa sus ideas, experiencias, sentimientos vividos durante el juego libre.	
				Expresa lo que más le gustó durante la actividad	
				Expresa lo que menos le agradó	
			Representación	Representa gráficamente o plásticamente lo aprendido durante esta actividad.	
				Expone lo que hizo en el sector elegido	
				Evidencia la vivencia en su dibujo.	

AUTONOMÍA	Menciona que lo que puede entenderse por autonomía, no sólo se aplica a las rutinas diarias como el cuidado, la alimentación o la comunicación, sino que también hace referencia a un aspecto más complejo consistente en la independencia, la capacidad y libertad de decidir y pensar por uno mismo. (Bornas 1994).	La medición se realiza con una lista de verificación, que consta de dos dimensiones: Relación con uno mismo, Relación con los demás.	Relación consigo mismo	Toma decisiones al realizar actividades	
				Pide ayuda cuando lo necesita	
				Se lava las manos sin ayuda	
				Come sin ayuda	
				Se muestra colaborador al momento de vestirse	
				Demuestra capacidad de elección de actividades (juego, juguetes, tareas, ideas, etc.).	
			Asume responsabilidades dentro del aula.		
			Relación con los demás	Expresa espontáneamente sus preferencias y desagradados	
				Es tolerante con los compañeros	
				Agradece la ayuda que le dan	
Respeto las opiniones de los demás					

Capítulo III. Metodología

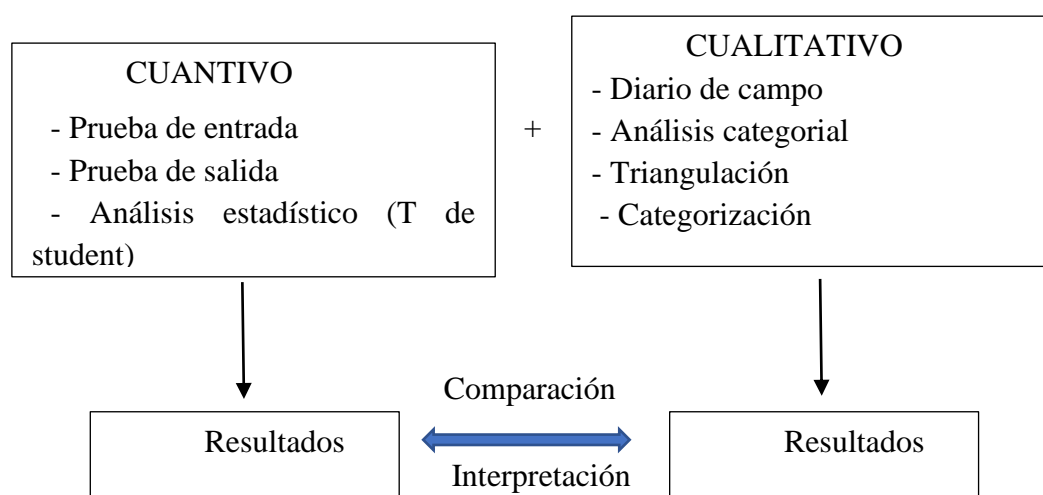
3.1. Enfoque, tipo y diseño de investigación

La presente investigación corresponde al *enfoque mixto*, donde se combina el enfoque cualitativo y cuantitativo; es el proceso de recopilar, analizar y vincular datos cuantitativos y cualitativos en respuesta a un método en el mismo estudio o serie de estudios de investigación (Ramírez & Callegas, 2020). Sin embargo, los autores como Hernández et al. (2006) mencionan que va más allá de la simple recolección de datos sobre un mismo fenómeno de diferentes maneras, porque significa mezclar la lógica inductiva y deductiva de la formulación del problema, por lo que la formulación del problema y la recolección deben ser estudios mixtos. y en el análisis de datos, así como en el informe de investigación.

Según las características de la investigación, pertenece al tipo de aplicación, ya que se enfoca en el problema y el investigador se enfoca en resolver los problemas específicos que enfrenta; Su objetivo es resolver los problemas que surgen en la producción, distribución, distribución y consumo de bienes y servicios para la actividad humana. Se llama aplicación porque la investigación original, pura u original, basada en hechos o en ciencia formal, plantea preguntas o hipótesis para resolver problemas de la vida útiles en la sociedad. También se le llama tecnología porque su producto no es puro conocimiento, sino tecnología (Esteban, 2018). El propósito de este tipo de investigaciones es mejorar, perfeccionar u optimizar las funciones de los sistemas técnicos, procedimientos, normas, reglamentos vigentes de acuerdo con el progreso científico y técnico; por lo tanto, este tipo de investigaciones no hace referencia a una clasificación verdadera, falsa o posible, sino que se clasifica en eficaz, insuficiente, ineficaz, eficaz o ineficaz. (Ñaupas, 2013).

Esta indagación se concentra en el *diseño de triangulación concurrente*, en función a lo que se aplicó; para lograr comparar con los resultados se utilizó un test de entrada y un test salida para cotejar luego con la información de los diarios de campo.

Tabla 1 Diseño de triangulación concurrente (DIATRIAC)



Nota. Basado en Hernández-Sampieri et al. (2014)

Además, el diseño de la investigación se apoya en la *investigación-acción*, concertada en cuatro pasos: la planificación, ejecución de acciones, observación y reflexión. La investigación-acción se avista como espiral en desarrollo que se amplía y profundiza a medida que se avanza en el proceso de construcción de la actividad y la reflexión investigativa. Así, se identifican en general cuatro grandes etapas.

La planificación ayudó en la mayoría de los casos a tener un plan metódico y sistemático que permitió explorar y por ende definir el problema para proponer soluciones tomando en cuenta el contexto de la situación problemática y las características de los beneficiarios. Todo comenzó con la identificación del problema principal a través del análisis, luego hubo un proceso de planificación donde se consideró el proceso de realización de la investigación. Esto comenzó con la determinación del problema que provocó la investigación. Posteriormente se fijaron objetivos generales y específicos, que guiaron todas las actividades planificadas. Antes de llevar a cabo las actividades planificadas, se deben definir claramente las hipótesis de trabajo, lo que permite al investigador predecir los resultados que se producirán tras utilizar un conjunto de estrategias. Tras establecer hipótesis, se estableció un plan de acción, que incluía las principales actividades de investigación, los resultados esperados y los recursos a utilizar para el desarrollo exitoso de las acciones planificadas. Además, observar el trabajo se considera como una recopilación de evidencia que puede ser evaluada posteriormente. Los resultados del trabajo deben observarse y registrarse. En esta sección se desarrolló un plan de trabajo con el fin de obtener la información necesaria sobre el diseño y uso de herramientas de recolección de datos. Al momento de recolectar información, es necesario apoyar la participación de los

beneficiarios en el desarrollo de las actividades del plan de acción. Finalmente, pasamos a reflexionar sobre el trabajo registrado durante la observación y desarrollado a través de la discusión con los participantes y otros asesores académicos. Esto crea una nueva situación, cuyo resultado es la necesidad de planificar una nueva fase del proceso de mejora continua. Incluye un proceso de reflexión crítica y valoración de la experiencia adquirida. (Robles & Zambrano, 2022).

También esta investigación se apoya en el *diseño pre-experimental*, de acuerdo a lo aplicado, al inicio un test o prueba de entrada y al final un test o prueba de salida para poder realizar la comparación y finalmente saber si el juego libre permite el impulso de la autonomía en los infantes de 3 años de edad de la Institución Educativa N° 303 “Inmaculada de Chota”. Fue necesario la recaudación de información cuantitativa y cualitativa antes y después de la aplicación de los juegos libres como estrategia, para después examinar con la información obtenida en los diarios de campo. CUAN - Prueba de entrada - Prueba de salida - T de student Resultados CUAL - Diagnóstico - Análisis categorial - Encuesta - Triangulación - Categorización Resultados Comparación Interpretación + Figura 1 Diseño de triangulación concurrente (DITRIAC).

3.2. Métodos

3.2.1. Método analítico.

Este método es el proceso mental de descomponer algo a estudiar, dividiendo cada parte del todo a estudiar individualmente (Rodríguez et al., 2023). Otros autores como, Chávez et al. (2023) definen al método de análisis es el procedimiento de pasar de lo general a lo específico dividiendo el todo en sus elementos básicos. También puede imaginarse como un camino que traslada del fenómeno a la ley, es decir, del efecto a la causa. La investigación analítica busca comprender los fenómenos describiendo y midiendo las relaciones causales entre fenómenos. Por tanto, la investigación de mercado suele intentar dar respuesta a las siguientes preguntas:

¿Cómo desarrollar la autonomía de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 303 “Inmaculada de Chota” Chota?

¿Cómo evaluar la eficacia del juego libre para desarrollar la autonomía de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 303 “Inmaculada de Chota” - Chota?

¿Cómo evidenciar la eficacia del juego libre para desarrollar la autonomía de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 303 “Inmaculada de Chota” - Chota?

3.2.2. Método observacional.

La observación es un método sistemático en el que el investigador recopila información sobre un problema y defiende los puntos de vista del sujeto de observación. Además, Sánchez et al. (2010) mencionan que, el método de observación, forma parte de nuestra vida cotidiana y que promueve ciertos procesos de aprendizaje, facilitando así nuestra "existencia en el medio natural". Esto significa que debemos aprender a seleccionar estímulos y superar sesgos en entornos cada vez más complejos, es decir, a distinguir entre realidad y ficción que requieren interpretación. Es decir, cada observador sigue una especie de "ciclo de descubrimiento". Para seguir este método se debe seguir los siguientes componentes:

Este método permitió a la investigadora, conocer el desarrollo de la capacidad de los infantes, adquisición de hábitos en su entorno como la autonomía, libertad, experimentación, curiosidad, imitación, aceptación y aplicación de normas de convivencia.

3.2.3. Método estadístico

González-Johnson et al. (2024) concluye que el método estadístico consiste en describir y analizar datos tanto cuantitativos como cualitativos; el cualitativo se centra en indagar aspectos subjetivos e interpretarlos de los datos lingüísticos; están los diarios de campo, estudios de casos, entrevistas, y análisis de discurso. Por el contrario, la investigación cuantitativa emplea técnicas cualitativas para investigar los componentes objetivos y medibles de los datos lingüísticos, como la lingüística de corpus, encuestas, cuestionarios (incluidos metanálisis), estudios experimentales y análisis estadístico. Este enfoque se conoce como investigación cuantitativa.

Este método permitió la interpretación de la información recopilada a través de los diarios de campo. Al momento de interpretar la información recopilada, ayudo en ajustar la estrategia y las actividades al momento y entorno desarrollado con el fin de lograr los objetivos. Además, ayudo a contrastación de hipótesis.

3.2.4. Método hermenéutico

Cifuentes (2011) busca comprender la diferencia, comprender la realidad, crear significado a partir de la participación y la conciencia contextual como métodos de investigación” (p. 30); Además, “busca comprender la obra, examinar las situaciones, contextos, particularidades, signos, procesos imaginales, represiones, discursos, costumbres, estéticas, motivaciones, etc. que se configuran en la vida cotidiana. y las relaciónese consideran dimensiones importantes en el proceso de cognición que explica el tiempo de planificación de la investigación.

En la prueba aplicada a los estudiantes vio algunas incoherencias, por lo cual, este método permitió interpretar el desarrollo y darles coherencia a sus respuestas.

3.3. Técnicas e instrumentos de recojo de información

3.3.1. Ficha Observación

Es una técnica en la cual el investigador puede recoger y observar datos mediante su propia observación (Faneite, 2023). La observación es el proceso mediante el cual alguna característica en la realidad se realiza intencionalmente a través de un esquema conceptual previo y se basa en ciertos objetivos generalmente determinados por conjeturas reflexivas (Diaz, 2011). En tal sentido, los rasgos que se perciben en la realidad nos permiten tener un análisis conceptual en base a ciertos criterios para ante cualquier propósito que se desee investigar.

Mediante este instrumento se pudo observar, recoger y evaluarlos los diferentes problemas que se presentaban en el entorno de los niños al momento del juego libre, con la finalidad de dar solución a las dificultades, el cual se aplicó durante todo el desarrollo de la investigación.

3.3.2. Diario de campo

Un diario de campo es una herramienta que utilizan los investigadores para registrar datos interpretables. Un diario de campo es un instrumento que consiente organizar experimentos y luego analizar los resultados.

Los investigadores tienen su propia metodología cuando se trata de tomar notas de campo, y esto puede incluir ideas desarrolladas, oraciones simples, transcripciones, mapas y diagramas. El diario es importante para el proceso investigativo para después interpretarlo

(Cifuentes, 2011, p. 45). Según lo mencionado por el autor, la obtención de datos se puede tener ya sea a través de un diario de campo, los cuales permite ir detallando ideas principales, datos encontrados, esquemas, entre otros. La importancia de este diario es no perder u olvidar dichas informaciones encontradas, por lo que es muy importante en el proceso de investigar y luego su importancia en la interpretación.

Se estructuro de la siguiente manera: datos informativos (nombres de la institución y docente, título y fecha de la sesión), descripción de acontecimientos en aula (desarrolló las clases, interacción de los niños, las dificultades que se presentaba al relacionase y al desarrollar su autonomía), interpretación, alternativas de solución y la reflexión del docente, este instrumento se aplicó en cada sesión de aprendizaje.

3.3.3. *Lista de cotejo*

UAEH (2024) Se enumeran como: Herramientas de evaluación de capacidades que pueden determinar la presencia o ausencia de un conjunto de síntomas (parámetros). La escala de ponderación o calificación tiene en cuenta el nivel de desempeño. Esta lista de cotejo se usó para elaborar y validar de la prueba, de acuerdo con los jurados; se estableció los indicadores para evaluar la autonomía en los niños.

3.3.4. *Ficha de observación*

La observación en la investigación científica consiste en la observación sistemática encaminada a captar los aspectos más importantes de los objetos, los hechos, la realidad social y las personas en el contexto en el que normalmente se desarrollan. Proporciona información empírica necesaria para formular nuevos problemas, formular hipótesis y luego probarlas (Abril, 2008). Otro tipo de investigación de campo son las fichas de investigación, ya que con ellas se pueden registrar datos que puede ser aportada de otras fuentes de investigación, este tipo de investigación sirve de complemento o respaldo en el tipo de investigación que se está realizando.

Mediante este instrumento se captó los aspectos más importantes que hacía que los niños se cohibieran y no se relacionarán con los demás en el aula, al conocerlos se buscó soluciones y se logró identificar que el juego libre les ayudaba a desarrollarse autónomamente.

3.3.5. Prueba de entrada

MINEDU (2021) la evaluación inicial o diagnóstico inicial es la información que se obtiene al inicio del año escolar o período escolar. Su propósito es recopilar información sobre los niveles de desarrollo de habilidades de los estudiantes e identificar sus necesidades de aprendizaje para guiar sus acciones de refuerzo. En una evaluación de diagnóstico, se debe recopilar información sobre su historia de vida, antecedentes y nivel de desarrollo que observaron al comienzo del año escolar.

3.3.6. Validez de la prueba de entrada

El valor se refiere a la verdad o la cercanía a la verdad. Si la investigación está libre de errores, los resultados de la investigación se consideran válidos. Los errores o sesgos que ocurren en el desarrollo de la investigación surgen de problemas metodológicos y se pueden dividir en tres categorías: sesgo, sesgo y sesgo. (Villasís-Keever et al., 2018)

Tabla 2 Validez de la prueba de entrada

ITEMS	JUEZ 1			JUEZ 2			JUEZ 3			BINOMIAL
	Claridad	Pertinencia	Relevancia	Claridad	Pertinencia	Relevancia	Claridad	Pertinencia	Relevancia	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.8931
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.8931
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.8931
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.8931
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.8931
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.8931
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.8931
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.8931
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.8931
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.8931

Nota. Ficha de validación de la prueba de entrada

Se calculó de acuerdo a la opinión de los jueces 1, 2 y 3 con valor si = 1 y no=0, el valor 1 indica que, si están de acuerdo con las preguntas planteadas y debe ir en la prueba de entrada para ser aplicada con a un 85% de nivel de confianza, teniendo como resultado 0.89, en conclusión, se tiene la proporción aceptada de las preguntas por los jueces para el instrumento es igual al 85%.

3.3.7. *Confiabilidad de la prueba de entrada*

La confiabilidad de un estudio está determinada por su alto grado de validez, lo que implica que no habrá variación. El término se utiliza comúnmente en el desarrollo de instrumentos o escalas. Una vez que se instituye una escala puede ser coherente y consistente, se vuelve confiable (Villasís-Keever et al., 2018, p. 416). Por otra parte, Oviedo & Campo (2005) a la confiabilidad lo define como el grado en que un instrumento de múltiples ítems mide consistentemente una muestra de población. La medición consistente se refiere al grado en que no hay errores en la medición. El coeficiente de confiabilidad se denota por r e indica la fuerza de la relación. El valor de R varía entre -1 y $+1$, donde un valor de 0 indica que no hay relación entre las dos puntuaciones, mientras que un valor cercano a -1 o $+1$ indica una relación muy estrecha, negativa o positiva. Un valor positivo indica que las personas que obtuvieron una puntuación alta en la primera aplicación de la escala también obtendrán una puntuación alta en la segunda aplicación. La confiabilidad negativa significa un error en el cálculo o una gran inconsistencia de la escala. Además, el mismo autor explica que existen 2 maneras de calcular el alfa de cronbach, una de ellas es a partir calcular la varianza de ítems y otra es de las correlaciones de ítems, la más fácil es multiplicar el promedio de las correlaciones de los ítems y dividir el producto entre el resultado de la suma de 1 más el producto de la multiplicación del promedio de las correlaciones p. 573.

Se calculó a través del Excel 2016 para conocer la calidad y la confiabilidad del instrumento de aplicación, el resultado fue de 0.902 de acuerdo a conclusión de Torres (2020) la confiabilidad de la escala va entre 0,70 y 0,90; por lo que se concluye que el instrumento aplicado es de calidad y confiable y procede a su aplicación, cuanto más cerca esté la puntuación de 1, mayor será la consistencia interna entre los ítems medidos.

Tabla 3 *Confiabilidad de la prueba de salida el alfa de Cronbach*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N.º de elementos
0,902	10

Nota. El coeficiente aplicado a los ítems del instrumento.

3.4. Técnica de análisis e interpretación de datos

Para el análisis de datos se utilizaron sistemas informáticos Excel, programas estadísticos (software SPSS V 25) para la sistematización y procesamiento de los datos recopilados.

3.4.1. Análisis cuantitativo

Según Hernández et. al (2014), afirma que el análisis cuantitativo se realiza teniendo en cuenta los niveles de medición de las variables y utilizando estadística descriptiva que describe los datos, valores o puntajes obtenidos para cada variable, luego se realiza una distribución común, la cual consta de un conjunto. También existen medidas de tendencia central, que son la media o valores centrales de una distribución, que determinan la escala de medición de esa variable y son la media, mediana y moda. Por otro lado, se desarrollan medidas de variabilidad, las más usadas son la desviación estándar, el rango y la varianza. 581.

Además, el objetivo de la investigación suele ser más que describir distribuciones de variables: el objetivo es generalizar y probar hipótesis de los resultados logrados de una muestra. Los datos casi siempre se recopilan de una muestra y a los resultados estadísticos se le llama estadística; La desviación estándar y la media de la distribución muestral son los estadísticos. Se denominan parámetros a las estadísticas de población. No se cuentan porque los datos no se recopilan de toda la población, sino que pueden inferirse de los estadísticos, de ahí el nombre de estadística inferencial. Otro aspecto a realizar en el análisis cuantitativo es la prueba de hipótesis que es una propuesta sobre uno o más parámetros y lo que hace el investigador con la prueba de hipótesis es determinar si la hipótesis poblacional es compatible con los datos obtenidos de la muestra.

La prueba de hipótesis, se calcula utilizando una prueba t basada en una distribución muestral o la diferencia de medias de la población, llamada distribución t de Student, que se calcula por los grados de libertad que forman el conjunto de formas en que los datos pueden variar libremente; son cruciales porque nos dicen qué valor debemos esperar para t dependiendo del tamaño de los grupos que se comparan. Cuanto mayor sea el número de grados de libertad, más cercana estará la distribución t de Student a la distribución normal y, por lo general, cuando los grados de libertad superan los 120, la distribución normal se utiliza como una buena aproximación de la distribución t de Student. (Sánchez, 2015, p. 59).

Todos los análisis cuantitativos se realizan utilizando Sodwarf SPSS (Paquete estadístico para las ciencias sociales) desarrollado en la Universidad de Chicago, uno de los sistemas informáticos más utilizados y actualmente propietarios, IBM® y Excel.

3.4.2. *Análisis cualitativo o hermenéutico*

El análisis cualitativo incluye la organización de los datos recopilados, su transcripción y codificación si es necesario. La categorización tiene dos niveles. Desde el principio se crean categorías y unidades significativas. El segundo crea relaciones y temas entre conceptos. Finalmente surge la teoría basada en el conocimiento. Intentan conseguir información, que se convierte en información e información, suceden en paralelo. La recolección de datos está en manos del investigador, se realiza en el medio natural y no se miden variables, sus principales herramientas son el análisis de diarios de campo, la triangulación y la clasificación (Hernández et al., 2014)

Se utilizó para interpretar la información cualitativa obtenida a través de los diarios de campo durante el transcurso de la aplicación del juego libre como estrategia para desarrollar la autonomía en los niños de 3 años.

3.4.3. *Triangulación*

Esta técnica implica recopilar observaciones de un informe sobre la misma situación o aspectos de la misma situación desde diferentes ángulos o puntos de vista para formarlos y combinarlos (Eliot, 2000, p. 103). Al realizar investigaciones en otros campos de estudio, nos permite tener a detalle observaciones de otros puntos de vista ya que la investigación a realizar puede tener un enfoque similar a temas ya desarrollados, pero con diferente tipo de público objetivo.

La triangulación se desarrolló con el apoyo de tres observadores, los mismos que compararon la información proveniente de los instrumentos aplicados a cada uno de los estudiantes; además, permitió descubrir las coincidencias y las contradicciones de las subcategorías y también verificar si se ha logrado con el objetivo planteado.

3.4.4. Categorización

La categorización finalidad reducir la información para la expresión y descripción conceptual, y corresponde a una estructura ordenada, organizada, planificada, minuciosa y cuidada, comprensible para los demás y elocuente (Vives & Hamui, 2021).

A lo largo del desarrollo de las sesiones se fue sometiendo a prueba la autonomía de los niños, una vez aplicada la categorización se pudo observar los logros que iban teniendo los estudiantes, los logros en cada uno de ellos estaba de acuerdo a las capacidades de aprendizaje aplicando el juego libre como estrategia y el método observacional, cualitativo y cuantitativo. Por otro lado, también se tenía algunos niños que tenían dificultades.

3.5. Plan de acción

3.5.1. Campos de acción: fundamentación

La adecuada aplicación del juego libre como estrategia para desarrollar la autonomía en infantes de 3 años de la I. E. 303 “Inmaculada de Chota”.

Desarrollar la autonomía de los niños de 3 años es fundamental para su crecimiento y bienestar general. Durante esta etapa, los niños comienzan a explorar su entorno, a interactuar con otros y a adquirir nuevas habilidades; ayudando esto a que el estudiante desarrolle su autoconfianza, habilidades motoras, independencia, desarrollo social, y mejora su autoestima (Velásquez et al., 2023).

El juego libre también les brinda la oportunidad de aprender a administrar su tiempo, regular sus emociones y desarrollar habilidades sociales al interactuar con otros niños sin la interferencia constante de los adultos. En resumen, el juego libre es una herramienta indispensable para promover la autonomía. En niños de 4 años, porque permite el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y sociales de forma natural y auto dirigida (Velásquez et al., 2023).

Por lo tanto, se eligió como estrategia el juego libre para lograr la autonomía de los niños de 3 años, ya que es una forma de promover el desarrollo infantil y de ese modo poder lograr un avance significativo con respecto a la autonomía. A través del juego libre, los niños tienen la oportunidad de explorar, experimentar y tomar decisiones por sí mismos, lo que contribuye al desarrollo de importantes habilidades independientes.

3.5.2. Matriz de plan de acción

H1. El juego libre desarrolla la autonomía en los niños de 3 años de edad de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

ACCIONES (Unidades de aprendizaje)	ACTIVIDADES (Sesiones de aprendizaje)	METODOLOGÍA Y/O ESTRATEGIAS	EVIDENCIAS	INDICADORES		TEMPORALIDAD
				DE PROCESO	DE RESULTADO	
1. Yo puedo	1. Establecemos nuestras normas de convivencia	Diagnosticar y focalizar el desempeño de los niños y niñas	Propone normas de convivencia	Pone en práctica las normas de convivencia	Pone en práctica las normas de convivencia y evalúa a sus compañeros.	Abril-Julio
	2. Proponen nuevos juegos		Propone nuevos juegos para realizar.	Realiza los juegos propuestos	Realiza los juegos propuestos y enseña a sus compañeros.	
	3. Expresan sus ideas		Expresa sus ideas sobre los juegos propuestos	Expresa sus ideas y lo explica a sus compañeros	Comunica cómo hacerlo y lo demuestra mediante los juegos	
	4. Aprendemos a vestirse		Muestra cómo se coloca las prendas de vestir desde sus posibilidades motrices	Se coloca las prendas de vestir	Se coloca las prendas de vestir en orden y por el lado correcto	
	5. Jugamos a compartir el material		Comparte el material y otros objetos del aula con sus compañeros	Comparte el material del aula	Toma la iniciativa para compartir el material con sus compañeros	

	6. Aprendemos a ponerse las casacas		Muestra cómo se coloca la prenda de vestir desde sus posibilidades motrices	Realiza algunos movimientos corporales para colocarse la prenda de vestir	Demuestra su autonomía colocándose por sí solo las prendas de vestir	
--	-------------------------------------	--	---	---	--	--

H2. La aplicación del juego libre permite desarrollar la relación consigo mismo en los niños de 3 años de en una institución de educación inicial de Chota, 2022

	7. Jugamos a desbotonarse y botonarse	Ejecución y aplicación del juego libre como estrategia mediante la observación	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual en diversas situaciones de juego	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual desde sus posibilidades	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual con mayor precisión	
	8. Jugamos en nuestra tienda		Expresa sus emociones e intereses al interactuar con sus compañeros	Expresa sus emociones	Expresa sus emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con sus compañeros	
	9. Jugamos a peinarse		Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal desde sus intereses	Busca realizar acciones de cuidado personal	Realiza acciones de cuidado personal de manera autónoma	
	10. Jugamos amarrarse los pasadores		Ejecuta acciones y movimientos de coordinación óculo-	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual	Realiza movimientos de coordinación óculo-	

			manual en diversas situaciones cotidianas	desde sus posibilidades.	manual con mayor precisión.	
	1. Aprendemos a limpiar las mesas		Coloca en su lugar	Ordena en su lugar	Ordena en sus lugares y clasifica por forma y color.	
	2. Aprendemos a cargar las mochilas		Representa Gráficamente	Comunica su color favorito	Comunica su color favorito y lo utiliza	

H3. La aplicación del juego libre permite desarrollar la relación con los demás en niños de 3 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

2. Me conozco	1. Jugamos a doblar la ropa		Efectúa acciones y movimientos de coordinación óculo-manual en actividades de la vida cotidiana	Efectúa movimientos de coordinación óculo-manual desde sus posibilidades	Efectúa movimientos de coordinación óculo-manual con mayor precisión	Agosto - Noviembre
	1. Aprendemos a guardar		Representa gráficamente.	Plantea estrategias y ejecuta	Plantea estrategias, ejecuta y explica sus actividades	
	2. Aprendemos a ponerse las medias		Explica las partes de su cuerpo	Nombra las partes de su cuerpo	Nombra las partes de su cuerpo y da a conocer su función	
	3. Aprendemos a lavarse las manos		Reconoce su género	Reconoce su género	Reconoce su género y se diferencia	

	4. Jugamos a comer las loncheras	Evaluación y evidencia de la mejora del de autonomía	Explica lo realizado	Representa lo que ha hecho	Representa lo que hace y lo explica	
--	----------------------------------	--	----------------------	----------------------------	-------------------------------------	--

3.6. Estrategias

La principal estrategia utilizada en nuestro plan de acción fue el juego libre, basado en la realización de actividades escolares que impliquen el mejoramiento de aprendizaje en los niños y niñas logrando así una mejor comprensión que los lleva a resolver situaciones referidas a la competencia de cantidad. Además, por medio de esta estrategia se buscó no solo desarrollar la autonomía del niño, sino que ellos se sientan más seguros y capaces de enfrentar nuevos desafíos. El juego libre es una herramienta poderosa para fomentar el aprendizaje y la independencia desde una edad temprana, ayuda a que los menores desarrollen su autoconfianza, habilidades motoras, independencia, desarrollo social, y mejora su autoestima. “La competencia, demuestra la capacidad de elección de actividades (juego, juguetes, ideas, tareas, etc.)” Esta competencia aparece cuando los niños y niñas muestran interés por explorar objetos, también descubren propiedades perceptuales, es decir, pueden reconocer su forma, color, tamaño, peso, etc. Los niños también comienzan a crear relaciones que les hacen comparar, agrupar, organizar, eliminar, sumar, contar según sus propios criterios según sus necesidades e intereses.

3.6.1. Sesiones de aprendizaje

- **Inicio:** El objetivo de las actividades de iniciación es transmitir a niños y niñas lo aprendido en clase, activar o movilizar sus conocimientos previos, lo que ayuda a los niños a construir nuevos conocimientos.

- **Desarrollo:** en esta etapa, el docente observa, guía, enseña, modela, explica, da información a los niños en la construcción de su aprendizaje, el docente ofrece diversas estrategias y materiales que ayudan al niño a desarrollarse y participar en las actividades.

- **Cierre:** Finalmente, se recomienda la metacognición como parte del aprendizaje que tiene como objetivo mejorar continuamente la eficacia de los estudiantes en el desarrollo de sus habilidades. De la misma manera, las tesis son una oportunidad para que los estudiantes transfieran o utilicen lo aprendido en situaciones nuevas (Gonzaga, 2018).

Capítulo IV. Resultados de la investigación

4.1. Descripción de los resultados

Los resultados presentados son parte de la investigación, que se ha recopilado gracias a la prueba de entrada y salida realizada a los niños y niñas de 3 años, para desarrollar su autonomía mediante el juego libre en una institución de educación inicial de Chota, 2022; a través de la realización de sesiones de en aula. Para tal efecto, se determinó a través de la diferencia de resultados de finales (prueba de salida) menos el resultado de inicio (prueba de entrada).

En esta comparación de resultados se usó el método T student mediante el software SSPS y Excel, el cual permitió ver que hay diferencia significativa en la autonomía; al aplicar el juego libre en los niños de 3 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

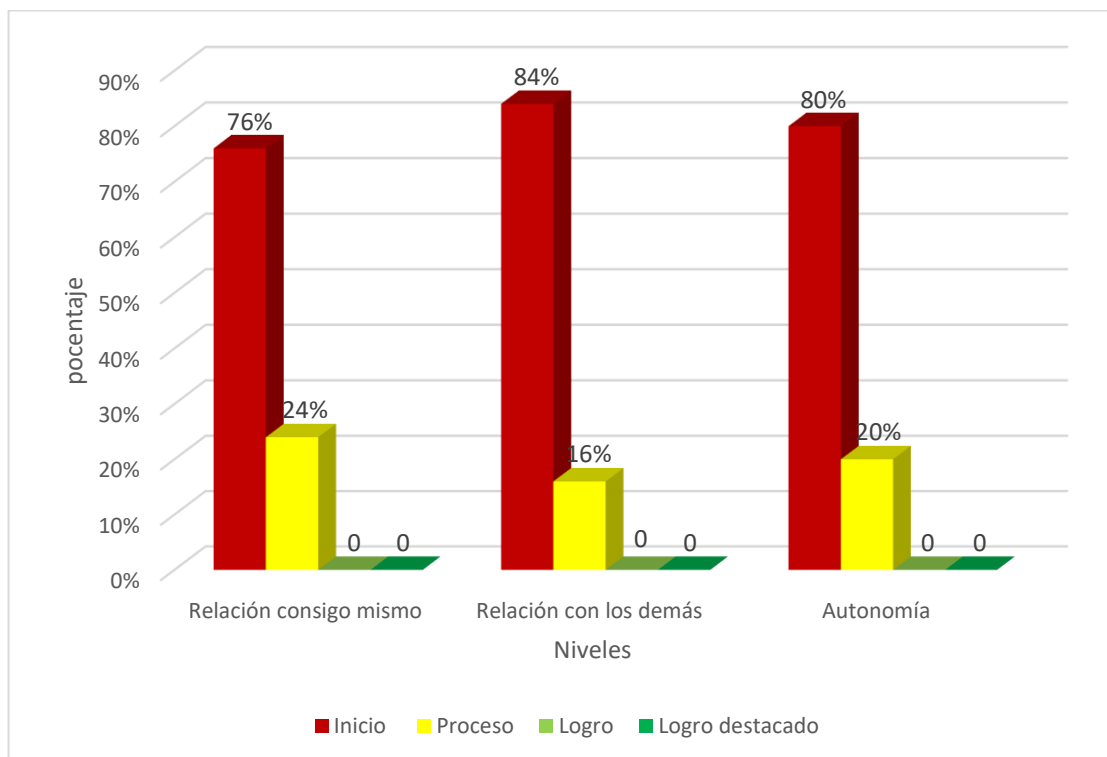
4.1.1. Objetivo 1

Diagnosticar el nivel de autonomía antes de los 3 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

4.1.1.1. Resultados de la prueba de entrada. En la tabla N° 03 y figura N° 05, se observa que, en una institución de educación inicial de Chota, 2022; se ha evaluado la autonomía en 2 subcategorías: Relación consigo mismo y relación con los demás. Según los resultados obtenidos en relación consigo mismo el 76% se encuentran en el nivel inicio, el 24% los niños en nivel proceso, 0% de los niños se encuentran en el nivel de logro y 0 de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro destacado. Según los resultados de relación con los demás se obtuvo que el 84% de los niños se encontró en nivel de inicio, el 16% en nivel proceso, el 0% de ello en nivel de logro y el % en nivel de logro destacado. Respecto a la categoría evaluada se obtuvo el 80% de los niños se encontró en nivel de inicio, 20% en nivel de proceso, y ninguno en nivel de logro y logro destacado. Estos resultados prueban que al principio de la investigación los niños presentan dificultad para relacionarse y ser autónomos.

Tabla 4*Diagnóstico del Nivel de autonomía en niños de 3 años según subcategorías*

NIVELES	SUB CATEGORIAS					
	Relación consigo mismo		Relación con los demás		Autonomía	
	N°	%	N°	%	N°	%
En inicio	19	76	21	84	20	80
En proceso	6	24	4	16	5	20
Logro	0	0	0	0	0	0
Logro destacado	0	0	0	0	0	0
TOTAL	25	100	25	100	25	100

Nota: Base de datos de la prueba de entrada.**Figura 1***Diagnóstico del Nivel de autonomía en niños de 3 años según subcategorías**Nota.* Datos tomados de la Tabla 4.

4.1.1.2. Resultados de la ficha de observación de la prueba de entrada. Al inicio del año se desarrollaron actividades para observar en qué nivel de autonomía se encontraban cada niño y niña de la Institución Educativa.

Según la ficha de observación se determinó que, para evaluar la prueba de entrada que fue aplicada el día 10 de mayo del 2022, a los niños y niñas de 3 años, se obtuvo el siguiente resultado: Inicio: 19; proceso: 6; logro: 0; logro destacado: 0, tenían dificultades para relacionarse consigo mismos, no elegían sus juguetes, demostrando escasa capacidad de elección y cuando se le preguntaba que juego les gusta jugar no respondían, no se mostraban empáticos con los demás, no sabían decir gracias cuando se le prestaba algo, cuando alguien le quitaba un juguete simplemente reaccionaban, es decir, los niños tenían dificultad de relacionarse con los demás, solo miraban a su alrededor o miraban fijamente a los objetos presentados, al momento de leer el cuento estaban distraídos, también que ellos mostraban temor al responder.

Sin embargo los resultados logrados fueron notables en la prueba de salida realizada el día 23 de noviembre del 2023, a los niños de 3 años de una institución de educación inicial de Chota, son los siguientes: Inicio: 0; proceso: 10; logro: 8; logro destacado: 7. Cada uno de los niños y niñas demostraban su confianza al momento de realizar el juego libre y sus actividades, ellos sin miedo cogían los objetos, es decir tenían la capacidad de elección, pedían ayuda si lo necesitaban, tomaron decisiones al momento de realizar sus actividades, respetaban los acuerdos de la convivencia ya expresaban espontáneamente sus preferencias y desacuerdos , respondían con precisión cada una de las preguntas y si alguien cogían sus juguetes preferidos esperaba que termine para el jugar, ellos reaccionaban sin golpear a los demás, es decir todo los ítems se fue mejorando.

Por lo tanto, podemos decir que el juego libre ha mejorado significativamente en el desarrollo de la autonomía de cada uno de los niños y niñas.

4.1.1.1. Resultados del diagnóstico: Fortalezas, debilidades y alternativas de mejora.

Fortalezas	Debilidades	Alternativas de mejora
<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes mostraron la capacidad de elección al momento de sus actividades (juegos, juguetes, tareas, etc.) - De acuerdo al material didáctico brindaban sus ideas. - Su comportamiento era tranquilo y se rotaba los juguetes. - Siempre se recordaba las normas de convivencia. - Se pedía apoyo a un compañero cuando alguien no quería participar. - Los niños y niñas mayormente estaban activos para participar en los juegos. - Los materiales para cada creación han llamado la atención y motivaban a la participación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas por temor no querían participar. - Observaban como sus compañeros, luego se iban motivando a hacerlo. - Aunque se sentían inseguros, se les motivaba a que si lo estaban haciendo bien. - No había coherencia en sus ideas. - Su vocabulario era escaso. - Su tono de voz era muy débil. - Algunos de ellos lloraron cuando no tenían ideas ante la situación y cuando no se prestaban los juguetes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Brindar más tiempo e implementar cada sector de los juegos. - En cada sector se presentó diversos materiales, donde cada niño participaba y brindaba sus ideas para elegir que jugar. - Para incentivar su participación primero se le hacía participar al niño que era más capaz al verlo ello se motivaban. - Se les daba ánimo y motivación en cada ítem desarrollado. - Contar con el apoyo docente para mantener la participación y el orden. - Involucrar a todos los niños sin excepción y en ordenar los juguetes que usaban en su juego libre. - Fomentar la relación consigo mismo y con los demás.

4.1.2. Objetivo 2

Planificar y ejecutar sesiones utilizando el juego libre para desarrollar la autonomía de los niños de 3 años de en una institución de educación inicial de Chota, 2022.

4.1.2.1. Análisis categorial del diario de campo

a) Subcategoría N° 01: Relación consigo mismo

En esta subcategoría se ha trabajado con 5 indicadores y son estos: *Demuestra capacidad de elección de actividades (juego, juguete, tarea, idea, etc.)*, *“Toma diferentes decisiones al momento de realizar sus actividades”*, *“Se muestra colaborador al momento de vestirse*, *“Respetar los acuerdos de convivencia en el aula”*. Con respecto a estos indicadores se puede observar que el niño en un inicio se evidenció tenían miedo para poder desenvolverse delante de sus compañeros o del contexto a partir del juego libre, tenían dificultades para desarrollar las competencias de la autonomía por lo recién era su primer año en aula.

Para lograr buenos resultados en estos indicadores implemento con materiales en cada sector de juego para lograr que el niño desarrolle su capacidad de autonomía, por otro lado, se realizó reuniones con los niños en el aula, donde conversamos y establecemos nuestras normas de convivencia, dónde y cómo deben jugar con sus compañeros, sin pelear, compartiendo los materiales ya que los materiales que hay en el aula en los diferentes sectores es para todos, también ellos mismos establecen algunas normas de acuerdo a su ideas y pensamientos de acuerdo a sus experiencias diarias. Luego los niños se distribuyen a los sectores de acuerdo a su preferencia y observando los materiales que más le llaman la atención y les gusta jugar. Cuando los niños ya habían escogido el material de su preferencia, les observaba con mucha atención el juego de cada uno, después de cada actividad se les retroalimentaba referente a algunas deficiencias que se presentaba.

Al inicio se diagnosticó que los niños no sabían elegir, tampoco tomar sus decisiones por sí mismos, algunos se pelean por los materiales, otros no les gustaba compartir los materiales, no se relacionaban con los demás, y ni agradecían por la ayuda o cuando se les brindaba material, no respetaban las normas de convivencia haciendo desorden, no eran ordenados dejaban sus juguetes donde querían y no sabían vestirse (Diario N° 1,2,3, 4).

Luego los niños, ya por si solos elegían que materiales usar para ser creativos, con que juguetes jugar, a ser agradecidos cuando alguien le brindaba ayuda o le prestaba algo, respetaban las normas de convivencia, como por ejemplo eran más ordenados, compartían sus materiales, se respetaban mutuamente y ya por si solos sabían ponerse sus chompas, y amarse el pasador (Diario N° 20). Esta actividad puede ver que cuanto más se le brinda confianza al niño les ayuda a relacionarse consigo mismo.

Para los indicadores “Demuestra capacidad de elección de actividades (juego, juguetes, tareas, ideas, etc.)” “Toma diferentes decisiones al momento de realizar sus actividades”. Para desarrollar este indicador se propuso a los niños y niñas elegir un juego para jugar que brinden sus propuestas.

Durante el proceso algunos de ellos de acuerdo a como se mencionaba los juegos, los niños y niñas lo iban realizando el de su gusto, también elegían sus juguetes y con menos temor de equivocarse, aunque algunos de ellos si salían a participar pero otros se quedan estáticos y necesitan orientación, de acuerdo a las estrategias y orientación se iban desenvolviendo e iban orientando y dando sus propias ideas, pero se presentó que uno de ellos quería jugar solo y se cogía todos los juguetes no daban oportunidad a otros compañeros, es decir no respetaban turnos, por ejemplo: si un niño se quedó estático, había otro niño que decía yo lo hago, se le brindaba la oportunidad de hacerlo y luego al compañero que le correspondía y él se sentía motivado.

Para el indicador “Se muestra colaborador al momento de vestirse”. Para lograr con este indicador en la investigación se utilizó las prendas de vestir y muñecos a quienes se les cambiaba las prendas, de este modo ellos puedan elegir que ponerse por sí solos. Lo primero que se hizo fue plantearles una situación de vestir para muestren sus saberes previos; para ello les mencione: “La muñeca tiene frio, porque solo está en polo” ¿Que necesita la muñeca para no tener frio? Algunos decían, una chompa, otros un abrigo, y los demás no opinaban, y les mencione que cada uno mirara en su sector los muñecos sin ropa; y Jhair, a 2 de sus compañeras les dice que la muñeca quiere cambiarse y no tiene ropa y empezaron a cambiarlo, así todos empezaron primero a vestir a los muñecos de sus sectores, de tal manera ayudar a que cada uno a conocer cómo vestirse y cuando se equivocaban estaba dispuesta a ayudarles y a responder sus inquietudes, como menciona Díaz, (2022) el acompañamiento es muy importante en el desarrollo de infante (Diario N° 4). Luego de una semana se desarrolló la *actividad aprendo a botonarme y desbotonarme* con el propósito de que los niños de forma autónoma elijan algunas prendas de vestir para que lo botonen y desbotonen, primero se puso prendas de vestir en cada sector y para motivarles se les contó un cuento “*el ratón que cosía*”, ya terminada la reunión de los acuerdos, los niños se dispersaron cada uno a su sector que les gustaba y empezaban algunos a decir profesora no se puede desbotonar y otro está muy duro, me acercaba y les indicaba como hacerlo, luego se les dio a cada uno el tiempo de exponer lo que estaban haciendo Diario N° 7).

Al finalizar toda actividad los niños pudieron aprender a vestirse y desabotonar y botarse la chompa.

Para el indicador “Pide ayuda cuando lo necesita”, “Respeto los acuerdos de convivencia en el aula”. Para lograr este indicador se realizó en diversas sesiones de aprendizaje, que al inicio de la sesión se enfatizaba las normas de convivencia en aula. Lo que al inicio se hizo fue reunirnos todos en un semicírculo para para conversar y establecer las normas de convivencia, ¿dónde?, ¿cómo?, que deben jugar sin pelearse y por todos sentimos si a alguien golpeamos a nosotros no nos gustaría que no golpean, compartir los materiales, ser agradecidos, y también les pedía que ellos mismos deben establecer sus normas, de acuerdos a sus ideas pero, al inicio los niños no hacían caso, hacían desorden, no escuchaban ni obedecían lo que la docente le pedía.

Durante el desarrollo del juego libre que se aplicó como esta estrategia el dialogo, para que los niños se motiven y entren en confianza con el docente y así, ponerles acuerdos para poder vivir en compañerismos, donde los niños también ponían sus propios acuerdos al momento del juego. Algunos niños dejaban en donde sea los juguetes que usaba, pero una de sus compañeritas le dijo, no Erick los juegos no se dejan ahí, así conforme pasaba el tiempo era más ordenados y pedían ayuda cuando lo necesitaban para lograrse desarrollo la actividad *“Aprendemos a guardar”* con el propósito que los niños aprendan a guardar todos los juguetes en su lugar y así el aula esté más ordenada.

El caso que se presentó fue que Ingrith Hitaty, y más compañeros estaban jugando en el área de matemática donde lo sacaron todas las fichas y los demás no querían guardar sus juguetes y Ingrith les dice que tienen que guardar, “Nosotros lo hemos desordenado así que hay que arreglarlo”. Camila estaba en el sector hogar, ella y sus compañeras jugaban con los bebés y al momento de guardar ella pide ayuda a sus compañeras que porfavor le ayuden en arreglar y guardar las muñecas y los útiles del hogar, luego de terminar de guardar ella agradece la ayuda que le han brindado sus compañeras.

Finalmente, se logró que los niños obedezcan, porque así ellos podían jugar lo que les gusta, y también se logró con el juego libre que el niño sea pida ayuda cuando lo necesita y ser ordenado por cada vez que terminaba el juego se les hacía recordar que: donde la casita de mis juguetes.

Al finalizar se logró estos indicadores de la capacidad de elección de actividades de acorde al contexto del desarrollo del juego libre se logró con la participación activa de los niños, logrando la capacidad de elegir el juego, los juguetes y sus ideas, también ellos sin miedo salían a participar sin recibir apoyo, ya ni había imitación del compañero.

b) Subcategoría N° 0: Relación con los demás

En esta subcategoría se ha trabajado con 5 indicadores: *“Expresa espontáneamente sus preferencias y desagrados”*, *Es empático con sus compañeros*, *“Respeto las diferentes opiniones de los demás”*, *“Agradece por la ayuda que le brindan, “Reacciona sin golpear a los demás ante cualquier conflicto presentado”*. Para desarrollar estos indicadores se desarrolló las sesiones de aprendizaje, donde se les preguntaba a los niños, se les exponía a elegir sus sectores de juego, se les retroalimentaba en cualquier dificultad, se implementaba con materiales nuevos en cada sector a manera que el niño por sí mismo descubriera y pusiera en práctica y siempre se pasaba por cada sector supervisando la curiosidad del niño.

Al inicio solo se callaban y no comunicaban si les gusto o los materiales o juegos, luego mediante ellos se iban socializando ellos expresaban lo que creían estaba bien o mal, elegían sus propios materiales o el tipo de juego. Se les daba a conocer que actividad se va a trabajar para ellos vayan imaginando y luego ya se daban cuenta por los materiales que encontraban incorporados.

Durante el desarrollo de la sesión se les pregunto a los niños de sus gustos, juegos, materiales que les gusta o que color, al inicio solo un niño habló de sus gustos, el resto se callaba, por el temor que tenían, por ejemplo, Alonso al principio cuando le pregunte acerca de que le gusta, pero él se puso a llorar así que me acerque a preguntarle ¿qué te paso? Me respondió que sus compañeros se reían y ya no quería hablar, por lo que se volvió a recordar las normas de convivencia en el aula.

Para lograr desarrollar el indicador *“Expresa espontáneamente sus preferencias y desagrados”*, se trabajó con las actividades “juego de roles” para mostrar sus preferencias.

Al iniciar el desarrollo de la sesión se les preguntó a los niños a cerca de sus gustos, juegos, materiales que les gusta o que color, al inicio solo un niño habló de lo que le gustaba ser, el resto

permanecían callados, por el temor que tenían; por ejemplo, Gareth al principio cuando le pregunte acerca de que le gusta, aun con el miedo que tenía porque sus compañeros se burlaban de él, dijo entusiasmado que le gustaba mucho jugar a la pelota, por lo que sucedió, se procedió a hacer recordar las normas de convivencia en el aula que debemos entender a sus compañeros y poner en la situación de él. Luego los niños se dirigieron a sus sectores a jugar y se les indico el nombre de la actividad: “Juego de roles” con el propósito que los niños aprendan a jugar con los roles y ellos empezaron a jugar autónomamente, como los niños iban jugando, observaba lo que hacían e iba ayudando cuando lo necesitaban o cuando pedían ayudan, pero siempre animando que ellos hagan sus cosas autónomamente. Otro ejemplo que se puede citar es el de Belén junto con Samantha, quien fue al sector cocina y encontró el kit de doctor, para ello Belén se convirtió en doctora y Samantha en enferma, de modo que se decían una a la otra que le dolían los dientes, a lo que Belén le curaba diciéndole, cálmate eso no duele, pero ya no vuelvas a comer muchos dulces. Por otro lado, Sarita, estaba jugando en el sector de matemática y se encontró con el material de construcción, la cual se puso a jugar con los ladrillos y las paletas tarrajando como su papá, ya que expresaba a su compañero Dylan Gael que su papá construye casas y ella va a trabajar como su papá.

Finalmente se logró que los niños expresen de una manera espontáneamente sus desagradados y lo que les gusta, basado en el juego libre; se pudo observar el desarrollo de las sesiones logrando en el niño expresión espontánea donde cada niño asume su rol y lo representa mediante el juego, para ello tienen en casa una figura paterna y materna donde pueden ver lo que ellos hacen y los niños lo representan en las aulas y así asumir responsabilidades, llegando a ser autónomos en el desarrollo de sus actividades.

Para los indicadores *“Es empático con sus compañeros”* *“Reacciona sin golpear a los demás ante cualquier conflicto presentado”*. Para lograr este indicador se le dejo a los niños que decidan que jugar, y usar los materiales que les gusta y los juegos deben contener un mensaje de compartir y ser empático con sus compañeros, y sobre todo saber respetar las decisiones de ellos, ponerse en el lugar del otro que también desea usar los materiales que él está usando, respetando que hay un tiempo para cada uno. La actividad que se llevó a cabo para mejorar este indicador fue actividad *“Jugamos compartir”* con el propósito que los niños aprendan a compartir, a reaccionar sin golpearse y a ponerse en el zapato del otro.

El caso que se presentó en el desarrollo de esta actividad fue que Alex estaba jugando con sus compañeros, y compartió el material con su compañera Belén, e incluso jugaron juntos. Luego en el sector hogar estaba jugando Hamer, Yareli, Ingrith, Dylan, ellos están jugando hacer un almuerzo y Hamer no le había gustado hacer eso y le golpea a Dylan, él en vez de reaccionar con un golpe me dice que Hamer le ha pegado, entonces, se habló con él, diciéndole: que eso no se hace porque todos somos compañeros y debemos cuidarnos y no golpearnos. También se le pregunto ¿a ti te gustaría que te golpeen? El respondió: no, entonces como vamos hacer a otro algo que no nos gusta a nosotros que nos hagan, él dijo: profesora, perdona ya. Y le dije ve a tu compañerito y pídelo perdón y ellos se disculparon.

Finalmente se logró que los niños aprendan a ponerse en el lugar del otro y reaccionar sin golpearse amándose unos a otros.

Para el indicador: *Agradece por la ayuda que le brindan.* Para lograr este indicador en los niños se empleó videos e imágenes de gratitud, el video usado es de la que mostraban siempre ser agradecidos, fichas de trabajo para poder pedir ayuda en caso de que no sabían cómo hacerlo y al recibir la ayuda dar gracias.

De esta manera los niños participaron en los juegos en el patio, donde se les presentaba que pasen a través de un circuito donde estaban sometidos a dar gracias unos a otros por la ayuda que les daban, no fue nada fácil que los niños perseveren hasta el final buscando otras soluciones, apoyarse entre compañeros, pero siempre practicaban una y otra vez, dar gracias aunque a veces se presentaba que no podían llenar sus hojas de trabajo; decían profesora no puedo hacerlo, la gran alegría era que los niños de la misma mesa ayudaban a sus compañeros, indicando como poder hacerlo y culminaban diciendo y vez que no eran difícil, y decían: si gracias.

Es por ello que, para lograr todos los indicadores, se les presento a los niños diferentes ejemplos del contexto donde ellos se encontraban para que logren dar gracias en todo ante las situaciones que se encontraban, conversaciones con todos los niños para poder escuchar a cada uno de ellos las situaciones que viven en su casa, que lo que aprenden en el aula ellos van y lo enseñan a los demás. A través de dichas actividades los niños mostraban su gratitud con los demás,

compartieron los materiales, aprendieron a pensar antes de actuar y no solo reaccionar por el impulso, cada actividad que se realizaba tenía un propósito en cada uno de los niños en uno más que otros de ir aportando lo poco para el bienestar.

Para el indicador: *Respetar las diferentes opiniones de los demás*. Para lograr con el indicador se les invitó a los niños hacer un ruedo para dar sus opiniones que juegos hacer, así que cada uno daba su opinión, pero a algunos no les gustaba, por lo que se llegó a un acuerdo de hacer los juegos rotativos y les le hizo comprender que todos tenemos diferentes gustos y debemos respetarlos.

En un inicio la mayoría de los niños elegían sectores de juegos del sector construcción y la mayoría de niñas el sector cocina y otros sectores no querían, por lo que les concientizo todos vamos a pasar por los diferentes sectores para aprender de todo un poco, explorar los diversos juguetes y materiales, para poder conocer que más nos agrada, desarrollarse autónomamente, siendo independientes, únicos, y respetuosos.

Los niños siempre estaban felices de poder jugar diferentes juegos, claro que no fue muy fácil lograr que todos los niños compartieran la idea o al menos aceptar lo que otros niños quieren jugar, aunque a ellos no les guste, pero cada uno de ellos ya sabían esperar su turno y compartir. Fue lindo que a uno de los niños le gustaran dos actividades en la clase, la primera de ellas era armar un rompecabezas y la segunda era ayudar en la cocina a sus compañeras. La cocinita era el juego favorito de las niñas pero poco a poco fueron yendo a los demás sectores y jugando con sus compañeros. (Diario N° 16).

4.1.3. Objetivo 3

Evaluar y evidenciar la mejora del nivel de autonomía de los niños de 3 años luego de la aplicación del juego libre como estrategia. de una institución de educación inicial de Chota, 2022

4.1.3.1. Resultados de la observación de pares..- El día miércoles 19 del mes de octubre 2022, a las 9:00 de la mañana fui observada por mi compañera Fustamante Coronel Yoli Erlita en la actividad “Ordenamos nuestros materiales”, y la docente del aula.

En primer lugar se dio a conocer las normas de convivencia luego se les motivo con un cuento, en el desarrollo de la actividad se pudo observar que los niños se fueron a los diferentes sectores a jugar y cuando ya no querían jugar con el material ellos lo guardaban y lo ordenaban luego cogían otros materiales y otros niños no lo hacían, el niño Einer tiraba el material al piso y no tenía interés de recogerlo se les recalca al grupo de niños a decirle que no se tira los materiales, que si ya no nos gusta jugar con ese material lo guardamos y cogemos otros materiales y el niño Einer recogió el material y le guardo y se fue a coger otro material, otros niños se quitaban el material no pedían prestado y el niño que no quería darle el material le pegaba al otro niño o niña.

¿Se les enseñó las normas de convivencia, les pregunte cuáles son?

¿Algunos respondían, como que otros callaban así se les hizo practicar, haciendo hincapié cuando quiero pedir prestado algo que se dice?

Respondían: por favor, me puedes prestar el material y no quitarlo tampoco pegarlo, finalmente se terminó la hora del juego libre, donde les mencioné que ya había terminado la hora de juego y por lo tanto tienen que guardar y ordenar para que luego se laven las manos y consuman su lonchera

Logros

- Motivar a los niños que realicen sus actividades por si solos sin ayuda de la docente ya que muchos niños todavía no son autónomos necesitan ayuda de un adulto.
- Logro que un niño por si sola solucione su problema

Dificultades

- Llevar material más llamativo para los niños.
- Normas para mantener más el orden en la hora del juego libre

4.1.3.2. Triangulación. La triangulación es una metodología que nace de la medición horizontal, es una técnica que facilita la validación de información entre dos o diferentes fuentes,

dando como resultado la articulación, implementación e integración de diferentes métodos de pago de investigaciones (Galán et al., 2011). Para la triangulación los siguientes instrumentos se utilizó; La ficha de observación de pares, ficha de la profesora de aula y la ficha de autorreflexión, comprobando que tenga precisión, en las coincidencias, desacuerdos y conclusiones, con la finalidad de validar a la investigación sobre la autonomía.

Coincidencias	Desacuerdos	Conclusiones
<ul style="list-style-type: none"> ✓ El diario de campo, nos permitió observar cómo los niños y niñas eligen sus preferencias, toma de decisiones, expresan sus ideas. ✓ Al momento de poner en práctica la retroalimentación en los niños y al crear diversas preguntas que muestren su desarrollo en la autonomía, han mejorado la relación con los demás. ✓ Tanto en la ficha de observación como en el diario de campo se observa que los niños y niñas al aplicar el juego libre han mejorado la coherencia. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Al no tener desacuerdo, podemos decir que se obtuvo logros a los objetivos propuestos, ya que a esta investigación adquirido resultados satisfactorios. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes han logrado mejorar a partir del juego libre. ✓ La estrategia del juego libre ayudó satisfactoriamente en la mejora de la autonomía. ✓ El uso de estrategias didácticas en el desarrollo de cada sesión favoreció para la participación de los estudiantes. ✓ Cada estudiante ha recibido apoyo en el momento requerido.

4.1.3.4. Categorización de logros. Según la estrategia planteada, hay logros significativos y en un futuro se pueden llevar investigaciones, a continuación, detallaremos: (Ficha de observación)

Logros	Subcategorías
--------	---------------

-
- Los niños y niñas lograron desarrollar la capacidad de toma de decisiones, es decir saber elegir sus preferencias, colores, ideas, entre otros. Relación consigo mismo
 - Los niños y niñas desarrollaron la capacidad de vestirse solos y mostraron interés al momento de vestirse.
 - Se expresaron de manera espontánea al momento de desarrollar las sesiones de aprendizaje.
 - Expresan sus ideas de manera espontánea, clara y precisa.
 - Se logró que el niño respeto los acuerdos de convivencia.
 - Es empático con su compañero al momento de prestar los juguetes, materiales de impulso del juego libre y en el desarrollo de la sesión de aprendizaje. Relación con los demás.
 - El niño es agradecido por el apoyo brindado, con el docente, con sus compañeros, este valor desarrollado también se practica en el hogar.
 - El niño logro ser ordenado y a no dejar sus juguetes o materiales usados en cualquier lugar si no en su lugar.
 - Al desarrollar el juego libre se logró el respeto mutuo y reaccionar sin golpear a los demás, uno está molesto sabían que no deben golpear a sus compañeritos.
-

4.1.3.5. Resultados de la prueba de salida. Como se observa en la tabla 4 figura 6 en la prueba de salida aplicada en 25 niños del nivel inicial, en lo referente a la subcategoría de relación consigo mismo, el (40%) de niños se encontraron en proceso, el (28%) en el nivel de logro, y el (32%) en el nivel de logro destacado. Por otro lado, en la subcategoría de relación con los demás, el (40%) se encontraron en el nivel de proceso, el 36% en el nivel de logro y el (28%) en nivel de logro destacado. En general, en la autonomía, el (40%) se encontraron en el nivel de proceso, el 32% en el nivel de logro y el (28%) en nivel de logro destacado. Todo esto nos quiere decir que la

mayoría de estudiantes desarrollaron su autonomía como producto de la aplicación de la estrategia del juego libre.

En el Anexo 2, se detalla la evaluación que se realizó a los estudiantes de la Institución Educativa, la cual cuenta con 25 estudiantes en total; la evaluación se realizó de acuerdo a los valores determinados, la cual se muestra en la escala de valores, que permitieron determinar la nota de los estudiantes de acorde al desenvolvimiento y desarrollo de la autonomía en las subcategorías planteadas.

Tabla 5

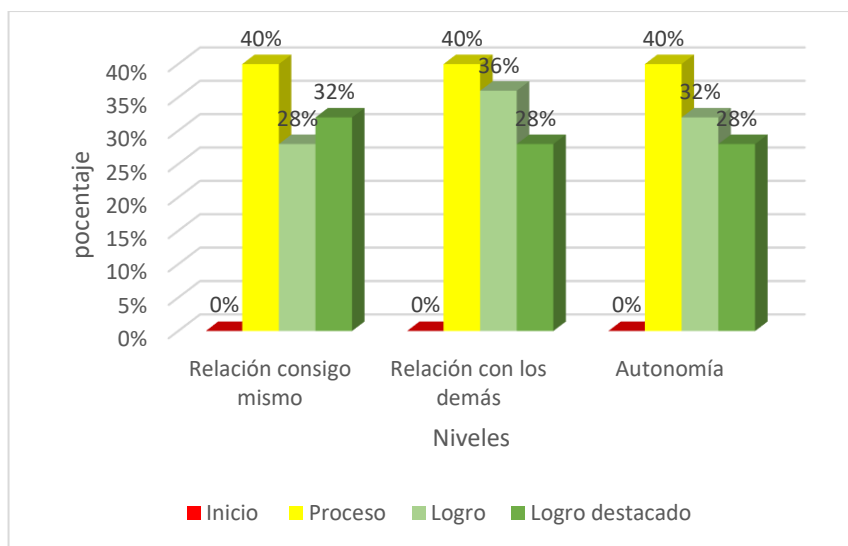
Nivel de autonomía en niños de 3 años según subcategorías

NIVELES	SUB CATEGORIAS					
	Relación consigo mismo		Relación con los demás		Autonomía	
	N°	%	N°	%	N°	%
En inicio	0	0	0	0	0	0
En proceso	10	40	10	40	10	40
Logro	7	28	9	36	8	32
Logro destacado	8	32	7	28	7	28
TOTAL	25	100	25	100	25	100

Nota: Base de datos de la prueba de salida.

Figura 2

Nivel de autonomía en niños de 3 años según subcategorías



Nota. Basado en la Tabla 5

Tabla 6

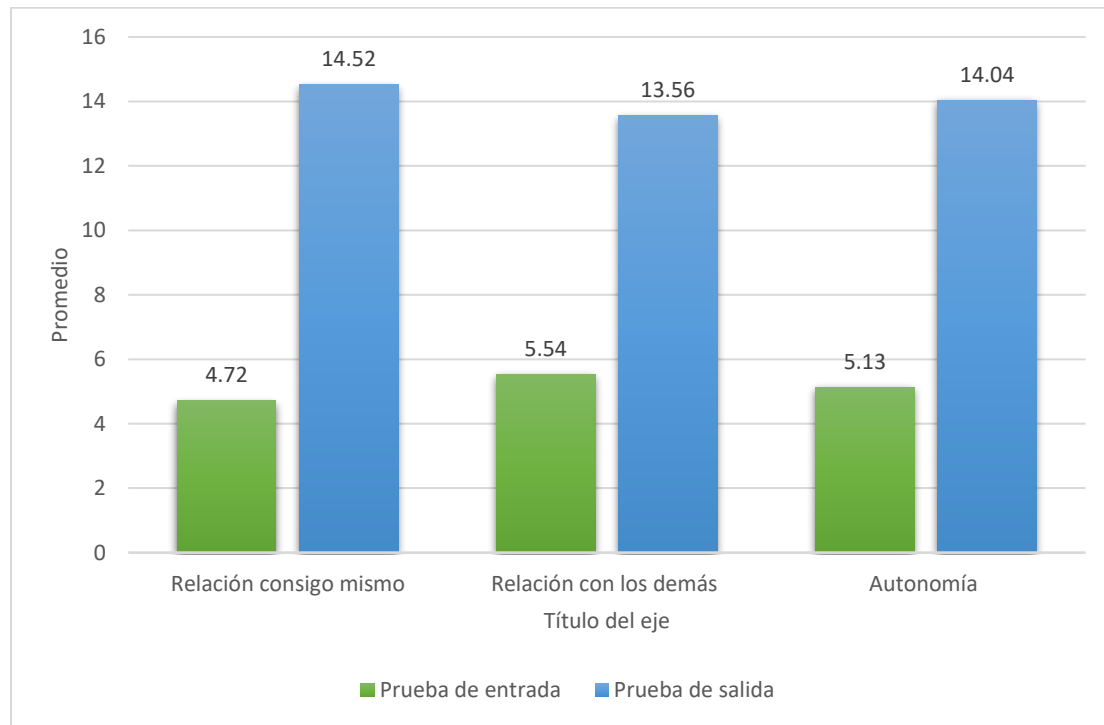
Comparación del nivel de autonomía en la prueba de entrada y prueba de salida, según subcategorías.

N°	SUBCATEGORÍAS	Prueba de entrada		Prueba de salida	
		\bar{X}	S	\bar{X}	S
1	Relación consigo mismo	4.72	2.96	14.52	2.04
2	Relación con los demás	5.54	1.96	13.56	1.56
3	Autonomía	5.13	0.46	14	1.81

Nota. Basado en el pre test y post test

Figura 3

Comparación del nivel de autonomía en la prueba de entrada y prueba de salida, según subcategorías



Nota. Base de datos de la prueba de entrada y salida.

4.1.3.6 Contratación de hipótesis. - Según la Prueba T para muestras relacionadas entre la prueba de entrada y prueba de salida tiene una significancia de ,001 ya que es < que 0,05, con este resultado se puede confirmar la **H₁**: La aplicación del juego libre desarrollará

significativamente la autonomía en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 303 “Inmaculada de Chota” – Chota. Rechazando la H_0 : La aplicación del juego libre no desarrollará significativamente la autonomía en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 303 “Inmaculada de Chota” – Chota.

Tabla 7

Estadísticos descriptivos de la prueba de entrada y prueba de salida sobre habilidades socioemocionales.

N°	Categorías	N°	Rango	Mínimo	Máximo	Media	Desviac. típica	Varianza	
1	Relación consigo mismo	PS	25	8	11	18	14.52	2.04	3.86
		PE	25	8	5	11	7.53	2.00	3.86
2	Relación con los demás emociones	PS	25	8	11	18	13.56	1.58	2.96
		PE	25	6	5	11	7.81	2.76	1.56
3	Autonomía	PS	25	6	11	18	14.36		1.81
		PE	25	1	5.5	11	7.71	1.73	2.87

Nota. Base de datos de los puntajes por subcategorías. PE: Prueba de entrada, PS: Prueba de salida.

Tabla 8

Prueba T para muestras relacionadas entre la prueba de entrada y prueba de salida

Autonomía PE y PS	Diferencias emparejadas		Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación		Inferior	Superior			
Par 1 Relación consigo mismo PS – Relación consigo mismo PE	6.99	2.91	.586	10.41	12.83	19.87	25	.000
Par 2 relación con los demás PS - relación con los demás PE	5.75	1.89	.374	10.16	11.70	29.12	25	.000
Par 3 Autonomía PS – Autonomía PE	7.05	1.96	.395	8.86	10.43	24.54	25	.000
Par 4 Promedio PS - Promedio PE	6.59	1.69	.339	10.20	11.65	31.60	25	.000

Nota. Base de datos de los puntajes por dimensiones. PE: Prueba de entrada, PS: Prueba de salida.

Se tiene que el p-valor obtenido ($p = 0.001 < \alpha = 0.05$), existe evidencia estadística suficiente para rechazar la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede afirmar que la aplicación del juego libre desarrollará significativamente la autonomía en los niños de 3 años de una institución de educación inicial de Chota, 2022.

4.2. Discusión de resultados

Al planificar las actividades se desarrollaron diferentes temas relacionados al desarrollo personal después, aplicar el juego libre como una estrategia para desarrollar la autonomía de los niños de 3 años de edad Institución Educativa “Inmaculada de Chota” Chota 2022. De acuerdo con Muñoz (2018), corrobora lo que permite al niño que mida sus propios límites y ponga a prueba el control que posee sobre su cuerpo trabajando la capacidad de elección, a poder vestirse, a pedir ayuda, tomar decisiones con lo que gana confianza en sí mismo y va siendo empático con los demás, entendiendo a la otra persona, el juego libre permite que el niño se relacione ampliamente con los demás, es el juego libre. Además, el niño se relaciona con el entorno que explora, lo manipula con las manos y lo percibe con el resto de los sentidos, lo que ayuda a entender mejor el mundo que lo rodea.

Es propicio mencionar que al inicio del desarrollo de las sesiones eran muy monótonas, debido a que los niños no participaban, eran callados; con el paso del tiempo y la ampliación de materiales de los sectores de juego el niño fue participando de manera autónoma, de esta manera gracias a la participación activa se logró la realización de las sesiones de manera más didáctica. Durante la ejecución de la estrategia del juego libre se pudo observar que los niños se expresaban de manera espontánea en sus elecciones, siendo empático con los demás y agradecido en las situaciones que se presente.

Los métodos usados para mejorar la autonomía a través del juego libre son el de Montessori, siendo este un método que plante el uso de un ambiente adecuado y del juego simbólico para el desarrollo independiente del niño, ordenado, estructurado y sobre todo a trabajar individualmente o en grupo (MINEDU, 2009). Este método nos llevó a implementar cada sector de juego que se encontraba en aula a lo largo de la investigación y de este modo desarrollar con más facilidad las sesiones de clase; el otro método empleado es el sistema de Reggio Emilia, este método entiende al niño como un ser definido que desarrolla y expresa un ser social, emocional y

moral. El niño desarrolla su inteligencia expresando su pensamiento simbólico y se anima a explorar su entorno y a usar los llamados "lenguajes múltiples infantiles": palabras, movimiento, juego, pintura, dibujo, construcción, escultura, collage, teatro, teatro de sombras y música. Este método se centra en el espacio y el juego libre que favorezca la relación consigo mismos y la relación con los demás tomando su propio tiempo y el Método Waldorf. busca que desarrollen individuos centrados en su entorno, sensibles al sufrimiento de los demás, confiados en sí mismos, libres y solidarios, y agradecidos (MINEDU, 2009, p. 28).

Al inicio de la investigación los resultados de la aplicación de la prueba de entrada mostraron el nivel de autonomía en que se encontraban los niños; se encontraban en inicio todos los niños; para ello, se aplicó el juego libre, el cual fue fundamental para poder desarrollar la autonomía en ellos. De acuerdo con Aliaga (2022), quien en su investigación afirma que el juego libre permite que los niños logren socializar y al mismo tiempo desenvolverse y de este modo ser autónomos, estos resultados los obtuvo aplicando una prueba previa al estudio y una después de la aplicación del mismo. Durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje, la mayoría de estudiantes aprendieron a ser autónomos, a relacionarse consigo mismo, a ser pacientes, a relacionarse con los demás, estudiantes realizaron su autonomía con la ejecución de las sesiones de aprendizaje realizadas con amor y paciencia. Por tanto, a través de la prueba de entrada ayudó a identificar las dificultades que de los niños tenían, ellos se encontraron en el nivel de inicio, el 80% de estudiantes y en nivel de proceso el 20 %, el 0% en el nivel de logro y el 0% en nivel de logro destacado.

Al corroborar con los *antecedentes internacionales* de la investigación los resultados están en relación con la de López (2018) ya que muestran cambios significativos en la forma de actuar, conducta y relación de los niños. Por lo tanto, se afirma que el juego libre funciona como estrategia para fomentar valores resultó acertado, ya que captó la atención de los estudiantes, generó interés y promovió su participación activa, mejorando así la autonomía.

En comparación con los *antecedentes nacionales*, los resultados obtenidos por Flores (2023) fue que el 87% lograr mejorar su independencia al aplicar como estrategia el juego simbólico, y en la actual investigación se logró que el 80% de los estudiantes logran por si solos tomar decisiones, se empáticos e independientes al aplicar el juego libre, por lo tanto, se asegura

que la investigación realizada va de acuerdo a las investigaciones también la de Pizarro (2020), que investigo la hora de realización del juego libre, concluyendo que la mayoría de niños lo realizaban al inicio de clase y ellos por sí mismos, permitiendo a la actual investigación tener fundamento científico.

Finalmente, *los antecedentes locales*, sirven de sustento de científico, los resultados obtenidos por Gallardo (2015); Aliaga (2022); Díaz (2022) fueron óptimos referente a las 2 subcategoría relación consigo mismo y la relación con los demás, ellos en sus investigaciones aplicaron actividades como normas de convivencia, que fue en esta investigación el nombre de la sesión N° 01, proponen nuevos juegos, aprendemos a guardar, jugamos desbotonarse y botonarse, estas actividades les ayudo a los investigadores a desarrollar niños independientes y autónomos.

Capítulo V. Conclusiones

5.1. Conclusiones reflexivas

- 1) En la presente investigación después de haber diagnosticado en qué nivel se encuentran los estudiantes de educación inicial de tres años, mediante los resultados de la prueba de entrada y la prueba de salida se pudo mostrar que, al aplicar el juego libre en los niños de tres años, desarrolló su autonomía e ellos. Por lo tanto, es indispensable conocer el nivel de los estudiantes para poder analizar, comparar y determinar de qué manera se puede mejorar una situación problemática.
- 2) La planificación y la ejecución de sesiones utilizando el juego libre para desarrollar la autonomía de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 303 “Inmaculada de Chota” – Chota, puedo afirmar que permitió desarrollar la autonomía a través de las diferentes estrategias usadas en esta investigación para que los niños logren relacionarse con los demás y pusieran en práctica la empatía, es decir en tender a sus compañeros y que deben respetar sus turnos de juego y participación.
- 3) Se evaluó y evidenció la mejora del nivel de autonomía de los niños y niñas de 3 años la mejora de la autonomía, luego de la aplicación del juego libre como estrategia, permitiendo resultados óptimos y satisfactorios en cuanto al desarrollo del niño en la relación consigo mismo y la relación con los demás.

5.2. Sugerencias.

- 1) Se sugiere continuar aplicando el juego libre, con el fin de desarrollar la autonomía de los niños de educación inicial. Se debe utilizar materiales concretos y significativos, teniendo en cuenta la edad de los niños y el contexto donde se encuentre, para que los niños puedan relacionarse consigo mismo y con los demás.
- 2) Es importante desarrollar la autonomía desde la primera infancia para que en un futuro ellos puedan desenvolverse fácilmente, teniendo confianza en sí mismos, seguridad y auténticos. De acuerdo a la experiencia obtenida en la práctica, se sugiere que la I.E. promueva reuniones permanentes con los padres de familia, realizar talleres sobre cómo

trabajar en la autonomía desde la primera infancia, con la finalidad de fortalecer lo aprendido en el aula.

- 3) Que los docentes establezcan un lugar adecuado para que los niños puedan tener un sector donde desarrollarse independientes, el mismo debe estar implementado con todo lo necesario con la finalidad que los niños cuenten con todos los recursos que les permita participar con entusiasmo, alegría y gozo de esa manera desarrollar la autonomía.

5.3. Lecciones aprendidas.

- 1) Creatividad para preparar materiales innovadores en función de las necesidades de los niños para que ellos pueden explorar y expresar sus emociones, interactuando y socializándose con sus compañeros.
- 2) Estrategias para captar la atención de la mayoría de los niños al desarrollar las sesiones, teniendo en cuenta sus ritmos de aprendizaje. Se desarrolla la autonomía utilizando juegos.
- 3) Paciencia para comprender y entender mejor el comportamiento de los niños, y que cada sesión debe estar bien planificada para lograr aprendizajes, y que las mismas sean interesantes para despertar la curiosidad de los niños.
- 4) Al aplicar el juego libre como estrategia en grupos de niños, se logra que desarrollen su autonomía pues los resultados obtenidos garantizan su eficacia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además la dramatización sería una buena idea para que los niños expresen su desenvolvimiento mostrando la empatía y agradecimiento en diferentes contextos.
- 5) Otro aspecto importante es que la investigación mixta debido a que permitió realizar un análisis cualitativo y cuantitativo para obtener resultados concretos, del mismo modo hacer uso del diario de campo proporcionó información de acuerdo al nivel, tanto los logros y dificultades que se iban observando para posteriormente plantear alternativas de mejora mediante el uso de las diversas estrategias.

5.4. Acciones de mejora.

- 1) Profundizar la investigación en estrategias para regular las emociones en los niños, no solo trabajar en el aula sino en diferentes situaciones reales para adquirir la relación con lo demás. Además, aprender otros métodos y estrategias para atender las necesidades de los niños adecuadamente.
- 2) Preparar sesiones para facilitar que los niños tengan una participación activa en todas las sesiones. De una manera interactiva y divertida, considerando que cada niño tiene una forma distinta de aprendizaje y potenciar la autenticidad y el desarrollo del niño autónomo.
- 3) Innovar con diseños de materiales con la finalidad que los niños tengan todos los recursos de aprendizaje. Asimismo, mejorar mis habilidades didácticas para un desempeño eficiente de acuerdo a las necesidades de los niños. Enseñarles con paciencia para que tengan una buena autoestima y una formación integral.

Referencias

- Abril, V. (2008). Técnicas e instrumentos de la investigación. *Recuperado de http://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/41375407/Tecnicas_e_Instrumentos_Material_de_clases_1.pdf*.
- Aliaga, R., I. (2022). *Hora del juego libre en sectores para la socialización de niñas en IEI Santa Teresita*.
- Benavides-Rosero, M. P., & Castañeda-Cruz, D. (2020). Aplicación de Estrategias Pedagógicas, Mediadas por Juegos, Para Mejorar los Procesos Lectores en los Niños y Niñas de Primera Infancia.
- Benítez, M. A., Abrahan, V. M. D., & Justel, N. R. (2017). Beneficios del entrenamiento musical en el desarrollo infantil: una revisión sistemática. *Revista internacional de educación musical*, (5), 61-69.
- Betina, B., & Contini de González, N. (2009). Las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza. *Ciencias psicológicas*, 3(1), 57-66.
- Cánovas, C. (2009). Vigotsky y Freire dialogan a través de los participantes de una comunidad virtual latinoamericana de convivencia escolar / The dialogue of Vigotsky and Freire through the participants in a latinoamerican virtual community of school "convivencia". <https://hdl.handle.net/10669/27997>
- Carmona, H. (2008). Consideraciones acerca de la educación virtual como comunidad de relaciones afectivo-valorativas. *Revista iberoamericana de educación*, 46(7), 1-10.
- Chavez, L., Garcia, E., & Parraga, J. (2023). Desarrollo de Identidad y Autoconciencia en Educación Inicial. *Domino de las Ciencias*, 9(3), 2155-2174.
- Cifuentes, M. (2011). *Diseño de proyectos de investigación cualitativa*. Buenos Aires, Argentina. Centros de publicaciones educativas y material didáctico. Primera edición.
- Comun Cuba, S., & Reategui Saavedra, M. (2020). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años IEI. N 423 Virgen María, Pucallpa 2019* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Ucayali]. <https://acortar.link/iPWjxg>
- Díaz, B. (2019). *La autonomía en los niños como modelo en la educación inicial*. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/>

- Díaz, C. L. C. (2022). *Tipos de Autonomía en niños de tres años de la Institución Educativa inicial N° 072 en el distrito de Celendín, 2022* [Doctoral dissertation, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Aristides Merino Merino”]. <https://acortar.link/iPWjxg>
- Díaz, L. (2011) La observación. Recuperado de <https://www.psicologia.unam.mx/>
- Esteban, N., N. (2018). Tipos de investigación. <http://repositorio.usdg.edu.pe/handle/USDG/34>
- Evans, E. (2010). Orientaciones metodológicas para la investigación-acción. Propuesta para la mejora de la práctica pedagógica.
- Faneite, F. (2023). Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(8), 82-95.
- Febres-Cordero I. (2014). *La importancia de promover la autonomía en niños de cero a cinco años*. Tesis (Licenciada en Educación), Universidad San Francisco de Quito, Colegio de Ciencias Sociales y Humanidades; Quito, Ecuador, 2014. <https://acortar.link/gqYg69>
- Flick, U. (2012). Introducción a la investigación cualitativa. Madrid. Ediciones Morata y Fundación Paideia Galiza.
- Flores V. R. (2023). Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la institución educativa particular 1509 Semillitas del Futuro, Sullana, 2021.
- Galán, G., Calvo, A., & Pino, A. (2011). *Reflexiones prácticas sobre cooperación triangular*. Fundación CIDEAL de Cooperación e Investigación.
- Galarza, A. (2021). Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 10(1), 1-7.
- Gallardo, B. (2015). *Juegos psicomotores y su influencia en el desarrollo de las nociones espacio temporales en los estudiantes de 5 años de edad de la IEI n 549 San Pedro-Conchán-chota, 2014*. [Tesis de licenciatura. Universidad Nacional de Cajamarca] <https://repositorio.unc.edu.pe/>
- Gallardo, A. y Gallardo, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Revista Educativa Hekademos, 24, Año XI, pp.41-51. <https://acortar.link/gqYg89>

- Gallardo, V. (2019). *El juego libre en sectores de los niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa inicial "Las Palmeras" de la provincia de Zarumilla, región Tumbes 2019*.
- Gil, P. & Navarro, V. (2005). *El juego motor en educación infantil*. Wanceulen S.L
<https://books.google.com.pe/>
- Gonzaga, N. (2018). Los procesos pedagógicos en las sesiones de aprendizaje: plan de acción.
- González, S. (30 de 03 de 2015). *Conocimiento de sí mismo*. <https://acortar.link/iPWjxg>
- González-Johnson, A. M., González-Vega, M., Cisneros, R. W., & Arrocha, E. (2024). Métodos para la investigación de la lingüística inglesa en publicaciones de revista de la Universidad de Panamá. *Acción Y Reflexión Educativa*, (49), 62–74.
<https://doi.org/10.48204/j.are.n49.a4594>
- Guevara R., G. (2020). *El Juego libre en los sectores como estrategia para mejorar la socialización en niños preescolares* [Tesis de grado, Universidad San Pedro]. Repositorio de la Universidad San Pedro. <https://acortar.link/iPIXK2>
- Guevara, M. (2019). *El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial del callao*. Repositorio de la Universidad san Ignacio de Loyola <https://repositorio.usil.edu.pe/>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2020). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mcgraw-hill.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista L. P. (2006). *Metodología de la investigación*. México. D.F: Mc Graw-Hill/ Interamericana editores S.A.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista L. P. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta ed.). <https://www.esup.edu.pe/>
- Lacunza, A. B., & Contini de González, N. (2009). Las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza. *Ciencias psicológicas*, 3(1), 57-66.
- López G. L. K. (2018). Estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el juego para fomentar valores en niños preescolares de una institución educativa oficial de Bucaramanga.
- Mansilla, M. (2021). *Cómo se implementó la enseñanza del deporte hasta el año 2020 y el Juego Motor Insight*. Buenos Aires. <https://n9.cl/n1llz>

- Matus, C. (2007). *Teoría del juego social*. Argentina: UNLA.
<https://repositorio.esocite.la/973/1>
- Ministerio de Educación del Perú (2015). *Cartilla del uso de las unidades y proyectos de aprendizajes*. Lima.
- Ministerio de Educación (2009). La hora del juego libre en los sectores.
<https://www.ugelandahuaylas.gob.pe/>
- Muñoz Fuentes, L. (2018). *El Juego Motor en la mejora de la Coordinación Motriz* (Master's thesis).
- Nanjari, R., Guerra, C., Briones, C., & Tapia, V. (2021). El juego y la convivencia escolar en niños y niñas: una revisión. *Foro educacional*, (37), 133-156.
- Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura*. Universidad de Piura. <https://acortar.link/gqYg89>
- Ñaupas, H. (2013). Metodología de la investigación científica. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Oviedo, H. C., & Campo-Arias, A. (2005). An approach to the use of Cronbach's Alfa. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34(4), 572-580.
- Peñafiel, G., Auria, B. A., Pontón, Y. E., & Triana, M. L. (2023, February). Investigación acción. In Biblioteca Colloquium.
- Piaget (1968). *La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación*
- Pizarro, N. (2020). *La hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 088–Huantán*. [Tesis de grado, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio de la Universidad Nacional de Huancavelica
<http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/4145>
- Ramirez, J. L. B., & Callegas, P. H. E. (2020). *Investigación y educación superior*. Lulu. com.
- Restrepo, J. R. (s/f) CAPÍTULO Autonomía. *El Niño Sano*, 54.
- Restrepo, A., Villa, L., & Agualimpia, D. (2022). El educador especial como preparador laboral en el contexto de la formación para el empleo con apoyo de personas con discapacidad intelectual (DI).
- Robles, C., & Zambrano, L. (2022). Estrategia metodológica para fortalecer el aprendizaje significativo de lectura en los estudiantes. *Polo del Conocimiento*, 7(9), 222-263.

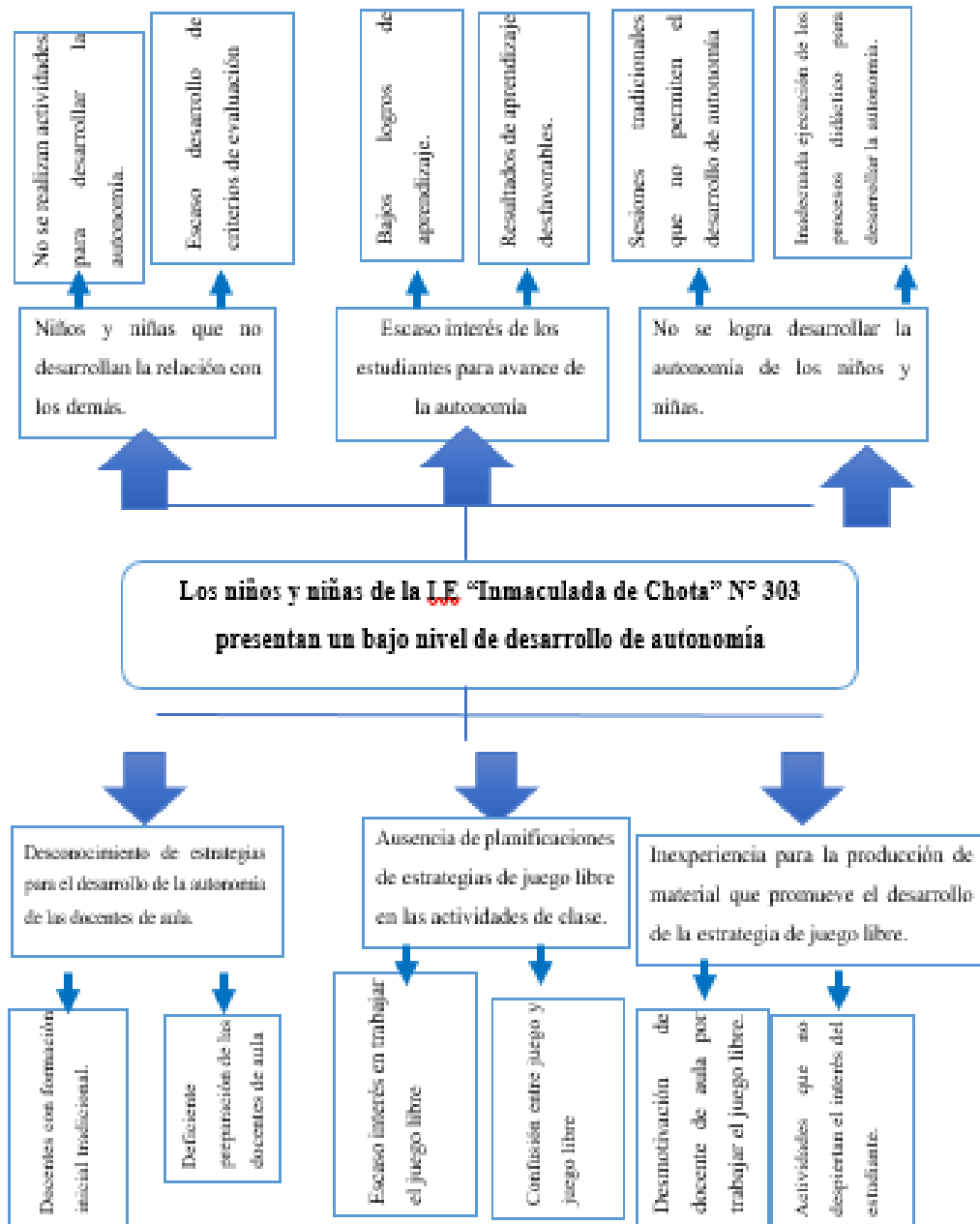
- Rodríguez, J. A. R., Ávila, H. F., & Matilla, Z. F. (2023). Relaciones entre el método científico y los métodos de investigación de los niveles empírico y teórico del conocimiento. *Revista Salud Integral*, 1(2), 28-46.
- Rodríguez, M. (2011). MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN CUALITATIVA. *Revista Silogismos. Silogismos de investigación*, (08).
- Romero, B., Estefanía, M., Charry, L., & Martínez, M. (2020). La influencia de la familia y la educación en la autonomía de los jóvenes: una revisión sistemática. *Bordón: Revista de pedagogía*, 72(2), 29-44.
- Saavedra M. (2020). Juegos libres para promover la autonomía en niños de 03 años de la institución educativa 422, distrito El Arenal, provincia de Paita, Piura 2020.
- San Lucas S.C y villacis N.A (2019). *Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en los rincones de aprendizaje del nivel inicial II de la unidad educativa Luis A. Martínez* [Tesis de posgrado, Universidad Tecnológica Indoamérica]. <https://acortar.link/v1WKNq>
- Sánchez, R. (2015). T-Student. Usos y abusos. *Revista Mexicana*, 26(1), 59-61. <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmc/v26n1/v26n1a9.pdf>
- Sánchez, N., Sanz, I., González, D., & García-Martín, E. (2010). La metodología observacional como desarrollo de competencias en el aprendizaje. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3(1), 211-217.
- Sayda Solange, D. (2018). Los juegos didácticos como estrategia para mejorar la socialización en los niños de 3 años de la IEI parroquial María Madre del Rosario Hualmay.
- Torres, A. (2012). *Conocimientos pedagógicos y curriculares*. Lima – Perú. Segunda edición. Rubiños Ediciones.
- Torres, L. (2020). Fiabilidad de las escalas: interpretación y limitaciones del Alfa de Cronbach. <https://www.researchgate.net/>
- Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH) (2024). Listas de cotejo recuperado de <https://www.uaeh.edu.mx/>
- Velásquez, B., Parra, C., Ramos, L., De Hoyos, A., Acosta, A., & Rojas, N. (2023). Explorando los tesoros del juego recreativo y sus beneficios durante el desarrollo de la etapa inicial. *Revista Semilla Científica*, (4), 590-607.

- Villasís-Keever, M., Márquez-González, H., Zurita-Cruz, J., Miranda-Novales, G., & Escamilla-Núñez, A. (2018). El protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones. *Revista Alergia México*, 65(4), 414-421.
- Vives, T., & Hamui, L. (2021). La codificación y categorización en la teoría fundamentada, un método para el análisis de los datos cualitativos. *Investigación en educación médica*, 10(40), 97-104.

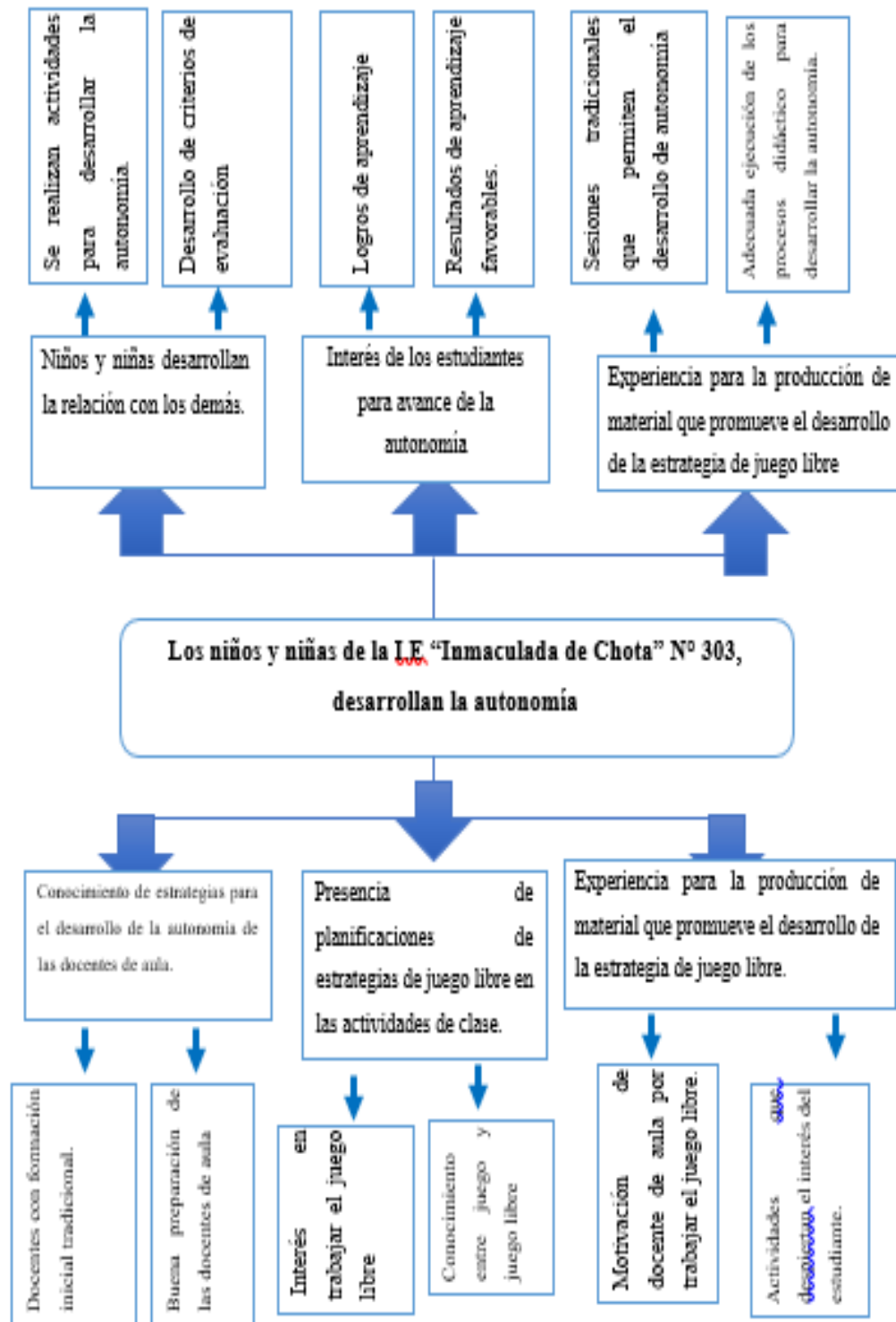
VI. Anexos

6.1. Árbol de problemas y objetivos

1. ÁRBOL DEL PROBLEMAS



2. ARBOL DE OBJETIVOS



6.2. Matriz de consistencia

Categorías	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	Sub categorías	INDICADORES	Instrumento
JUEGO LIBRE	Son actividades libres y voluntarias, que se dan dentro de unos límites de espacio y tiempo, y bajo unas normas libremente aceptadas. Por otro lado, el juego es una actividad voluntaria y libre; si es obligatoria, ya no es un juego, además proporciona libertad, permite asumir de modo imaginario distintos roles, es espontáneo y autónomo. (p. 6) Delgado (2011)	Los Juegos Libre se aplicarán como estrategia para promover la Autonomía en niños de 3 años.	Planificación	Establece normas de convivencia	Lista de Cotejo
				Expresa sus ideas	
				Propone nuevos juegos	
			Organización	Elige el sector de su interés, demuestra independencia y autonomía.	Prueba de entrada
				Reconoce los sectores donde jugará libremente.	
				Selecciona los materiales que utilizará en su juego	
			Ejecución o desarrollo	Se expresa con seguridad y acuerda el uso de materiales, asume roles	Prueba de salida
				Participa del juego individual y grupalmente.	
				Comparte material con sus compañeros	

AUTONOMÍA	Menciona lo que se puede entender por autonomía no solo concierne a los hábitos de rutina diaria como el aseo, comida o socialización, sino que hace referencia a un aspecto más complejo que consiste adquirir la capacidad de ejercer independencia y tener la libertad para decidir y pensar críticamente por si mismo. (Bornas 1994).	La medición se hará a través de una lista de cotejo la cual está conformada por dos dimensiones: Relación consigo mismo, Relación con los demás.	Relación consigo mismo	Toma decisiones al realizar actividades	
				Pide ayuda cuando lo necesita	
				Se lava las manos sin ayuda	
				Come sin ayuda	
				Se muestra colaborador al momento de vestirse	
				Demuestra capacidad de elección de actividades (juego, juguetes, tareas, ideas, etc.).	
				Asume responsabilidades dentro del aula.	
			Relación con los demás	Expresa espontáneamente sus preferencias y desagradados	
				Es tolerante con los compañeros	
				Agradece la ayuda que le dan	
Respeto las opiniones de los demás					

6.3. Instrumentos (prueba de entrada y prueba de salida)

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

PRUEBA DE ENTRADA

Nombre:

Edad:

Sexo:



Fecha:



Nº	Indicadores				
		0	1	1.5	2
RELACIÓN CONSIGO MISMO					
1	Demuestra capacidad de elección de actividades (juego, juguetes, tareas, ideas, etc.).				
2	Pide ayuda cuando lo necesita				
3	Se muestra colaborador al momento de vestirse				
4	Toma decisiones al realizar actividades				
5	Asume responsabilidades dentro del aula.				
RELACIÓN CON LOS DEMÁS					
6	Expresa espontáneamente sus preferencias y desagrados				
7	Es tolerante con los compañeros				
8	Agradece la ayuda que le dan				
9	Respeto las opiniones de los demás				
10	Reacciona sin golpear ante cualquier conflicto				
PUNTAJE TOTAL					

CALIFICACION	PUNTAJE	
Malo	0-5	0
Regular	6-11	1
Bueno	12-15	1.5
Muy bueno	16-20	2

6.4. Validez y confiabilidad de los instrumentos (ficha de validación de instrumento)

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"NUESTRA SEÑORA DE CHOTA"
Creada por R. S. N.º 311 del 19-09-1981 - Convenio por R.D.R. N.º 5106-2013/Ed-Caj - Licenciada por R. M. N.º 295-2020-MINEDU

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del informante
Idrogo Uidarte Lisnet

1.2. Cargo e institución donde labora
Docente de aula en la I.E.I 303 "Inmaculada de Chota"

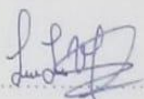
1.3. Nombre del instrumento a evaluar
 Prueba de entrada para medir la autonomía en niños/as de 3 y 4 años.

II. INSTRUCCIONES
 En el siguiente cuadro para cada ítem del contenido del instrumento que revisa, marque usted con un aspa la opción SI o NO que elija según el criterio de CLARIDAD, PERTINENCIA o RELEVANCIA:

DIMENSIONES	CLARIDAD		PERTINENCIA		RELEVANCIA		OBSERVACIONES
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN 1: RELACIÓN CONSIGO MISMO							
Demuestra capacidad de elección de actividades (juego, juguetes, tareas, ideas, etc.)	✓		✓		✓		
Pide ayuda cuando lo necesita	✓		✓		✓		
Se muestra colaborador al momento de vestirse	✓		✓		✓		
Toma decisiones al realizar actividades	✓		✓		✓		
Asume responsabilidades dentro del aula	✓		✓		✓		

DIMENSIÓN 2: RELACIÓN CON LOS DEMÁS							
Expresa espontáneamente sus preferencias y desagrad	✓		✓		✓		
Es tolerante con los compañeros	✓		✓		✓		
Agradece la ayuda que le dan	✓		✓		✓		
Respeto las opimiones de los demás	✓		✓		✓		
Reacciona sin golpear ante cualquier conflicto	✓		✓		✓		

Fecha 03-04-2022

Firma 

Condiciones de aplicabilidad

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir () No aplicable ()

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del informante

Barbara Campos Luzmey

1.2. Cargo e institución donde labora

Docente E.E.S.P. "Nuestra Señora de Chota"

1.3. Nombre del instrumento a evaluar

Prueba de entrada para medir la autonomía en niños/as de 3 y 4 años.


II. INSTRUCCIONES

En el siguiente cuadro para cada ítem del contenido del instrumento que revisa, marque usted con un aspa la opción SI o NO que elija según el criterio de CLARIDAD, PERTINENCIA o RELEVANCIA:

DIMENSIONES	CLARIDAD		PERTINENCIA		RELEVANCIA		OBSERVACIONES
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN 1: RELACIÓN CONSIGO MISMO							
Demuestra capacidad de elección de actividades (juego, juguetes, tareas, ideas, etc.).	✓		✓		✓		
Pide ayuda cuando lo necesita	✓		✓		✓		
Se muestra colaborador al momento de vestirse	✓		✓		✓		
Toma decisiones al realizar actividades	✓		✓		✓		
Asume responsabilidades dentro del aula	✓		✓		✓		

DIMENSIÓN 2: RELACIÓN CON LOS DEMÁS							
Expresa espontáneamente sus preferencias y desagrados	✓		✓		✓		
Es tolerante con los compañeros	✓		✓		✓		
Agradece la ayuda que le dan	✓		✓		✓		
Respeto las opiniones de los demás	✓		✓		✓		
Reacciona sin golpear ante cualquier conflicto	✓		✓		✓		

Fecha 04-04-2022

Firma 

Condiciones de aplicabilidad

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir () No aplicable ()

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del informante

Sánchez Vásquez Elena Karina

1.2. Cargo e institución donde labora

Docente de aula - I.E. N.º 303 "Inmaculada de Chota"

1.3. Nombre del instrumento a evaluar

Prueba de entrada para medir la autonomía en niños/as de 3 y 4 años.


II. INSTRUCCIONES

En el siguiente cuadro para cada ítem del contenido del instrumento que revisa, marque usted con un aspa la opción SI o NO que elija según el criterio de CLARIDAD, PERTINENCIA o RELEVANCIA:

DIMENSIONES	CLARIDAD		PERTINENCIA		RELEVANCIA		OBSERVACIONES
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN 1: RELACIÓN CONSIGO MISMO							
Demuestra capacidad de elección de actividades (juego, juguetes, tareas, ideas, etc.)	✓		✓		✓		
Pide ayuda cuando lo necesita	✓		✓		✓		
Se muestra colaborador al momento de vestirse	✓		✓		✓		
Toma decisiones al realizar actividades	✓		✓		✓		
Asume responsabilidades dentro del aula	✓		✓		✓		

DIMENSIÓN 2: RELACIÓN CON LOS DEMÁS							
Expresa espontáneamente sus preferencias y desagrad	✓		✓		✓		
Es tolerante con los compañeros	✓		✓		✓		
Agradece la ayuda que le dan	✓		✓		✓		
Respeto las opiniones de los demás	✓		✓		✓		
Reacciona sin golpear ante cualquier conflicto	✓		✓		✓		

Fecha... 03-04-2022

Firma..... 

Condiciones de aplicabilidad

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

6.5. Data de procesamiento de datos (resultados de prueba de salida)

N°		RELACIÓN CONSIGO MISMO					PUNTAJE	RELACIÓN CON LOS DEMÁS					PUNTAJE	PROMEDIO
		Demuestra capacidad de elección de actividades (juego, juguetes, tareas, ideas, etc.).	Pide ayuda cuando lo necesita	Se muestra colaborador al momento de vestirse	Toma diferentes decisiones al momento de realizar sus actividades	Respeto los acuerdos de convivencia en el aula		Expresa espontáneamente sus preferencias y desagrados	Es empático con sus compañeros	Agradece por la ayuda que le brindan	Respeto las diferentes opiniones de los demás	Reacciona sin golpear a los demás ante cualquier conflicto.		
1	Bernal Huanambal, Jhair	2	2	1	1	2	8	2	1	2	2	1	8	8
2	Bustamante Nuñez, Gareth	1	1	2	1	2	7	1	1	2	2	2	8	7.5
3	De la Cruz Niño, Joaquín	1	1	2	1	2	7	1	2	2	2	2	9	8
4	Delgado Idrogo, Belén	2	2	3	2	2	11	3	2	2	2	2	11	11
5	Flores Nuñez, Liam	2	1	1	1	1	6	2	2	2	1	2	9	7.5
6	Fustamante Bercera, Divya	1	1	2	1	1	6	1	2	1	2	2	8	7
7	Fustamante Vásquez, Alonso	1	1	2	1	1	6	2	1	1	2	1	7	6.5

8	Galvez Delgado, Sarita	2	3	2	2	2	11	2	2	2	1	2	9	10
9	Gonzales Burga, Thiago	1	1	2	2	1	7	1	2	1	1	1	6	6.5
10	Gonzales Estela, Erick	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	2	6	6
11	Gonzales Estela, Luana	1	1	2	1	1	6	1	2	1	1	2	7	6.5
12	Herrera Plasencia, Samantha	3	2	3	2	1	11	2	1	1	2	1	7	9
13	Huamán Bernabé, Hamer	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	1	5	5.5
14	Huamán Bustamante, Johan	1	1	2	1	2	7	1	2	2	2	1	8	7.5
15	Irigoin Vásquez, Einer	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	2	6	5.5
16	Marrufo Chavez, Alex	1	2	2	2	2	9	3	2	2	2	2	11	10
17	Montenegro Torres, Anayeli	1	2	2	2	2	9	2	1	2	2	1	8	8.5
18	Montoya Carrero, Gael	1	2	2	1	2	8	2	2	1	2	2	9	8.5
19	Muñoz Idrogo, Camila	2	2	3	2	2	11	3	2	2	2	2	11	11
20	Nuñez Mendoza, Ingrith	1	1	2	1	2	7	2	2	1	1	1	7	7
21	Rimarachin Aguilar, Dylan	1	1	1	1	2	6	2	2	1	2	1	8	7
22	Silva Fustamante, Evelin	2	3	2	2	2	11	3	2	2	2	2	11	11

23	Tantalean Tantalean, Janna	2	2	2	2	2	10	1	2	2	2	2	9	9.5
24	Torres Díaz, Griezmann	1	1	1	1	2	6	1	2	1	1	1	6	6
25	Vásquez Delgado, Yareli	1	1	1	2	2	7	1	1	1	2	1	6	6.5

- **Data de procesamiento de datos (resultados de prueba y salida)**

Apellidos y Nombres	RELACIÓN CONSIGO MISMO					PUNTAJE	RELACIÓN CON LOS DEMÁS					PUNTAJE	PROMEDIO
	Demuestra capacidad de elección de actividades (juego, juguetes, tareas, ideas, etc.)	Pide ayuda cuando lo necesita	Se muestra colaborador al momento de vestirse	Toma diferentes decisiones al momento de realizar sus actividades	Respeto los acuerdos de convivencia en el aula		Expresa espontáneamente sus preferencias y desagrados	Es empático con sus compañeros	Agradece por la ayuda que le brindan	Respeto las diferentes opiniones de los demás	Reacciona sin golpear a los demás ante cualquier conflicto presentado		
Bernal Huanambal, Jhair	2	2	1	1	2	13	2	1	2	2	1	8	13
Bustamante Nuñez, Gareth	1	1	2	1	2	12	1	1	2	2	2	8	13
De la Cruz Niño, Joaquín	1	1	2	1	2	14	1	2	2	2	2	9	14
Delgado Idrogo, Belén	2	2	3	2	2	18	3	2	2	2	2	11	18
Flores Nuñez, Liam	2	1	1	1	1	13	2	2	2	1	2	9	14
Fustamante Bercera, Divya	1	1	2	1	1	11	1	2	1	2	2	8	12

Fustamante Vásquez, Alonso	1	1	2	1	1	12	2	1	1	2	1	7	13
Galvez Delgado, Sarita	2	3	2	2	2	17	2	2	2	1	2	9	16
Gonzales Burga, Thiago	1	1	2	2	1	12	1	2	1	1	1	6	12
Gonzales Estela, Erick	1	1	2	1	1	12	1	1	1	1	2	6	12
Gonzales Estela, Luana	1	1	2	1	1	14	1	2	1	1	2	7	14
Herrera Plasencia, Samantha	3	2	3	2	1	16	2	1	1	2	1	7	17
Huamán Bernabé, Hamer	1	1	2	1	1	12	1	1	1	1	1	5	12
Huamán Bustamante, Johan	1	1	2	1	2	17	1	2	2	2	1	8	17
Irigoin Vásquez, Einer	1	1	1	1	1	13	1	1	1	1	2	6	14
Marrufo Chavez, Alex	1	2	2	2	2	18	3	2	2	2	2	11	18
Montenegro Torres, Anayeli	1	2	2	2	2	15	2	1	2	2	1	8	16
Montoya Carrero, Gael	1	2	2	1	2	17	2	2	1	2	2	9	16

Muñoz Idrogo, Camila	2	2	3	2	2	18	3	2	2	2	2	11	18
Nuñez Mendoza, Ingrith	1	1	2	1	2	15	2	2	1	1	1	7	15
Rimarachin Aguilar, Dylan	1	1	1	1	2	18	2	2	1	2	1	8	13
Silva Fustamante, Evelin	2	3	2	2	2	18	3	2	2	2	2	11	18
Tantalean Tantalean, Janna	2	2	2	2	2	13	1	2	2	2	2	9	16
Torres Díaz, Griezmann	1	1	1	1	2	14	1	2	1	1	1	6	12
Vásquez Delgado, Yareli	1	1	1	2	2	14	1	1	1	2	1	6	13

6.7. Sesiones de aprendizaje

“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. Datos Informativos.

1.1. Institución Educativa	:303 “Inmaculada de Chota”
1.2. Directora	: Gloria Haydé Vásquez Uriarte
1.3. Docente de aula	: Gloria Haydé Vásquez Uriarte
1.4. Aula	: “Roja”
1.5. Edad de los niños	:3 años - 26 niños
1.6. Practicante	: Liliana Yaquelini Muñoz Barboza
1.7 Fecha	: 31/05/2022
1.8 Hora	: 11:00 am – 12:30 pm

**Nombre de la Sesión : JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES
“ESTABLECEN NORMAS DE CONVIVENCIA”**

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

MINEDU, Programa Curricular de Educación Inicial, (2016), en el área de Personal Social en la edad de 3 años tiene:

ÁREA	Competencias	Estándar	Capacidades	Desempeño	Evidencia de aprendizaje
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás.	Se valora así mismo.	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencias de las de otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.	Que los niños y niñas establezcan normas de convivencia

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

HORARIO	ACTIVIDADES	MOMENTOS PEDAGÓGICOS /PROCESOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	MEDIOS Y MATERIALES
11:00 a 12:30	JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación: Los niños y la practicante hacen un semicírculo en el centro del salón y conversan y establecen las normas de convivencia • Organización: Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia demostrando dependencia y autonomía. • Ejecución o desarrollo: Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar sus ideas. Se dan también las negociaciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada quien usará y los roles a representar. La practicante irá observando como los niños van jugando si comparten el material, si juegan en grupo o individualmente. La practicante según como va observando el juego y comportamiento de los niños, ella va conversando, preguntando y explicando a cada uno. • Orden: Se les indicará con anticipado de su cierre, 10 minutos antes del mismo. En el momento en que terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer orden el aula, para ello se cantará una canción “A guardar”. También se irá observando y guiando para que guarden según colores, formas y cada cosa en donde corresponde. • Socialización: Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo 	Materiales de sectores

		<p>el grupo a qué jugaron, con quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representación: La practicante dará la oportunidad para que los niños en forma individual expongan a que han jugado. La practicante hará sentar a los niños en sus mesas y repartirá una hoja bond y lápiz para que evidencien la vivencia vivida durante el juego mediante un dibujo. 	
12:15 – 12:30	ORDEN Y ASEO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños orden el aula y se preparan para ir a casa. • Los niños cargan sus mochilas y nos despedimos con una canción “El trencito ya se va” 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. Datos Informativos

1.1. Institución Educativa	: 303 “Inmaculada de Chota”
1.2. Directora	: Gloria Haydé Vásquez Uriarte
1.3. Docente de aula	: Gloria Haydé Vásquez Uriarte
1.4. Aula	: “Roja”
1.5. Edad de los niños	: 3 años - 25 niños
1.6. Practicante	: Liliana Yaqueline Muñoz Barboza
1.7. Fecha	: 20/09/2022
1.8. Hora	: 11:00 am – 12:30 pm

NOMBRE DE LA SESIÓN: “JUGAMOS A AMARRARSE LOS PASADORES”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

MINEDU, Programa Curricular de Educación Inicial, en el área de Personal Social en la edad de 3 años tiene:

ÁREA	Competencias	Estándar	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás.	Se valora así mismo.	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencias de las de otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.	Que los niños y niñas aprendan a amarrarse los pasadores.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

HORARIO	ACTIVIDADES	MOMENTOS PEDAGÓGICOS /PROCESOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	MEDIOS Y MATERIALES
11:00 a 12:30	<p>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</p> <p>“JUGAMOS A AMARRARSE LOS PASADORES”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación: Los niños y la practicante hacen un semicírculo en el centro del salón, conversan y establecen las normas de convivencia y sobre el cuidado del material, también los niños propondrán nuevos juegos con los materiales de los diferentes sectores. • Organización: Los niños se distribuyen libremente en grupos o individualmente por el salón y se ubican en el sector de su preferencia con el material que más les gusta demostrando dependencia y autonomía. • Ejecución o desarrollo: Cuando los niños y niñas ya están instalados en su sector se irá observando como realizan su juego, ya que los pasadores y los moldes de zapatillas se colocará en todos los sectores para que todos los niños puedan participar en esta actividad. • La practicante irá observando cómo los niños van jugando atarse las zapatillas de los moldes y hasta de ellos mismos. La practicante según como va observando el juego y comportamiento de los niños, ella va conversando, preguntando y explicando a cada uno. • Orden: Se les indicará con anticipado que tienen 10 minutos antes de la hora para terminar lo que están haciendo. En el momento en que terminan de realizar su juguete o hasta donde han avanzado, los niños deben guardar los materiales y 	<p>Materiales de sectores</p> <p>Pasadores Moldes de zapatillas</p>

		<p>hacer orden el aula, para ello se cantará una canción “silencio, silencio”.</p> <p>También se irá observando y guiando para que guarden las tijeras, goma, y cada cosa en donde corresponde.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Socialización: Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo qué juguete han creado, con quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego y que nuevos juguetes crearon. • Representación: La practicante dará la oportunidad para que los niños en forma individual expongan lo que han jugado. La practicante felicitara a cada niño por lo que ha creado su juguete nuevo. 	
12:15 – 12:30	ORDEN Y ASEO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños ordenan el aula y se preparan para ir a casa. • Los niños cargan sus mochilas y nos despedimos con una canción “El trencito ya se va” 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. Datos Informativos.

- 1.7. Institución Educativa :303 “Inmaculada de Chota”
 1.8. Directora : Gloria Haydé Vásquez Uriarte
 1.9. Docente de aula : Gloria Haydé Vásquez Uriarte
 1.10. Aula : “Roja”
 1.11. Edad de los niños : 3 años - 25 niños
 1.12. Practicante : Liliana Yaqueline Muñoz Barboza
 1.13. Fecha : 12/10/2022
 1.14. Hora : 11:00 am – 12:30 pm

NOMBRE DE LA SESIÓN: “APRENDEMOS A GUARDAR”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

MINEDU, Programa Curricular de Educación Inicial, en el área de Personal Social en la edad de 3 años tiene:

ÁREA	Competencias	Estándar	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás.	Se valora así mismo.	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencias de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.	Que los niños y niñas aprendan a guardar los juguetes..

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

HORARIO	ACTIVIDADES	MOMENTOS PEDAGÓGICOS /PROCESOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	MEDIOS Y MATERIALES
11:00 a 12:30	<p>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</p> <p>“APRENDEMOS A GUARDAR”</p>	<p>INICIO:</p> <p>Propósito de la actividad: Qué los niños y niñas aprendan a guardar los juguetes en su lugar.</p> <p>Motivación: Se les contará un cuento: “El niño desordenado”</p> <p>Saberes previos: ¿Ustedes en casa guardan sus juguetes? ¿En el aula guardan los juguetes que utilizan? ¿Lo guardan donde lo encontraron?</p> <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación: Los niños y la practicante hacen un semicírculo en el centro del salón, conversan y establecen las normas de convivencia y sobre el cuidado del material, también los niños propondrán nuevos juegos con los materiales de los diferentes sectores. • Organización: Los niños se distribuyen libremente en grupos o individualmente por el salón y se ubican en el sector de su preferencia con el material que más les gusta demostrando dependencia y autonomía. • Ejecución o desarrollo: Cuando los niños y niñas ya están instalados en su sector se irá observando como realizan su juego, si comparten el material, si ayudan a sus compañeros cuando lo necesitan. • La practicante según como va 	Materiales de sectores

		<p>observando el juego y comportamiento de los niños, ella va conversando, preguntando y explicando a cada uno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orden: Se les indicará con anticipado que tienen 10 minutos antes de la hora para terminar lo que están haciendo. • La practicante observará a todos los niños como van guardando los materiales donde corresponde, y si ve que tienen dificultades irá ayudando u orientando de cómo hacerlo para que así ellos aprendan a guardar sus juguetes autónomamente. • Socialización: Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo qué juguete han jugado, con quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, como guardaron los materiales, etc. <p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representación: La practicante dará la oportunidad para que los niños en forma individual expongan lo que han jugado. La practicante felicitara a cada niño por la actividad realizada. 	
12:15 – 12:30	ORDEN Y ASEO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños ordenan el aula y se preparan para ir a casa. • Los niños cargan sus mochilas y nos despedimos con una canción “El trencito ya se va” 	

DIARIO DE CAMPO N° 12

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución educativa : EESPP “Nuestra Señora de Chota”
- 1.2. Institución educativa de práctica : 303 “Inmaculada de Chota”
- 1.3. Profesora de aula : Gloria Haydé Vásquez Uriarte
- 1.4. Aula / edad de los niños : Roja / 3 años
- 1.5. Estudiante practicante : Liliana Yaquelini Muñoz Barboza
- 1.6. Fecha : 3/10/2022
- 1.7. Actividad de aprendizaje : “APRENDEMOS A GUARDAR”

II. DESCRIPCIÓN

ACTIVIDADES	CATEGORÍAS
<p>Se inició la clase a las 9:00 am con 23 niños, 2 niños estaban de permiso por motivos de salud, se hizo sentar a los niños en media luna para establecer las normas de convivencia y las actividades permanentes y realizar la motivación para que el niño sepa de qué trata la actividad.</p> <p>En este día se realizó la actividad “Aprendemos a guardar” con el propósito que los niños aprendan a guardar todos los juguetes en su lugar y así el aula esté más ordenada.</p> <p>Los niños se distribuyeron libremente por los sectores y empiezan a jugar autónomamente, como los niños iban jugando, observaba lo que hacían e iba ayudando cuando lo necesita o cuando pedían ayudan, pero siempre animando que ellos pueden hacer sus cosas autónomamente.</p> <p>Ingrith Hitaty, y más compañeros estaban jugando en el área de matemática donde lo sacaron todas las fichas y los demás no querían guardar sus juguetes y Ingrith les dice que tienen que guardar, “Nosotros lo hemos desordenado así que hay que arreglarlo”</p> <p>Camila estaba en el sector hogar, ella y sus compañeras jugaban con los bebés y al momento de guardar ella pide ayuda a sus compañeras que porfavor le ayuden en arreglar y guardar las muñecas y los útiles del hogar, luego de terminar de guardar ella agradece la ayuda que le han brindado sus compañeras.</p>	<p>Asume responsabilidades.</p> <p>Pide ayuda cuando lo necesita.</p> <p>Agradece la ayuda que le dan.</p>

III. INTERPRETACIÓN

Para Vigotsky el aprendizaje se produce en un contexto de interacción con: adultos, pares, cultura, instituciones. Estos son agentes de desarrollo que impulsan y regulan el comportamiento del sujeto, el cual desarrolla sus habilidades mentales (pensamiento, atención, memoria, voluntad) a través del descubrimiento y el proceso de interiorización, que le permite apropiarse de los signos e instrumentos de la cultura, reconstruyendo sus significados.

IV. REFLEXIÓN

Los niños y niñas para que puedan aprender ser más autónomos al momento de guardar los juguetes y sus cosas, ya que con el juego libre ellos realizan muchas actividades para desarrollar la autonomía ya que son pequeños y dependen mucho de sus padres, y muchas veces los padres no ayudan a sus niños y lo hacen muy dependientes, y cuando ellos quieren hacer algo no le dejan porque dicen que son pequeños y no lo van hacer bien.

V. ACCIONES DE MEJORA

- ✓ Implementar más el aula para alcanzar el nivel de autonomía.
- ✓ Buscar más estrategias para alcanzar la autonomía de los niños de acuerdo a su edad.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 18

I. DATOS INFORMATIVOS.

1.1. Institución Educativa	: 303 “Inmaculada de Chota”
1.2. Directora	: Gloria Haydé Vásquez Uriarte
1.3. Docente de aula	: Gloria Haydé Vásquez Uriarte
1.4. Aula	: “Roja”
1.5. Edad de los niños	: 3 años - 25 niños
1.6. Practicante	: Liliana Yaqueline Muñoz Barboza
1.7. Fecha	: 12/10/2022
1.8. Hora	: 11:00 am – 12:30 pm

NOMBRE DE LA SESIÓN: “JUEGO DE ROLES”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

MINEDU, Programa Curricular de Educación Inicial, en el área de Personal Social en la edad de 3 años tiene:

ÁREA	Competencias	Estándar	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás.	Se valora así mismo.	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencias de los otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.	Que los niños y niñas aprendan los juegos de roles.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

HORARIO	ACTIVIDADES	MOMENTOS PEDAGÓGICOS /PROCESOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	MEDIOS Y MATERIALES
11:00 a 12:30	<p>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</p> <p>“JUEGO DE ROLES”</p>	<p>INICIO:</p> <p>Propósito de la actividad: Qué los niños y niñas aprendan juego de roles.</p> <p>Motivación: Se les contará un cuento: “El doctor”</p> <p>Saberes previos: ¿Ustedes juegan a los juegos de roles? ¿A qué les gusta jugar? ¿Con quién juegan?</p> <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación: Los niños y la practicante hacen un semicírculo en el centro del salón, conversan y establecen las normas de convivencia y sobre el cuidado del material, también los niños propondrán nuevos juegos con los materiales de los diferentes sectores. • Organización: Los niños se distribuyen libremente en grupos o individualmente por el salón y se ubican en el sector de su preferencia con el material que más les gusta demostrando dependencia y autonomía. • Ejecución o desarrollo: Cuando los niños y niñas ya están instalados en su sector se irá observando como realizan su juego, si comparten el material, si ayudan a sus compañeros cuando lo necesitan. • La practicante según como va observando el juego y comportamiento de los niños, ella va conversando, preguntando y explicando a cada uno. 	Materiales de sectores

		<ul style="list-style-type: none"> • Los kits de juguetes de roles se ubicarán en los diferentes sectores para que lo utilicen. • Orden: Se les indicará con anticipado que tienen 10 minutos antes de la hora para terminar lo que están haciendo. • La practicante observará a todos los niños como van guardando los materiales donde corresponde, y si ve que tienen dificultades irá ayudando u orientando de cómo hacerlo para que así ellos aprendan a guardar sus juguetes autónomamente. • Socialización: Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo qué juguete han jugado, con quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, como guardaron los materiales, etc. <p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representación: La practicante dará la oportunidad para que los niños en forma individual expongan lo que han jugado. La practicante felicitara a cada niño por la actividad realizada. 	
12:15 – 12:30	ORDEN Y ASEO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños ordenan el aula y se preparan para ir a casa. • Los niños cargan sus mochilas y nos despedimos con una canción “El trencito ya se va” 	

DIARIO DE CAMPO N° 18

I. DATOS GENERALES

- a. Institución educativa : EESPP “Nuestra Señora de Chota”
- b. Institución educativa de práctica : 303 “Inmaculada de Chota”
- c. Profesora de aula : Gloria Haydé Vásquez Uriarte
- d. Aula / edad de los niños : Roja / 3 años
- e. Estudiante practicante : Liliana Yaqueline Muñoz Barboza
- f. Fecha : 14/11/2022
- g. Actividad de aprendizaje : “JUEGO DE ROLES”

II. DESCRIPCIÓN

ACTIVIDADES	CATEGORÍAS
<p>Se inició la clase a las 11:00 am con 23 niños, 2 niños estaban de permiso por motivos de salud, se hizo sentar a los niños en media luna para establecer las normas de convivencia y las actividades permanentes y realizar la motivación para que el niño sepa de qué trata la actividad.</p> <p>En este día se realizó la actividad “Juego de roles” con el propósito que los niños aprendan a jugar con los roles.</p> <p>Los niños se distribuyeron libremente por los sectores y empiezan a jugar autónomamente, como los niños iban jugando, observaba lo que hacían e iba ayudando cuando lo necesita o cuando pedían ayudan, pero siempre animando que ellos pueden hacer sus cosas autónomamente.</p> <p>Belén, fue al sector cocina y encontró el kit de doctor, ella junto con Samantha se pusieron a jugar, Belén se convirtió en doctora y Samantha en enferma, porque decía que le dolía los dientes y Belén le curaba diciéndole, cálmate eso no duele, pero ya no vuelvas a comer muchos dulces.</p> <p>Sarita, estaba jugando en el sector de matemática y se encontró con el material de construcción, la cual se puso a jugar con los ladrillos y las paletas terrajeando como su papá, ya que expresaba a su compañero Dylan Gael que su papá construye casas y ella va a trabajar como su papá.</p>	<p>Asume responsabilidades.</p> <p>Expresa espontáneamente sus preferencias y desagrados</p>

III. INTERPRETACIÓN

Para Vigotsky el aprendizaje se produce en un contexto de interacción con: adultos, pares, cultura, instituciones. Estos son agentes de desarrollo que impulsan y regulan el comportamiento del sujeto, el cual desarrolla sus habilidades mentales (pensamiento, atención, memoria, voluntad) a través del descubrimiento y el proceso de interiorización, que le permite apropiarse de los signos e instrumentos de la cultura, reconstruyendo sus significados.

IV. REFLEXIÓN

Los niños y niñas para que puedan aprender ser más autónomos al momento de jugar a los roles, ya que con el juego libre ellos realizan muchas actividades para desarrollar la autonomía ya que son pequeños y dependen mucho de sus padres, y muchas veces los padres no ayudan a sus niños y lo hacen muy dependientes, y cuando ellos quieren hacer algo no le dejan porque dicen que son pequeños y no lo van hacer bien.

V. ACCIONES DE MEJORA

- ✓ Implementar más el aula para alcanzar el nivel de autonomía.
- ✓ Buscar más estrategias para alcanzar la autonomía de los niños de acuerdo a su edad.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 20

I. Datos Informativos.

- 1.1. Institución Educativa : 303 “Inmaculada de Chota”
 1.2. Directora : Gloria Haydé Vásquez Uriarte
 1.3. Docente de aula : Gloria Haydé Vásquez Uriarte
 1.4. Aula : “Roja”
 1.5. Edad de los niños : 3 años - 25 niños
 1.6. Practicante : Liliana Yaquelini Muñoz Barboza
 1.7. Fecha : 12/10/2022
 1.8. Hora : 11:00 am – 12:30 pm

NOMBRE DE LA SESIÓN: “APRENDEMOS A BARRER Y ORDENAR EL AULA”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

MINEDU, Programa Curricular de Educación Inicial, en el área de Personal Social en la edad de 3 años tiene:

ÁREA	Competencias	Estándar	Capacidades	Desempeño	Criterios de Evaluación
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás.	Se valora así mismo.	Reconoce sus necesidades, sensaciones, intereses y preferencias; las diferencias de las de otros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.	Que los niños y niñas aprendan barrer y ordenar el aula.

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

HORARIO	ACTIVIDADES	MOMENTOS PEDAGÓGICOS /PROCESOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS/ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	MEDIOS Y MATERIALES
11:00 a 12:30	<p>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</p> <p>“APRENDEMOS A BARRER Y ORDENAR EL AULA”</p>	<p>INICIO:</p> <p>Propósito de la actividad: Qué los niños y niñas aprendan a barrer y ordenar el aula.</p> <p>Motivación: Se les contará un cuento: “El niño desordenado”</p> <p>Saberes previos: ¿Quién barre en su casa? ¿Ayudan a barrer a su mamá en casa? ¿Les gustaría ayudar de barrer y ordenar el aula?</p> <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación: Los niños y la practicante hacen un semicírculo en el centro del salón, conversan y establecen las normas de convivencia y sobre el cuidado del material, también los niños propondrán nuevos juegos con los materiales de los diferentes sectores. • Organización: Los niños se distribuyen libremente en grupos o individualmente por el salón y se ubican en el sector de su preferencia con el material que más les gusta demostrando dependencia y autonomía. • Ejecución o desarrollo: Cuando los niños y niñas ya están instalados en su sector se irá observando como realizan su juego, si comparten el material, si ayudan a sus compañeros cuando lo necesitan. • La practicante según como va observando el juego y comportamiento de los niños, ella va conversando, 	Materiales de sectores

		<p>preguntando y explicando a cada uno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se colocará escobas y recogedor en los diferentes sectores, los niños van jugando y se irá diciendo que siempre hay que barrer y limpiar lo que ensuciamos. • Orden: Se les indicará con anticipado que tienen 10 minutos antes de la hora para terminar lo que están haciendo. • La practicante observará a todos los niños como van guardando los materiales donde corresponde, y si ve que tienen dificultades irá ayudando u orientando de cómo hacerlo para que así ellos aprendan a guardar sus juguetes autónomamente. • Socialización: Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo qué juguete han jugado, con quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, como guardaron los materiales, etc. <p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representación: La practicante dará la oportunidad para que los niños en forma individual expongan lo que han jugado. La practicante felicitara a cada niño por la actividad realizada. 	
12:15 – 12:30	ORDEN Y ASEO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños ordenan el aula y se preparan para ir a casa. • Los niños cargan sus mochilas y nos despedimos con una canción “El trencito ya se va” 	

DIARIO DE CAMPO N° 20

I. DATOS GENERALES

- a. Institución educativa : EESPP “Nuestra Señora de Chota”
- b. Institución educativa de práctica : 303 “Inmaculada de Chota”
- c. Profesora de aula : Gloria Haydé Vásquez Uriarte
- d. Aula / edad de los niños : Roja / 3 años
- e. Estudiante practicante : Liliana Yaqueline Muñoz Barboza
- f. Fecha : 28/11/2022
- g. Actividad de aprendizaje : “APRENDEMOS A BARRER Y ORDENAR EL AULA”

II. DESCRIPCIÓN

ACTIVIDADES	CATEGORÍAS
<p>Se inició la clase a las 9:00 am con 24 niños, 1 niños estaban de permiso por motivos de salud, se hizo sentar a los niños en media luna para establecer las normas de convivencia y las actividades permanentes y realizar la motivación para que el niño sepa de qué trata la actividad.</p> <p>En este día se realizó la actividad “Aprendemos a barrer y ordenar el aula” con el propósito que los niños aprendan a barrer y ordenar el aula luego de jugar, comer, trabajar, etc.</p> <p>Los niños se distribuyeron libremente por los sectores y empiezan a jugar autónomamente, como los niños iban jugando, observaba lo que hacían e iba ayudando cuando lo necesita o cuando pedían ayudan, pero siempre animando que ellos pueden hacer sus cosas autónomamente, cabe recalcar que estos aprendizajes de autonomía se realizan todos los días y en todo momento.</p> <p>Samantha, está jugando en el sector cocina y luego de haber jugado observa que el piso está sucio, cogió la escoba y se puso a barrer. Janna que observaba, vio que Samantha no podía sola, en eso fue le ayudó y le dijo, te ayudo a barrer porque también ensucié, y las dos se pusieron a barrer el sector cocina, al terminar se ponen felices porque lo ven más bonito, Samantha le agradece a Janna por haberle ayudado.</p> <p>Dylan Rimarachin está jugando con Dylan Montoya en el sector de matemática, en eso ven que todo está botado en el piso, entonces ellos se ponen a limpiar los</p>	<p>Asume responsabilidades dentro del aula.</p> <p>Demuestra capacidad de</p>

materiales, luego para barrer el piso sucio. Luego ellos van con la escoba a limpiar el aula porque estaba todo basura de lo que habían comido su lonchera.	elección de actividades
---	--------------------------------

III. INTERPRETACIÓN

Para Vigotsky el aprendizaje se produce en un contexto de interacción con: adultos, pares, cultura, instituciones. Estos son agentes de desarrollo que impulsan y regulan el comportamiento del sujeto, el cual desarrolla sus habilidades mentales (pensamiento, atención, memoria, voluntad) a través del descubrimiento y el proceso de interiorización, que le permite apropiarse de los signos e instrumentos de la cultura, reconstruyendo sus significados.

IV. REFLEXIÓN

Los niños y niñas para que puedan aprender ser más autónomos al momento de guardar los juguetes y sus cosas, ya que con el juego libre ellos realizan muchas actividades para desarrollar la autonomía ya que son pequeños y dependen mucho de sus padres, y muchas veces los padres no ayudan a sus niños y lo hacen muy dependientes, y cuando ellos quieren hacer algo no le dejan porque dicen que son pequeños y no lo van hacer bien.

V. ACCIONES DE MEJORA

- ✓ Implementar más el aula para alcanzar el nivel de autonomía.
- ✓ Buscar más estrategias para alcanzar la autonomía de los niños de acuerdo a su edad.