



**UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO
RUIZ GALLO”**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**



**Unidad de Posgrado de
Ciencias Histórico Sociales y Educación**

TESIS

Taller de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153 - Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – Región Lambayeque, 2018

Tesis presentada para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con Mención en Investigación y Docencia.

AUTORA:

Lic. Valle Rondoy, Beyky Yudith

ASESORA:

Mg. Santa Cruz Mío, Julia Esther

**LAMBAYEQUE – PERÚ
2019**

Taller de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153 - Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – Región Lambayeque, 2018

Lic. Valle Rondoy, Beyky Yudith
AUTORA

Mg. Santa Cruz Mío, Julia Esther
ASESORA

Presentada a la Escuela de Post Grado de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con Mención en investigación y docencia.

APROBADO POR:

M. Sc. Pérez Cabrejos, Luis
PRESIDENTE DEL JURADO

Dra. Valladolid Montenegro, Miriam Francisca
SECRETARIA DEL JURADO

M. Sc. Alfaro Barrantes, Miguel
VOCAL DEL JURADO

DICIEMBRE – 2019

DEDICATORIA

Dedico mi trabajo de investigación a mis padres Juana y Leonildo por ser mi fuerza de superación y apoyar mi sueño de ser una gran docente.

A mi novio Jhon Jairo y mi sobrina: Mia Valentina por ser la alegría de cada día y ayudarme a no rendirme.

A mi asesora Mg. Santa Cruz Mío Julia Esther y todos los docentes que durante todo mi proceso académico me apoyaron y asesoraron.

A todos los docentes generadores del gran cambio, que constantemente investigan e innovan soluciones a diversas dificultades que se suscitan en su ardua labor pedagógica.

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios porque sin él no podría hacer nada, también agradezco a mis profesores de asesoría de mi informe de tesis, por brindarnos en todo momento su apoyo, sus conocimientos y sus experiencias para la culminación de esta investigación.

A la Universidad Pedro Ruiz Gallo, por brindarme una enseñanza de prestigio con calidad y equidad forjando valores y futuros profesionales.

A los maestros, por su paciencia y su ética profesional, resaltando el camino de la metodología y la investigación. A mis queridos niños que fueron mi apoyo durante el proceso de mi investigación.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo, Beyky Yudith Valle Rondoy, con DNI N° 47992243, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Pedro Ruiz Gallo, Facultad de Ciencias Histórico-Sociales y Educación, de la Unidad de Maestría en Ciencias de la Educación con mención a Investigación y Docencia, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Asimismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

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 de la Universidad Pedro Ruiz Gallo.

.

Lambayeque, diciembre de 2019

Valle Rondoy, Beyky Yudith

PRESENTACIÓN

Señores Miembros del Jurado Calificador:

Teniendo en cuenta los lineamientos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Pedro Ruiz Gallo, pongo a vuestra consideración la tesis titulada: TALLER DE JUEGOS SIMBÓLICOS PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. 10153 – VIRGEN DE LA MEDALLA MILAGROSA DE MOTUPE – 2018 ; la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con Mención en investigación y docencia.

Los resultados de la investigación condujeron a demostrar que el taller de juegos simbólicos tuvo una influencia significativa en el desarrollo de la autonomía en los niños de cinco años de la I.E.10153 – Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – 2018

Señores Miembros del Jurado, estoy convencida que con su alto criterio profesional sobran reconocer los esfuerzos realizados con dedicación y perseverancia para culminar satisfactoriamente el presente trabajo de investigación. Del mismo modo, espero sus valiosas sugerencias que permitirán enriquecer aún más esta investigación, sirviendo de apoyo a la comunidad educativa en la noble tarea de lograr la formación integral del educando.

LA AUTORA

ÍNDICE

PÁGINAS PRELIMINARES

Página del Jurado	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Declaración de Autenticidad.....	v
Presentación.....	vi
Índice.....	vii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
Introducción.....	11

CAPÍTULO I

ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA DE LA AUTONOMÍA

1.1. Contextualización de Motupe	16
1.1.1. Aspecto histórico cultural de Motupe.....	16
1.1.2. Aspecto geográfico de Motupe	17
1.1.3. Aspecto económico de Motupe	17
1.1.4. Aspecto social de Motupe	19
1.1.5. De la I.E. N.º 10153 "Virgen de la Medalla Milagrosa".....	20
1.2. Origen, evolución histórica y tendencias de la Autonomía.....	21
1.2.1. Análisis histórico de la autoomía.....	21
1.2.2. El problema en el contexto internacional.....	23
1.2.3. El problema en el contexto de América Latina.....	23
1.2.4. El problema en el contexto nacional.....	21
1.2.5. El problema en el contexto regional.....	24
1.2.6. El problema en el contexto local.....	25
1.3. Características y manifestaciones de la problemática de la autonomía.....	25
1.4. Metodología de la investigación.....	27
1.4.1. Tipo y diseño de investigación.....	27
1.4.2. Población y muestra.....	27
1.4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	29
1.4.4. Métodos y procedimientos para la recolección de datos.....	31
1.4.5. Análisis estadísticos de los datos.....	34

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CIENTÍFICO SOBRE JUEGOS SIMBÓLICOS Y AUTONOMÍA

2.1. Antecedentes del estudio.....	36
2.1.1. La autonomía a nivel mundial.....	37

2.1.2. La autonomía a nivel nacional.....	38
2.1.3. La autonomía a nivel local.....	39
2.2. Teorías base.....	40
2.2.1. Teoría cognositva de Jean Piaget.....	40
2.2.2. Teoría del desarrollo pisosocial de Erick Erikson.....	41
2.2.3. Teoría pedagógica de Henry Wallon.....	43
2.3. Definición de términos.....	45

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Análisis e interpretación de los resultados del Pre Test	52
3.2. Análisis e interpretación de los resultados del Post Test	54
3.3. Comparación de los resultados del Pre y Post Test.....	58
3.4. Discusión de los resultados.....	60
3.5. Propuesta pedagógica.....	65
CONCLUSIONES.....	129
SUGERENCIAS.....	130
BIBLIOGRAFÍA.....	131
ANEXOS.....	134

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo general determinar la influencia de un taller de juegos simbólicos en el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153- Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe - 2018. Se trabajó con una muestra de 48 niños, del sexo masculino y femenino. A la muestra se le aplicó una lista de cotejo para evaluar la autonomía del MINEDU. Luego se aplicó el taller de juegos simbólicos con los niños del grupo experimental: Después se volvió a aplicar la lista de cotejo para evaluar la autonomía a ambos grupos. La información obtenida fue procesada y analizada mediante el programa Excel. Los resultados obtenidos indican que el nivel de autonomía, antes de aplicar el taller, era bajo de acuerdo con las medias obtenidas en el pre test por ambos grupos (experimental: $\bar{X} = 6.29$ y control: $\bar{X} = 6.54$). Estadísticamente no existían diferencias significativas entre ellos según la prueba de hipótesis t de Student. Luego se aplicó un taller de 20 actividades basadas en los juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños del grupo experimental. Posteriormente, los resultados del post test indicaron que el taller tuvo una influencia significativa en el desarrollo de la autonomía (experimental: $\bar{X} = 16.13$ y control: $\bar{X} = 7.27$). Finalmente, después de hacer la discusión de resultados y la prueba de hipótesis prevista, se puede concluir que el taller de juegos simbólicos influyó significativamente en el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153 – Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe - 2018.

Palabras Clave: Taller de Juego simbólico, autonomía

ABSTRACT

The present study was designed to determine the overall influence of a workshop symbolic play in the development of autonomy in children 5 years of the I.E. 10153 – Virgen de la Medalla Milagrosa the Motupe - 2018. We worked with a sample of 48 children, male and female. A sample was applied a checklist for assessing the autonomy of the MOE. Workshop symbolic games with the children in the experimental group was then applied: Then he turned to apply the checklist to assess the autonomy to both groups. The information obtained was processed and analyzed using Excel. The results indicate that the level of autonomy, before applying the workshop was low according to the averages obtained in the pretest for both groups (experimental: $\bar{X} = 6.29$ and control: $\bar{X} = 6.54$). There were no statistically significant differences between them according to test hypotheses Student t test. A workshop of 20 activities based on symbolic play to develop autonomy in children in the experimental group was then applied. Subsequently, the results of posttest indicated that the workshop had a significant influence on the development of autonomy (experimental: $\bar{X} = 16.13$ and control: $\bar{X} = 7.27$). Finally, after making the discussion of the test results and expected hypothesis, it can be concluded that the workshop symbolic games significantly influenced the development of autonomy in children 5 years of the I.E. 10153 – Virgen de la Medalla Milagrosa the Motupe - 2018

Keywords: Symbolic play workshop, autonomy

INTRODUCCIÓN

La autonomía es importante porque nos permite tomar arbitrajes y realizar acciones con libertad y seguridad, según sus aspiraciones, insuficiencias e intereses. Durante los inicios de la vida, los niños van desplegando su temperamento y logran desarrollar nuevos aprendizajes. Es fundamental que los padres les brinden a sus hijos los implementos necesarios para que puedan adquirir nuevos conocimientos.

Sin embargo, en los niños de la Institución Educativa N° 10153 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Motupe, se pudo observar desinterés por no realizar actividades con independencia, no proponen actividades solas, falta de expresión al momento de realizar actividades nuevas, no realizan actividades establecidas dentro del aula.

Esta problemática ha motivado al investigador a desarrollar con los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 10153 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Motupe, juegos simbólicos para desarrollar la autonomía.

Se precisa como **objeto de estudio** Proceso de Enseñanza - Aprendizaje para el uso de estrategias de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía.

El investigador se propone resolver un aspecto importante que es el mejoramiento de la autonomía aplicando juegos simbólicos.

En tal sentido, el **objetivo general** de la investigación es determinar la influencia de los juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la N° 10153 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Motupe.

Por lo consiguiente, los **objetivos específicos** son: Identificar el nivel de autonomía en el grupo experimental y control mediante un pre test. Diseñar y aplicar juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años del grupo experimental. Evaluar el nivel de autonomía en los niños del grupo experimental y control mediante un post test. Comparar los resultados sobre el nivel de autonomía obtenido en el pre y post test por los grupos

experimental y control para determinar la influencia del programa y contrastar los resultados del post test a través de una prueba de hipótesis.

La **hipótesis** a defender es la siguiente: La aplicación de juegos simbólicos influye significativamente basadas en la Teoría cognoscitiva de Jean Piaget, Teoría sociocultural de Lev Vygotsky y la Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura desde un enfoque socio cognitivo; para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 10153 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Motupe – 2018.

Estas teorías a través de sus aportes a la investigación, tienen como finalidad principal la de guiarla, dar los principios y la base para la misma, tomando distintos conceptos y en base a éstos arribar a un resultado en particular, en los juegos simbólicos con las siguientes actividades: trabajo en equipo, desarrollo de la creatividad.

Por ese motivo la presente investigación promovió la aplicación de Juegos simbólicos a fin de desarrollar la autonomía.

El campo de acción: Aplicación del programa de juegos simbólicos basado en actitudes y valores para desarrollar la autonomía en los niños de Institución Educativa N° 10153 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Motupe.

Se trabajó con el **diseño** cuasi experimental de Pre y Post Test con grupo control no equivalente. La **población** estuvo formada por 48 estudiantes y la **muestra** se seleccionó mediante la técnica del azar simple, considerando las dos únicas secciones del tercer grado, quedando establecida de la siguiente manera: Grupo experimental 24 niños y Grupo control 24 niños.

Se utilizaron **técnicas** de gabinete: De fichaje y de campo: observación, guía de observación, encuestas, pre-test, pos-test.

La **metodología** utilizada para este fin fue variada, se puede mencionar a los métodos participativos, histórico, de modelación, dialéctico, experimentación, inductivo, observación, deductivo, analítico, sintético y de medición.

El análisis estadístico de los datos se hizo a través de tablas y figuras estadísticas.

El presente trabajo está estructurado en tres capítulos:

En el **capítulo I** se aborda el Análisis de la Problemática de la Autonomía, en el que se estudia el contexto sociocultural, la evolución histórica tendencia y la situación contextual del objeto de estudio y la formulación del problema, exponiéndose la deficiencia en el desarrollo de los juegos simbólicos para desarrollar la autonomía los estudiantes de cinco años de la I.E.10153 -“Virgen de la Medalla Milagrosa” de Motupe, como en los contextos regional, nacional, latinoamericano y mundial. Además, en este capítulo encontramos la descripción metodológica, donde figura el tipo y diseño de investigación, la población, muestra, método, técnica, instrumentos de recolección de datos, sistematización y análisis e interpretación estadística de los datos.

El capítulo II corresponde al Marco Teórico Científico y Conceptual y contiene el análisis de los antecedentes del estudio, el sustento teórico y científico de las variables de estudio en donde se fundamenta con la Teoría cognositva de Jean Piaget, Teoría sociocultural de Lev Vygotsky y Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, además de los fundamentos epistemológicos y la terminología básica necesaria para mejor entendimiento de las variables. Es el capítulo más importante de la Tesis porque en él se desarrolla el procesamiento de la información y para ello se acude a los teóricos de la cognición y a sus enfoques epistemológicos para otorgarle el sustento científico a la presente investigación.

El capítulo III contiene los Resultados de la Investigación, en análisis cuantitativo y cualitativo de los resultados del pretest, los del pos test codificados en cuadros, tablas y gráficos, así como interpretados convenientemente para su mejor comprensión, y la discusión de los mismos, que servirán de referente para la evaluación de la propuesta. También, se expone la propuesta pedagógica, la misma que contiene juegos simbólicos para desarrollar la autonomía desde un enfoque socio cognitivo.

En seguida, la consignan las conclusiones en directa relación con la hipótesis y los objetivos planteados, así como también las sugerencias que permiten a manera de guía, dar solución de la problemática planteada en la investigación. Además, se incluye las bibliografías,

codificadas con las normas universales y numeradas alfabéticamente para la rápida identificación de los pies de página empleados. Finalmente, en la sección anexos se incluyen los instrumentos aplicados y los materiales procesados de la presente investigación.

En manos de los honorables miembros del Jurado Examinador se deja la tesis, para que reciba su atención y veredicto, así como la emisión de sugerencias que permitan pulir y perfeccionar el presente trabajo. Se agradece por ello anheladamente

CAPÍTULO

I

ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA DEL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA

CAPITULO I

ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA DEL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA

Introducción capitular

Este primer capítulo tiene el objetivo de caracterizar y analizar el objetivo de estudio y determinar la correspondencia problemática relacionada al desarrollo de la autonomía. Precisa el contexto de la institución intervenida y acoge la caracterización sociocultural de Motupe. Expone una síntesis histórica del objeto de estudio, así como generalidades históricas tendenciales del mismo. Los juegos simbólicos con respecto al desarrollo de la autonomía en los contextos mundial, latinoamericano, regional, y local. Un tercer epígrafe aborda la problemática relacionada a la autonomía en la institución educativa. Finalmente, en último lugar se describe la metodología abordada en la investigación.

1.1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL DISTRITO DE MOTUPE

1.1.1. Aspectos histórico cultural de Motupe

El Distrito peruano de Motupe es uno de los doce distritos de la Provincia de Lambayeque, ubicada en el Departamento de Lambayeque, bajo la administración del Gobierno regional de Lambayeque, en el Perú.

El historiador Juan José Vega, citado por el escritor César Toro Montalvo en su libro “Antología de Lambayeque (Lima 1989), afirma que los conquistadores españoles llegaron a Motupe el 23 de octubre de 1532, descansando en este lugar cuatro días, entonces, la existencia de Motupe es prehispánica y era llamado Motux en lengua moche.

La condición de Motupe como pueblo, permaneció por muchos años, incluyendo todo el período colonial y en la República, en el gobierno de Nicolás de Piérola, el 19 de setiembre de 1898 es elevado a la categoría de Villa, categoría de tipo español que mantuvo 57 años, un mes y siete días. El presidente del Perú, Manuel Apolinario Odría mediante Ley N° 12419, la villa de Motupe es elevada a la categoría de ciudad el 26 de octubre de 1955.

El 19 de septiembre de 1828 el pueblo de Motupe es elevado a la categoría de ciudad. El origen de la ciudad de Motupe es precolombino.

1.1.2. Aspectos geográficos de Motupe

El distrito de Motupe está ubicado al norte de la ciudad de Chiclayo a 79 km. Su clima es seco caluroso, teniendo una superficie de 557,37 km². y una altitud de 149 m.s.n.m. Su formación ecológica predominante es el matorral desértico tropical.

En su territorio discurren dos ríos, al norte: el Chocope y al sur: el río Motupe. Sus suelos de origen aluvial forman un valle con pocas elevaciones entre los que sobresalen el Cerro Chalpón, muy visitado por miles de turistas nacionales y extranjeros.

Su producción agropecuaria permite una industria de exportación como el mango kent, palta, limón, maracuyá, y debido a la calidad del agua de su subsuelo la Empresa Unión de Cervecerías Peruanas Backus y Johnston S.A.A. posee una planta en esta zona para elaborar cerveza para el consumo nacional y extranjero.

1.1.3. Aspectos económicos de Motupe

Motupe desarrolla sus actividades económicas de modo sostenible conectado al mercado con competitividad económica y social, cuya base prioritaria está constituida por la agroindustria, el turismo y el comercio.

La población Motupana está convencida de la preservación del medio ambiente de sus recursos naturales y el patrimonio cultura recuperando los bosques secos para el desarrollo económico de las familias.

Actividades económicas

Las principales son la agricultura y la industria, que comprende a las fábricas Cervecería del Norte, Jugos del Norte y otras de concentrados de limón y maracuyá,

así como aceite esencial de limón. Las familias campesinas son por lo general muy pobres, por la escasez de tierras y aguas.

La exportación de maracuyá en Lambayeque no se ve afectada en lo que va de este año pese a la crisis financiera que se vive en el mundo, se revela que en Lambayeque han comenzado a operar, a inicios de este año, dos nuevas plantas procesadoras de jugo de maracuyá donde el precio de chacra de esta plantación pasa de 0.60 céntimos el kilo a un sol 75 céntimos "lo que es una maravilla para el productor porque recibe más dinero por la misma producción y eso genera todo un desarrollo de la actividad económica en la zona de influencia de los valles de Olmos y Motupe".

Agricultura: Su principal actividad económica es la agricultura destacando el mango como el cultivo emblemático del distrito, cuya calidad conoce el mercado internacional. Además de la agricultura frutícola, en los últimos años el distrito también viene produciendo otros cultivos de exportación por impulso de la mediana y gran propiedad privada. Pese a este avance, también existe una agricultura de los alimentos local cuyo destino es el mercado laboral.

Motupe presenta actualmente un acelerado tránsito a la agricultura de exportación (Mango, Maracuyá, banano, palta menestras) lo cual provoca el uso de nuevos paquetes tecnológicos y la ampliación de la frontera agrícola con estos cultivos. Asimismo, esta avanza a costa de la pérdida económica de la pequeña producción campesina. Consolidación del mango como el cultivo emblemático de agro exportación.

Ganadería: La ganadería se ha detenido en su desarrollo, siendo notorio el empuje de pequeñas unidades de comercio en sus distintos rubros; asimismo, se ha incrementado la oferta del servicio de alojamiento.

Transporte: El transporte también se ha incrementado como una importante actividad económica, pues genera diversos servicios complementarios.

Industria: Motupe también cuenta con una industria artesanal de productos del bosque seco, el cual está en riesgo por su progresivo deterioro debido a la tala ilegal e indiscriminada incesante.

La expansión urbana y poblacional (urbana y rural) del distrito demanda de mayores y mejores servicios básicos, los cuales en educación, salud. Agua, alcantarillado y electrificación han mejorado en los últimos años.

Turismo: Es también un hecho importante el incremento del turismo motivado por la presencia de diversos recursos arqueológicos (huacas y museos) de nuestra región, así como por la oferta gastronómica que crece a pesar de las dificultades en cuanto a la calidad de los servicios turísticos.

1.1.4. Aspectos sociales de Motupe

Es tradicional la Festividad de la Cruz de Chalpón de Motupe en el mes de agosto, se celebra la festividad anual, en el cuarto día la santísima cruz es llevada en peregrinación por cientos de fieles hasta el pueblo de Motupe, el día 2 de agosto la cruz desciende del cerro y duerme en la falda del cerro (Zapote) y día 3 de agosto continua la peregrinación al caserío El Salitral.

A lo largo del camino que une el caserío El Salitral y el pueblo de Motupe los devotos dan muestras de verdaderas manifestaciones de fe. Así, sin importarles su avanzada edad o limitaciones físicas, siguen a la cruz.

Al medio día, después de la celebración de la Santa Misa, la cruz sale en procesión por un camino de trocha entre los campos de cultivos, y llega al pueblo en el sector el cementerio al promediar las 5 de la tarde, donde la espera otro mar humano de fieles quienes al son de bandas de músicos y fuegos artificiales tributan su homenaje a la Santísima Cruz de Chalpón.

El día 5 de agosto es el día central de la festividad, por la mañana las bandas de músicos tocan la marinera. a las 11 de la mañana se celebra la Santa Misa del día central. para la ocasión se levanta junto al templo San Julián un monumental estrado de fierro forjado, en donde el Obispo de la Diócesis de Chiclayo junto a los sacerdotes concelebran la Eucaristía.

Por la noche sale en procesión en una hermosa anda donada por una pareja de devotos de Lima, la cual es tallada en fina madera y es cargada por 40 personas, la procesión recorre el centro de la ciudad ante un mar humano que acompaña al son de la banda de músicos que entona música sacra. En el transcurso es homenajeada por los moradores residentes y por los devotos que vienen de distintas partes del Perú.

El día 6 se repite la misa a la misma hora y la procesión a la misma hora. Cabe precisar que en estos días Motupe recibe gran cantidad de peregrinos que, llamados por la fe en el sagrado madero, acuden a su lecho protector.

Así transcurre los días, del 07 al 12, la cruz pernocta en su capilla donde venerada por los miles de fieles que llegan a ella.

1.1.5. La I.E. 10153- Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe

Según datos encontrados en la Institución Educativa Inicial, Primaria y Secundaria N° 10153 Cerro la Vieja, distrito de Motupe, Provincia y Departamento de Lambayeque, fue creada con RD N° 3244, el 18 de junio de 1968, iniciándose con 1er y 2do grado de educación primaria.

A partir del año 2000 se logró su ampliación al nivel secundario con RD N°1237, del 10 de abril del 2000, dando facilidades necesarias para que la niñez educativa en la actualidad servicios de secundaria completa y en el año 2014 se amplió el nivel inicial con RD N° 000582 – 2014. Actualmente se cuenta con 250 estudiantes distribuidos en los tres niveles.

Tiene como visión, ser una institución Pública del ámbito rural líder, integradora, orientada a brindar una educación de calidad, fundamentada en la responsabilidad, respeto, solidaridad que haga que los alumnos entes competitivos y protagonistas de sus propios aprendizajes, con docentes competitivos en el desarrollo de sus capacidades y con padres de familia participativos en el proceso educativo contribuyendo a la conversación del medio ambiente.

Su misión es ser una Institución Educativa Pública de área rural que contribuye a la formación integral de estudiantes en los niveles, Inicial, Primaria y Secundaria. Contamos con docentes actualizados, que además de estar comprometidos con la práctica de valores y principios institucionales, planifican su práctica pedagógica para el logro de aprendizajes.

1.2. ORIGEN, EVOLUCIÓN HISTÓRICA Y TENDENCIAL DE LA AUTONOMÍA

1.2.1. Análisis Histórico de la Autonomía

El objetivo de esta introducción es facilitar la lectura. Para ubicar en el tiempo y en el espacio los hechos que comentan los protagonistas, se ofrece una pequeña historia de la Autonomía. Y en tal historia, con fechas y lugares, también encontrarás ideas. Aunque parezca mentira, la historia de la Autonomía es de ayer mismo. La época de las luchas de masa comienza en 1968 y se mantiene en ebullición hasta 1977.

Entonces se respiraba euforia revolucionaria. Conocido esto se comprenderá, tal vez, cómo el trabajo inmenso que desarrollo la Autonomía se asienta en el seno del movimiento de todo un pueblo.

Sin embargo, la autonomía no nace como un concepto acabado ni tiene una interpretación unívoca; su configuración es producto de situaciones y proyectos particulares en las diferentes universidades latinoamericanas, dependiendo también de los movimientos estudiantiles (Marsiske, 1989) que la logran. Estos movimientos estudiantiles fueron los “parteros” de la autonomía, pese a que en algunos casos no la demandaron explícitamente.

El movimiento de reforma iniciado en la Universidad Mayor de San Carlos y Montserrat de Córdoba, Argentina en 1918 proyectó su influencia a los centros universitarios de toda América Latina, rebasó los límites de las aulas universitarias en los movimientos estudiantiles de San Marcos en Perú y en la Universidad de la Habana, Cuba y terminó con la concesión de la autonomía universitaria en México en 1929. Esta configuración original da forma a la universidad latinoamericana de hoy y es una institución auténticamente latinoamericana.

No hay que pensar a los autónomos como marginales o asociales; al contrario, como pertenecientes conocidos de un movimiento popular y espontáneo, estaban vivos y perfectamente integrados. Pero de los años de euforia se pasa al bajonazo. Precisamente, el exponente armado de la Autonomía -los Comandos Autónomos Anticapitalistas (CAA)- se desarrolla en los años del mencionado declive.

La lucha de los CAA, por tanto, resulta tan dura como trágica: les fallaron las masas y los sueños que tenían como base, soportaron una represión terrible, y el movimiento rupturista más grande de Euskadi el Movimiento de Liberación Nacional Vasco se les puso en contra. Así que las amargas palabras que encontraras en las opiniones de los protagonistas son fácilmente comprensibles.

Los comandos autónomos anticapitalistas

Desgraciadamente, los Comandos surgen cuando la coyuntura está en la cresta de la ola, lo que quiere decir que ya había empezado a darse la caída de esta. Los militantes que aceptaron el compromiso más duro lo hicieron en el peor momento, cuando la infraestructura de su impetuosa lucha estaba condenada al debilitamiento. Ello condenaba también al propio grupo armado clandestino.

Surgen los Comandos allá por 1976. Como se ha dicho, los autónomos poseían una costumbre de realizar acciones duras, aunque no militares. Las manifiestas, los sabotajes les eran normales.

En la teórica situación pre-revolucionaria y cuando la lucha de masas pegaba duro, se plantearon seriamente hacer lucha armada. Desde el punto de vista puramente autónomo, la lucha armada debía hacerse de abajo hacia arriba, directamente unida a la lucha de los trabajadores.

1.2.2. La autonomía a nivel mundial

A nivel internacional, la autonomía en los niños está relacionada con el estilo parental o el clima emocional de la familia. En España, un 80% se refiere, a las actitudes que adopta el niño por parte de los padres sobreprotectores generando que el hijo no pueda tomar decisiones propias y siempre tengan que depender de un adulto (Musitu, 2014).

Según cifras mundiales en países como España, Inglaterra, la autonomía en el niño se ve afectada con un 80% como lo afirma Pérez (2015), existiendo múltiples obstáculos en su aprendizaje.

En las escuelas españolas, 47 % de estudiantes demuestran falta de autonomía, el 38 % no realizan actividades solo, el 29 % no tiene decisión propia, y son dependientes de sus padres. (Carretero, 2016)

1.2.3. La autonomía a nivel latinoamericano

A nivel latinoamericano, en Chile según cifras actuales indican que un 48% de los niños en las escuelas, no fomentan la autonomía en todos los aspectos; los hábitos, desarrollo intelectual, el ocio, la responsabilidad y la interacción social (CEAPA, 2016), es claro que los tres últimos aspectos serán importantes para desarrollar la autonomía de los niños/as en el recorrido hacia el colegio y la casa.

En Argentina, según algunos modelos de la UNICEF (2016), manifiestan que el desarrollo del niño en un 75% se constituye desde la concepción y el camino de resolución de sus necesidades, que parte de la dependencia absoluta y va constituyendo su autonomía relativa en la medida que la maduración del sistema nervioso y su intercambio múltiple con el medio humano y físico se lo van permitiendo.

1.2.4. La autonomía a nivel nacional

A nivel nacional, uno de los problemas que se afronta actualmente sobre la autonomía en los niños se encuentra en Loreto con un 98% en niños menores de edad, así como adolescentes, estos resultados se dieron gracias a la investigación que realizó con los alumnos del nivel inicial, presentando resultados como: falta de iniciativa, no expresan sus ideas con seguridad. Casal (2017).

El diseño Curricular (2009) habla sobre el principio de autonomía en el nivel inicial, todo niño debe actuar a partir de su propia iniciativa, de acuerdo con sus posibilidades. Los niños, si se les permite son capaces de hacer cada vez más cosas y por tanto valerse por sí mismos.

Son capaces de agenciarse para resolver pequeñas tareas y asumir responsabilidades con seriedad y entusiasmo como el cuidado de uno mismo, alimentarse, ir al baño, entre otros. El adulto debe favorecer su autonomía sin interferir en las iniciativas de los niños, salvo cuando estas representen un peligro.

Las rutas de aprendizajes (2016) nos habla de autonomía sobre la capacidad que tiene una persona para actuar y tomar decisiones propias, con un sentimiento íntimo de confianza que le permite desenvolverse con seguridad. Es un proceso personal, gradual y en permanente construcción.

De acuerdo con lo anteriormente expresado, se observan que los documentos emitidos por el MINEDU (Ministerio de Educación, 2016) si contienen información relevante con respecto a la autonomía, sin embargo, se pide mayor apoyo por parte de los padres de familia.

1.2.5. La autonomía a nivel regional

A nivel regional, Chiclayo es una ciudad de la costa norte peruana, departamento Lambayeque, en esta región se observa que uno de los problemas más frecuentes en los niños del nivel inicial es la falta de autonomía. El comportamiento de los niños y el de los padres no ha permitido que los estudiantes sean independientes seguras de sus decisiones, que presenten temor al expresar algo, que no tengan iniciativa para realizar algo.

(Ruiz, 2016). Nos dice que en la región Lambayeque, también se evidencia problemas de autonomía en los niños , según el estudio, el 48 % reconocen que los estudiantes más fuertes amenazan prepotentemente a los indefensos, 43 % de los padres reducen el nivel de su autonomía de sus hijos, el 56 % de maestros reconoce que los padres no dialogan con sus hijos, lamentablemente actividades, docente, padres de familia e Instituciones social no encarar el problema de socialización entre los estudiantes, Hijos, Padres de familia y Docentes generando modelos basados en la exclusión y menosprecio hacia los demás.

1.2.6. La autonomía a nivel local

A nivel local, entre otros números, el experto en tutoría de la Gerencia Regional de Educación, Chimoy (2015), aseveró que en el 40% de establecimientos educativos públicos de Chiclayo se han observados diversas muestras sobre la falta de autonomía en algunos niños de preescolar y se ha observado la falta de apoyo de los docentes para fomentar y dar las herramientas necesarias para orientar al niño a desarrollar su autonomía.

1.3. Características y manifestación de la problemática de la autonomía.

La presente investigación surgió de la observación sistemática a los 24 niños, los cuales fueron observados de dentro del aula de cinco años de Inicial de la I.E. 10153 – Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – Región de Lambayeque, utilizando el siguiente instrumento “LISTA DE COJETO PARA EVALUAR LA AUTONOMIA”,

el cual consiste en 20 indicadores, los cuales fueron evaluados a través de 5 actividades, los resultados que se pusieron de manifiesto fueron, que no pueden realizar actividades con independencia, no expresan con seguridad sus opiniones, no expresan lo que les gusta y disgusta de las diligencias diarias de su linaje, son dependientes de sus padres, falta de decisión propia, no suelen ir al baño solos, toman sus alimentos con ayuda de un adulto, no presentan iniciativa.

Todas estas situaciones problemáticas fueron detectadas durante el diagnóstico situacional en el contorno de la indagación, durante la observación los cuales sirvieron para confirmar el de la presente investigación educativa: bajo nivel de autonomía en los niños de cinco años de educación inicial de la I.E. 10153 – Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – Región Lambayeque, por lo cual se debe tener en cuenta lo siguiente: el niño que logra ser autónomo tiene por características las siguientes:

- Mejora en su comportamiento general.
- Es servicial y colaborador.
- Es obediente.
- Puede hacer muchas cosas solo/a.
- Se muestra más independiente.
- Imita a los padres con afán de poseer las cualidades positivas del modelo
- Se viste sola/a
- Trabaja en grupo y comparte materiales con sus compañeros.
- Se adapta a los horarios
- Se amarra los zapatos.
- Puede unir los botones de la camisa.
- Se puede bañar solo.

1.4. Metodología de la investigación

1.4.1. Tipo y diseño de la investigación

Diseño de la investigación

El diseño de investigación que se empleó corresponde al cuasi – experimental de pre y post test con grupo control no equivalente, cuyo esquema es:

GE:	O ₁	X	O ₃
GC:	O ₂		O ₄

GE : Grupo experimental

GC : Grupo control

O1 : Pre test GE

O2 : Pre test GC

X : Juegos didácticos adaptados

O3 : Post test GE

O4: Post test GC

Metodología: El método de esta investigación es experimental

Tipos de Estudio: El actual proyecto corresponde a una investigación de tipo aplicada.

1.4.2. Población y muestra

Población: La población está conformada por 48 niños de 5 años de la Institución Educativa 10153 – Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – Región Lambayeque, 2018, distribuida de la siguiente manera:

Tabla N.º 1

Aula	M	F	Total
5 años A	15	9	24
5 años B	13	11	24
Total			48

Población de los niños de 5 años de la I.E. 10153 – Virgen de la Medalla Milagrosa

Fuente: Nómina de matrícula del año 2018

Fecha: abril, 2018

Muestra: La muestra de estudio se escogió mediante la técnica del azar simple considerado las 2 aulas de 5 años, a fin de obtener las 2 aulas que conformaron los grupos de investigación, quedando establecida la muestra de la siguiente manera:

Tabla N.º 2

Grupo	Aula	M	F	Total
Control	5 años A	15	9	24
Experimental	5 años B	13	11	24
TOTAL		28	20	48

Muestra de los niños de 5 años de la I.E. 10153 – Virgen de la Medalla Milagrosa

Fuente: Nómina de matrícula del año 2018.

Fecha: abril, 2018

Unidad de análisis: 48 niños del aula de 5 años de la I.E. 10153 – Virgen de la Medalla Milagrosa - Motupe que estudiaron durante el año 2018.

Criterio de inclusión: Para formar parte de la muestra se discurió lo siguiente:

Niños de 5 años de la I.E. 10153 – Virgen de la Medalla Milagrosa - Motupe que pertenecen a un nivel socio económico bajo.

Muestreo: Para elegir la muestra se empleó la técnica del muestro no probabilístico por conveniencia. No hubo sorteo y se utilizaron las aulas de 5 años de la I.E. 10153 – Virgen de la Medalla Milagrosa - Motupe por ser la población a la que la investigadora tuvo acceso.

1.4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recopilación de información se utilizaron las siguientes técnicas:

a) Técnica de gabinete: Se utilizó la técnica de fichaje para recopilar información teórica científica de las fuentes bibliográficas y permitió estructurar el marco teórico. Para lo cual se emplearon las siguientes fichas:

- **Fichas de registro:** Se utilizaron fichas bibliográficas. En estas fichas se anotaron los datos de los libros consultados para una mayor rapidez en la investigación.
- **Fichas de investigación:** Se utilizaron fichas de resumen para sintetizar los temas y partes de los libros que se relacionaron con el tema de investigación.
- **Fichas textuales:** Se utilizaron para hacer la transcripción de algunos párrafos de libros utilizados en la investigación.
- **Fichas de comentario:** en las que se anotaron los comentarios importantes sobre la información recopilada

b) Técnicas de campo: Se utilizó la observación, pretest y post test.

- **Observación:** Se utilizó desde el inicio hasta el final de la investigación, lo cual permitió recoger información para la elaboración de la guía de observación por lo que serviría para la evaluación de las estrategias.

Instrumentos: La medida de la autonomía de los niños se realizó a través de una lista de cotejo.

Nombre del instrumento: Lista de cotejo para evaluar la autonomía.

Autor: Ministerio de Educación.

Año de creación: 2013

Propósito del instrumento: Evaluar la autonomía en los niños de 5 años.

Descripción del instrumento

Esta lista de cotejo para evaluar la autonomía consta de veinte ítems que describen el desarrollo de la autonomía mediante dos dimensiones que corresponden a:

- Independencia
- Seguridad

Este instrumento fue elaborado teniendo en cuenta las rutas de aprendizaje (MINEDU,2015) en el cual observamos que los niños pequeños comienzan a diferenciarse de los adultos reveladores (mamá, papá o cuidador principal) cuando mencionan o elaboran trabajos que expresan sus propias necesidades, su forma de ser. Estas les aceptan ir logrando que formen parte del mundo y que su mamá, por ejemplo, es una persona diferente de ellos.

Esta lista de cotejo será medida bajo un sistema de baremo en el cual nos indica; que el niño que saque un puntaje total de 0-5 su nivel de autonomía será deficiente, de 6 – 10 se encuentra en un nivel regular, 11 – 15 su autonomía será buena y de 16 – 20 su nivel será muy buena. Se aplicará mediante una serie de actividades relacionas con la autonomía para poder medir los indicadores establecidos.

Validez: La lista de cotejo para evaluar la autonomía, se sometió a la valoración de expertos, quienes en una primera instancia hicieron las correcciones y recomendaciones respectivas, y finalmente emitieron una opinión favorable por los indicadores considerados en dicho instrumento; determinado de esta forma la validez de contenido.

Complementariamente hicieron uso del SPSS mediante la prueba de adecuación KMO determinó un índice de validez de 0.90, expresando un coeficiente estadístico válido.

Confiabilidad: Se han empleado distintos procedimientos para determinar la confiabilidad y se determinó la confiabilidad mediante el programa SPSS a través del análisis Alpha de Cronbach, arrojando un coeficiente de 0.89, puntuación que es considerada confiable.

1.4.4. Métodos y procedimientos para la recolección de datos

- **Método histórico:** Tiene como objetivo estudiar cuál es el origen, tendencias de la investigación en la ciencia histórica y así identificar las causas generales que hay en los procesos de la evolución de la variable dependiente la autonomía.

- **Método dialéctico:** Porque al poner en práctica la propuesta se usó la dialéctica.

- **La observación:** Se aplicó durante toda la aplicación de la propuesta, lo cual fue de gran importancia porque al inicio permitió recoger datos para obtener la formulación del problema.

- **La medición:** Se utilizó en el momento de elaborar las tabulaciones estadísticas de los datos obtenidos del cuestionario, el mismo que serviría en los resultados.

- **La experimentación:** La propuesta se aplicó con un total de 48 estudiantes, estuvo planificada con estrategias, medios y materiales que llevaron al cumplimiento del objetivo propuesto que es mejorar la autonomía.

▪ **Método inductivo:** Es un método científico que obtiene conclusiones generales a partir de premisas particulares que se han aplicado en aula con los estudiantes del nivel inicial.

▪ **Método deductivo:** Es una estrategia de razonamiento empleada para deducir conclusiones lógicas a partir de una serie de premisas o principios.

▪ **Método analítico:** Se utilizó para el estudio de las teorías que sustentan esta investigación sobre las variables.

▪ **Método sintético:** Es aquel método de investigación que consiste en descomponer sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. Este método me permitió conocer más del objeto de estudio, con lo cual se puede: explicar, hacer analogías, comprender mejor su comportamiento y establecer las teorías para la investigación.

Para el análisis estadístico de los datos se empleará la estadística descriptiva e inferencial. Las medidas estadísticas que se utilizarán son:

a) **Tablas y gráficos estadísticos:** Son recopilaciones numéricas bien estructuradas y fáciles de interpretar de las que se vale el estadístico para sintetizar los datos obtenidos, con el fin de hacer un uso sencillo de ellos o bien para darlos a conocer de forma comprensible.

b) **Medidas de tendencia central:** Son valores que se ubican al centro de un conjunto de datos ordenados según su magnitud.

Media Aritmética (X): Esta medida se empleará para obtener el puntaje promedio de los alumnos después de la aplicación del pretest y post test.

$$\overline{x} = \frac{\sum(f)(x_i)}{n}$$

n es la suma de las frecuencias absolutas.

Σ significa sumatoria.

\overline{x} significa media aritmética.

- c) **Medidas de dispersión:** Son aquellos que indican por medio de un número, si las diferentes puntuaciones de una variable están muy alejadas de la media. Cuanto mayor sea ese valor, mayor será la variabilidad, cuanto menor sea, más homogénea será a la media. Así se sabe si todos los casos son parecidos o varían mucho entre ellos.

Desviación Estándar (S): Esta medida indica el grado en que los datos numéricos tienden a extenderse alrededor del valor promedio.

$$s = \sqrt{s^2} = \sqrt{\frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n - 1}} = \sqrt{\frac{\sum x^2}{n - 1} - \frac{n\bar{x}^2}{n - 1}}$$

donde,

- s^2 = Varianza de la muestra
- s = Desviación estándar de la muestra
- x = Valor de cada una de las n observaciones
- \bar{x} = Media de la muestra
- $n - 1$ = Número de observaciones de la muestra menos 1

Variación: Esta medida sirve para determinar el grado de homogeneidad del grupo en estudio que se analiza.

$$CV = \frac{\sigma}{\mu} \cdot 100\%$$

Donde:

CV = Coeficiente de variación.

σ = desviación estándar de la población.

μ = media aritmética de la población.

- d) **Prueba t de Student** Se utiliza para contrastar hipótesis sobre medias en poblaciones con distribución normal. También proporciona resultados aproximados para los contrastes de medias en muestras suficientemente grandes cuando estas poblaciones no se distribuyen normalmente.

$$T = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sigma \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{donde} \quad \sigma = \sqrt{\frac{n_1 s_1^2 + n_2 s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

siendo:

T = Valor de la prueba de Student

n_1 y n_2 = Tamaño de la muestra 1 y 2, respectivamente

\bar{X}_1 y \bar{X}_2 = Medias de la muestra 1 y 2, respectivamente

s_1 y s_2 = Desviación estándar de la muestra 1 y 2, respectivamente

ANÁLISIS ESTADÍSTICOS DE LOS DATOS.

El análisis e interpretación de los datos estadísticos se hizo a través de cuadros y gráficos estadísticos.

El primer paso de este proceso de investigación radicó en el diagnóstico que se realizó, mediante la observación a los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa 10153 – Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – Región Lambayeque, 2018.

El pre - test que se aplicó al grupo experimental, en el mes de agosto del año 2018 cuyos resultados permitirán elaborar la propuesta, la cual al ser aplicada habrá logrado cambios favorables en las estudiantes, tal como se podrán evidenciar en el post- test aplicado en el mes de diciembre 2018.

La investigación se desarrolló en la Institución Educativa 10153 – Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – Región Lambayeque.

SÍNTESIS CAPITULAR

En síntesis, de este capítulo, se ha hecho un análisis del contexto en estudio como las características sociales tanto de los estudiantes, padres de familia y/o apoderados y plana docente; con sus diversas problemáticas que presentan y que se pretenden resolver en la presente investigación. Además, se ha realizado un análisis tendencial del cual podemos decir la autonomía se ha vuelto un problema que se caracteriza por falta de decisión propia, sobre protección de los padres de familia conductas; es por ello, que es de suma importancia que los niños generen sus propias ideas y decisiones, eso beneficiará la relación con sus compañeros y con sus pares. Finalmente, se ha hecho una descripción de la metodología empleada en la presente investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO CIENTIFICO SOBRE JUEGOS SIMBÓLICOS Y AUTONOMÍA.

CAPITULO II

INTRODUCCIÓN CAPITULAR

En este segundo capítulo se presenta el marco teórico científico y conceptual de las variables de estudio. El primer epígrafe se relaciona con los antecedentes de estudio que se encuentran en un contexto internacional, nacional, regional y local. El segundo epígrafe fundamenta y da a conocer las teorías: Teoría cognoscitiva de Jean Piaget, Teoría del desarrollo psicosocial de Erick Erikson y Teoría pedagógica de Henri Wallon con un enfoque socio – cognitivo relacionadas estrechamente con la variable de estudio. En el último epígrafe se aborda la terminología básica de la presente investigación.

MARCO TEÓRICO CIENTIFICO SOBRE JUEGOS SIMBÓLICOS Y AUTONOMÍA

2.1. Antecedentes de estudio

El objetivo principal de este epígrafe es analizar y valorar los aportes de otros autores con respecto al presente estudio, para lo cual se presentan investigaciones relacionados a los problemas de autonomía en estudiantes de diversas Instituciones Educativas y/o universidades, destacando soluciones y estrategias pertinentes para abordar esta problemática; además de la implementación de modelos, métodos o habilidades de enseñanza con el propósito de que los estudiantes puedan aprender a socializar asertivamente con sus compañeros generando una buena comunicación, compañerismo y amor, donde convivan en un ambiente cálido, agradable y armonios.

A continuación, se mostrarán algunos de los estudios realizados en diferentes partes del mundo, que indican las causas de la falta de autonomía en los niños, los cuales tienen gran importancia en esta investigación.

A nivel internacional:

Rubio (2015), realizó una investigación en México. Para el estudio se eligió un ejemplar de 35 niños, sus edades bordeaban entre 5 y 6 años respectivamente. Se empleó un diseño no experimental y su tipo de investigación fue descriptiva. La autonomía fue medida a través de una encuesta. Finalizado el estudio, llegó a la siguiente conclusión: Para lograr que el niño adquiera autonomía es necesaria la intervención del adulto; papás, maestros, o personas que estén en contacto con ellos; porque en gran parte los logros que adquieran se deberán a esas relaciones que establecen con ellos, dejándolos trabajar, dándole tareas necesarias para que el niño realice, esto permite que adquiera seguridad, confianza y avance en el proceso de adquisición de autonomía.

Este desenlace corresponde con la actual investigación, debido a que los alumnos necesitan del apoyo de un adulto para generar en ellos una confianza y poder tomar una decisión. Entonces podemos decir que la autonomía está influenciada por diversos factores que influyen en el niño.

Zota y Cavadias (2017), realizó una investigación en Colombia. Utilizó la encuesta como instrumento para medir la autonomía. Finalizado la investigación, concluyó: El niño que no se restringe a ser un aceptador de las informaciones que el experto brinda, sino que investiga, especula, busca contestaciones a sus titubeos e incógnitas inicia el juicio de edificación de su autonomía y se atreve a entrar libremente en la indagación de la comprensión.

Esta conclusión es relevante porque se relaciona con el presente estudio, debido a que los niños deben generar oportunas respuestas con la ayuda de diversos factores como su familia y docentes, pero siempre utilizando sus medios propios para poder resolver problemas.

A nivel nacional:

Valverde (2015), realizó una investigación en Lima – Perú. La muestra la conforman 133 niños, cuyas edades oscilan entre 6 y 7 años su tipo de investigación fue correlacional y tuvo a la prueba fases II de David Osmon como instrumento de validación. Finaliza el estudio, se llegó a la siguiente conclusión: Los niños que tienen una correlación cariñosa y calurosa con sus parientes manifiestan un mejor arreglo, conteniendo familiaridad en sí mismos, competencia conductual, fortuna psicológica, y manifiestan menos señales depresivas y menos agresividad.

Esta terminación corresponde con la actual investigación, debido a que los alumnos necesitan del apoyo de un adulto para generar en ellos una confianza en sí mismos y puedan tomar una decisión, entonces podemos decir que la autonomía está influenciada por la confianza que le brinde la familia al niño.

Vigil (2013), realizó una investigación en Lima – Perú. La muestra la conforman 20 niños cuyas edades oscilan entre 5 y 6 años; su diseño fue correlacional y se usó un diseño no experimental, utilizó como su instrumento de validación el test Children's Perception of Parents Scale. El autor arribó a la siguiente conclusión: Los niños que comienzan a representar conductas autónomas tienen mayor auto regulación, en comparación con otros niños que solamente lo realizan como influencia de su angustia. La debida conclusión corresponde con el presente estudio realizado, debido a que los alumnos que actúan bajo la presión de un adulto adoptan ciertas conductas que no favorecen el desarrollo de su autonomía propiamente.

Puga (2015), realizó una averiguación en la ciudad de Lima. La muestra lo conformaron 25 niños de 05 años que se encuentran en el sector socioeconómico bajo de Lima Metropolitana. El tipo de investigación fue no experimental con un muestreo no probabilístico y tuvo como instrumento la Escala de Mutuality de Autonomía (MOA).

La investigación, llegó a esta conclusión: Los niños reciben actualmente castigo corporal y emocional lo cual se vinculan de manera ineficaz y poco independiente, presentado vivencias de ataque físico.

Esta conclusión se relaciona con el presente estudio, debido a que la familia juega un rol importante en el desarrollo de su autonomía sin limitarlo ni causarle daño emocional.

A nivel local:

Hurtado (2017), en su libro Niños autónomos e independientes. Lambayeque. Acabado el estudio, se alcanzó a la siguiente conclusión: Actualmente, muchos padres suelen tomar las acciones de los niños, y no los dejan actuar ni tomar sus propias decisiones. Estos papas proceden así porque piensan que sus hijos aun no tienen la capacidad de poder realizar actividades solas. Los niños aprenden a ser autónomos e independientes mediante pequeñas responsabilidades diarias que se dan en casa, en la escuela, etc.

Esta terminación corresponde con la actual publicación, puesto que los padres son el factor primordial para que el niño desarrolle su autonomía y pueda tomar sus propias decisiones sin depender de nadie.

Díaz (2016), en su libro El estilo de crianza de la familia (2016). Sostiene lo siguiente: La autonomía se da durante todo el desarrollo del niño, se fortifica a medida que los niños asuman pequeñas tareas. Para ello, es primordial el apoyo de los padres, educadores y el entorno en el que se desenvuelva el niño los cuales deben fortalecer la educación de sus hijos.

Esta conclusión, corresponde con la presente investigación, debido a que tanto los padres de familia como los educadores son los factores indispensables para que el niño adopte ciertas responsabilidades y las pueda resolver solo.

2.2.TEORÍA BASE

Desde las últimas décadas la autonomía se ha convertido en un concepto muy utilizado en el contexto educativo. Abundan razones por las que los educadores se han interesado en implementar estrategias como el juego simbólico. Con estas precisiones se estructura el marco teórico de la presente investigación constituida por los constructos conceptuales y proposicionales, tanto del programa de juegos simbólicos como de la autonomía, con el propósito de detallar explicaciones de ambas variables.

A continuación, se citarán los autores mencionados que aportan a la argumentación de esta investigación para la descripción y posterior intervención sobre los juegos simbólicos y autonomía desde los agentes familiares y docentes que influyen en esta problemática dentro de su contexto y etapa preescolar.

2.2.1. Teoría cognoscitiva del psicólogo suizo Jean William Fritz Piaget

Piaget (1899, citado en Beilin, 2013), ha definido el juego como una actividad que encuentra su fin en uno mismo.

“El juego según la teoría Piagetiana, nos dice que el niño pasa por dos procesos: asimilación y acomodación, es decir, a través del juego se generan nuevos aprendizajes de manera inconsciente” (Beilin, 2013, p. 124).

Piaget ordena y explica el progreso de los juegos partiendo del período sensorio motor: el cual se centra en las características organizadas de los mismos y desechando la clasificación por el contenido, la función y el origen.

El juego ayuda al niño a fortalecer esquemas psicofísicos de conducta mental y nerviosa, así pues, es parte integrante del desarrollo de la inteligencia. Para Piaget, el juego y la inteligencia pasan por los mismos periodos, lo cual clasifica el juego en tres grandes manifestaciones: juego sensorio motor juego simbólico y juego reglado.

Juego sensorio motor: Se muestra aproximadamente desde el nacimiento hasta los 2 años. En esta etapa el niño obtiene placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensorial y motriz.

Juego simbólico: Se manifiesta aproximadamente de 2 a 6 años. Su función principal es la asimilación de lo real. En esta etapa surge la capacidad de evocación de un objeto o fenómeno ausente y con ello las circunstancias propicias para que se manifiesten en él conflictos afectivos latentes.

Concluimos que el juego es un instrumento trascendente por lo cual se genera el aprendizaje para la vida, por lo cual se considera un importante instrumento de educación. Para obtener un eficaz resultado, será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva.

Dicha interposición didáctica sobre el juego debe ir encaminada a permitir el incremento y desarrollo global de los niños mientras viven generan situaciones de placer y diversión.

2.2.2. Teoría del Desarrollo psicosocial de Erik Erikson

Ahora podemos definir el concepto de autonomía más precisamente. La idea general de autonomía como auto-legislación puede formularse como sigue: «Autonomía» significa establecer la validez definitiva de una norma mediante el juicio normativo de uno mismo.

La autonomía es un rasgo del proceso de toma de decisiones o formación de juicios normativos. Una decisión normativa establece que una norma es definitivamente válida. Y como aquélla resulta de la ponderación de argumentos normativos, un agente tiene autonomía si está en la posición de tomar una decisión normativa basada en la ponderación de argumentos normativos.

Tal decisión se encuentra vinculada por argumentos, pero no está determinada, en cuanto al resultado, por criterios ya dados.

Erikson se centró en el desarrollo cognitivo, sin embargo, él estaba interesado en cómo los niños se socializan en grupo y cómo esto inquieta a su sentido de identidad personal. La teoría de Erikson del desarrollo psicosocial está formada por ocho estadios distintos:

Estadio: confianza básica vs. Desconfianza (desde los 0 a 12-18 meses)

La forma psicosexual del niño comprende la asimilación de los patrones somáticos, mentales y sociales por el sistema sensorio motor, oral y respiratorio, mediante el cual un niño aprende a coger y a admitir lo que le es dado para conseguir ser donante.

La confianza básica nace de la certeza interior y de la sensación de bienestar en lo físico, en el psíquico que nace de la uniformidad, fidelidad y cualidad en el abastecimiento de la alimentación, atención y afecto proporcionados principalmente por la madre.

La desconfianza básica se manifiesta en la medida en la cual no se encuentra respuestas a las anteriores necesidades, dándole las siguientes sensaciones de abandono, aislamiento, separación y confusión existencial sobre sí, sobre los otros y sobre el significado de la vida.

Autonomía vs. Vergüenza y Duda (desde los 2 a 3 años)

La segunda etapa se da en el segundo y tercer año de vida, donde se va a proyectar mayor desarrollo del movimiento y del lenguaje. El bebé se inicia controlando sus eliminaciones. Junto a ellos se da una creciente sensación de afirmación de la propia voluntad de un yo naciente, se afirma muchas veces oponiéndose a los demás.

El niño en esta etapa comienza a experimentar su propia voluntad autónoma experimentando fuerzas impulsivas que se instituyen en diversas formas en la conducta del niño, y se dan oscilando entre la cooperación y la terquedad, entre el sometimiento dócil y la oposición violenta.

Son las experiencias del niño más tempranas de libre voluntad y deseo, la afirmación de una incipiente y rudimentaria yo. Esta etapa se ve ligada al desarrollo muscular y de control de las eliminaciones del cuerpo. Dicho desarrollo se da de forma lenta y progresiva, no siempre es sólido y firme por ello él bebe pasa por momentos de vergüenza y duda.

2.2.3. Teoría pedagógica de Henri Wallon

“El niño es un ser genética y biológicamente social”

Su teoría se basó en el estudio del desarrollo del niño con un enfoque global, teniendo en cuenta los aspectos motores, afectivos y cognitivos.

Wallon tiene en cuenta una fuerte relación entre el niño y el medio:

- ✓ Todos los individuos pertenecen a la sociedad.
- ✓ El desarrollo del niño es el resultado de la interacción dialéctica que se da entre lo orgánico y lo social, es decir, entre el individuo y el medio
- ✓ Sobre la base de esta interacción se asienta la razón de ser de la educación.

Psicomotricidad: es la conexión entre lo psíquico y lo motriz, plantea la importancia del movimiento para el desarrollo del psiquismo infantil y por tanto para la construcción de su esquema e imagen corporal.

El psiquismo y la motricidad representan la expresión de las relaciones del sujeto con el entorno, y llega a decir: "Nada hay en el niño más que su cuerpo como expresión de su psiquismo."

Juego: El juego está integrado en la actividad general del niño, es un aspecto esencial de su desarrollo, porque va unido a su evolución psicológica en la que inciden: la emoción, socialización, el entorno, y el movimiento.

Las etapas que el niño sigue en su desarrollo están determinadas por una serie de actividades que se asemejan al juego del adulto, con la salvedad de que el juego infantil es expansión y se opone a una actividad seria como es el trabajo.

“El Juego es espontáneo siempre que el niño juegue de forma natural, sin estar influenciado por unas normas, o reglas educativas. El juego está integrado en la actividad general del niño, es un aspecto esencial de su desarrollo, porque va unido a su evolución psicológica en la que inciden: la emoción, socialización, el entorno, y el movimiento”.

Wallon clasifica al juego de la siguiente manera:

Juegos Funcionales (movimiento): Sirven para ejercitar y desarrollar la psicomotricidad, la coordinación viso-motriz, y para ejercitar el autoconocimiento corporal. Se trata de movimientos elementales muy simples como mover los dedos, tocarse un pie, producir sonidos, tirar cosas... en ellos se reconoce una actividad que busca efectos y diferentes formas que ayudan al desarrollo evolutivo para conocernos mejor y conocer el medio exterior. Estos juegos permiten al niño experimentar con su propio cuerpo y con los objetos externos.

Juegos de Ficción (socialización): En una segunda etapa, el niño comenzará con los juegos de ficción, ejemplo: jugar a la familia y a las comidas, jugar a las muñecas, jugar al caballo subidos en un palo, a los indios. En general, esta etapa incluye todos los juegos simbólicos.

Juegos de Adquisición (emoción): Más adelante, los juegos de adquisición le van a permitir comprender a los seres humanos y a las cosas que lo rodean por medio de sus sentidos y la razón. El niño absorberá todo, no se cansará de oír relatos y cuentos, de aprender canciones, de realizar esfuerzos que le lleven a captar y entender el medio que le rodea y la cultura en la que está inmerso.

Juegos de Fabricación (entorno): Con estos juegos se produce la síntesis integradora de las anteriores etapas; mediante los juegos de fabricación el niño reúne objetos, los combina entre ellos, los modifica, transforma y crea otros nuevos.

2.3. Terminología básica

El estudio de la autonomía es muy complejo ya que involucra diferentes conceptos y terminologías que obstaculizan su definición; tales como independencia, seguridad; las cuales hacen difícil un consenso entre ellas. Sin embargo, el término autonomía hace referencia a un conjunto de patrones psicológicos que pueden manifestarse con diferente intensidad.

2.3.1. Juego

El juego es reflejado como una actividad determinada de la infancia y niñez lo cual se diferencia por necesitar de la finalidad casual, por dar respuesta a un impulso, por estar protegido de placer, por darse como una expresión libre y espontánea. Didácticamente los juegos de operatividad en un programa asumiendo como base teórica y metodológicamente fundamental la interpretación de Piaget.

Toro (2013), El juego “Es un instrumento educativo que proporciona el aprendizaje y la comunicación entre parejas, lo cual nos va a permitir partir de su misma experiencia, implicando placer, espontaneidad, estimulación, colaboración, comunicación, conocimiento de sí mismo, de los demás y del mundo que lo rodea.

2.3.2. Simbólico

Muñoz (2011), la palabra “simbólico”, actúa como un adjetivo, que sirve para escoger a todo aquello que expresa un simbolismo, algo no concreto o evidente. Lo simbólico se crea a partir de la presencia de emblemas.

Los símbolos pueden ser un tipo de representación gráfica, oral o gestual que sustituye a una idea, a una representación de sentir.

2.3.3. Juego simbólico

Rivera (2011), el juego simbólico es la capacidad de recordar un objeto o un suceso que no está presente, a través de algún método de representación: gestos, imagen mental, lenguaje, dibujo, acciones significantes, juegos de ficción, etc.

La hora del juego libre en sectores (2009), el juego simbólico, tiene la virtud de internar en su naturaleza la puesta en adiestramiento de diversas extensiones de la práctica del niño al mismo tiempo.

Entre los 12 y 15 meses de edad se manifiestan de manera definida las habilidades para representar situaciones imaginarias. El niño desde entonces es capaz de recordar imágenes o símbolos procedentes de actividades que imita. Esta nueva capacidad le permitirá al niño iniciar la práctica de este tipo de juego, el cual es esencial para su vida, su desarrollo y aprendizaje.

Se debe tener en cuenta un dato importante, que hará que el juego simbólico adquiera mayor potencialidad, y es que, el niño empieza a jugar sólo, y más tarde empieza a jugar en grupo; primero jugará al lado de otros niños, pero de manera independiente, y posteriormente compartirá ese juego con más niños, participando en una trama lúdica.

2.3.3.1. Funciones del juego simbólico:

Se brinda un desarrollo lúdico, lo cual presta su coherencia, puede comunicar lo real que tiene el niño de la vida diaria.

El juego es la manifestación pública del mundo interior del niño, lo cual es útil en el aprendizaje de la asunción de roles.

Dentro del juego se encuentra cuatro dimensiones los cuales aparecen según un orden cronológico, esto sucede porque solicitan distinta madurez cognitiva. Las cuatro dimensiones están referidas a la organización, el despegue del significante y el significado, la planificación y la descentración infantil.

2.3.3.2. Dimensiones del juego simbólico:

Integración: está referida a la complicación estructural del juego, va desde las acciones abandonadas hasta las combinaciones en series.

Sustitución: dicha dimensión abarca las relaciones reales entre el objeto representado y el simbólico. En una primera instancia se produce una coincidencia, pausadamente se van disgregando, de modo paralelo al desarrollo representacional, de tal modo que un objeto puede ser utilizado para representar a otro.

Descentración: está referida a la distancia de uno mismo que guardan las acciones simbólicas. Cuando el niño cumple 12 meses de vida, los trabajos infantiles están dirigidas por el propio niño, hasta que paulatinamente comienzan a ser realizadas en otros colaboradores. Al principio serán tratados como pasivos, pero luego serán considerados elementos activos.

Planificación: el niño manifiesta la madurez del juego, la cual consiste en la elaboración previa del juego. A los 2 años surgen vislumbres de la preparación del juego antes de ser ejecutado.

2.3.4. Autonomía:

Para el psicólogo Piaget, citado por Constante Kamili (2001) autonomía significa el derecho de un individuo o un grupo al autogobierno. Por ejemplo, cuando hablamos de autonomía palestina, no estamos refiriendo a este tipo de derecho en el ámbito político. En la teoría de Piaget, autonomía no se refiere al derecho si no a la capacidad para el autogobierno.

Para Kant la autonomía se entiende como una superficie de la razón lo cual va a facilitar al ser humano la posibilidad de especular y por lo tanto se plantea nuevas normas sin ayuda de ninguna autoridad. La autonomía es alcanzada desde la voluntad de querer tener sus propias decisiones y no permitir la autoridad de ninguna persona.

Para la Real Academia Española (2017) autonomía es la situación de la persona lo cual le permite no depender de nadie. Lo cual va a permitir que nos gobernemos a nosotros mismo, pensando por nosotros mismos con sentido crítico, permitiéndonos ser capaces de en si mismo.

La autonomía es tomar determinaciones y realizar acciones con libertad y seguridad, siguiendo sus aspiraciones, necesidades y beneficios (MINEDU, 2015).

Para desarrollar la autonomía la persona debe ser capaz de pensar críticamente por uno mismo teniendo en cuenta las opiniones de los demás, tanto en el terreno moral como en el intelectual; así el docente se preocupará que el niño sea capaz de tomar iniciativas, manifestar sus molestias, dar sus propias opiniones, debatir temas de su interés y mantener la confianza en su propia capacidad de creer cosas.

2.3.4.1. Importancia de la autonomía:

En el juicio moral del niño (Piaget 1932), el atributo de la autonomía es que los infantes puedan lograr ser competentes para poder tomar sus adecuadas decisiones.

Se autónomo significa ser competente de tener en cuenta los elementos notables en el momento de resolver cuál es la principal acción que seguir.

No se puede hablar de moralidad cuando se piensan únicamente en los puntos de vista propios. Si se creen los puntos de vista de los demás, no se es independiente para mentir, destroz ofrecimientos y ser desconsiderado.

La destreza para tomar fallos debe ser provocada desde el inicio de la infancia, porque cuanta más autonomía logra un niño, mayores bienes tiene que llegar a ser aún más autónomo.

2.3.4.2. Características de niños autónomos:

Para Piaget una característica de la autonomía es la capacidad para cooperar, que tiene un significado único, no hay autonomía sin cooperación, autonomía es lo contrario de heteronimia. Las personas heterónomas están regidas por alguien más. Ya que son incapaces de pensar por su cuenta.

El niño que logra ser autónomo tiene por características las siguientes:

Mejora en su comportamiento general, es servicial y colaborador, es obediente, puede hacer muchas cosas solo/a, le agrada comportarse bien y asumir ciertas responsabilidades, asimila pautas de comportamiento, se viste sola/a, se amarra los zapatos, puede unir los botones de la camisa.

2.3.4.3. Dimensiones de autonomía:

Independencia: Es la capacidad de tomar decisiones sin intervención ajena.

Seguridad: Es la garantía que tiene una persona de sentirse alejado de un peligro, en los niños es recomendable que generen su propia confianza y seguridad de sus capacidades, proporcionándoles tiempo para que consigan hacer las cosas de acuerdo con sus propios ritmos y bienes.

SÍNTESIS CAPITULAR

La síntesis a partir de las teorías y de la práctica investigada, revelan las características que rodean a los juegos simbólicos y la autonomía. Los juegos simbólicos como estrategia didáctica resultan especialmente interesante para el desarrollo de las competencias básicas en la Educación Inicial, por ser una actividad placentera donde los niños se divierten y comparten nuevas experiencias, del mismo modo, ayuda a desarrollar su creatividad y potencializar dichas habilidades con la que cuenta el niño, dentro de su período escolar.

Desde otro punto de vista, fortalece los lazos familiares entre los padres e hijos. El juego suele ser socializador entre los estudiantes ayudándolos a respetar y compartir ideas para un fin en común.

Para los juegos simbólicos se está considerando las dimensiones de integración, sustitución, descentración y planificación.

CAPÍTULO III

RESULTADOS, PROPUESTA Y EVIDENCIAS DE SU APLICACIÓN

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Introducción capitular

En este capítulo se aborda los resultados de la investigación, su correspondiente interpretación y análisis después de haber aplicado la propuesta pedagógica de jugos simbólicos adaptados para desarrollar la autonomía, realizando un estudio respectivo de los resultados obtenidos en los dos grupos de control y experimental durante el pre y post test orientándolo y relacionando con las áreas curriculares de personal social a los estudiantes de cinco años de Educación Inicial. También contiene la propuesta pedagógica de juegos simbólicos como solución al problema de investigación.

3.1. Análisis e interpretación de resultados

3.1.1. Resultados e interpretación del pre – test aplicado al grupo experimental

Inmediatamente de haber trabajado el pretest al grupo experimental y control se lograron los siguientes resultados:

Tabla N.º 3

Nivel de autonomía	f	%
Bueno	1	4,17%
Regular	2	8,33%
Bajo	6	25,00%
Muy bajo	15	62,50%
Total	24	100,00%

Nivel de autonomía en los niños de 5 años del grupo experimental, según el pre test – 2018

Fuente: Pre test aplicado al grupo experimental.

Fecha: octubre, 2018

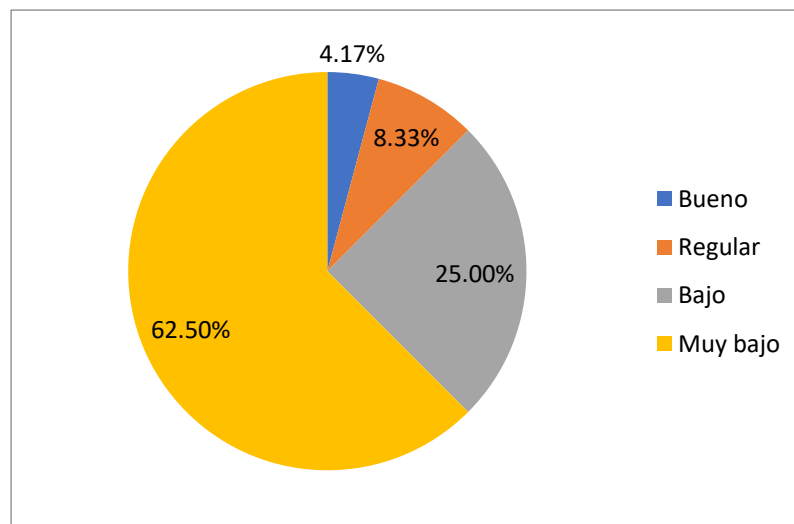


FIGURA N.º 1. Nivel de autonomía en los niños de 5 años del grupo experimental, según el pretest – 2018.

Fuente: Tabla N.º 3

Fecha: octubre, 2018

Como se puede estimar en la tabla N.º 3 y la figura N.º 1, el 62,50% de los niños del grupo experimental manifiestan un nivel muy bajo de autonomía. El 25,00 % un nivel bajo, el 8,33% un nivel regular y el 4,17% un nivel bueno.

Tabla N.º 4

Media aritmética	6.29
Desviación estándar	3.91
Coef. de variación	62.09%

Estadísticos del pretest aplicado al grupo experimental - 2018

Fuente: Pretest

Fecha: octubre, 2018

La media lograda por la muestra es de 6,29 puntos que pertenece a un nivel de autonomía bajo. La desviación estándar varía 3,91 puntos con relación de la media, teniendo un coeficiente de variación de 62.09%.

3.1.2. Resultados del pretest aplicado al grupo control

Después de haber aplicado el pretest al grupo control, se obtuvieron estos resultados:

Tabla N.º 5

Nivel de autonomía	f	%
Bueno	2	8,33%
Regular	2	8,33%
Bajo	5	20,83%
Muy bajo	15	62,50%
Total	24	100%

Nivel de autonomía en los niños de 5 años del grupo control, según el pretest – 2018

Fuente: Pretest aplicado al grupo control.

Fecha: octubre, 2018

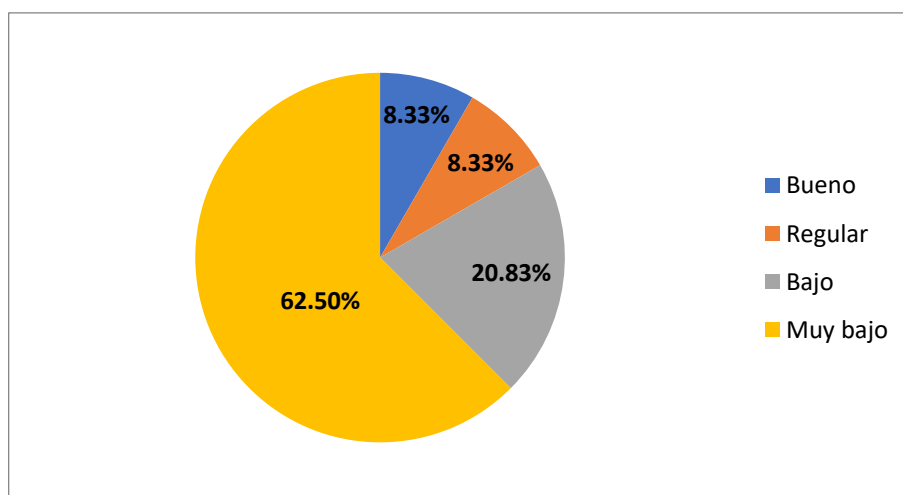


FIGURA N.º 2. Nivel de autonomía en los niños de 5 años del grupo control, según el pretest - 2018

Fuente: Tabla N°5

Fecha: octubre, 2018

Como se puede valorar en la tabla N.º 5 y la figura N.º 2, el 62,50% de los niños del grupo control exponen un nivel muy bajo de autonomía. El 20,83% un nivel bajo, el 8,33% un nivel regular y el 8,33% un nivel bueno.

Tabla N.º 6

Media aritmética	6.54
Desviación estándar	3.84
Coef. de variación	58.77%

Estadísticos del pre test aplicado al grupo control - 2018

Fuente: Pre test

Fecha: octubre2018

La media conseguida por la muestra es de 6,54 puntos que pertenece a un nivel de autonomía bajo. La desviación estándar varía 3,84 puntos con relación de la media, habiendo un coeficiente de variación de 58.77%.

3.2. RESULTADOS DEL POST TEST

3.2.1. RESULTADOS DEL POST TEST APLICADO AL GRUPO EXPERIMENTAL

Después de haber aplicado el post test al grupo experimental, se consiguieron estos resultados:

Tabla N.º 7

Nivel de autonomía	f	%
Bueno	21	87,50%
Regular	1	4,17%
Bajo	1	4,17%
Muy bajo	1	4,17%
Total	24	100%

Nivel de autonomía en los niños de 5 años del grupo experimental, según el post test – 2018

Fuente: Post test aplicado al grupo experimental.

Fecha: diciembre, 2018

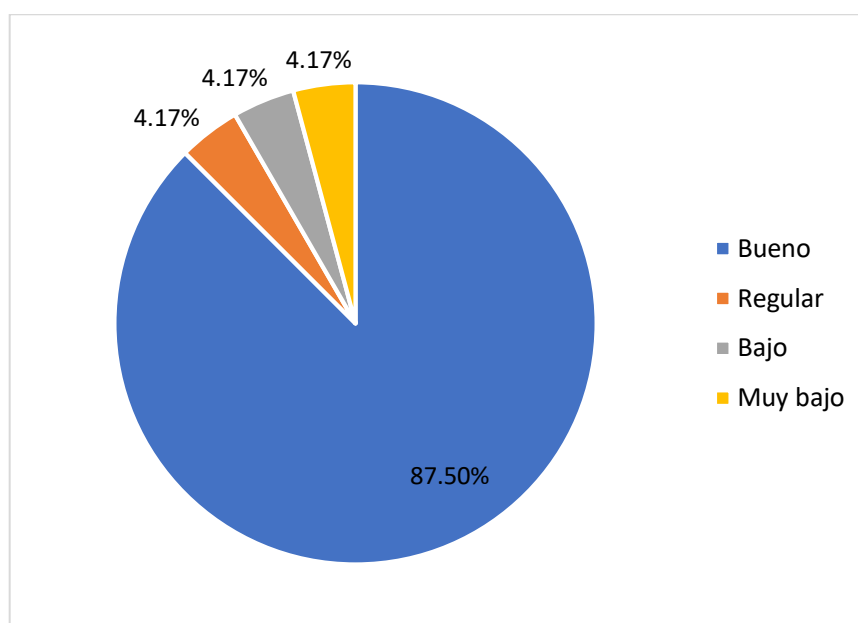


FIGURA N.º 3. Nivel de autonomía en los niños de 5 años del grupo experimental según el post test – 2018

Fuente: Tabla N.º 7

Fecha: diciembre, 2018

Como se puede valorar en la tabla N.º 7 y la figura N.º 3, el 87,50% de los niños del grupo experimental demuestran un nivel bueno de autonomía. El 4,17% un nivel regular, el 4,17% un nivel bajo y el 4,17% un nivel muy bajo.

Tabla N.º 8

Media aritmética	16.13
Desviación estándar	3.57
Coef. de variación	22.12 %

Estadísticos del post test aplicado al grupo experimental - 2018

Fuente: Post test

Fecha: diciembre, 2018

La media emanada por la muestra es de 16,13 puntos que concierne a un nivel de autonomía bueno. La desviación estándar varía 3,57 puntos con respecto de la media, teniendo un coeficiente de variación de 22,12 %

Tabla N.º 9

Nivel de autonomía	f	%
Bueno	2	8,33%
Regular	3	12,50%
Bajo	4	16,67%
Muy bajo	15	62,50%
Total	24	100,00%

Nivel de autonomía en los niños de 5 años del grupo control según el post test - 2018

Fuente: Post test aplicado al grupo control.

Fecha: diciembre, 2018

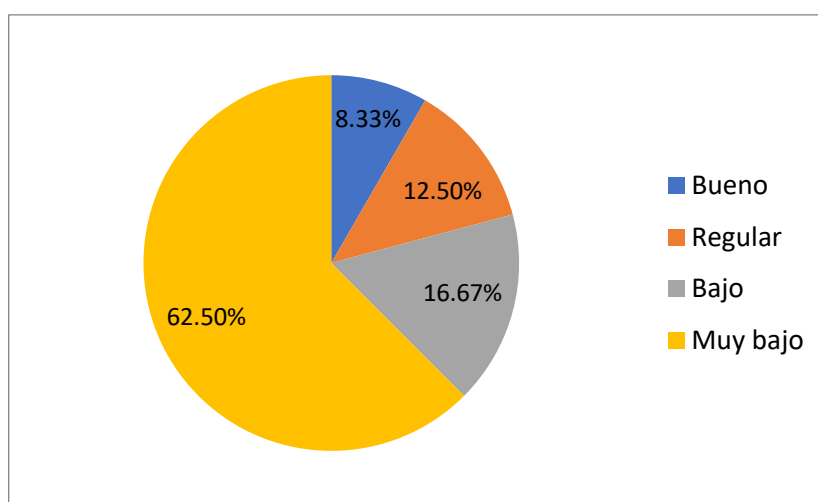


FIGURA N.º 4. Nivel de autonomía en los niños de 5 años del grupo control según el post test- 2018

Fuente: Tabla N°9

Fecha: diciembre, 2018

Como se pudo valorar en la tabla N.º 9 y la figura N.º 4, el 62,50 % de los niños del grupo control descubren un nivel muy bajo de autonomía. El 16,67 % un nivel bajo, el 12,50 % un nivel regular y el 8,33 % un nivel bueno.

Tabla N.º 10

Media aritmética	7.27
Desviación estándar	4.35
Coef. de variación	59.86%

Estadísticos del post test aplicado al grupo control - 2018

Fuente: Post test

Fecha: diciembre, 2018

La media obtenida por la muestra es de 7,27 puntos que incumbe a un nivel de autonomía bajo. La desviación estándar varía 4,35 puntos con relación de la media, asumiendo un coeficiente de variación de 59,86 %

3.2.2 COMPARACIÓN DE RESULTADOS DEL PRE Y POST TEST

Al realizar la comparación entre los resultados del pre y post test, se obtuvo lo siguiente:

Tabla N.º 11

Niveles	Pre test		Post test	
	G.E.	G.C.	G.E.	G.C.
Media	6,29	6,54	16.13	7,27

Comparación entre el nivel de autonomía de los grupos experimental y control según resultados del pre y post test – 2018

Fuente: Tablas N.º 4, 6, 8 y 10

Fecha: diciembre, 2018

Como se puede estimar en la tabla N.º 11, en el pre test del grupo experimental, se logró un promedio de 6,29; el grupo control obtuvo 6,54 lo cual corresponde a un nivel de autonomía bajo. Sin embargo, en el post test en el grupo experimental se obtuvo un promedio de 16,13 que pertenece a un nivel de autonomía bueno, en cambio el grupo control obtuvo 7,26 obteniendo un nivel de autonomía bajo.

Tabla N.º 12

Niveles	G. Experimental				G. Control			
	Pre test		Post test		Pre test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bueno	1	4,17	21	97,5	2	8,33	2	8,33
Regular	2	8,33	1	4,17	2	8,33	3	12,5
Bajo	6	25	1	4,17	5	20,83	4	16,67
Muy bajo	14	62,5	1	4,17	15	62,5	15	62,5
Total	24	100	24	100	24	100	24	100

Comparación entre el nivel de autonomía de los grupos experimental y control según resultados del pre y post test – 2018

Fuente: Pre y post test

Fecha: diciembre, 2018

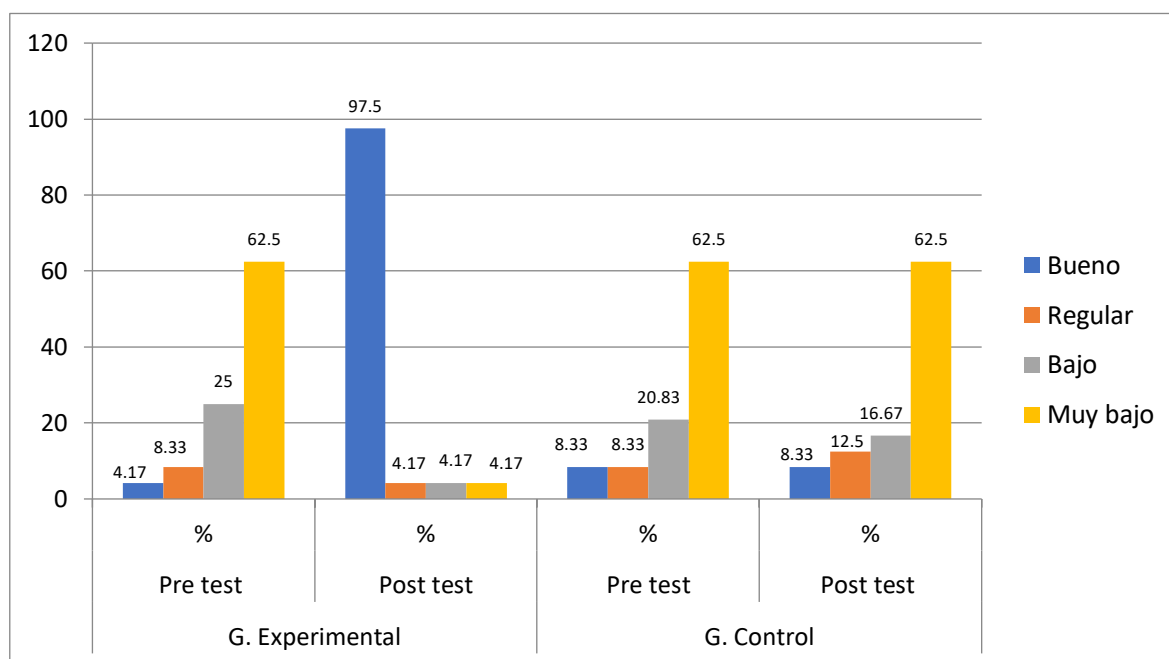


FIGURA N.º 5. Comparación entre el nivel de autonomía de los grupos experimental y control – 2018

En la tabla N.º 12 y la figura N.º 5, se puede observar los niveles de autonomía obtenidos en el pre y post test de los grupos experimental y control conforme de la muestra.

En el pre test del grupo experimental, el 4,17% logró un nivel de autonomía bueno; en cambio en el post test, el 97,5% se situó en el nivel bueno

En el pre test del grupo experimental, el 8,33% consiguió un nivel de autonomía regular; en cambio en el post test, el 4,17 % se dispuso en el nivel regular.

En el pre test del grupo experimental, el 25,00% ganó un nivel de autonomía bajo; en cambio en el post test, el 4,17% se dispuso en el nivel bajo.

En el pre test del grupo experimental, el 62,50% alcanzó un nivel de autonomía muy bajo; en cambio en el post test, el 4,17% se ubicó en el nivel muy bajo.

En el pre test del grupo control, el 8,33% obtuvo un nivel de autonomía bueno; en cambio en el post test, el 8,33% se ubicó en el nivel bueno

En el pre test del grupo control, el 8,33% obtuvo un nivel de autonomía regular; en cambio en el post test, el 12,50 % se ubicó en el nivel regular.

En el pre test del grupo control, el 20,80% obtuvo un nivel de autonomía bajo; en cambio en el post test, el 16,67% se ubicó en el nivel bajo.

Finalmente, en el pre test del grupo control, el 62,50% obtuvo un nivel de autonomía muy bajo; en cambio en el post test, el 62,50% se ubicó en el nivel muy bajo.

3.3. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.

La intención fundamental de la actual exploración fue determinar la influencia de los juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los estudiantes de cinco años de Educación Inicial de la de la Institución Educativa N.º 10153 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Motupe.

Asimismo, los resultados y beneficios cuantificables de los objetivos específicos son discutidos a continuación:

Objetivo específico N.º 1: *Identificar el nivel de autonomía en el grupo experimental y control mediante un pretest.*

Como se puede apreciar en la tabla N.º 11, podemos notar que, de acuerdo con la media aritmética, el nivel de autonomía era bajo en ambos grupos (experimental: $\bar{X}= 6.29$ y control: $\bar{X}= 6.54$). Este resultado quiere decir que estadísticamente no existían diferencias significativas entre los grupos de estudio.

El nivel bajo de autonomía significa que los niños de 5 años algunas veces no proponen juegos nuevos, tiene dificultad en realizar actividades con independencia, no guardan sus cosas. En cambio, en otras situaciones no lo realizan las actividades de forma independiente.

Objetivo específico N.º 2: *Diseñar y aplicar juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los estudiantes de cinco años del grupo experimental.*

El taller de juegos simbólicos fue diseñado considerando la teoría cognitiva de Jean Piaget y las actividades se estructuraron considerando los momentos de inicio, desarrollo y cierre. La finalidad del taller fue desarrollar la autonomía en los niños de cinco años de la I.E. 10153 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Motupe

Este diseño permitió la planificación de 20 actividades que tuvieron con orientación central lograr que los niños del grupo experimental sean autónomos.

Una vez trazado el taller, se empleó con los niños de cinco años del grupo experimental durante un mes y medio, a razón de tres actividades por semana, con la finalidad de desarrollar la autonomía.

Objetivo específico N.º 3: *Evaluar la autonomía en los estudiantes del grupo experimental y control mediante un post test.*

En la tabla N.º 11, se puede observar las consecuencias derivadas por los grupos control y experimental en el post test. Como se evidencia, el grupo control logró una media aritmética de 7,27, que pertenece a un nivel regular de autonomía.

En cambio, el grupo experimental consiguió una media aritmética de 16,63; que corresponde a un nivel bueno, merecedor que con los niños de este grupo se trabajó el taller de juegos simbólicos.

El nivel bueno de autonomía significa que los niños de 5 años casi siempre realizan algunas rutinas establecidas en la escuela, enuncia con seguridad sus dictámenes sobre otras actividades, copia de modo espontaneo gestos.

Objetivo específico N.º 4: *Confrontar los resultados sobre el nivel de autonomía obtenido en el pre y post test por los grupos experimental y control para determinar la influencia de los juegos simbólicos.*

En la tabla N.º 11 se presenta el balance de consecuencias logrados en el pre test y post test por los grupos control y experimental. Allí se puede verificar que antes de aplicar el taller, ambos grupos lograron una media semejante. El grupo control obtuvo 6.54 y el grupo experimental 6.29, que pertenece a un nivel de autonomía bajo.

En cambio, en el post test, el grupo control obtuvo una media aritmética de 7,27, que pertenece a un nivel bajo de autonomía; mientras que el grupo experimental logró una media aritmética de 16,13, correspondiente a un nivel bueno. Esta discrepancia conseguida por el grupo experimental fue beneficio de la diligencia del taller de juegos simbólicos.

Estos efectos concuerdan con los obtenidos por Rubio (2011), quien realizó una investigación para desarrollar estrategias para la autonomía del alumno preescolar. Asimismo, concuerda con los resultados obtenidos por Vigil (2008), quien realizó una investigación sobre autonomía en los niños de preescolar a los cuales se les aplicó un test Children's Perception of Parents Scale, el cual se logró resultados positivos.

Objetivo específico N.º 5: *Comprobar los resultados del post test del grupo experimental y control a través de una prueba de hipótesis.*

El beneficio de este objetivo se muestra de forma minuciosa en el párrafo sobre prueba de hipótesis que se aparece a continuación:

Prueba de hipótesis

Para experimentar la hipótesis de averiguación se manipuló la prueba estadística “t” de Student, comparando las medias aritméticas del grupo control y grupo experimental, tanto en el pre como en el post test.

Prueba de hipótesis del pre test

Ho: $X_e = X_c$

Ha: $X_e \neq X_c$

	<i>Experimental</i>	<i>Control</i>
Media	6,29166667	6,54166667
Varianza	15,259058	14,7807971
Observaciones	24	24
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	46	
Estadístico t	-0,22345841	
P(T<=t) una cola	0,41208408	
Valor crítico de t (una cola)	1,67866041	
P(T<=t) dos colas	0,82416817	
Valor crítico de t (dos colas)	2,0128956	

Como se puede percibir en las consecuencias de la prueba de hipótesis arrebatando las medias aritméticas logradas por los grupos experimental y control en el pre test (antes de aplicar el programa), no había discrepancias estadísticamente significativas entre ambos grupos. El estadístico t calculado es menor al importe crítico de t de la tabla en un nivel de significancia del 5% ($-0,22 < 1,675$).

Esto significa que el nivel de autonomía era semejante en ambas aulas, por lo que ambos conjuntos partían con el propio nivel antes del cuidado del programa.

Prueba de hipótesis del post test

Ho: $X_e = X_c$

Ha: $X_e > X_c$

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	16,125	6,875
Varianza	12,7228261	17,7663043
Observaciones	24	24
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	45	
Estadístico t	8,20681861	
P(T<=t) una cola	8,6348E-11	
Valor crítico de t (una cola)	1,67942739	
P(T<=t) dos colas	1,727E-10	
Valor crítico de t (dos colas)	2,01410339	

Sin embargo, posteriormente de emplear el taller de juegos simbólicos al grupo experimental, las consecuencias de la prueba de hipótesis tomando en cuenta las medias obtenidas en el post test, nos muestran que estadísticamente, sí existen discrepancias significativas entre ambos grupos. El estadístico t calculado es superior al valor crítico de t de la tabla en un nivel de significancia tanto del 5% como del 1% ($8,20 > 1,67$). Por lo tanto, se rechaza el Ho y se acepta la Ha.

Estos resultados de la prueba de hipótesis permitieron confirmar la hipótesis de investigación planteada inicialmente:

La aplicación del taller de juegos simbólicos influyó significativamente en el desarrollo de la autonomía en niños de 5 años de la I.E.10153 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Motupe - 2018

3.4. PROPUESTA PEDAGÓGICA

Este epígrafe correspondiente al tercer capítulo contiene la propuesta pedagógica denominado Taller De Juegos Simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 05 años de la I.E. 10153 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Motupe – 2018, , con el propósito de desarrollar la autonomía que presentan los estudiantes de la muestra de estudio, debidamente fundamentada en el marco teórico propuesto por la Teoría cognoscitiva de Jean Piaget, contiene generalidades, fundamentación, descripción, el cuadro pedagógico y el sistema de evaluación de la propuesta en mención.

“JUGANDO, ME DIVIERTO Y APRENDO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|--------------------------------|--|
| 1.1. DRE | : Lambayeque |
| 1.2. UGEL | : Lambayeque |
| 1.3. I.E. | : N.º 10153 “Virgen de la Medalla Milagrosa” |
| 1.4. NIVEL | : Inicial |
| 1.5. CICLO | : II |
| 1.6. DIRECTOR | : Mg. Medalit Peche Búquez |
| 1.7. DOCENTE | : Lic. Valle Rondoy Beyky |
| 1.8. N° DE ESTUDIANTES: | Cuarenta y ocho |

II. INTRODUCCIÓN:

El Taller denominado “JUGANDO, ME DIVIERTO Y APRENDO” está basado en juegos. Comprende un total de 20 actividades debidamente estructuradas con sus respectivos indicadores de logro, relacionados con el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 años. Las estrategias están basadas principalmente en la ejecución de juegos simbólicos remarcando la importancia de promover el juego, partiendo de situaciones retadoras que activen en el niño, los procesos cognitivos y socioemocionales como el de observar, describir, comparar, analizar, formular conceptos, socializar, interactuar, organizar, etc. Además, remarca la importancia de organizar y monitorear el juego simbólico en los niños.

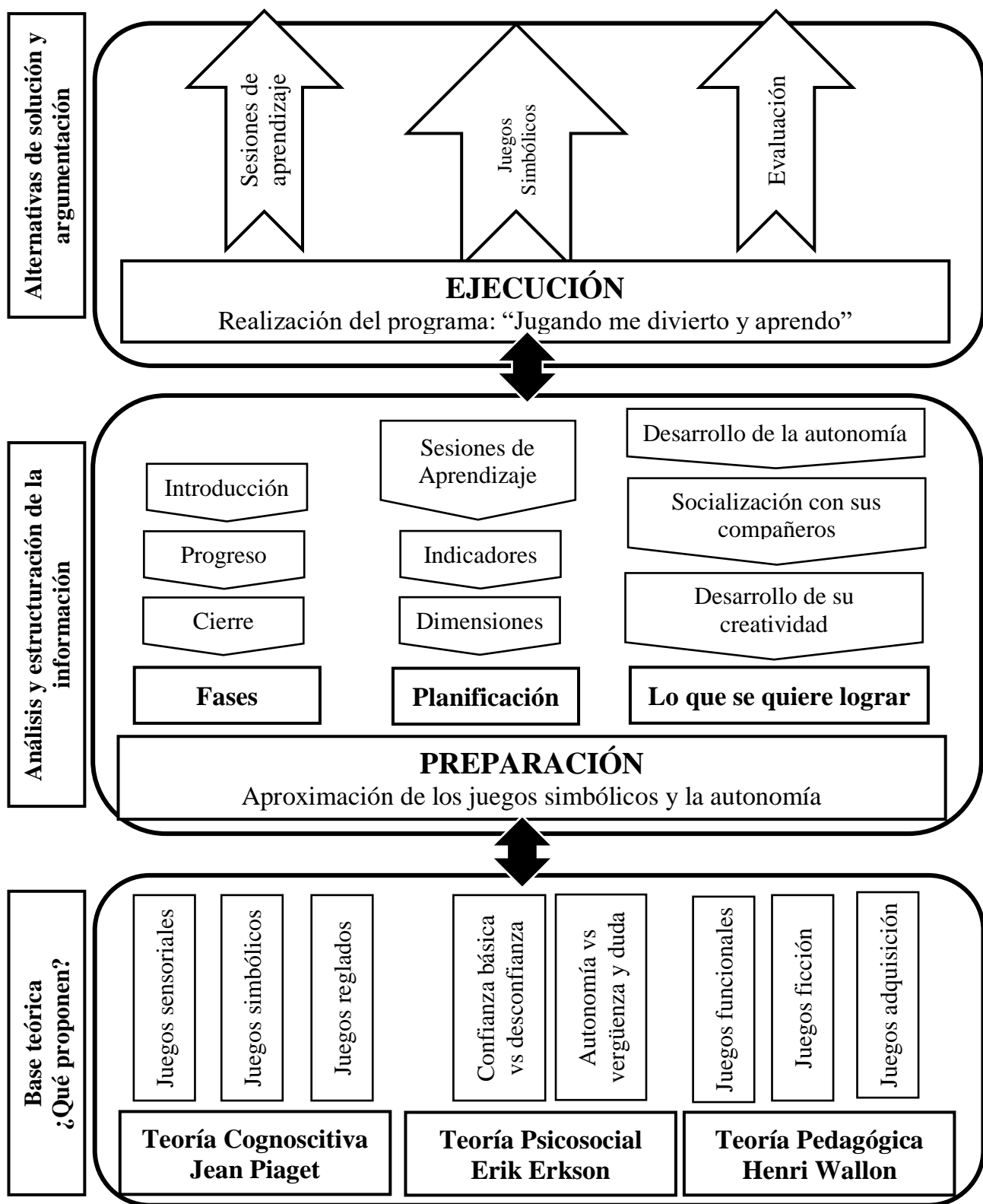


FIGURA N.º 6: Modelado gráfico de la propuesta
Fuente: Propuesta pedagógica del investigador
Fecha: Diciembre de 2018

III. DIAGNÓSTICO:

La falta del desarrollo de la autonomía en los niños de 05 años de la I.E.10153” Virgen de la Medalla Milagrosa” de Motupe - 2018, permitió dar origen a la presente propuesta de investigación. Los niños dependen siempre de la docente, no muestran seguridad al momento de tomar una decisión, sus opiniones dadas no son respetadas por sus compañeros, no asumen responsabilidades, no respetan las normas de convivencia. Para solucionar esta problemática, se plantea en esta investigación, el desarrollar un taller de juegos simbólicos, el cual permitirá desarrollar en los niños su autonomía

IV. OBJETIVOS DEL TALLER

a) Objetivo General

Desarrollar en los niños de 05 años de la I.E.10153” Virgen de la Medalla Milagrosa” de Motupe - 2018, su autonomía, por medio de los juegos simbólicos

b) Objetivos Específicos

- ❖ Diseñar e implementar un taller basado en los juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E.10153 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Motupe – 2018
- ❖ Aplicar un taller basado en actividades de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E.10153 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Motupe – 2018.
- ❖ Evaluar el taller mediante un instrumento de evaluación para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E.10153 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Motupe – 2018

V. FUNDAMENTACION TEORICA DEL TALLER:

Teoría cognoscitiva del psicólogo suizo Jean William Fritz Piaget

Piaget (1899, citado en Beilin, 2010), define el juego como una actividad que encuentra su fin en sí mismo, es decir está orientado a lo que el niño puede hacer solo. El camino evolutivo irá desde este autotelismo primitivo hasta el egocentrismo hasta desembocar en la conducta social.

Juego simbólico: Se presenta aproximadamente de 2 a 6 años. Su función principal es la asimilación de lo real. En esta etapa aparece la capacidad de evocación de un objeto o fenómeno ausente y con ello las circunstancias propicias para que se manifiesten en él conflictos afectivos latentes. Durante este periodo los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego.

VI. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DEL TALLER:

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES	ACTIVIDADES
JUEGOS SIMBÓLICOS	Integración	• Realiza una secuencia de actividades.	Realizamos diversos juegos con nuestros juguetes.
			Imitamos a los animales.
		• Representar un rol imaginario usando su propio ser, juguetes y otros.	Creamos una ciudad divertida.
			Jugamos y reímos con mi familia.
	Sustitución	• Representa con objetos de su entorno sus experiencias vividas.	El carnaval de los animales.
			Dramatizamos nuestras vacaciones.
			Jugamos con nuestro amigo Toñito.
		• Realiza actividades creativas a través del juego	Creamos nuestros propios cuentos.
			Dramatizamos una nueva historia.
			El gran viaje.
	Descentración	• Realiza simulaciones con objetos para crear acciones nuevas.	Realizamos un pequeño teatro.
			Imitamos las caras del jefe pirata.
		• Emplea muñecos para representar situaciones reales o imaginarias.	Jugamos a ser una familia.
			Imitamos a nuestra mamá.
	Planificación		Nos divertimos creando títeres nuevos.
			Somos grandes inventores.
			Jugamos con nuestra súper tienda.

• Crea juegos nuevos mediante objetos de su entorno. Jugamos a ser repartidores de correos.

• Propone nuevas normas para la realización de juego Fichero de personajes.

Proponemos nuevas normas para nuestros juegos.

VII. PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DEL TALLER

ACTIVIDAD N°	FECHA	DENOMINACIÓN
1	09 – 10 – 2018	Realizamos diversos juegos con nuestros juguetes.
2	12 – 10 – 2018	Imitamos a los animales
3	15 – 10 – 2018	Creamos una ciudad divertida.
4	19 – 10 – 2018	Jugamos y reímos con mi familia
5	22 – 10 – 2018	El carnaval de los animales.
6	26 – 10 – 2018	Dramatizamos nuestras vacaciones.
7	29 – 10 – 2018	Jugamos con nuestro amigo Toñito.
8	02 – 11 – 2018	Creamos nuestros propios cuentos.
9	05 – 11 – 2018	Dramatizamos una nueva historia.
10	09 – 11 – 2018	El gran viaje.
11	12 – 11 – 2018	Realizamos un pequeño teatro.
12	16 – 11 – 2018	Imitamos las caras del jefe pirata.
13	19 – 11 – 2018	Jugamos a ser una familia.
14	23 – 11 – 2018	Imitamos a nuestra mamá.
15	26 – 11 – 2018	Nos divertimos creando títeres nuevos.
16	30 – 11 – 2018	Somos grandes inventores.
17	03 – 12 – 2018	Jugamos con nuestra súper tienda.
18	07 – 12 – 2018	Jugamos a ser repartidores de correos.
19	10 – 12 – 2018	Fichero de personajes.
20	14 – 12 – 2018	Proponemos nuevas normas para nuestros juegos.

VIII. RECURSOS

HUMANOS: Investigador, profesor de aula, estudiantes.

MATERIALES: Equipos, dispositivos, material de oficina.

FINANCIEROS: Se especifican en el presupuesto.

IX. PRESUPUESTO

BIENES/ SEVICIOS	DENOMINACION	CANTIDAD	COSTO
BIENES DE CONSUMO	Papel bond A4	4 millares	100.00
	Lápiz	1 ciento	50.00
	Borrador	1 ciento	50.00
	Tajador	½ ciento	25.00
	Bibliografía	5 cientos	380.00
SERVICIOS	Impresión	2 mil	250.00
	Fotocopiado	4 mil	40.00
	Movilidad	4 viajes	200.00
	Anillado	4	40.00
	Empastado	4	120.00
	Amplificación	1	200.00
	Internet		200.00
SERVICIOS DE TERCEROS	Validación de	3	900.00
	instrumentos		160.00
	Aprobación de	1	200.00
	proyecto		
TOTAL: NUEVOS SOLES			S/. 2 915.00

X. FINANCIAMIENTO

El financiamiento que supone la ejecución de los juegos simbólicos “Jugando, me divierto y aprendo”, es asumido íntegramente por el investigador.

XI. EVALUACIÓN

En estas sesiones de aprendizaje se aplicará la evaluación del aprendizaje en sus distintos momentos: Evaluación inicial o diagnóstica, evaluación de proceso para establecer progresivamente el desarrollo de la autonomía; finalmente, se aplicará una evaluación final o de salida, para determinar la eficiencia de los juegos simbólicos ejecutados y de esta manera, corroborar los resultados del trabajo de investigación.

DESARROLLO DEL TALLER

1. **DIMENSION:** Integración
2. **INDICADOR:** Realiza una secuencia de actividades.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “REALIZAMOS DIVERSOS JUEGOS CON NUESTROS JUGUETES”
4. **FECHA:** 09/10

DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Se le solicitará con previa anticipación a cada niño que traigan su juguete favorito. • Se les pedirá a los niños que formen un semicírculo para poder trabajar. • La docente le presentará su juguete que trajo y les explicará cómo jugaba él. • Todos los niños deberán rotar de juguetes para poder explorarlos, luego se les hará la siguiente pregunta: ¿Qué nombre le han puesto? ¿qué actividad proponen para poder jugar con nuestros muñecos? • Todas sus respuestas serán anotadas en un papelote. 		<ul style="list-style-type: none"> • Papelotes • Bits • Petate • Plumones • Cinta • Juguetes variados
Proceso Ejecución y Orden	<ul style="list-style-type: none"> • La docente les pedirá a los niños que se formen en 4 grupos de 5 para poder realizar la actividad, acompañados de la dinámica: EL NAUFRAGO • Cuando los grupos ya estén formados, se le presenta una ficha con imagen de 		<ul style="list-style-type: none"> • bits

	<p>la actividad simbólica que van a realizar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se le explicará de forma breve las imágenes mostradas. • Todos los grupos deberán realizar la misma secuencia. • Para culminar se le pedirá a cada niño que de forma individual dibuje en una hoja A3 la actividad que realiza diariamente con su juguete favorito. • Luego se realizará un museo con todos los dibujos realizados. 		
Salida Socialización y Representación	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará la sistematización de la actividad planteada. • Se les mostrará unos carteles preguntones. • Finalmente, cada niño en casa debe dialogar lo que hicieron en clase y para el día siguiente debe traer otra actividad y explicarla a sus compañeros. 		<ul style="list-style-type: none"> • Carteles

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

NOMBRE DE LA I.E:

EDAD:

AULA:

NOMBRE Y APELLIDOS	Realiza una secuencia de actividades.	
	SI	NO
01.		
02.		
03.		
04.		
05.		
06.		
07.		
08.		
09.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		

1. **DIMENSION:** Integración

2. **INDICADOR:** Representar un rol imaginario usando su propio ser, juguetes y otros.

3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “IMITAMOS A LOS ANIMALES.”

4. **FECHA:** 12/10

5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none">• Se le pedirá a los niños que formen un círculo grande para poder trabajar.• La docente les comentara que está realizando un trabajo de juegos nuevos, pero no sabe que juego puede inventar.• Se darán a conocer las normas de convivencia, para poder realizar las actividades planteadas.	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none">• Petate• Papelote• plumones
PROCESO Ejecución y Orden	<ul style="list-style-type: none">• Se le pedirá a los niños que formen un círculo grande para poder trabajar.• Se les dirá que el día de hoy nos vamos a imaginar que estamos en la selva, pero para poder realizar la actividad debemos seguir las normas de convivencia.• Primero se les dirá que hoy nos vamos en convertir en un avión, para poder llegar a la selva.• Luego se les explicará que cuando el avión haya aterrizado, todos nos convertimos en leones, luego en caballos, etc.		<ul style="list-style-type: none">• Bits de animales.

	<ul style="list-style-type: none"> • Luego se les indicará que vamos a la costa y nos imaginamos un animal que viva en el mar, todos los niños deberán imitar el sonido del animal que escogieron 		
SALIDA Socialización y Representación	<ul style="list-style-type: none"> • Se les entregará una hoja A3, y se les pedirá que dibuje la parte que más les ha gustado. • Luego se realizará un museo con todos los trabajos realizados • Finalmente, se les mostrará unos carteles preguntones. 		

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

NOMBRE DE LA I.E:

EDAD:

AULA:

NOMBRE Y APELLIDOS	Representar un rol imaginario usando su propio ser como juguete	
	SI	NO
01.		
02.		
03.		
04.		
05.		
06.		
07.		
08.		
09.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		

1. **DIMENSION:** Integración

2. **INDICADOR:** Representar un rol imaginario usando su propio ser como juguete y otros

3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “CREAMOS UNA CIUDAD DIVERTIDA.”

4. **FECHA:** 15/10

5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none">• Se le pedirá a los niños que formen un semicírculo para realizar las actividades permanentes.• La docente les presentará una maqueta de una mini ciudad.• Cuando todos los niños han tocado y observado, la docente realizará las siguientes preguntas: ¿qué observamos?, ¿Cómo estará construida esta mini ciudad? ¿quieren crear una mini ciudad?, ¿Quiénes vivirán en esta mini ciudad?	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none">• Piso micro poroso• Maqueta• Material reciclable
PROCESO Ejecución y Orden	<ul style="list-style-type: none">• Todos los niños deberán mencionar a la docente un personaje que quiere ser dentro de la ciudad, se irá anotando todas sus ideas en un papelote.• Se le mostrará unas imágenes de algunos servidores de la comunidad (policía, enfermera, doctor, etc.)		<ul style="list-style-type: none">• Papelotes• Plumones• Carteles• Cinta• Imágenes• Cartulinas• Disfraces

	<ul style="list-style-type: none"> • Se le presentará dos cajas con disfraces para que elijan según la imagen que escogieron. • Los niños que eligieron ser policía, enfermera, doctor, etc. Se le dará un cartel con su respectivo nombre para que se puedan identificar. • Cada niño deberá cumplir una función y actuar de acuerdo a su cartel. • Se monitorea el trabajo realizado. • Cuando la actividad haya finalizado se pedirá a los niños que guarden los disfraces y se deberán colocar en semi círculo 		
SALIDA Socialización y Representación	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará la sistematización de la actividad realizada. • Se le dará a cada niño una hoja A3 para que dibujen la actividad que más les gustó • Se les mostrará unos carteles preguntones. 		<ul style="list-style-type: none"> • Carteles preguntones • Hojas a3 • Crayolas • Lápiz • Cartucheras

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

NOMBRE DE LA I.E:

EDAD:

AULA:

NOMBRE Y APELLIDOS	Representar un rol imaginario usando su propio ser como juguete	
	SI	NO
01.		
02.		
03.		
04.		
05.		
06.		
07.		
08.		
09.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		

1. **DIMENSION:** Integración
2. **INDICADOR:** Representar un rol imaginario usando su propio ser, juguetes y otros.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “JUGAMOS Y REÍMOS CON MI FAMILIA”
4. **FECHA:** 19/10
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Se le pedirá a los niños que formen un semicírculo para realizar las actividades permanentes. • Se les mostrará diversos bits sobre integrantes de la familia: papá, mamá, hijos. Cuando la docente les haya mostrados los bits, se realizará las siguientes preguntas: ¿qué podemos realizar con estas imágenes? ¿que observamos? ¿lo hemos visto alguna vez? • Todas las respuestas serán anotadas en un papelote. • La docente les dirá el objetivo de dicha actividad. • Se les dará a conocer las normas respectivas, para la realización de la actividad. 	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> • Piso micro poroso • Bits • Cinta de embalaje
PROCESO Ejecución y Orden	<ul style="list-style-type: none"> • Se le dará una caja llena de vestimentas, cada niño deberá escoger y vestirse de acuerdo con el personaje escogido. 		<ul style="list-style-type: none"> • Papelotes • Plumones • Carteles • Cinta

	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando los niños hayan culminado la elección, se les pedirá que lo observen y piensen en una acción que puede realizar. • luego cada niño saldrá a decir el nombre del personaje que le tocó. 		<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • cartulinas
SALIDA Socialización y Representación	<ul style="list-style-type: none"> • La docente le dará a cada niño una hoja A3 para que dibujen la actividad que más les gustó. 		<ul style="list-style-type: none"> • Carteles preguntones • Hojas a3 • Crayolas • Lápiz • cartucheras

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

NOMBRE DE LA I.E:

EDAD:

AULA:

NOMBRE Y APELLIDOS	Representar un rol imaginario usando su propio ser como juguete	
	SI	NO
01.		
02.		
03.		
04.		
05.		
06.		
07.		
08.		
09.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		

1. **DIMENSION:** Integración
2. **INDICADOR:** Representar un rol imaginario usando su propio ser como juguete
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “EL CARNAVAL DE LOS ANIMALES”
4. **FECHA:** 22/10
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Se les mostrará diversos bits sobre distintos animales: pollo, vaca, gato, perro, etc. Cuando la docente les haya mostrados los bits, se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué podemos realizar con estas imágenes? ¿Qué observamos? ¿lo hemos visto alguna vez? • Todas las respuestas serán anotadas en un papelote 	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> • Piso micro poroso • Bits • Cinta de embalaje
PROCESO Ejecución y Orden	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pedirá a los niños que escojan animales distintos. • Cuando los niños hayan culminado la elección, se les pedirá que lo observen y piensen en una acción que puede realizar. • luego cada niño saldrá a decir el nombre del animal que le tocó y deberá realizar el sonido onomatopéyico. 		<ul style="list-style-type: none"> • Papelotes • Plumones • Carteles • Cinta • Imágenes • cartulinas

<p>SALIDA</p> <p>Socialización</p> <p>y</p> <p>Representación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará la sistematización de la actividad realizada. • La docente le dará a cada niño una hoja A3 para que dibujen la actividad que más les gustó. 		<ul style="list-style-type: none"> • Carteles preguntones • Hojas a3 • Crayolas • Lápiz
---	---	--	---

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

NOMBRE DE LA I.E:

EDAD:

AULA:

NOMBRE Y APELLIDOS	Representar un rol imaginario usando su propio ser como juguete	
	SI	NO
01.		
02.		
03.		
04.		
05.		
06.		
07.		
08.		
09.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		

1. **DIMENSION:** Sustitución
2. **INDICADOR:** Representa con objetos de su entorno sus experiencias vividas.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “DRAMATIZAMOS NUESTRAS VACACIONES”
4. **FECHA:** 26/10
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pedirá a los niños que formen 5 grupos de 5 • La docente les dirá el objetivo de dicha actividad. • Se les dará a conocer las normas respectivas. • Se designará un líder por cada grupo. 	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> • Piso micro poroso
PROCESO Ejecución y Orden	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pedirá a los niños que comenten acerca de sus vacaciones, ¿Qué hicieron?, ¿Cómo la pasaron?, ¿Con quienes estaban en ese momento? • Formados en grupos se les dará una hoja A3 para que dibujen la parte más bonita de sus vacaciones. • Cuando hayan culminado con dicha actividad se le pedirá a los niños que formados en grupos, van a salir a dramatizar la parte que más les impacto en sus vacaciones, utilizando sus propios juguetes. 		<ul style="list-style-type: none"> • Papelotes • Plumones • Hojas A3 • Crayolas • Cinta de embalaje • Cartuchera • Colores • Lápiz

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños formados en semicírculo irán observando el trabajo de cada equipo que va saliendo. 		
SALIDA Socialización y Representación	<ul style="list-style-type: none"> • Luego de haber culminado dicha dramatización se realizará un museo con todos los trabajos realizado para que puedan observar el resto de sus compañeros. 		<ul style="list-style-type: none"> • Carteles preguntones • Hojas a3 • Crayolas • Lápiz • cartucheras

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

NOMBRE DE LA I.E:

EDAD:

AULA:

NOMBRE Y APELLIDOS	Representa con objetos de su entorno sus experiencias vividas.	
	SI	NO
01.		
02.		
03.		
04.		
05.		
06.		
07.		
08.		
09.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		

1. **DIMENSION:** Sustitución
2. **INDICADOR:** Representa con objetos de su entorno sus experiencias vividas.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “JUGAMOS CON NUESTRO AMIGO TOÑITO”
4. **FECHA:** 29/10
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Se le pedirá a los niños que formen un semicírculo. • Se les dirá el objetivo de la actividad a realizar • Se les presentará una caja sorpresa, acompañados de la canción: ¿qué será? • Todos los niños deberán soplar para que puedan descubrir el regalo. • Se les mostrará un títere llamado Toñito, el cual acompañará toda la sesión 	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> • Piso micro poroso • Caja sorpresa • Títere • Cd • radio
PROCESO Ejecución y Orden	<ul style="list-style-type: none"> • la docente les pedirá a los niños que saquen los objetos o juguetes que trajeron. • Los niños formados en semicírculo les mostrarán a sus compañeros lo que trajeron. • Se les dirá a los niños que cada uno irá explicando por qué le gusta lo que ha traído, para eso la docente realizará una pequeña demostración. • Finalizada la demostración cada niño irán explicando poco a poco ¿Qué significado tiene ese objeto para ti? 		<ul style="list-style-type: none"> • Papelotes • Juguetes • Cinta • Plumones • caja

	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los niños al finalizar dejarán todos sus juguetes en una caja. • La docente les dirá que busquen en todo el salón el regalo que ellas les ha traído. • Cuando se haya encontrado dicha caja encontraran distintos objetos, cada niño deberá elegir uno. • Cada niño deberá tener un objeto con el cual de manera libre deberán comenzar a jugar, luego explicarán lo que realizaron 		
SALIDA Socialización y Representación	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará la sistematización de la actividad realizada. • La docente le dará a cada niño una hoja A3 para que dibujen la actividad que más les gustó • Se les mostrará unos carteles preguntones. 		<ul style="list-style-type: none"> • Carteles preguntones • Hojas a3 • Crayolas • Lápiz • cartucheras

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

NOMBRE DE LA I.E:

EDAD:

AULA:

NOMBRE Y APELLIDOS	Representa con objetos de su entorno sus experiencias vividas.	
	SI	NO
01.		
02.		
03.		
04.		
05.		
06.		
07.		
08.		
09.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		

1. **DIMENSION:** Sustitución
2. **INDICADOR:** Realiza actividades creativas a través del juego.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “CREAMOS NUESTROS PROPIOS CUENTOS”
4. **FECHA:** 02/11
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Planificación y Organización.	<ul style="list-style-type: none"> • Se le pedirá a los niños que formen 5 grupos de 5 • Se les dirá el objetivo de dicha actividad. • Se les dará a conocer las normas respectivas para poder comenzar a trabajar. • Luego se designará un líder por cada grupo para poder comenzar. 	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> • Piso micro poroso
PROCESO Ejecución y Orden	<ul style="list-style-type: none"> • Se formará a los niños en sus respectivos círculos • La docente les presentará distintos dados, en los cuales se encontraran distintos personajes, cada grupo escogerá un dado con el cual van a trabajar. • Cada grupo deberá debatir y pensar que nombre le colocarán a su cuento, la docente irá pasando por cada grupo para preguntar el título que escogieron y poder anotarlo en un cartel pequeño. 		<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina • Plumones • Cinta de embalaje • Dados • Cartón • Dibujos • Baja lenguas • Pisos

	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando se haya finalizado con esa actividad, se les pedirá a los niños que escojan un personaje que se encuentre en el dado. • Luego deberán salir y dramatizar la historia que crearon y finalmente se les mostrará a todos sus compañeros la historia que crearon. 		
SALIDA Socialización y Representación	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará la sistematización de la actividad realizada. • La docente le dará a cada niño una hoja A3 para que dibujen la actividad que más les gustó y se realizará un museo con todos los trabajos. 		<ul style="list-style-type: none"> • Carteles preguntones • Hojas a3 • Crayolas • Lápiz • Cartucheras

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

NOMBRE DE LA I.E:

EDAD:

AULA:

NOMBRE Y APELLIDOS	Realiza actividades creativas a través del juego.	
	SI	NO
01.		
02.		
03.		
04.		
05.		
06.		
07.		
08.		
09.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		

1. DIMENSION: Sustitución

2. INDICADOR: Realiza actividades creativas a través del juego.

3. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD: “DRAMATIZAMOS UNA NUEVA HISTORIA”

4. FECHA: 05/11

5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none">• Se les pedirá a los niños que formen 5 grupos de 5• La docente les dirá el objetivo de dicha actividad.• Se les dará a conocer las normas respectivas.• Se designará un líder por cada grupo.	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none">• Piso micro poroso
PROCESO Ejecución y Orden	<ul style="list-style-type: none">• Se formará a los niños en sus respectivos círculos• La docente les presentará distintas paletas con sus respectivos personajes, en los cuales se encontraran distintos personajes, cada grupo tendrá dicho dado.• Cada grupo deberá pensar que nombre le colocarán a su personaje, la docente irá pasando por cada grupo para preguntar el título que escogieron y poder anotarlos en un cartel pequeño.• Cuando se haya finalizado con esa actividad, la docente les solicitará a todos los niños que formen un semicírculo para poder observar la		<ul style="list-style-type: none">• Cartulina• Plumones• Cinta de embalaje• Dibujos• Baja lenguas• Pisos

	dramatización de todos sus compañeros, respetando las normas de convivencia		
SALIDA Socialización y Representación	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará la sistematización de la actividad realizada. • La docente le dará a cada niño una hoja A3 para que dibujen la actividad que más les gustó 		<ul style="list-style-type: none"> • Carteles preguntones • Hojas a3 • Crayolas • Lápiz • cartucheras

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

NOMBRE DE LA I.E:

EDAD:

AULA:

NOMBRE Y APELLIDOS	Realiza actividades creativas a través del juego.	
	SI	NO
01.		
02.		
03.		
04.		
05.		
06.		
07.		
08.		
09.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		

1. **DIMENSION:** Sustitución
2. **INDICADOR:** Realiza actividades creativas a través del juego.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “EL GRAN VIAJE”
4. **FECHA:** 09/11
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Se le pedirá a los niños que formen un semicírculo para poder comenzar con la actividad. • La docente les dirá el objetivo de dicha actividad. • Se les dará a conocer las normas respectivas. • Se designará un líder por cada grupo. 	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> • Piso micro poroso
PROCESO Ejecución y Orden	<ul style="list-style-type: none"> • Y mientras montamos el escenario del gran viaje que van a recorrer los niños, explicamos a qué zona corresponde cada espacio (a las cuevas, al río de los caimanes, a la madriguera de las serpientes y al gran mar azul). • Los niños esperan sentados, escuchando con atención y preguntando si tienen dudas, para saber exactamente por dónde deben pasar y cómo tienen que desplazarse por cada zona. • Para esto, escogeremos a un niño para que realice primero el trayecto y sirva de ejemplo al resto de la clase. • Cuando ya está todo preparado para emprender el gran viaje, hacemos de guía de la expedición mientras todos los niños nos siguen y disfrutamos del viaje. 		<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina • Plumones • Cinta de embalaje • Dibujos • Baja lenguas • Pisos

	<ul style="list-style-type: none"> • Para atravesar las cuevas, los niños deben pasar gateando como gatitos entre las sillas, procurando no chocar con los niños de delante ni mover las sillas. • Para cruzar el río de los caimanes, hay que seguir el camino saltando como conejos el cual estará marcado por los aros, teniendo mucho cuidado de no salir fuera de ellos, porque los caimanes acechan y pueden comernos los pies. Para llegar seguros hasta el otro lado del río, deben pasar saltando los pies juntos, de aro en aro. • Al final del trayecto, nos encontramos el gran mar azul, Los niños se tumban en las colchonetas y empiezan a girar y a arrastrarse como peces, como si lucharan contra las olas del mar. 		
SALIDA Socialización y Representación	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará la sistematización de la actividad realizada. • La docente le dará a cada niño una hoja A3 para que dibujen la actividad que más les gustó y se realizará un museo con los trabajos realizados. 		<ul style="list-style-type: none"> • Carteles preguntones • Hojas a3 • Crayolas • Lápiz • cartucheras

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

NOMBRE DE LA I.E:

EDAD:

AULA:

NOMBRE Y APELLIDOS	Realiza actividades creativas a través del juego.	
	SI	NO
01.		
02.		
03.		
04.		
05.		
06.		
07.		
08.		
09.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		

1. **DIMENSION:** descentración
2. **INDICADOR:** Realiza simulaciones con objetos para crear acciones nuevas.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “REALIZAMOS UN PEQUEÑO TEATRO”
4. **FECHA:** 12/11
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pedirá a los niños que formen un semicírculo para comenzar a trabajar. • La docente les dirá el objetivo de dicha actividad. • Se les dará a conocer las normas respectivas. • Se designará un líder por cada grupo. 	lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> • Piso micro poroso
PROCESO Ejecución y Orden	<ul style="list-style-type: none"> • Colocamos sillas frente a un escenario simulado, como si fuera un teatro. Todos los niños de la clase se disfrazan de lo que desee y proponemos hacer un teatro. • Se le presentará diferentes objetos con los que podrán actuar (palo, ula ula, etc). • De esta manera, los protagonistas (los niños) escogerán el objeto de su agrado, se le pedirá que escoja una carta en la cual encontrará la imagen de un super héroe. • Los niños deberán, representar algunas acciones de los super 		<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina • Plumones • Cinta de embalaje • Dibujos • Baja lenguas • Pisos

	<p>héroes presentados, ayudados de los objetos encontrados en la caja.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos saldrán por grupos al escenario para dramatizar al super héroe que le tocó. 		
<p>SALIDA</p> <p>Socialización</p> <p>y</p> <p>Representación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará la sistematización de la actividad realizada. • La docente le dará a cada niño una hoja A3 para que dibujen la actividad que más les gustó y se realizará un museo con los trabajos realizados. 		<ul style="list-style-type: none"> • Carteles preguntones • Hojas a3 • Crayolas • Lápiz • cartucheras

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

NOMBRE DE LA I.E:

EDAD:

AULA:

NOMBRE Y APELLIDOS	Realiza simulaciones con objetos para crear acciones nuevas	
	SI	NO
01.		
02.		
03.		
04.		
05.		
06.		
07.		
08.		
09.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		

1. **DIMENSION:** descentración
2. **INDICADOR:** Realiza simulaciones con objetos para crear acciones nuevas.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “IMITAMOS AL JEFE PIRATA”
4. **FECHA:** 16/11
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Se le pedirá a los niños que formen un semicírculo para poder comenzar con la actividad • La docente les dirá el objetivo de dicha actividad. • Se les dará a conocer las normas respectivas. • Se designara un líder por cada grupo. 	Lista de cotejo	Piso micro poroso
PROCESO Ejecución y Orden	<ul style="list-style-type: none"> • les explicamos que el jefe pirata Papatú vive en las montañas junto a los osos y los lobos. Su tribu es muy divertida y todos los indios hacen siempre lo que el gran jefe manda. nos maquillamos para convertimos en el jefe pirata Papatú, Los alumnos se disfrazan de indios con el material que ellos seleccionen. • Todos los niños forman una hilera, y se convierten en idios para imitar al gran jefe Papatú • Así, cuando Papatú se enfada, todos se enfadan. Cuando Papatú se ríe, todos ríen. Cuando Papatú llora, todos lloran. Cuando a Papatú le duele la tripa, a todos les duele. Cuando Papatú tiene miedo, todos tiemblan. 		<ul style="list-style-type: none"> • Disfraces • caja

	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando Papatú tiene calor, todos sudan. Cuando Papatú está cansado, todos duermen. • Cuando Papatú está contento, todos gritan de alegría. Y así, sucesivamente. 		
SALIDA Socialización y Representación	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará la sistematización de la actividad realizada. • La docente le dará a cada niño una hoja A3 para que dibujen la actividad que más les gustó 		Carteles preguntones Hojas a3 Crayolas Lápiz cartucheras

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

NOMBRE DE LA I.E:

EDAD:

AULA:

NOMBRE Y APELLIDOS	Realiza simulaciones con objetos para crear acciones nuevas	
	SI	NO
01.		
02.		
03.		
04.		
05.		
06.		
07.		
08.		
09.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		

1. **DIMENSION:** descentración
2. **INDICADOR:** Emplea muñecos para representar situaciones reales o imaginarias.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “JUGAMOS A SER UNA FAMILIA.”
4. **FECHA:** 19/11
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pedirá a los niños que formen un semicírculo para poder trabajar. • Se le solicitará con previa anticipación a cada niño que traigan su juguete favorito. • La docente le presentará su juguete que trajo y les explicará cómo jugaba ella. • Todos los niños deberán rotar de juguetes para poder explorarlos, luego se les hará la siguiente pregunta: ¿Qué nombre le han puesto? ¿qué actividad proponen para poder jugar con nuestros muñecos? • Todas sus respuestas serán anotadas en un papelote. 	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> • Papelotes • Bits • Petate • Plumones • Cinta • Juguetes variados
PROCESO Ejecución y Orden	<ul style="list-style-type: none"> • La docente les pedirá a los niños que se formen en 4 grupos de 5 para poder realizar la actividad, acompañados de la dinámica: EL NAUFRAGO • Cuando los grupos ya estén formados, se les dará un papelote con plumones, la docente irá dando las consignas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cada grupo deberá presentar un juego distinto, referido a la familia, el título será anotado en el papelote. ✓ Luego presentarán a todos sus compañeros el juego que van a realizar. 		<ul style="list-style-type: none"> • Papelotes • Plumones • Limpia tipo • Colores • Hojas A3 • Juguetes • Ganchos

	<p>✓ Finalmente deberán realizar la actividad que propusieron delante de sus compañeros y acompañados de sus juguetes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para culminar se le pedirá a cada niño que de forma individual dibuje en una hoja A3 la actividad que realiza diariamente con su juguete favorito. • Luego se realizará un museo con todos los dibujos realizados. 		
<p>SALIDA</p> <p>Socialización</p> <p>y</p> <p>Representación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizará la sistematización de la actividad planteada. • Se les mostrará unos carteles preguntones. • Finalmente, cada niño en casa debe dialogar lo que hicieron en clase y para el día siguiente debe traer otra actividad y explicarla a sus compañeros. 		<ul style="list-style-type: none"> • Carteles

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

NOMBRE DE LA I.E:

EDAD:

AULA:

NOMBRE Y APELLIDOS	Emplea muñecos para representar situaciones reales o imaginarias.	
	SI	NO
01.		
02.		
03.		
04.		
05.		
06.		
07.		
08.		
09.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		

1. **DIMENSION:** descentración
2. **INDICADOR:** Emplea muñecos para representar situaciones reales o imaginarias.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “IMITAMOS A NUESTRA MAMÁ”
4. **FECHA:** 23/11
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Se le pedirá a los niños que formen 5 grupos de 5 integrantes para poder trabajar. • La docente les dirá que el día de hoy vamos realizar unos lindos títeres de bolsa. • Se les dará a conocer las normas a seguir para poder trabajar dicha manualidad. 	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> • Piso micro poroso
PROCESO Ejecución y Orden	<ul style="list-style-type: none"> • Se formará a los niños en sus respectivas mesas con sus integrantes. • Se le mostrará un modelo de títere de bolsa. • Se les irá explicando paso a paso del como realiza dicho títere. • Cuando se haya culminado se le pedirá a cada niño que `peguen en su títere la cara de su mamá. • Luego cada niño deberá vestir a su títere, se le brindará un vestido hecho de tela para cada niño. • seguido cada niño de manera individual saldrá al frente para poder describir como es su mamá. 		<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina • Bolsa de papel • Foto de la mama • Tela vichi • silicona

<p>SALIDA Socialización y Representación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Finalmente se les dirá a los niños que pueden jugar de manera libre con sus títeres. 		<ul style="list-style-type: none"> • Títeres de bolsa.
--	--	--	---

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

NOMBRE DE LA I.E:

EDAD:

AULA:

NOMBRE Y APELLIDOS	Emplea muñecos para representar situaciones reales o imaginarias.	
	SI	NO
01.		
02.		
03.		
04.		
05.		
06.		
07.		
08.		
09.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		

1. **DIMENSION:** descentración
2. **INDICADOR:** Emplea muñecos para representar situaciones reales o imaginarias.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “NOS DIVERTIMOS CREANDO NUEVOS TÍTERES”
4. **FECHA:** 26/11
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Se le pedirá a los niños que formen 5 grupos de 5 integrantes para poder trabajar. • La docente les dirá que el día de hoy vamos a crear nuestros propios títeres de reciclaje • Se les dará a conocer las normas a seguir para poder trabajar dicha manualidad. 	Lista de cotejo	
PROCESO Ejecución y Orden	<ul style="list-style-type: none"> • Se formará a los niños en sus respectivos círculos • Se mostrará un títere hecho de material reciclado para que los niños lo puedan observar. • Luego se le presentará por cada grupo una caja con diversos materiales de reciclaje para la realización de su propio títere de forma individual. • Finalmente, se le dirá a cada grupo que dialoguen y deberán crear su propia historia para que lo dramaticen. 		<ul style="list-style-type: none"> • Material de reciclaje • Cajas e
SALIDA Socialización y Representación	<ul style="list-style-type: none"> • La docente le dará a cada niño una hoja A3 para que dibujen la actividad que más les gustó y se realizará un museo con todos los trabajos realizados. 		<ul style="list-style-type: none"> • Carteles preguntones • Hojas a3 • Crayolas • Lápiz

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

NOMBRE DE LA I.E:

EDAD:

AULA:

NOMBRE Y APELLIDOS	Emplea muñecos para representar situaciones reales o imaginarias.	
	SI	NO
01.		
02.		
03.		
04.		
05.		
06.		
07.		
08.		
09.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		

1. **DIMENSION:** Planificación
2. **INDICADOR:** Crea juegos nuevos mediante objetos de su entorno.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “SOMOS GRANDES INVENTORES”
4. **FECHA:** 30/11
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pedirá a los niños que formen 5 grupos de 5 integrantes cada uno. • Se les hará recordar las normas de convivencia respectivas para poder realizar nuestra actividad de inventos. • Se designará un líder por cada grupo. 	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> • Piso micro poroso
PROCESO Ejecución y Orden	<ul style="list-style-type: none"> • La docente les mostrará a los niños 5 bits acciones que se pueden realizar con ayuda de sus propios juguetes. • Cada líder de grupo deberá escoger un bit, luego mostrárselo a sus compañeros de equipo. • Se le mostrará una caja llena de juguetes por cada equipo, cada integrante deberá escoger un solo juguete para realizar la acción escogida. • Luego deberán dialogar del cómo van a realizar la actividad • Finalmente cada grupo deberá realizar la acción que le tocó acompañado de los juguetes escogidos por cada uno. 		<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina • Plumones • Cajas • Cintas • Materiales diverso • colores

<p>SALIDA</p> <p>Socialización</p> <p>y</p> <p>Representación</p>	<p>• La docente le dará a cada niño una hoja A3 para que dibujen la actividad que más les gustó y se realizará un museo con todos los trabajos.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Hojas A3 • Crayolas • Lápiz • cartucheras
---	---	--	--

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

NOMBRE DE LA I.E:

EDAD:

AULA:

NOMBRE Y APELLIDOS	Crea juegos nuevos mediante objetos de su entorno.	
	SI	NO
01.		
02.		
03.		
04.		
05.		
06.		
07.		
08.		
09.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		

1. **DIMENSION:** planificación
2. **INDICADOR:** Crea juegos nuevos mediante objetos de su entorno.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “JUGAMOS CON NUESTRA SUPER TIENDA”
4. **FECHA:** 03/12
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Se le pedirá a los niños que formen un semicírculo para poder observar una imagen de una tienda. • Se les indicará que el día de hoy vamos a jugar a tiendita. • Se realizará la siguiente pregunta: ¿Qué necesitamos para poder crear nuestra propia tienda? , todas sus ideas serán anotadas en un papelote. 	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> • Piso micro poroso
PROCESO Ejecución y Orden	<ul style="list-style-type: none"> • Cada niño deberá rellenar sus envolturas con algodón. • Luego se elegirá un espacio dentro del aula para poder ubicar la tienda. • Los niños deberán escoger material que se encuentra dentro del aula para a decoración de su tienda. • Cuando esté finalizado, los niños podrán jugar de manera libre a la tienda • La docente ira observando sus actitudes. 		<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina • Plumones • Empaques • Cajas • Cartulinas • Cinta • algodón
SALIDA Socialización y Representación	<ul style="list-style-type: none"> • La docente le dará a cada niño una hoja A3 para que dibujen la parte de la actividad que más le gustó. 		<ul style="list-style-type: none"> • Hojas a3 • Crayolas • Lápiz • cartucheras

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

NOMBRE DE LA I.E:

EDAD:

AULA:

NOMBRE Y APELLIDOS	Crea juegos nuevos mediante objetos de su entorno.	
	SI	NO
01.		
02.		
03.		
04.		
05.		
06.		
07.		
08.		
09.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		

1. **DIMENSION:** planificación
2. **INDICADOR:** Crea juegos nuevos mediante objetos de su entorno.
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “JUGAMOS A SER REPARTIDORES DE CORREO”
4. **FECHA:** 07/11
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Se le pedirá a los niños que formen 5 grupos de 5 integrantes. • Se les dirá el objetivo de dicha actividad. • Se les dará a conocer las normas de convivencia para poder realizar la actividad. • Se designará un líder por cada grupo. 	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> • Piso micro poroso
PROCESO Ejecución y Orden	<ul style="list-style-type: none"> • Se le presentará un bit de un cartero. • Se le preguntará a los niños que acciones realiza el cartero. • Luego se le mostrará una caja llena de objetos que utiliza un cartero. • Se le pedirá a cada grupo que escojan a un niño para que se convierta en cartero. • Luego cada niño de manera individual deberá escribir una carta a su mejor amigo, luego se le dará a su amigo que se convirtió en cartero para que reparta todas sus encomiendas. 		<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina • Plumones • Empaques • Cajas • Cartulinas • cinta
SALIDA Socialización y Representación	<ul style="list-style-type: none"> • La docente le dará a cada niño una hoja A3 para que dibujen la actividad que más les gustó. • Se realizará un museo con todos los trabajos realizados. 		<ul style="list-style-type: none"> • Hojas a3 • Crayolas • Lápiz • cartucheras

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

NOMBRE DE LA I.E:

EDAD:

AULA:

NOMBRE Y APELLIDOS	Crea juegos nuevos mediante objetos de su entorno.	
	SI	NO
01.		
02.		
03.		
04.		
05.		
06.		
07.		
08.		
09.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		

1. **DIMENSION:** planificación
2. **INDICADOR:** Propone nuevas normas para la realización de juego
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “FICHERO DE PERSONAJES
4. **FECHA:** 10/12
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Se les pedirá a los niños que formen 5 grupos de 5 integrantes cada uno. • La docente les dirá el objetivo de dicha actividad. 	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> • Piso micro poroso
PROCESO Ejecución y Orden	<ul style="list-style-type: none"> • Se les presentará a los niños distintos bits de diversos oficios con el cual los niños pueden imitar. • Se le pedirá a los niños que propongan un título para el juego. • Todos los niños deberán proponer una nueva norma para comenzar a jugar el juego. • Todas las normas serán anotadas en un papelote • Finalmente, se le pedirá a los niños que comiencen a jugar respetando las normas que propusieron al inicio. 		<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina • Plumones • Cartulinas • cinta
SALIDA Socialización y Representación	<ul style="list-style-type: none"> • La docente le dará a cada niño una hoja A3 para que dibujen la actividad que más les gustó 		<ul style="list-style-type: none"> • Hojas a3 • Crayolas • Lápiz • cartucheras

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

NOMBRE DE LA I.E:

EDAD:

AULA:

NOMBRE Y APELLIDOS	Propone nuevas normas para la realización de juego	
	SI	NO
01.		
02.		
03.		
04.		
05.		
06.		
07.		
08.		
09.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		

1. **DIMENSION:** planificación
2. **INDICADOR:** Propone nuevas normas para la realización de juego
3. **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:** “PROPONEMOS NUEVAS NORMAS PARA NUESTROS JUEGOS”
4. **FECHA:** 14/12
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Planificación y Organización	<ul style="list-style-type: none"> • Se le pedirá a los niños que formen 5 grupos de 5 integrantes • La docente les dirá el objetivo de dicha actividad. • Se les dará a conocer las normas respectivas. • Se designara un líder por cada grupo. 	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> • Piso micro poroso
PROCESO Ejecución y Orden	<ul style="list-style-type: none"> • La docente les presentará a los niños un juego llamado: “ el tren”, pero les dirá que nos sabe las reglas juego • Se le pedirá a los niños ayuda para realizar su trabajo. • Con ayuda de todos los niños propondrán las normas y reglas para poder realizar el juego del tren • La docente irá anotando todas las ideas de los niños ayudada de un papelote. • Luego pondrán en práctica dichas reglas y normas para la realización del juego 		<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina • Plumones • Cartulinas • cinta
SALIDA Socialización y Representación	<ul style="list-style-type: none"> • La docente le dará a cada niño una hoja A3 para que dibujen la actividad que más les gustó. 		<ul style="list-style-type: none"> • Hojas a3 • Crayolas • Lápiz • cartucheras

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

NOMBRE DE LA I.E:

EDAD:

AULA:

NOMBRE Y APELLIDOS	Propone nuevas normas para la realización de juego	
	SI	NO
01.		
02.		
03.		
04.		
05.		
06.		
07.		
08.		
09.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		

CONCLUSIONES

1. La autonomía del aula de 5 años, antes de la diligencia del programa, era bajo, de acuerdo con las medias logradas por uno y otro grupo en el pre test (experimental: $\bar{X}=6.29$ y control: $\bar{X}= 6.54$). Además, de acuerdo con la prueba de hipótesis, no coexistían diferencias estadísticamente reveladoras entre ambos grupos; es decir, que instruían el experimento en identidad de contextos. El estadístico t calculado era menor al valor t de la tabla en un nivel de significancia del 5% ($-0,22 < 1,675$).
2. El taller de juegos simbólicos se trazó considerando la teoría cognoscitiva, a fin de originar el progreso de la autonomía en los niños de 5 años. Este proyecto permitió la organización de 20 talleres cuyo punto central fue el juicio y el impulso de la autonomía. Los talleres fueron aplicados a los niños del grupo experimental, a razón de tres talleres por semana, durante 14 semanas.
3. De acuerdo con los resultados del post test, el nivel de autonomía se conservó en el mismo nivel bajo en el caso del grupo control, que logró una media de $\bar{X}= 7.27$. En cambio, en el grupo experimental, la autonomía del aula perfeccionó, pasando del nivel bajo al nivel bueno, pues logró una media de $\bar{X}= 16.13$.
4. Al cotejarse los resultados de ambos grupos en el pre y post test y después de la diligencia de la prueba T de Student, se ha logrado confirmar la hipótesis de investigación planteada, con un 95% de probabilidad y un borde de error de 5% ($8,20 > 1,67$) el taller de juegos simbólicos influyó significativamente en el progreso de la autonomía en los niños de 5 años de la I.E.10153 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Motupe – 2018

RECOMENDACIONES

Los directivos y docentes de la I.E.10153 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Motupe – 2018, deben considerar como parte de su plan tutorial 2019, la aplicación de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía, a fin de generar en los niños, una atmosfera apropiada, entre otras actitudes apropiadas para contribuir en desarrollar a la autonomía.

Los docentes de la I.E.10153 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Motupe deben aplicar la lista de cotejo para evaluar la autonomía de los niños, a fin de tener un conocimiento objetivo sobre el desarrollo de esta capacidad en los niños. Este juicio les consentirá desplegar ejercicios concretos y oportunos para realizar un proyecto de intervención que permitan formar niños autónomos e independientes.

Se debe seguir penetrando en el estudio de la autonomía y en los efectos del juego, con el propósito de que ese juicio sirva para ablandar las situaciones más convenientes para que los niños logren desenvolver su autonomía.

Se debe seguir excavando la actual investigación de la autonomía y la importancia que tienen los juegos simbólicos, teniendo como objetivo propiciar en los estudiantes de las diversas Instituciones Educativas el desarrollo de su autonomía a su edad cronológica.

La Universidad Pedro Ruiz Gallo, además de plantear resultados a la problemática debe considerar estimular la investigación para buscar más soluciones pertinentes para desarrollar la autonomía y, asimismo, poder disminuir esta problemática que atenta a diversas Instituciones Educativa de nuestro País.

BIBLIOGRÁFIAS

- Banz, C. (2014). *Generando una buena convivencia escolar dentro de las Instituciones Educativas - Mejorando nuestra Educación*, Lima: Perú.
- Baronet, M. (2009). *Informe sobre autonomía en instituciones educativas*. México.
- Barquero, R. (2011). *Vygotsky y el aprendizaje escolar*. Argentina: Aique.
- Bautista, M. (2013). *El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas*. Granada: Adhara.
- Beilin, H. (2010). *La contribución permanente de Piaget a la psicología del desarrollo*. España: Edición.
- Chimoy, E. (2018). *Informe sobre acciones tutoriales en la Región Lambayeque*. GRED. Lambayeque/ DITOE.
- Díaz, H. (2015). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista*. Tercera edición. México. pp. 45 – 47.
- García, M y Rubio, A. (2011). *El juego y las relaciones sociales en niños de preescolar*. (Tesis de pre grado). Universidad de Michoacana de San Nicolás de Hidalgo de Morelia, México.
- Hernández, E. (1991). *Metodología de la investigación científica*. Canadá: Mc Gill University.

- Lucci, M. (2006). *La propuesta de Vygotsky: La psicología socio histórica*. Revista de currículo y formación del profesorado, 10(2). 1-10. Recuperado de <http://www.ugr.es/~recfpro/rev102COL2.pdf>. Madrid, España: Nance.
- Matos, J. (2012). *El paradigma sociocultural de L.S. Vygotsky y su aplicación en la educación*. Costa Rica: Mc Graw Hill.
- Mendoza, E. (2012) *Teoría Genética de Werner: Un modelo dialéctico en psicología*. México: Asociación Oaxaqueña de Psicología.
- Ministerio de Educación de San Martín (2010). *PEAR Subcomponente Inicial. Validación de la propuesta pedagógica para niñas y niños de 3 a 5 años de zonas rurales*. Lima: MINEDU.
- Ministerio de Educación. (2008). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Lima: Mv Fénix E.I.R.L.
- Ministerio de educación. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima: MINEDU.
- Ministerio de Educación. (2013). *Rutas de aprendizaje – Personal social*. Lima: Mv Fénix E.I.R.L.
- Montiel, R. (2011). *Áreas del desarrollo escolar*. España: Navarrete.
- Muñoz, F (2012). *Teoría psicosocial del desarrollo humano de Erick Erikson*. España.
- Palencia, P. (2002). *Términos Básicos Educativos*. Barcelona: Norma.
- Papalia, M. (2009). *Estructuración de las Organizaciones Educativas*. Caracas: Fuentes.
- Pugmire-Stoy, M. (1996). *El Juego Espontáneo, Vehículo de Aprendizaje y comunicación*.

- Reboloso, L. (2006). *La propuesta de Vygotsky: La psicología socio histórica*. Revista de currículo y formación del profesorado, 10(2). 1-10. Recuperado de <http://www.ugr.es/~recfpro/rev102COL2.pdf>.
- Rubio, L. (2011). *Estrategias para desarrollar la autonomía en preescolar*. (Tesis de pre grado) universidad de Guadalajara – México.
- Sancho, B. (2010). Los talleres en Educación Infantil. Temas para Educación Infantil. *Revista digital para profesionales en la enseñanza*. 1(7). Recuperado de <http://www.actiweb.es/didacticag8/archivo2.pdf>
- Sancho, B. (2010). Los talleres en Educación Infantil. Temas para Educación Infantil. *Revista digital para profesionales en la enseñanza*. 1(7). Recuperado de <http://www.actiweb.es/didacticag8/archivo2.pdf>
- Silva, G. (2003). *El juego como motor y espejo del desarrollo infantil. Conferencia para el Taller Todo empezó como jugando. Acerca del Juego y el Jugar*. Grupo Carretel: 16 de mayo de 2003, Centro Cultural de la PUCP, Lima. Perú.
- Toledo, P. (2016). *Generando una buena conducta en las Instituciones Educativas*. México: Pearson.
- Vargas, J. (2011) *Teoría Genética de Werner: Un modelo dialéctico en psicología*. México: Asociación Oaxaqueña de Psicología.
- Vera, G. (2009.). *El desarrollo emocional en los niños*. Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas. Costa rica.

ANEXOS

Anexo N.º 1: Matriz epistemológica de la introducción

Objeto de estudio	Objetivos	Hipótesis	Campo de acción	Tipo de investigación	Población	Técnicas	Métodos de análisis de datos
Proceso de Enseñanza - Aprendizaje para el uso de estrategias de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía.	<p>GENERAL</p> <p>Determinar los efectos de un taller de juegos simbólicos en el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153-VIRGEN DE LA MEDALLA MILAGROSA de Motupe – Región Lambayeque - 2018</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar el nivel de autonomía en el grupo experimental y control mediante un pre test.• Diseñar y aplicar juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los estudiantes del cuarto grado del grupo experimental.• Evaluar el nivel de autonomía en los estudiantes del grupo experimental y control mediante un post test.• Comparar los resultados sobre el nivel de autonomía obtenido en el pre y post test por los grupos experimental y control para determinar la influencia del programa.• Contrastar los resultados del post test a través de una prueba de hipótesis.	La aplicación del taller de juegos simbólicos basados en las teorías: cognoscitiva, del desarrollo psicosocial y pedagógica influirá significativamente en el desarrollo de la autonomía de los niños de 05 años de la I.E. 10153 – Virgen de la Medalla Milagrosa – Región Lambayeque – 2018	Aplicación del programa de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Motupe.	Investigación Aplicada	Conformada por 48 niños de 5 años de la Institución Educativa 10153 – Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – Región Lambayeque, 2018	<ul style="list-style-type: none">• Azar simple• Observación	<ul style="list-style-type: none">• Tablas y figuras estadísticas• Medidas de tendencia central:<ul style="list-style-type: none">- Media aritmética• Medidas de dispersión:<ul style="list-style-type: none">- Desviación estándar- Coeficiente de variación• Prueba de hipótesis t de student.
				Diseño	Muestra	Instrumentos	
				Diseño Cuasi experimental de Pre y Post Test con grupo control no equivalente	La muestra de estudio se escogió mediante la técnica del azar simple considerado las 2 aulas de 5 años, a fin de obtener las 2 aulas que conformaron los grupos de investigación, quedando establecida la muestra de la siguiente manera:	<ul style="list-style-type: none">• Test de percepción de conductas agresivas de Manuel Richard Heredia Segura.• Ficha de observación.	
				Esquema	Grupo experimental se escogió mediante la técnica del azar simple considerado las 2 aulas de 5 años, a fin de obtener las 2 aulas que conformaron los grupos de investigación, quedando establecida la muestra de la siguiente manera:		
Problema			Variables y dimensiones				
¿Qué influencia tiene la aplicación de un taller de juegos simbólicos en el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153-VIRGEN DE LA MEDALLA MILAGROSA de Motupe – Región Lambayeque - 2018?			Variable Independiente				
			Variable Dependiente:				

ANEXO 02: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

I. DATOS GENERALES:

- 1. I.E:**
- 2. NOMBRE:**
- 3. AULA:**
- 4. EDAD:**

II. PRESENTACIÓN:

El presente documento tiene por objetivo medir la autonomía de los niños y niñas de 5 años, el mismo que está basado en los indicadores del área Personal Social en su dominio de autonomía, basado en las rutas de aprendizaje, observamos que los niños pequeños comienzan a diferenciarse de los adultos significativos (mamá, papá o cuidador principal) cuando dicen o realizan acciones que expresan sus propias necesidades, su forma de ser. Estas les permiten ir comprendiendo que forman parte del mundo y que su mamá, por ejemplo, es una persona distinta de ellos.

III. INSTRUCCIONES:

- Se le pide al niño que participe de las 5 actividades planteadas
- Se irá tomando en cuenta todas las actitudes de niño(a)
- Luego se irá anotando la puntuación general
- Finalmente se sacará un promedio general el cual será verificado mediante el sistema de baremo

ITEMS	1	0
1. Imita de manera espontánea gestos		
2. Imita de manera espontánea palabras de los adultos		
3. Imita de manera espontánea como barrer		
4. Imita de manera espontánea cocinar		
5. Propone realizar actividades de su interés a la docente		
6. Expresa lo que le gusta y disgusta de las actividades cotidianas de la escuela		
7. Propone a sus amigos realizar diferentes juegos		
8. Expresa lo que le gusta y disgusta de las actividades cotidianas de su familia		
9. Elige entre las alternativas que se le ofrecen: que quiere jugar		
10. Elige entre las alternativas que se le ofrecen: con quien quiere jugar		
11. Imita de manera espontánea dar órdenes		
12. Realiza actividades con independencia: ponerse en mandil, colocar su lonchera en su lugar, guardar sillas, hábitos de higiene.		
13. Expresa con seguridad sus opiniones sobre diferentes actividades		
14. Elige entre alternativas que se le presenta: que actividades realizar		
15. Elige entre alternativas que se le presenta: con quien quiere realizar su proyecto		
16. Propone realizar actividades de su interés a la docente		
17. Realiza algunas rutinas establecidas en la escuela con frecuencia : guardar sus útiles		
18. Realiza algunas rutinas establecidas en la escuela, pidiendo ayuda: comer su lonchera		
19. Realiza actividades con seguridad, según sus deseos		
20. Realiza actividades con seguridad, según sus intereses		
TOTAL		

BAREMO:

0 – 5 = MUY BAJO

6 – 10 = BAJO

11 – 15 = REGULAR

16 – 20 = BUENO

ANEXO 03: VISTAS FOTOGRÁFICAS



FOTO N° 01: juego simbólico, vestimenta creada por los padres de familia y sus hijos



FOTO N° 2: estableciendo las normas de convivencia para los juegos establecidos por los niños de 5 años



FOTO N° 3: trabajo en equipo, opinando y respetando las ideas de sus compañeros



FOTO N° 4: Decisión propia para realizar las actividades.



FOTO N° 5: Juego simbólico: el gran viaje.



FOTO N° 6: Iniciativa por parte de los estudiantes para realizar el regado de las plantas.

TESIS

por Beyky Valle R

ARCHIVO	4-FEB-2019 10:46 A.M.	Y_YUDITH_N_2.DOCX (183.67K)	
HORA DE LA ENTREGA	20-JUN-2016 10:46A.M.	NÚMERO DE PALABRAS	9605
IDENTIFICADOR DE LA ENTREGA	685311023	SUMA DE CARACTERES	50128

TESIS

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	16%	1%	10%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	fundacies.org Fuente de Internet	4%
2	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	2%
3	www.slideshare.net Fuente de Internet	2%
4	www.isppei.com Fuente de Internet	1%
5	www.buenastareas.com Fuente de Internet	1%
6	www.youblisher.com Fuente de Internet	1%
7	www.researchgate.net Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	1%
9	elmundodelaestadisticamcev.blogspot.com Fuente de Internet	1%

10	ficus.pntic.mec.es Fuente de Internet	1 %
11	wn.com Fuente de Internet	1 %
12	Submitted to Universidad San Francisco de Quito Trabajo del estudiante	1 %
13	Submitted to Fundacion San Pablo Andalucia CEU Trabajo del estudiante	<1 %
14	www.juntadeandalucia.es Fuente de Internet	<1 %
15	maricache.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1 %
17	www.grade.org.pe Fuente de Internet	<1 %
18	www.rehue.csociales.uchile.cl Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad de Valladolid Trabajo del estudiante	<1 %
20	Paz Perdomo, Selgia Marina. "Situación sociodemográfica de las jefaturas de hogar femenina en Honduras", Población y	<1 %

Desarrollo - Argonautas y caminantes, 2015.

Publicación

21	documents.mx Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Nacional Autonoma de Honduras Trabajo del estudiante	<1 %
23	mijardincito-15.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
24	Kamii, Constance, and Pilar López. "La autonomía como objetivo de la educación: implicaciones de la teoría de Piaget", Infancia y Aprendizaje, 1982. Publicación	<1 %
25	Submitted to UNIACC Trabajo del estudiante	<1 %
26	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	practicum-mrm.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
28	www.rsc.org Fuente de Internet	<1 %
29	www.docdatabase.net Fuente de Internet	<1 %
30	R. F. Wardrop. "The Effect of Geometric Enrichment Exercises on the Attitudes Toward Mathematics of Prospective	<1 %

Elementary Teachers", School Science and Mathematics, 12/1972

Publicación

31

www.medynet.com

Fuente de Internet

<1%

32

www.dspace.uce.edu.ec

Fuente de Internet

<1%

33

Submitted to Corporación Universitaria del Caribe

Trabajo del estudiante

<1%

34

solution-nine.com

Fuente de Internet

<1%

EXCLUIR CITAS

ACTIVO

EXCLUIR
COINCIDENCIAS

< 10 WORDS

EXCLUIR
BIBLIOGRAFÍA

APAGADO