

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**El juego heurístico como estrategia para desarrollar la
autonomía en niños de 3 años de la I.E.P.G.P Santa Ana- San
Francisco de Asís – Huamachuco.**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
especialidad de Educación Inicial

Investigadoras: Bach. Olivia Elizabeth Cruz Sanchez

Bach. Zuly Gheraldine Rodriguez Roldan

Asesora: Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales

Lambayeque – Perú

**El juego heurístico como estrategia para desarrollar la autonomía en niños de 3 años
de la I.E.P.G.P Santa Ana- San Francisco de Asís – Huamachuco.**

Tesis Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en
Educación, especialidad de Educación Inicial



Olivia Elizabeth Cruz Sanchez
Investigado



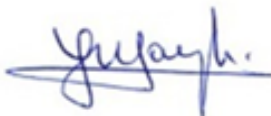
Zuly Gheraldine Rodriguez Roldan
Investigadora



Dra. Maria Elena Segura Solano
Presidente



Dra. Marina Rios Rodriguez
Secretario



.M.Sc Luis Alfonso Manay Sáenz
Vocal



Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales
Asesora



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 111-2026**

Siendo las 16:00 horas, del día martes 03 de febrero 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/vqa-iqhd-rzr> por mandato de la Resolución N° 0186-2026-D-FACHSE de fecha 26 de Enero del 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 2155-2025-D-FACHSE de fecha 12 de junio de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
Secretario(a)	: Dra. MARTHA RÍOS RODRÍGUEZ
Vocal	: M.Sc. LUIS ALFONSO MANAY SÁENZ
Asesor(a) Metodológico	: Dra. JULIA MIRTHA DEL PILAR LIZA GONZALES
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(él) Tesis titulada(o): EL JUEGO HEURÍSTICO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.P.G. P SANTA ANA- SAN FRANCISCO DE ASÍS - HUAMACHUCO. Presentada por CRUZ SANCHEZ, OLIVIA ELIZABETH Y RODRIGUEZ ROLDAN, ZULY GHERALDINE para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, obteniendo el calificativo de 18 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Muy bueno.

Siendo las 17:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
PRESIDENTE(A)

Dra. MARTHA RÍOS RODRÍGUEZ
SECRETARIO(A)

M.Sc. LUIS ALFONSO MANAY SÁENZ
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo **Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales** usuario revisor de la Tesis Trabajo de suficiencia Profesional y/o Trabajo Académico

Titulado: **El juego heurístico como estrategia para desarrollar la autonomía en niños de 3 años de la I.E.P.G.P Santa Ana- San Francisco de Asís – Huamachuco.** Cuyas autoras son, **Bach. Olivia Elizabeth Cruz Sanchez** identificada con documento de identidad 73082193 y **Bach. Zuly Gheraldine Rodriguez Roldan**, identificado con documento de identidad 70224238; declaro que la evaluación realizada por el programa informático ha arrojado un porcentaje de similitud de 11 %, verificable en el resumen de reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

La suscrita analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituye plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecida en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el recibo digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 18 de agosto 2025



Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales

DNI: 16620328

Asesora

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

El juego heurístico como estrategia para desarrollar la autonomía en niños de 3 años de la I.E.P.G.P Santa Ana- San Francisco de Asís – Huamachuco.

INFORME DE ORIGINALIDAD

11 %	10 %	4 %	2 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1 %
2	www.coursehero.com Fuente de Internet	1 %
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
5	www.slideshare.net Fuente de Internet	1 %
6	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1 %
7	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
8	archive.org Fuente de Internet	<1 %
9	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
10	Cabeza Flores, Meliton Macario. "Aplicación de la estrategia "intensive reading" con el enfoque de aprendizaje significativo, para mejorar la lectura de textos en inglés de los estudiantes de primero a quinto grado de educación secundaria en la Institución	<1 %

Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales

DNI: 16620328

Asesora

Educativa N° 86399 "Juan Pablo II" de Huallin,
Chacas, Asunción, Áncash, 2017", Universidad
Católica los Ángeles de Chimbote (Peru)

Publicación

11	repositorio.ulvr.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
12	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	www.thefreelibrary.com Fuente de Internet	<1 %
17	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
18	pesquisa.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.uide.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.untrm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	Gomez Gallo, Diana Marcela. "Estudio Longitudinal del Desarrollo Socioemocional del Niño/a Entre los 12 y 30 Meses: ¿Como Influyen las Interacciones Parentales y Temperamento del Niño/a en el Desarrollo Socioemocional?", Pontificia Universidad Católica de Chile (Chile), 2020 Publicación	<1 %


Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales

DNI: 16620328

Asesora

22	www.investigarmqr.com Fuente de Internet	<1 %
23	1library.co Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to Universidad Católica San Pablo Trabajo del estudiante	<1 %
25	Submitted to Universidad Estatal de Bolivar Trabajo del estudiante	<1 %
26	Submitted to Universidad San Francisco de Quito Trabajo del estudiante	<1 %
27	libstore.ugent.be Fuente de Internet	<1 %
28	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
29	Submitted to Escuela De Educación Superior Pedagógico Público Indoamerica Trabajo del estudiante	<1 %
30	dspace-uh-tmp.igniteonline.la Fuente de Internet	<1 %
31	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
32	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
33	www.dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
34	Ccallo Huillca, Carolina. "El desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 3 años del I.E.I. N° 858 Huanatínco – Cusco.", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) Publicación	<1 %


 Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales
 DNI: 16620328
 Asesora

35	Submitted to Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec Trabajo del estudiante	<1 %
36	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
37	www.guioteca.com Fuente de Internet	<1 %
38	Submitted to SolBridge International School of Business Trabajo del estudiante	<1 %
39	dspace.ceu.es Fuente de Internet	<1 %
40	educadesarrollo.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
41	usefil.eu Fuente de Internet	<1 %
42	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	<1 %
43	www.grafiati.com Fuente de Internet	<1 %
44	Diego Azañedo, Akram Hernández-Vásquez, Mixsi Casas-Bendezú, César Gutiérrez, Andrés A. Agudelo-Suárez, Sandra Cortés. "Factors determining access to oral health services among children aged less than 12 years in Peru", F1000Research, 2017 Publicación	<1 %
45	Katherine Strasser, Francisca del Río. "The Role of Comprehension Monitoring, Theory of Mind, and Vocabulary Depth in Predicting Story Comprehension and Recall of	<1 %

Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales

DNI: 16620328

Asesora

Kindergarten Children", Reading Research Quarterly, 2014

Publicación

46	Smith, Peter K.. "Evolutionary developmental psychology and socio-emotional development", Infancia y Aprendizaje, 2003. Publicación	<1 %
47	ecrp.uiuc.edu Fuente de Internet	<1 %
48	eresmama.com Fuente de Internet	<1 %
49	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
50	sibi.upn.mx Fuente de Internet	<1 %
51	tx02216513.schoolwires.net Fuente de Internet	<1 %
52	worldwidescience.org Fuente de Internet	<1 %
53	www.clea.blog Fuente de Internet	<1 %
54	www.diarioc.com.ar Fuente de Internet	<1 %
55	www.monografiass.com Fuente de Internet	<1 %
56	www.scielo.org.bo Fuente de Internet	<1 %
57	"Terminologie de la Traduction", John Benjamins Publishing Company, 1999 Publicación	<1 %
58	Helen Bilton. "Morning and afternoon sessions in the nursery, do they have equal	<1 %


Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales

DNI: 16620328

Asesora

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias Apagado

Excluir bibliografía Activo



Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales

DNI: 16620328

Asesora

RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Olivia Elizabeth Cruz Sanchez Zuly Gheraldine Rodriguez Roldan
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: El juego heurístico como estrategia para desarrollar la autono...
Nombre del archivo: A_Cruz_Sanchez_y_Zuly_Rodriguez_18_agosto_de_2025_12_y_5...
Tamaño del archivo: 624.12K
Total páginas: 117
Total de palabras: 22,718
Total de caracteres: 133,589
Fecha de entrega: 18-ago-2025 03:37p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2731566626

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

El juego heurístico como estrategia para desarrollar la
autonomía en niños de 3 años de la I.E.P.G.P Santa Ana-San
Francisco de Asís - Huamachuco.

Investigadoras: Olivia Elizabeth Cruz Sanchez
Zuly Gheraldine Rodriguez Roldan

Asesora: Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales
Lambayeque - Perú

Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales
DNI: 16620328
Asesora

DEDICATORIA

La presente tesis está dedicada a mis queridos padres, porque ellos siempre estuvieron a mi lado brindándome su apoyo y amor incondicional para hacer de mí una mejor persona y sentirse orgullosos de mí, también la dedico a mi amada hija que es mi motor y motivo que con cada palabra de aliento me daba fuerzas para no rendirme y me motivaba e inspiraba para superarme y forjarnos un mejor futuro. También les dedico a mis hermanas y sobrino por su apoyo y confianza en mí para lograr este sueño. Muchas gracias a todos.

ZULY GHERALDINE

La presente tesis la dedico para a mi familia, por ser parte importante fundamental en mi vida y mi mayor inspiración para no rendirme no rendirme. A mi querido hijo que es mi fuente de alegría e inspiración constante, que con su alegría me impulso para seguir adelante en cada dificultad que tenía. gracias a todos.

OLIVIA

AGRADECIMIENTO

Queremos agradecer a Dios por iluminar nuestro camino para poder culminar nuestros estudios y realizar nuestra tesis. También de la misma manera queremos expresar nuestro más profundo y sincero agradecimiento a todas las personas que nos brindaron su apoyo para que fuese posible la realización de esta tesis.

Agradecemos a nuestras familias por su apoyo contante, comprensión y amor sin su apoyo no hubiese sido posible lograrlo, porque su confianza en nosotras nos motivó e impulso para seguir adelante en los momentos difíciles.

Agradecemos a nuestra asesora por su apoyo, fue parte fundamental para la realización de nuestra tesis con, por la paciencia y dedicación que nos brindó y por compartir con nosotras sus conocimientos.

Zuly Gheraldine y Olivia

INDICE

RESUMEN	18
ABSTRACT	19
INTRODUCCIÓN	20
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO	22
1.1 Antecedentes	22
<i>Antecedentes internacionales</i>	22
Antecedentes nacionales	26
1.2 Bases Teóricas	32
<i>Teoría del Juego Heurístico de Elinor Goldschmied (actualizada por Vega Martínez y Rodríguez Dávila, 2021)</i>	32
<i>Teoría del Desarrollo de la Autonomía en la Primera Infancia (Montessori y Erikson actualizados)</i>	34
<i>Teoría del Aprendizaje Constructivista (Piaget y Vygotsky actualizados)</i>	37
1.3 Bases conceptuales	40
<i>Juego heurístico</i>	40
<i>Autonomía infantil</i>	41
<i>Exploración libre</i>	43
<i>Materiales no estructurados</i>	44
<i>Autonomía en la educación inicial</i>	45
<i>Estrategias pedagógicas</i>	46
CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO	48
2.1. Tipo de investigación:	48
2.2. Nivel de investigación y Diseño de la investigación	49

2.2.1	<i>Nivel de investigación</i>	49
2.2.2	<i>Diseño de la investigación</i>	50
2.3	Población y muestra:	51
2.4	Métodos, técnicas e instrumentos de colección de datos:	52
2.4.1	<i>Técnicas de recolección de datos</i>	52
2.4.2	<i>Instrumentos de recolección de datos</i>	53
2.5	Procedimientos de recolección de datos	54
CAPÍTULO III: RESULTADOS		56
3.1	Diagnóstico inicial del nivel de autonomía	56
3.1.1	<i>Dimensión: Iniciativa personal</i>	59
3.1.2	<i>Dimensión: Toma de decisiones</i>	62
3.1.3	<i>Dimensión: Autorregulación</i>	64
3.2	Resultados de la aplicación del juego heurístico como estrategia pedagógica.....	70
3.2.1	<i>Dimensión: Selección de materiales</i>	72
3.2.2	<i>Dimensión: Exploración libre</i>	74
3.2.3	<i>Dimensión: Organización personal</i>	76
3.2.4	<i>Dimensión: Resolución espontánea de problemas</i>	78
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS		81
4.1	Análisis del diagnóstico inicial sobre la autonomía	81
4.2	Relación con investigaciones previas	83
4.3	Explicación de los hallazgos.....	84
4.4	Limitaciones del estudio.....	87
CAPÍTULO V: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN		90
5.1	Fundamentación de la propuesta	90
5.2	Objetivos de la propuesta	92

<i>Objetivo general</i>	92
<i>Objetivos específicos</i>	92
5.3 Metodología de implementación	92
5.4 Plan de sesiones de juego heurístico	95
5.5 Resultados esperados	97
CONCLUSIONES	101
RECOMENDACIONES	103
REFERENCIAS	103
ANEXOS	107

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Nivel general de autonomía en el diagnóstico inicial.....	57
Tabla 2. Resultados del diagnóstico inicial – Dimensión: Iniciativa personal.....	59
Tabla 3. Resultados del diagnóstico inicial – Dimensión: Toma de decisiones.....	62
Tabla 4. Resultados del diagnóstico inicial – Dimensión: Autorregulación	64
Tabla 5, Resultados del diagnóstico inicial – Dimensión: Independencia en acciones simples	68
Tabla 6. Nivel general de juego heurístico	70
Tabla 7. Resultados de la aplicación del juego heurístico – Dimensión: Selección de materiales.....	72
Tabla 8. Resultados de la aplicación del juego heurístico – Dimensión: Exploración libre	74
Tabla 9. Resultados de la aplicación del juego heurístico – Dimensión: Organización personal.....	76
Tabla 10. Resultados de la aplicación del juego heurístico – Dimensión: Resolución espontánea de problemas	78
Tabla 11. Plan de sesiones de juego heurístico	95

RESUMEN

El desarrollo de la autonomía en niños de 3 años es esencial en la educación inicial, pues fortalece la independencia, la toma de decisiones y la autorregulación necesarias para su desempeño escolar y social. En la I.E.P.G.P. Santa Ana - San Francisco de Asís de Huamachuco se identificaron limitaciones en este aspecto, evidenciadas en dificultades para iniciar actividades, decidir por sí mismos y autorregular su conducta sin la constante intervención del adulto. Por ello, el estudio tuvo como objetivo proponer el juego heurístico como estrategia pedagógica para desarrollar la autonomía en niños de 3 años, analizando su impacto en las dimensiones de iniciativa personal, toma de decisiones, autorregulación e independencia en acciones simples. La investigación fue de tipo básico, con enfoque cuantitativo y nivel descriptivo propositivo. Se trabajó con una muestra de 20 niños, utilizando una lista de cotejo y una guía de observación estructurada durante sesiones de juego heurístico con materiales no estructurados. Los resultados evidenciaron mejoras significativas: 75 % mostró mayor iniciativa, 70 % mejoró en la toma de decisiones, 68 % desarrolló autorregulación y 72 % demostró mayor independencia. Se concluye que el juego heurístico favorece la autonomía infantil al promover la exploración libre y fortalecer la confianza personal. Se diseñó una propuesta pedagógica de 16 sesiones como alternativa metodológica viable para la educación inicial.

Palabras clave: juego ,heurístico, autonomía, infantil, educación, inicial, estrategias pedagógicas, desarrollo integral.

ABSTRACT

The development of autonomy in three-year-old children is essential in early childhood education, as it strengthens independence, decision-making, and self-regulation skills necessary for successful social and academic integration. At I.E.P.G.P. Santa Ana – San Francisco de Asís in Huamachuco, limitations were identified in the autonomous behavior of three-year-old children, shown in difficulties initiating activities, making simple decisions, and regulating their behavior without constant adult intervention. This study aimed to propose heuristic play as a pedagogical strategy to foster autonomy in three-year-old children, analyzing its impact on personal initiative, decision-making, self-regulation, and independence in simple actions. The research was basic in type, with a quantitative approach and a descriptive-propositional level. A sample of 20 children was evaluated using a checklist and a structured observation guide during heuristic play sessions with unstructured materials. The results showed significant improvements: 75% of children demonstrated greater initiative, 70% improved in autonomous decision-making, 68% developed better self-regulation, and 72% showed increased independence. It is concluded that heuristic play promotes autonomous behavior by encouraging free exploration and enhancing children's self-confidence. Based on these findings, an 16 session pedagogical proposal was designed as a viable methodological alternative for strengthening autonomy in early childhood education.

Keywords: heuristic play, child autonomy, early childhood education, pedagogical strategies, integral development.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la autonomía en la primera infancia constituye un pilar fundamental de la educación inicial, ya que permite a los niños tomar decisiones, regular su comportamiento y desenvolverse con seguridad en su entorno. Estas capacidades no solo fortalecen la autoestima y la identidad, sino que también sientan las bases para aprendizajes posteriores, tanto en el ámbito personal como académico. Sin embargo, diversos estudios han evidenciado que en muchas instituciones educativas del Perú, especialmente en zonas rurales y urbano-marginales, aún persisten prácticas pedagógicas tradicionales centradas en el adulto, que limitan las oportunidades para que los niños actúen con independencia (MINEDU, 2019).

En este contexto, investigaciones recientes como las de Goldschmied y Jackson (2019), Vega Martínez y Rodríguez Dávila (2021), y Pérez de la Vega y Contreras (2022) resaltan que el juego heurístico es muy bueno para que los niños aprendan a ser más independientes. Este método, que se basa en dejar que exploren cosas sin una forma definida, ayuda a que tengan iniciativa, aprendan a decidir y a controlarse, haciendo que ellos mismos dirijan su propio aprendizaje. A nivel nacional, experiencias implementadas en regiones como Lima, Arequipa, Trujillo y Cajamarca también han evidenciado avances significativos en la autonomía de los niños cuando se incorporan dinámicas de juego heurístico en el aula (Valverde, 2023; Torres, 2021; Morales & Quispe, 2020).

- La presente investigación surge a partir de la observación de limitaciones en el desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años de la I.E.P.G.P. Santa Ana – San Francisco de Asís, ubicada en Huamachuco, provincia de Sánchez Carrión, región La Libertad. En esta institución se ha identificado que los niños presentan dificultades para

iniciar tareas por sí mismos, elegir materiales, regular su conducta durante el juego libre y realizar acciones básicas sin la constante intervención del adulto. En respuesta a esta situación, se considero como objetivo general proponer un programa del juego heurístico como una estrategia pedagógica orientada a fortalecer su autonomía. Los objetivos específicos se detallan de la manera siguiente: Identificar el nivel de autonomía presente en los niños de 3 años. Sustentar teóricamente la propuesta del juego heurístico como estrategia para desarrollar la autonomía en los niños. Diseñar el juego heurístico como estrategia para desarrollar la autonomía en los niños de 3 años de la I.E.P.G.P Santa Ana- San Francisco de Asis-Huamachuco.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo básico propositivo, con un nivel descriptivo. Se trabajó con una muestra de 20 niños de 3 años, a quienes se les aplicaron instrumentos de observación y listas de cotejo antes, durante y después de la implementación de sesiones de juego heurístico. La idea era ver cómo esta estrategia influía en que los niños aprendieran a valerse por sí mismos y, según lo que encontráramos, sugerir una forma de enseñar que se ajustara a lo que vimos que necesitaban.

Esta tesis se divide en cinco capítulos. El Capítulo I, llamado Diseño Teórico, explica el problema, los antecedentes, las teorías y conceptos clave, y cómo se midieron las variables. El Capítulo II, Diseño Metodológico, detalla el tipo de investigación, el enfoque, a quién se estudió y cómo se recopilaron los datos. El Capítulo III, Resultados, muestra el análisis de la información obtenida en el trabajo de campo. El Capítulo IV, Discusión de Resultados, interpreta lo encontrado basándose en teorías y estudios anteriores. Por último, el Capítulo V, Sobre la Propuesta de Intervención, introduce una estrategia educativa basada en juegos para ayudar a los niños a ser más autónomos en la escuela.

I: DISEÑO TEÓRICO

1.1 Antecedentes.

Antecedentes internacionales

Cortés, M. & Rosales, L. (2021). Este estudio innovador, llevado a cabo en escuelas de España, se dedicó a analizar en detalle cómo el juego heurístico, una herramienta pedagógica nueva, ayuda a los niños de 2 a 4 años a ser más independientes. La investigación usó un método cualitativo estricto, basado en observar de forma constante y por mucho tiempo las sesiones de juego heurístico. En estas sesiones, los niños jugaban libremente con objetos no estructurados que fueron elegidos con cuidado, como aros de distintos tamaños, telas de diferentes texturas, recipientes de varios materiales, tapones de corcho y plástico, cucharas de madera y otras cosas comunes que se convirtieron en herramientas para aprender.

Los resultados mostraron cambios importantes en cómo se comportaban los niños por sí solos. Vimos que, cuando estaban en un lugar seguro y con cosas divertidas para su edad, los niños jugaban y exploraban por su cuenta. Esto les ayudó a ser más decididos, a controlar mejor sus emociones y su forma de actuar, y a crear sus propias rutinas sin que los adultos les dijeran qué hacer. Los investigadores notaron que los niños encontraban maneras de solucionar los pequeños problemas que aparecían mientras jugaban. Esto hizo que confiaran más en sí mismos y que no se rindieran tan fácil cuando algo era difícil.

Los autores llegaron a la conclusión de que el juego heurístico, al dejar que los niños exploren y descubran por sí solos sin la intervención directa de un adulto, ayuda a que piensen por su cuenta y sean más independientes desde pequeños. Esta investigación sienta las bases

para entender cómo dejar que los niños jueguen libremente con materiales sencillos puede ser una buena forma de enseñarles a ser autónomos en la escuela.

González, P. (2020). El objetivo principal de la investigación de González, realizada en aulas de educación inicial en México, fue observar de cerca cómo el juego heurístico se relaciona con el desarrollo del pensamiento independiente en niños de 3 años. Para ello, usó un método que combinó la observación directa con entrevistas a maestras con experiencia en este tipo de juego. El estudio duró medio año, lo que permitió ver cómo los niños cambiaban poco a poco y registrar las mejoras importantes en su forma de actuar de manera autónoma.

Niños que jugaron de forma heurística tres veces por semana en sesiones de 45 minutos mostraron ser más seguros de sí mismos y tener más iniciativa al interactuar con otros y con su entorno. Esto se notó al comparar sus resultados con los de niños que recibieron instrucción más estructurada. En particular, los investigadores vieron que los primeros eran mejores organizando su espacio de juego, usando materiales de manera creativa, expresando lo que querían y manteniéndose concentrados en lo que elegían hacer por más tiempo.

Las maestras que participaron en las entrevistas contaron que notaron cosas buenas en los niños. Por ejemplo, ahora se sienten más seguros al decidir cosas sencillas y ya no necesitan tanto la ayuda de un adulto para solucionar problemitas. También aprendieron a negociar y a jugar mejor con sus compañeros. Según el estudio, el juego heurístico ayuda a los niños a pensar y a moverse mejor, pero, sobre todo, les enseña a ser más independientes desde chiquitos, dándoles la chance de decidir por sí mismos en un lugar seguro y bien preparado para aprender.

Ribeiro, A. & Sousa, M. (2022). Este estudio cualitativo, que se extendió por ocho meses, se realizó en guarderías portuguesas. Su meta principal fue examinar cómo los juegos heurísticos impulsan la autonomía en niños de 2 a 3 años. Se recurrió a métodos etnográficos, como notas de campo, grabaciones de video de las sesiones de juego y entrevistas a educadoras con experiencia en juegos heurísticos, para entender tanto las reacciones directas de los niños como los resultados a largo plazo de este método en su camino hacia la autonomía.

El estudio se llevó a cabo en tres guarderías distintas, lo que hizo posible la comparación de los resultados entre diversos contextos y confirmó la validez de los hallazgos en diferentes entornos educativos. Los investigadores observaron de manera sistemática las respuestas de los niños a las propuestas de exploración con materiales comunes elegidos con atención, entre ellos objetos naturales como piñas, piedras lisas y conchas, y también elementos hechos por el hombre como tubos de cartón, recipientes de distintos tamaños, cadenas de metal y telas de variadas texturas.

Los resultados más notorios incluyen una mejora gradual y continua en la capacidad de los niños para decidir por sí mismos, lo cual se refleja en su selección de materiales basándose en sus propios intereses, sin depender de la aprobación de un adulto. De igual modo, se notó una mejoría importante en el manejo de sus emociones durante el juego, mostrando una mayor habilidad para afrontar la frustración cuando algo no sale bien y perseverancia ante retos sencillos, sin pedir ayuda inmediata.

Los investigadores registraron cómo los niños creaban sus propios métodos para solucionar problemas al explorar, mostrando inventiva y adaptabilidad. Se observó que, si el adulto solo observa y apoya sin guiar el juego, el niño tiene más opciones para ser

independiente, aprendiendo a decidir según sus gustos y a solucionar conflictos por sí mismo mientras juega.

Araújo, S., Esteves, S. & Marta, M. (2023).

Este estudio reciente, llevado a cabo en instituciones de formación docente en Portugal, examinó las opiniones de estudiantes de pedagogía infantil acerca de cómo el juego heurístico influye en su preparación profesional. Se usó un método cualitativo, con entrevistas detalladas y grupos focales, para hablar con futuros maestros que habían tomado clases teóricas y prácticas sobre juego heurístico en la universidad.

Los resultados indicaron que los futuros pedagogos identificaron el juego heurístico como una forma principal de promover espacios educativos donde los niños participan activamente y con independencia. En estos contextos, los niños interactúan jugando a su propio ritmo y sin imposiciones adultas. Los participantes enfatizaron que esta metodología ayuda a los niños a confiar en sus habilidades, a decidir por sí mismos y a aprender de manera relevante por medio de la exploración libre.

La investigación mostró que la capacitación en juego heurístico cambiaba las ideas pedagógicas de los futuros educadores. Esto los llevaba a valorar más el papel del niño como el actor principal de su aprendizaje y a ver lo importante que es crear espacios educativos que respeten el ritmo de desarrollo de cada niño. Los estudiantes dijeron haber incrementado su capacidad para observar y registrar los procesos de aprendizaje de los niños, y también sus habilidades para diseñar espacios educativos que impulsen la autonomía desde pequeños.

Bilewicz-Kuźnia, B. (2017). Este estudio observacional se dedicó a examinar las estrategias de experimentación y el pensamiento creativo que los niños pequeños muestran durante el juego heurístico. A través de la observación sistemática de ocho sesiones de juego con niños de 2 a 3 años, se documentaron las tácticas que usaron para explorar materiales no estructurados y cómo abordaron de forma creativa los problemas que encontraron durante el juego.

Los resultados indicaron que los pequeños creaban métodos prácticos complejos. Estos se distinguían por la creación de ideas sobre cómo actúan los objetos, pruebas organizadas para confirmar sus teorías y ajustes a sus métodos según lo que encontraban. Se notó que los niños podían concentrarse mucho en sus propias investigaciones y seguían explorando incluso cuando las primeras respuestas no eran las esperadas.

El estudio mostró que el juego heurístico apoya el desarrollo del pensamiento creativo. Esto se hizo claro cuando los niños pudieron encontrar nuevas formas de usar objetos comunes, mezclar materiales de modos inesperados y crear historias originales sobre lo que exploraban. Los niños demostraron una creciente autonomía en la toma de decisiones sobre qué explorar, cómo hacerlo, y cuándo cambiar de actividad, desarrollando gradualmente una mayor confianza en sus propias capacidades de investigación y descubrimiento.

Antecedentes nacionales

Valverde Rodríguez, Y. (2023). Esta investigación, desarrollada en una institución educativa pública del distrito de Ate en Lima, tuvo como propósito central evaluar de manera sistemática el impacto del juego heurístico en el desarrollo de la autonomía infantil en niños de 3 años. La autora puso en marcha un programa de 16 sesiones, de 45 minutos cada una,

donde se usaron materiales reciclados y otros sin estructura definida, elegidos y preparados con esmero para que los participantes pudieran explorar libremente y con seguridad.

El programa incluyó una variedad de materiales como botellas plásticas de diferentes tamaños, tapones de corcho y plástico, tubos de cartón, telas de diversas texturas, cucharas de madera, recipientes metálicos, cadenas de plástico, y elementos naturales como piedras lisas y conchas marinas. Cada sesión se estructuró en tres momentos: preparación del ambiente (10 minutos), exploración libre (40 minutos), y recogida colaborativa de materiales (10 minutos), respetando en todo momento el principio fundamental del juego heurístico de no intervención directa del adulto durante la fase de exploración.

Por medio de la aplicación metódica de una lista de control creada para evaluar acciones independientes, se observó una mejora progresiva y estadísticamente significativa en múltiples habilidades relacionadas con la autonomía infantil. Los resultados mostraron avances notables en la iniciativa para iniciar actividades sin esperar instrucciones del adulto, incrementándose del 35% en la evaluación inicial al 78% en la evaluación final. La capacidad para recoger y organizar materiales de manera independiente mejoró del 28% al 71%, mientras que la autorregulación en situaciones de frustración o conflicto se incrementó del 31% al 69%.

La investigación documentó también mejoras cualitativas significativas en el comportamiento de los niños, observándose mayor seguridad para explorar nuevos materiales, incremento en la duración de la concentración en actividades autoelegidas, desarrollo de estrategias personales para resolver pequeños problemas, y mayor disposición para colaborar con pares sin requerir mediación del adulto. Se concluyó que el juego heurístico es una estrategia efectiva y viable para fomentar la autonomía en contextos

educativos peruanos, en tanto respeta los ritmos individuales de desarrollo y permite al niño descubrir por sí mismo soluciones a sus necesidades dentro del aula.

Torres, M. (2021). Este estudio correlacional, realizado en instituciones educativas públicas y privadas de Cajamarca, analizó de manera exhaustiva cómo las estrategias lúdicas, especialmente el juego libre y heurístico, inciden en el desarrollo de la autonomía infantil en niños de 3 a 5 años. La investigación empleó un diseño cuantitativo con alcance descriptivo-correlacional, trabajando con una muestra de 120 niños distribuidos en seis instituciones educativas diferentes, lo que permitió obtener resultados representativos y generalizables al contexto regional.

La metodología incluyó la aplicación de instrumentos estandarizados para evaluar el nivel de autonomía infantil, así como escalas de observación para documentar la frecuencia e intensidad de la participación de los niños en actividades lúdicas no dirigidas. Durante cuatro meses, se llevaron a cabo sesiones de juego heurístico dos veces por semana. Se usaron materiales locales y reciclados acordes con las condiciones socioeconómicas de las escuelas participantes.

Los resultados mostraron correlaciones positivas y estadísticamente significativas entre la participación regular en actividades de juego libre y heurístico y el desarrollo de la autonomía infantil. Los niños que participaron de manera continua en actividades de exploración libre presentaban mayor disposición a actuar sin ayuda del adulto ($r = 0.67, p < 0.01$), mayor conciencia y respeto de normas básicas de convivencia ($r = 0.59, p < 0.01$), y una actitud más segura y confiada frente a nuevas experiencias y desafíos ($r = 0.71, p < 0.01$).

La autora enfatizó que el papel del profesor como mediador y observador activo, en lugar de instructor directivo, fue clave para crear ambientes educativos donde los niños podían actuar por sí mismos y aumentar su independencia con el tiempo. Se notó que las escuelas donde los profesores recibieron formación en métodos de juego libre mostraron mejores resultados en el desarrollo de la autonomía de los niños, lo que indica la necesidad de una formación continua de los profesores en esta área.

Urbina, M. & Aguinaga, M. (2020). Este estudio, efectuado en colegios de Lima Metropolitana, buscó examinar cómo el juego, como herramienta de enseñanza, influye en la formación de la identidad y la independencia de niños menores de seis años. Se usó un método mixto que unió el estudio cuantitativo de datos sacados de observaciones con el estudio cualitativo de entrevistas a profesores y padres, dando una visión completa de cómo el juego influye en el crecimiento de los niños.

El estudio se llevó a cabo a lo largo de un año escolar, con un grupo de 200 niños de diez colegios de distintos niveles socioeconómicos. Se aplicaron programas de juego libre y dirigido, con sesiones de juego heurístico, simbólico y cooperativo. Se valoró el impacto de estos juegos en el desarrollo de la autonomía, la autoestima y la capacidad de toma de decisiones de los niños.

Los resultados muestran que en Perú hay un bajo desarrollo de la identidad y autonomía infantil, debido a prácticas educativas tradicionales que limitan la independencia y toma de decisiones de los niños. La aplicación de juegos mejoró varios indicadores de desarrollo autónomo: la iniciativa personal subió del 42% al 76%, la autorregulación emocional pasó del 38% al 69%, y las habilidades para resolver problemas aumentaron del 35% al 72%.

El estudio enfatizó que el juego es clave para el completo desarrollo de los niños pequeños, en especial cuando no tienen muchas opciones para explorar por sí mismos. Los autores creen que usar programas de juego libre y heurístico bien planeados puede ayudar mucho a mejorar las fallas del sistema educativo peruano. Esto daría a los niños la oportunidad de ser más independientes y formar una buena imagen de sí mismos desde que son pequeños.

Maldonado Palacios, B. (2022). Este estudio cualitativo, con un alto número de citas académicas (116), examinó el papel de los maestros de preescolar en el desarrollo de la autonomía en niños de 3 años, una edad clave para crear hábitos de independencia y autorregulación. Se usó una metodología etnográfica que involucró observaciones participantes extensas, entrevistas detalladas con maestros con experiencia y análisis de documentos pedagógicos de las instituciones.

Durante seis meses, se hizo una investigación en un colegio privado de Miraflores. El objetivo fue ver cómo cambiaban las clases de los profesores y cómo esto afectaba a los alumnos para que aprendieran por sí mismos. Se tomaron notas de cómo daban clase los profesores que mejor ayudan a los niños a ser independientes. Así, se encontraron algunas ideas y métodos que se pueden usar en otros colegios.

Los resultados indican que los profesores que mejor fomentan la autonomía en los niños tienden a actuar más como guías y observadores atentos que como instructores directos. Estos profesores muestran aptitudes particulares para crear entornos de aprendizaje que incentivan la toma de decisiones por cuenta propia, ofrecen materiales y recursos fáciles de usar que permiten a los niños actuar de forma independiente, y establecen horarios flexibles que consideran el ritmo de desarrollo de cada niño.

El estudio reveló que las actitudes y métodos docentes más productivos involucraban: la elaboración de preguntas reflexivas que fomentaban la capacidad de los estudiantes para tomar decisiones, la aplicación de espacios de juego libre con supervisión, pero sin dirección, el establecimiento de reglas comprensibles y adaptables que permitían a los niños controlar su comportamiento, y el registro ordenado del avance individual en el desarrollo de la independencia. Se concluyó que la formación docente específica en estrategias para promover la autonomía infantil es fundamental para mejorar la calidad de la educación inicial en el contexto peruano.

Cadillo Rios, H. (2024). Este estudio reciente, llevado a cabo en Huacho, buscó determinar cómo se relacionan los juegos heurísticos con el desarrollo psicomotriz en alumnos de primer grado. La investigación amplió el rango de edad típico en este tipo de estudios. Se usó un diseño correlacional cuantitativo con una muestra de 80 estudiantes de 6 años.

El estudio aplicó sesiones de juego heurístico ajustadas a las particularidades y requerimientos de niños en edad escolar. Se usaron materiales más intrincados y estimulantes que los que se suelen dar a niños de preescolar, como rompecabezas 3D, materiales de construcción sin diseño previo, objetos de distintos pesos y texturas, y herramientas sencillas. Esto buscaba que los niños exploraran ideas básicas de física al manipular directamente los objetos.

Los resultados obtenidos apoyan la hipótesis planteada: existe una relación positiva entre el uso de juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz en estudiantes de primer grado ($r = 0.73$, $p < 0.01$). Se notaron avances específicos en coordinación motora fina,

planeación motriz, integración sensorial y autorregulación, especialmente en tareas que demandan concentración y precisión.

El análisis también registró ventajas en el desarrollo de la autonomía. Se notó que niños que jugaban regularmente al juego heurístico mostraban más independencia al ordenar sus materiales, eran más persistentes con tareas difíciles y trabajaban mejor solos sin necesidad de que un adulto los vigilara todo el tiempo. Estos resultados sugieren que las ventajas del juego heurístico van más allá de la educación infantil, y siguen siendo importantes en los primeros años de primaria.

1.2 Bases Teóricas

Teoría del Juego Heurístico de Elinor Goldschmied (actualizada por Vega Martínez y Rodríguez Dávila, 2021)

El juego heurístico, conceptualizado originalmente por Elinor Goldschmied en la segunda mitad del siglo XX, ha sido recientemente revalorizado y actualizado por investigadores contemporáneos que destacan su eficacia como herramienta pedagógica fundamental para promover la autonomía infantil en contextos educativos del siglo XXI. Según Vega Martínez y Rodríguez Dávila (2021), el juego heurístico constituye una metodología activa e innovadora que permite a los niños de 1 a 3 años manipular libremente materiales no estructurados, tales como tapones de diferentes materiales, cucharas de madera, recipientes de diversos tamaños, pañuelos de texturas variadas, esponjas naturales, cadenas metálicas, entre otros objetos cotidianos cuidadosamente seleccionados, sin la intervención directa del adulto durante el proceso de exploración.

Esta metodología pedagógica se fundamenta en principios científicos sólidos que reconocen la curiosidad natural del niño como motor principal del aprendizaje y el desarrollo. El término "heurístico" deriva del griego "heuriskein", que significa "descubrir" o "encontrar", y hace referencia al proceso mediante el cual los niños construyen conocimiento a través de la exploración activa y la experimentación directa con su entorno físico. Este enfoque respeta profundamente los ritmos individuales de desarrollo y reconoce al niño como un investigador nato, capaz de formular hipótesis implícitas sobre el funcionamiento del mundo y de verificarlas a través de la manipulación concreta de objetos.

El juego heurístico se caracteriza por su enfoque exploratorio e independiente, donde el niño descubre por sí mismo las propiedades físicas de los objetos, las relaciones espaciales entre ellos, y las posibilidades de transformación que ofrecen cuando se combinan de diferentes maneras. A través de esta exploración espontánea y autodirigida, los niños desarrollan progresivamente competencias fundamentales para su autonomía: la iniciativa personal para comenzar y sostener actividades sin esperar instrucciones del adulto, la capacidad de organización espacial y temporal de sus propias actividades, la autorregulación emocional y conductual durante períodos prolongados de concentración, la toma de decisiones basada en sus propios intereses y motivaciones, y la persistencia frente a desafíos que requieren múltiples intentos para ser resueltos.

La estructura metodológica del juego heurístico se basa en el respeto absoluto del ritmo individual de cada niño y en la confianza plena en las capacidades naturales de exploración e investigación que poseen desde el nacimiento. Esta confianza se traduce en la creación de ambientes preparados donde los materiales están organizados de manera accesible y segura, pero donde el adulto se abstiene de dirigir, corregir o evaluar las acciones

del niño durante el proceso de exploración. Esta falta de intervención directa no significa abandono o desinterés. Más bien, representa un acompañamiento que exige del educador la capacidad de observar, documentar y analizar los procesos de aprendizaje de los niños.

Estudios recientes, como los de Pérez de la Vega y Contreras (2022), sugieren que un ambiente bien preparado y la observación cuidadosa de los adultos, sin influir directamente en la exploración, permiten que los niños actúen libremente según sus deseos e intereses, lo que aumenta su seguridad y control sobre su entorno. Esta sensación de control y capacidad es clave para el desarrollo de la autonomía infantil, ya que les da a los niños pruebas de que pueden cambiar su entorno y alcanzar sus propias metas.

La teoría sugiere que el juego heurístico es una estrategia central en la educación inicial actual para fomentar la autonomía en los niños desde temprana edad. Este juego les da oportunidades importantes para practicar la toma de decisiones, la solución de problemas, la autorregulación y la construcción de conocimiento por sí mismos. Este método está en sintonía con los enfoques pedagógicos actuales que ven al niño como el actor principal de su aprendizaje y que valoran el respeto por el desarrollo natural, en lugar de acelerarlo o dirigirlo de forma artificial desde la perspectiva adulta.

Teoría del Desarrollo de la Autonomía en la Primera Infancia (Montessori y Erikson actualizados)

En la educación infantil de hoy, un objetivo central es que los niños pequeños desarrollen autonomía. Varias teorías coinciden en que esta etapa es crucial para formar su personalidad y habilidades importantes. Los trabajos iniciales de María Montessori y Erik Erikson han sido revisados y ampliados por investigadores actuales, quienes han estudiado cómo los niños ganan independencia y aprenden a controlarse a sí mismos.

María Montessori fue una de las primeras educadoras en destacar la importancia fundamental de permitir al niño "hacer por sí mismo" como principio rector de toda práctica educativa auténtica. Según Almeida y Rivas (2023), el modelo Montessori sigue siendo una base teórica fuerte e indispensable para fomentar la autonomía infantil en la educación del siglo XXI. Estos investigadores creen que un ambiente bien estructurado, con materiales al alcance y adecuados para el desarrollo, más la libertad de elegir, explorar y actuar sin la supervisión constante del adulto, ayuda a que los niños confíen más en sí mismos, disciplina interna basada en la autorregulación más que en el control externo, y un sentido profundo de responsabilidad hacia sí mismo y hacia su entorno.

El enfoque montessoriano actualizado enfatiza que la autonomía no se desarrolla como resultado de la permisividad o la ausencia de estructura, sino que requiere de ambientes cuidadosamente preparados donde cada elemento tiene un propósito específico y donde las oportunidades de elección están enmarcadas dentro de límites claros y consistentes. Esta perspectiva reconoce que los niños pequeños necesitan estructura y predictibilidad para sentirse seguros, pero que dentro de esa estructura deben tener múltiples oportunidades para ejercer su independencia y tomar decisiones significativas sobre su propio aprendizaje y desarrollo.

Desde una perspectiva psicosocial complementaria, Erik Erikson propuso que durante la segunda etapa del desarrollo psicosocial, denominada "autonomía versus vergüenza y duda", que se sitúa aproximadamente entre los 18 meses y los 3 años de edad, el niño experimenta una necesidad fundamental de ejercer control sobre sus decisiones y acciones para formar una identidad autónoma sólida y positiva. Investigaciones actuales como las desarrolladas por Navarro y Salcedo (2021) resaltan que cuando el entorno familiar y

educativo no favorece estas experiencias de autonomía —ya sea por sobreprotección excesiva, control rígido, o exceso de dirección adulta— se pueden generar sentimientos profundos de duda personal, dependencia emocional, y baja autoestima que pueden persistir durante toda la vida.

Estas condiciones adversas impiden el desarrollo saludable de la autonomía y subrayan la necesidad urgente de implementar estrategias pedagógicas específicas, como el juego heurístico, que faciliten este proceso crucial en contextos escolares formales. La teoría de eriksoniana, en su versión actual, pone de relieve que la autonomía infantil no surge de forma aislada. Es necesario que los niños tengan acceso a oportunidades organizadas que les permitan lograr el éxito al intentar ser independientes. A su vez, deben recibir comentarios positivos sobre sus habilidades y fortalecer su seguridad para superar retos adecuados a su edad.

Los investigadores actuales han notado que el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana se presenta en varias áreas conectadas que deben considerarse juntas en cualquier plan de enseñanza. La autonomía física se refiere a la capacidad del niño para hacer actividades básicas como cuidarse a sí mismo y usar objetos sin que un adulto lo ayude todo el tiempo. La autonomía emocional incluye la capacidad de reconocer, expresar y controlar las propias emociones de una manera que sea apropiada para su edad. La autonomía social tiene que ver con la capacidad de interactuar con otros niños y adultos por sí mismo, solucionar problemas sencillos y participar en actividades grupales sin que alguien tenga que intervenir constantemente. La autonomía cognitiva se manifiesta en la capacidad de tomar decisiones, solucionar problemas y construir conocimiento por sí mismo.

En el panorama actual, unir las ideas de Montessori y Erikson indica que el crecimiento de la autonomía necesita un buen equilibrio entre libertad y normas, entre ser independiente y tener apoyo, y entre afrontar retos y sentirse seguro. Se puede llegar a este equilibrio por medio de métodos de enseñanza que respeten los procesos normales de desarrollo, que ofrezcan opciones reales para decidir y que confíen en que los niños pueden manejar su propio aprendizaje si se les da lo que necesitan.

Teoría del Aprendizaje Constructivista (Piaget y Vygotsky actualizados)

El constructivismo es una de las teorías de aprendizaje más influyentes. Ayuda a entender cómo los niños construyen su conocimiento a través de la interacción con el mundo que les rodea. Esta perspectiva teórica, desarrollada originalmente por Jean Piaget y Lev Vygotsky, ha sido enriquecida y actualizada por investigadores contemporáneos que han profundizado en la comprensión de los procesos mediante los cuales los niños pequeños desarrollan tanto conocimientos específicos como habilidades generales de autonomía y autorregulación.

Jean Piaget propuso que, durante la etapa preoperacional, que se extiende aproximadamente de los 2 a los 7 años de edad, los niños aprenden de manera más efectiva mediante la manipulación concreta y directa de objetos físicos y a través del juego simbólico que les permite representar y transformar mentalmente sus experiencias. Morales y Quispe (2020) actualizan esta perspectiva señalando que, en niños de 3 años específicamente, el uso de objetos reales en contextos de juego libre y no dirigido —como los que propone el juego heurístico— permite fortalecer estructuras cognitivas esenciales como la clasificación de objetos según múltiples criterios, la seriación de elementos según diferentes propiedades, y la comprensión de la permanencia del objeto en situaciones complejas.

Estas vivencias, que implican la manipulación directa y la exploración sin restricciones, no solo fomentan el conocimiento lógico-matemático. También cultivan aptitudes metacognitivas, vitales para actuar con autonomía y planificación. Los niños aprenden a cuestionar el funcionamiento de los objetos, a plantear hipótesis sobre relaciones causales, a diseñar estrategias para comprobar sus suposiciones y a ajustar sus métodos según los resultados. Estas habilidades de pensamiento científico elemental forman la base cognitiva para la autonomía intelectual y la capacidad de aprendizaje autodirigido.

Desde una óptica piagetiana renovada, se subraya que el desarrollo cognitivo y la autonomía se entrelazan y potencian mutuamente. Al ofrecer a los niños escenarios donde puedan explorar, experimentar y aprender por cuenta propia, no solo adquieren conocimientos sobre objetos y sus interrelaciones, sino que también fortalecen la confianza en sus habilidades de indagación y solución de problemas. Esta seguridad cognitiva fomenta la apertura a nuevos desafíos, la perseverancia ante las complicaciones y una mayor independencia al decidir qué y cómo explorar.

Dentro del marco socioconstructivista propuesto por Lev Vygotsky, la autonomía no emerge de forma aislada o individual. Más bien, se origina en las interacciones culturalmente mediadas con otros miembros más capacitados de la comunidad. Céspedes y León (2022) emplean la zona de desarrollo próximo para indicar que el adulto debe proporcionar un andamiaje pedagógico sensible. Esto permite que el niño actúe con mayor independencia al recibir el apoyo necesario para alcanzar niveles de competencia que no podría lograr solo.

Dentro del juego heurístico, el andamiaje vygotkiano se observa en la organización del espacio, en la selección y fácil acceso a los materiales, y en la observación activa del profesor, quien documenta el proceso sin intervenir directamente en la exploración del niño.

Esta intervención sutil respeta la iniciativa del niño y fomenta la autorregulación, ofreciendo seguridad y estructura que hacen que la exploración sea productiva.

La teoría vygotskiana moderna reconoce el papel central del lenguaje en el desarrollo de la autonomía. El lenguaje ayuda a los niños a planear, pensar sobre lo que han vivido y compartir lo que aprenden. En el juego heurístico, los niños suelen hablar de lo que quieren hacer, lo que ven y cómo exploran. Esto ayuda a desarrollar habilidades de autorregulación verbal, que son importantes para la autonomía cognitiva y emocional.

Ambas perspectivas constructivistas coinciden en que el juego es una forma clave y espontánea para que los niños construyan conocimientos y desarrollen habilidades personales, como la autonomía. Dar a los niños la libertad de elegir qué explorar y cómo, junto con tiempo suficiente para desarrollar sus propias formas de aprender, y evitar corregirlos o dirigirlos constantemente, ayuda a fortalecer su capacidad para actuar de forma independiente en diferentes situaciones, ya sean en la escuela, en casa o con amigos.

La unión actual de las ideas de Piaget y Vygotsky propone que, para que la autonomía se desarrolle bien, es preciso un equilibrio cambiante entre la exploración personal sin restricciones y la relación social guiada. También requiere un balance entre la creación de conocimiento propio y la participación en costumbres culturales claves, así como entre la independencia al pensar y el trabajo con otros. Este equilibrio intrincado se puede alcanzar con métodos como el juego heurístico, que toman en cuenta que los niños deben explorar y hallar cosas por sí solos, y que necesitan sentirse parte de un grupo de aprendizaje que valora y apoya lo que hacen para investigar y crecer.

1.3 Bases conceptuales

Para entender bien este estudio, es clave definir los conceptos básicos que lo sustentan. Estos términos ayudan a definir de qué trata la investigación y guían el desarrollo del programa que se propone, así como su uso en la educación infantil.

Juego heurístico

El juego heurístico es una propuesta pedagógica nueva y con base científica. Se enfoca en que los niños pequeños, entre 1 y 3 años, exploren objetos comunes por su cuenta. Vega Martínez y Rodríguez Dávila (2021) lo ven como una experiencia educativa organizada. Aquí, los niños manipulan materiales sencillos (como tapas de varios tamaños y materiales, recipientes de distintos tipos, cintas de diferentes texturas, piedras suaves, cucharas de madera y cosas de la naturaleza como conchas y piñas). Estos objetos se eligen con cuidado y los niños los usan sin que un adulto les diga qué hacer. Esto ayuda a que sean curiosos, tomen decisiones por sí mismos y prueben cosas con sus sentidos de manera ordenada.

El juego heurístico sitúa al niño como agente central de su aprendizaje. A través de la exploración autónoma, establece vínculos físicos entre objetos, los categoriza bajo criterios personales que refina con la práctica y los reorganiza espacialmente según sus propios intereses y motivaciones internas. El término heurístico, derivado del griego *heuriskein* (descubrir), se refiere a la construcción independiente de conocimiento que el niño realiza en este tipo de juego. Lo hace sin instrucciones directas, correcciones o evaluaciones externas sobre la validez de sus acciones.

Estudios recientes, como los de Pérez de la Vega y Contreras (2022), señalan que el juego heurístico apoya el desarrollo de la autonomía en niños. Este tipo de juego permite que los niños exploren sin instrucciones estrictas o correcciones frecuentes, lo que fomenta su iniciativa personal, pensamiento independiente, concentración y resolución de pequeños problemas. Este método considera los ritmos individuales de desarrollo y los diferentes estilos de aprendizaje, dando a cada niño la oportunidad de desarrollar sus puntos fuertes mientras adquiere habilidades esenciales para la vida.

El juego heurístico se diferencia de otros tipos de juego debido a su estructura particular. Esta estructura abarca la preparación minuciosa del entorno, la selección adecuada de materiales seguros y estimulantes, la organización temporal de las sesiones, y el rol del adulto, quien actúa como observador activo, sin intervenir directamente. Esta estructura aparentemente simple requiere de conocimientos pedagógicos sofisticados y habilidades específicas de observación, documentación, y análisis de los procesos de aprendizaje infantil.

Autonomía infantil

La autonomía en la infancia se refiere a la capacidad progresiva y multidimensional que desarrolla el niño para actuar por sí mismo, tomar decisiones apropiadas para su edad y contexto, y responsabilizarse gradualmente de ciertas acciones cotidianas, todo ello en función de su etapa específica de desarrollo cognitivo, emocional, social y físico. Según Almeida y Rivas (2023), la autonomía infantil no solo implica independencia funcional observable en acciones concretas como vestirse, alimentarse, o guardar materiales de manera organizada, sino también la capacidad más compleja de elegir entre alternativas disponibles, planificar secuencias de acciones para lograr objetivos autoestablecidos, persistir en tareas desafiantes sin desanimarse ante las dificultades iniciales, y regular el propio

comportamiento emocional y social de acuerdo con normas internalizadas más que por temor a sanciones externas.

Durante los primeros años de vida, particularmente entre los 2 y 4 años de edad, la autonomía se manifiesta en pequeños pero significativos actos de iniciativa personal y exploración independiente, que deben ser reconocidos, respetados y promovidos sistemáticamente desde las instituciones educativas y las familias. Tales acciones abarcan la selección libre de actividades atractivas, la constancia en tareas escogidas personalmente por lapsos adecuados a la edad, la solución autónoma de problemas sencillos que se presentan al jugar, la manifestación explícita de gustos y requerimientos, y la intervención no forzada en hábitos de orden y aseo del entorno.

La educación temprana tiene un papel fundamental en el desarrollo de la autonomía. Proporciona un ambiente seguro y con estructura pedagógica, donde los niños practican la independencia sin miedo a equivocarse o a recibir juicios negativos. En este ambiente educativo, métodos como el juego heurístico son valiosos porque permiten a los niños actuar con libertad dentro de límites claros, aprender de la experiencia y desarrollar una autoimagen positiva como individuos capaces y competentes.

El desarrollo de la autonomía en los niños es un camino que avanza poco a poco y no siempre de forma directa. Para que los niños sean más independientes, necesitan muchas opciones para poner en práctica sus habilidades, recibir comentarios positivos cuando se esfuercen y lograr completar tareas que sean un poco más difíciles cada vez. No se puede hacer que este proceso vaya más rápido, pero se puede ayudar con métodos de enseñanza correctos que respeten el tiempo de cada niño y ofrezcan retos adecuados para cada edad.

Exploración libre

La exploración libre es una estrategia metodológica clave en la educación inicial actual. En ella, se permite que los niños interactúen con objetos, materiales, lugares o situaciones sin instrucciones fijas, sin objetivos de aprendizaje definidos por el adulto y sin evaluaciones formales de los resultados. Esto ayuda a su curiosidad natural, su iniciativa personal y su capacidad de examinar el entorno físico y social.

Según Céspedes y León (2022), esta manera específica de interactuar con el entorno fomenta la autonomía infantil de forma integral. Esto se debe a que el niño decide por sí mismo qué hacer con los materiales, cómo usarlos según sus intereses y por cuánto tiempo explora. También decide cuándo cambiar de actividad o de estrategia. Estas decisiones, aunque parezcan sencillas, requieren habilidades cognitivas complejas como la planificación, la evaluación de opciones, la toma de decisiones y la autorregulación emocional y temporal.

Dentro del juego heurístico, la base de la experiencia educativa es la exploración libre. Al no tener reglas fijas, objetivos de aprendizaje preestablecidos, o resultados esperados por un adulto, el niño se concentra en encontrar, comparar, clasificar, combinar y transformar elementos a su manera, guiado por su curiosidad. Esta libertad para explorar estimula el pensamiento lógico y la creatividad, y refuerza la confianza del niño en sus decisiones y capacidades para resolver problemas.

La exploración libre requiere de condiciones específicas para ser verdaderamente efectiva: un ambiente físico seguro y apropiadamente preparado, materiales diversos y estimulantes que ofrezcan múltiples posibilidades de manipulación, tiempo suficiente para que los procesos de investigación se desarrollen sin presiones temporales, y adultos que

comprendan y respeten el valor intrínseco de estos procesos de descubrimiento independiente.

Materiales no estructurados

Los materiales no estructurados son objetos cotidianos, elementos naturales, o productos reciclados que no tienen una forma específica, predeterminada, o "correcta" de uso, lo cual permite al niño utilizarlos de múltiples maneras creativas e innovadoras según su imaginación, sus intereses personales, sus motivaciones intrínsecas, y sus necesidades específicas de exploración y experimentación. Ejemplos representativos de estos materiales incluyen cucharas de madera de diferentes tamaños, tubos de cartón de diversas dimensiones, piedras lisas de formas variadas, telas de texturas contrastantes, botones de múltiples colores y tamaños, recipientes plásticos o metálicos de diferentes capacidades, cadenas de diversos materiales, elementos naturales como conchas marinas, piñas, castañas, y una amplia variedad de objetos seguros que pueden encontrarse en el entorno cotidiano.

Según Torres y Arce (2021), estos materiales ofrecen infinitas posibilidades de juego, exploración, experimentación, y aprendizaje, ya que no están condicionados por una función específica establecida por el fabricante o por convenciones sociales rígidas sobre su uso "apropiado". Al manipular estos objetos de manera libre y creativa, los niños experimentan directamente una amplia gama de texturas, sonidos, pesos, temperaturas, formas, y propiedades físicas, lo cual enriquece significativamente su desarrollo sensorial, perceptual, y cognitivo, mientras construyen comprensiones cada vez más sofisticadas sobre las propiedades de la materia y las relaciones espaciales.

Además de sus beneficios cognitivos y sensoriales, los materiales no estructurados tienen ventajas pedagógicas específicas para el desarrollo de la autonomía. Al no existir una

forma "correcta" predeterminada de usarlos, se reduce significativamente el riesgo de frustración asociado con el fracaso en tareas específicas, y se estimula la autonomía y la confianza personal, pues el niño se siente completamente libre para decidir cómo interactuar con cada objeto sin temor a cometer errores o a recibir correcciones del adulto.

Los materiales no estructurados también promueven la creatividad, la flexibilidad cognitiva, y el pensamiento divergente, ya que cada objeto puede transformarse en múltiples herramientas, juguetes, o elementos de construcción según la imaginación y las necesidades del momento. Esta versatilidad permite que los mismos materiales mantengan su interés y desafío durante períodos prolongados, adaptándose naturalmente al crecimiento y desarrollo del niño.

Autonomía en la educación inicial

La autonomía en la educación inicial se concibe como una competencia clave y transversal para el desarrollo integral del niño, constituyendo uno de los aprendizajes fundamentales y prioritarios del nivel según el Currículo Nacional de la Educación Básica establecido por el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2017). Esta competencia implica que el niño pueda tomar decisiones apropiadas sobre sus acciones cotidianas, actuar con independencia progresiva en situaciones familiares y nuevas, desarrollar habilidades específicas para enfrentar retos y desafíos apropiados para su edad, y construir gradualmente una imagen positiva de sí mismo como persona capaz y competente.

En el aula de educación inicial, fomentar la autonomía demanda un ambiente físico accesible y comprensible para los niños. Esto implica proveer materiales seguros y adecuados que puedan usar por sí mismos, establecer rutinas flexibles que respeten el ritmo de cada uno

y darles oportunidades reales para participar en su aprendizaje y en las actividades diarias del aula.

Valverde (2023) indica que la autonomía en niños de 3 años no se consigue con órdenes directas, discursos sobre la importancia de ser independiente o forzando su desarrollo. Por el contrario, se construye a través de experiencias significativas, repetidas, y progresivamente más complejas donde los niños puedan explorar libremente, experimentar con diferentes posibilidades, equivocarse sin temor al juicio negativo, corregirse a sí mismos a través de la experiencia directa, y volver a intentar con mayor conocimiento y confianza, tal como lo permite y facilita el juego heurístico cuando se implementa de manera apropiada y sistemática.

La autonomía en educación inicial se manifiesta en múltiples dimensiones interrelacionadas: la autonomía física (capacidad para realizar actividades de autocuidado y manipulación de objetos), la autonomía emocional (habilidad para reconocer y regular las propias emociones), la autonomía social (competencia para interactuar apropiadamente con otros), y la autonomía cognitiva (capacidad para tomar decisiones y resolver problemas de manera independiente). Todas estas dimensiones se desarrollan de manera integrada y se refuerzan mutuamente cuando se proporcionan las condiciones educativas apropiadas.

Estrategias pedagógicas

Las estrategias pedagógicas en educación inicial se definen como el conjunto de acciones planificadas, fundamentadas teóricamente, y sistemáticamente implementadas que realizan los educadores para facilitar, promover, y enriquecer los procesos de aprendizaje y desarrollo integral de los niños pequeños. Estas estrategias incluyen la organización del ambiente físico y temporal, la selección y presentación de materiales educativos, las formas

de interacción entre adultos y niños, los métodos de observación y documentación de los procesos de aprendizaje, y las modalidades de evaluación del desarrollo infantil.

Dentro del desarrollo de la independencia en los niños, las estrategias de enseñanza más útiles son las que respetan cómo crecen de forma natural. Estas estrategias deben dar opciones reales para que tomen decisiones, confiar en que los niños pueden dirigir su propio aprendizaje y encontrar un buen balance entre libertad y estructura, independencia y ayuda, y retos y seguridad.

El juego heurístico es una buena forma de enseñar porque ayuda a la independencia al incluir estos elementos de forma lógica y organizada. Aunque el entorno y los materiales estén bien organizados, los niños tienen total libertad para usarlos como quieran. Presenta desafíos apropiados para la edad a través de la variedad y complejidad de los objetos disponibles, pero garantiza seguridad a través de la selección cuidadosa y la supervisión apropiada. Confía en las capacidades de los niños para dirigir su propia exploración, pero proporciona el apoyo necesario a través de la presencia atenta y la observación sistemática del adulto.

Las estrategias pedagógicas efectivas para el desarrollo de la autonomía requieren de educadores que comprendan profundamente los procesos de desarrollo infantil, que posean habilidades específicas de observación y documentación, que puedan crear ambientes educativos ricos y estimulantes, y que tengan la paciencia y la confianza necesarias para permitir que los niños aprendan a su propio ritmo y de acuerdo con sus propios intereses y motivaciones.

CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Tipo de investigación:

El presente estudio se enmarca dentro del tipo de investigación básica, también denominada investigación pura o fundamental, ya que busca comprender, describir y analizar de manera sistemática y rigurosa cómo el uso del juego heurístico como estrategia pedagógica contribuye al desarrollo de la autonomía en niños de 3 años, sin necesidad de manipular directamente las variables de estudio ni de implementar intervenciones experimentales controladas. Hernández, Fernández y Baptista (2021) señalan que la investigación básica expande el saber científico actual sobre temas educativos particulares. Aporta ideas teóricas y datos clave que luego sirven en situaciones reales para subir la calidad de la enseñanza infantil.

Este tipo de investigación se centra en crear saberes científicos sólidos en vez de solucionar problemas prácticos urgentes. Aun así, sus resultados influyen de forma directa en las prácticas de enseñanza preescolar. La investigación básica ayuda a entender a fondo cómo aprenden y se desarrollan los niños, dando bases teóricas y datos para crear estrategias pedagógicas más útiles y adecuadas a sus características y necesidades concretas.

En el contexto específico de este estudio, la investigación básica permite examinar de manera detallada y sistemática la relación existente entre el juego heurístico como metodología pedagógica y el desarrollo de la autonomía infantil, contribuyendo al cuerpo de conocimiento científico sobre estrategias efectivas para promover la independencia, la toma de decisiones, la autorregulación, y la iniciativa personal en niños de 3 años. Los resultados

mejoran la forma en que entendemos cómo los niños aprenden a ser independientes. Aportan pruebas de que ciertos métodos funcionan para ayudar en este proceso dentro de las escuelas.

Este estudio usa un enfoque cuantitativo, con recolección y análisis de información a través de listas de verificación. Esto ayuda a encontrar patrones, medir lo que se puede observar y conectar diferentes aspectos, lo que asegura que los resultados se interpreten de forma objetiva (Creswell & Creswell, 2018).

2.2. Nivel de investigación y Diseño de la investigación

2.2.1 Nivel de investigación

El presente estudio es descriptivo y propositivo. Este tipo de investigación combina la descripción y la propuesta para entender mejor el objeto de estudio. La parte descriptiva busca detallar la situación actual del desarrollo de la independencia en un grupo de niños de 3 años. Esto se relaciona con las sesiones de juego heurístico que se aplican. Se documentan las conductas independientes que se ven y se examinan sus características, frecuencia y cómo cambian con el tiempo.

La parte propositiva del estudio se centra en sugerir una propuesta pedagógica que sea práctica y tenga bases científicas. Esta propuesta busca mejorar el desarrollo de la independencia en niños de 3 años usando el juego heurístico de forma constante. La propuesta se basa en lo que se encontró en la fase descriptiva, uniendo datos con teorías para crear una intervención pedagógica que responda a las necesidades encontradas.

Así, el estudio no solo describe lo que se observa, sino que también sugiere una solución didáctica que es nueva, práctica y se puede copiar en el contexto educativo peruano, sobre todo en centros de educación inicial para niños de 3 años. Esta mezcla de descripción y propuesta ayuda a generar conocimiento teórico y práctico. De esta manera, se contribuye

a entender el desarrollo de la independencia en los niños y a diseñar estrategias pedagógicas que funcionen para promover este desarrollo en contextos reales.

2.2.2 Diseño de la investigación

Se adoptó un diseño no experimental transversal. Esto implica que las variables independientes no se manipularon deliberadamente y los datos se recolectaron en un solo periodo. En este tipo de diseños, los fenómenos se observan, registran y analizan tal como se presentan en su entorno natural, sin que el investigador interfiera para cambiar o regular las condiciones en que se muestran las variables estudiadas.

Este método es bueno para estudiar cómo los niños crecen para ser independientes en las escuelas. Permite ver y registrar los comportamientos independientes que los niños muestran cuando juegan libremente. No se agregan cosas artificiales que podrían cambiar los resultados. Este plan respeta el crecimiento natural de los niños y ayuda a obtener información real sobre cómo los niños usan las oportunidades para explorar y decidir por sí mismos a través del juego.

El diseño transversal del estudio implicó la recolección de datos en un periodo específico. Esto nos dio una imagen detallada del nivel de autonomía de los niños cuando jugaron en sesiones estructuradas de juego heurístico. Este enfoque es bueno para el estudio, ya que permite documentar las primeras manifestaciones de autonomía que surgen durante las sesiones de juego, sin necesidad de seguimientos largos que podrían incluir variables relacionadas con el desarrollo natural de los niños con el paso del tiempo.

El diseño transversal posibilita la ejecución del estudio en el entorno escolar definido, ya que permite la recolección de datos dentro de los plazos y con los recursos disponibles. A su vez, proporciona información suficiente para alcanzar los objetivos planteados y obtener

conclusiones válidas sobre la relación entre el juego heurístico y el desarrollo de la autonomía en los niños.

2.3 Población y muestra:

Este estudio incluye a todos los niños de 3 años inscritos en el aula de esa edad en la Institución Educativa Inicial Pública de Gestión Privada Santa Ana-San Francisco de Asís, situada en el distrito de Huamachuco, provincia de Sánchez Carrión, en la región de La Libertad. Esta institución educativa se caracteriza por atender a familias de nivel socioeconómico medio y medio-bajo de la zona urbana de Huamachuco, proporcionando servicios educativos de calidad en el nivel inicial con un enfoque integral que considera las dimensiones cognitiva, emocional, social, y física del desarrollo infantil.

La muestra fue seleccionada mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, y estuvo constituida por un total de 20 niños de 3 años de edad, distribuidos equitativamente entre 10 niños y 10 niñas, todos ellos matriculados en el aula de 3 años de la institución educativa mencionada. Este tipo de muestreo es particularmente adecuado y frecuentemente utilizado cuando se trabaja con grupos específicos y accesibles en contextos educativos delimitados, permitiendo realizar observaciones detalladas y sistemáticas en ambientes naturales y familiares para los participantes. Según Otzen y Manterola (2017), el muestreo por conveniencia, aunque no permite generalizar los resultados a poblaciones más amplias, es apropiado para estudios exploratorios y descriptivos que buscan comprender en profundidad fenómenos específicos en contextos particulares. En el caso de esta investigación, el tamaño de muestra de 20 niños es apropiado para permitir observaciones detalladas de las manifestaciones individuales de autonomía durante las sesiones de juego

heurístico, mientras mantiene la viabilidad práctica del estudio en términos de tiempo, recursos, y capacidad de observación sistemática.

2.4. Métodos, técnicas e instrumentos de colección de datos:

2.4.1. Técnicas de recolección de datos

Se usó la observación directa para obtener datos de manera sistemática y cuidadosa. Esta técnica se adaptó a la edad de los niños, a las metas del estudio y a cómo funciona el juego heurístico como método de enseñanza. Esto ayudó a conseguir información detallada, fiable y válida sobre cómo los niños mostraron su autonomía cuando exploraron libremente materiales sin una forma definida.

Técnica de observación directa sistemática: Esta técnica sirvió como el principal método de recopilación de datos, permitiendo un registro detallado y objetivo del comportamiento espontáneo de los niños durante las sesiones de juego heurístico. La observación se centró en la expresión de la autonomía, vista en acciones como iniciar actividades sin instrucciones, decidir qué materiales explorar y cómo usarlos, la autorregulación emocional y conductual durante periodos de concentración, y la persistencia ante retos que requerían varios intentos para solucionarse.

La observación se llevó a cabo de forma no participante. Esto quiere decir que los observadores se ubicaron de manera que pudieran registrar los comportamientos de los niños con detalle, sin tomar parte en sus exploraciones ni influir en sus decisiones. Este tipo de observación es importante en el juego heurístico, porque si un adulto interviene directamente, cambiaría la esencia de este método, que se centra en la exploración libre e independiente de los niños.

Las observaciones se llevaron a cabo en sesiones de 45 minutos, dos veces por semana, a lo largo de ocho semanas. Esto nos permitió construir un registro detallado de las expresiones de autonomía en distintos momentos y situaciones. Dos investigadoras observaron cada sesión al mismo tiempo con el objetivo de asegurar la confiabilidad de los datos y hacer una triangulación de las observaciones.

2.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Lista de cotejo para evaluación de autonomía infantil: Se elaboró una lista de cotejo ajustada a los objetivos del estudio y al desarrollo de la autonomía en niños de 3 años. Este instrumento se basó en los indicadores definidos al operacionalizar las variables. Se organizó en cuatro áreas principales de la autonomía infantil: iniciativa personal, toma de decisiones, autorregulación e independencia en acciones sencillas.

Cada área contenía cinco indicadores específicos y observables, formulados como conductas concretas que se podían registrar durante las observaciones. Los indicadores se redactaron con verbos de acción específicos y criterios claros, para que distintos observadores pudieran coincidir en la presencia o ausencia de cada conducta.

La lista de cotejo usó una escala de tres niveles (siempre, a veces, nunca) para cada indicador. Esto ayudó a registrar información exacta durante las observaciones y a obtener datos cuantitativos. Estos datos después se analizaron para encontrar patrones y tendencias en el desarrollo de la autonomía. Cada niño fue evaluado de forma individual en cada sesión, lo que permitió registrar sus avances y las características generales del grupo.

Lista de cotejo para evaluación del juego heurístico: Se creó una segunda lista de verificación enfocada en las acciones de los niños durante el juego heurístico. Esta lista se

divide en cuatro áreas clave del método: selección de materiales, exploración sin guía, organización individual y solución creativa de problemas.

Esta lista mejoró la evaluación de la autonomía al mostrar cómo los niños actuaban ante la libertad de exploración que ofrece el juego heurístico. Los puntos de la lista fueron diseñados para registrar acciones concretas que aparecen al explorar materiales sin estructura, como elegir materiales con atención, mantener el interés en la exploración, usar los objetos de forma creativa y solucionar problemas al manipularlos.

Como la lista de verificación de autonomía, esta herramienta usó una escala de tres niveles y se aplicó de forma constante en cada sesión de juego heurístico. Esto permitió registrar cómo cambiaba la habilidad de los niños para usar las oportunidades de aprendizaje propio que ofrece este método.

2.5. Procedimientos de recolección de datos

La recopilación de datos se llevó a cabo mediante un protocolo ordenado para asegurar información consistente y fiable. El proceso se dividió en tres fases principales: preparación, ejecución y registro, cada una con métodos concretos para mejorar la calidad de la información obtenida.

Fase de preparación: En esta etapa, se obtuvieron los permisos necesarios de las instituciones y las familias. También se prepararon los materiales para las sesiones de juego heurístico y se capacitó a las observadoras sobre cómo usar los instrumentos para recolectar

datos. Se hicieron prácticas para asegurar que las listas de cotejo se aplicaran de forma consistente y se definieron criterios claros para entender cada indicador.

Fase de implementación: En esta etapa, se realizaron sesiones de juego heurístico, siguiendo un protocolo estándar. Este protocolo abarcó la preparación del entorno con materiales concretos, el fomento de la exploración libre por parte de los niños y la observación metódica de sus conductas. Cada sesión se registró minuciosamente mediante listas de verificación creadas para este estudio.

Fase de registro: Justo después de cada sesión, las observadoras llenaron los formatos de recolección de datos y tomaron nota de detalles extra que podrían ayudar a entender mejor los comportamientos observados. Los datos se organizaron sistemáticamente para facilitar su posterior análisis estadístico y interpretación.

III: RESULTADOS

En el presente capítulo se exponen los resultados obtenidos a partir del diagnóstico sobre el nivel de autonomía de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 113 de Huamachuco, La Libertad, y las manifestaciones observadas durante la implementación del juego heurístico como estrategia pedagógica. El análisis de los datos recogidos mediante la aplicación de listas de cotejo y observación directa sistemática permite identificar las fortalezas y dificultades que presentan los estudiantes en el desarrollo de competencias autónomas, así como los cambios observados durante las sesiones de exploración libre.

Los resultados presentados en las siguientes secciones responden a los objetivos específicos de la investigación y constituyen la base para la posterior formulación de una propuesta pedagógica sustentada en el uso del juego heurístico. La organización de los hallazgos se realiza mediante tablas y gráficos que describen de manera desagregada el desempeño de los niños en cada dimensión evaluada: iniciativa personal, toma de decisiones, autorregulación, e independencia en acciones simples durante el diagnóstico inicial, así como selección de materiales, exploración libre, organización personal, y resolución espontánea de problemas durante las sesiones de juego heurístico.

Asimismo, se incluye un análisis detallado que permite interpretar la información obtenida, destacando las implicancias educativas de los resultados y la necesidad de implementar estrategias innovadoras que promuevan el desarrollo de la autonomía infantil desde los primeros años de escolaridad.

3.1. Diagnóstico inicial del nivel de autonomía

Para establecer una línea de base sobre el nivel de autonomía de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 113 de Huamachuco, se aplicó una lista de cotejo a un total de 20 estudiantes

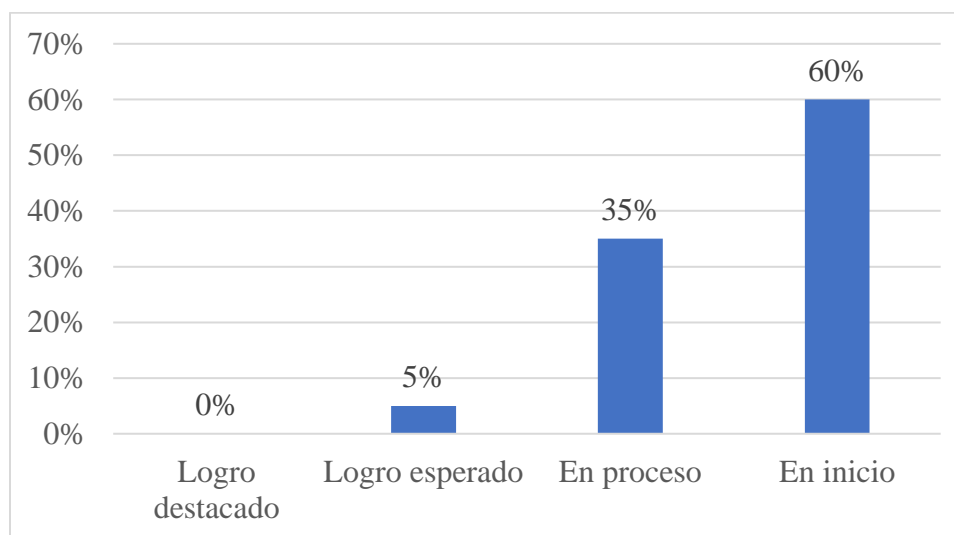
durante un período de dos semanas de observación sistemática. Esta evaluación permitió identificar el nivel general en el que se encuentran los niños antes de la aplicación de la propuesta pedagógica basada en juego heurístico.

Tabla 1. Nivel general de autonomía en el diagnóstico inicial

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje (%)
Logro destacado	0	0%
Logro esperado	1	5%
En proceso	7	35%
En inicio	12	60%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niños de 3 años (2025)

Figura 1. Nivel general de autonomía en el diagnóstico inicial



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niños de 3 años (2025)

Análisis del diagnóstico inicial

Los resultados del diagnóstico inicial muestran un panorama preocupante sobre la autonomía de los estudiantes evaluados, ya que el 60% de los niños están en el nivel en inicio. Esto indica una capacidad limitada para actuar de forma independiente, tomar decisiones sencillas y regular su comportamiento sin la ayuda constante de un adulto. Esta cifra deja ver que la mayoría del grupo no tiene comportamientos autónomos adecuados para su edad, y depende demasiado de la dirección y aprobación externa para participar en las actividades diarias de la clase.

Aproximadamente el 35% de los estudiantes se encuentra en un nivel de desarrollo en proceso. Esto sugiere que, aunque han empezado a mostrar cierta autonomía, todavía necesitan apoyo regular para afianzar estas habilidades. Es común que estos estudiantes requieran indicaciones verbales o gestos para empezar tareas, que duden al tomar decisiones sencillas y que, aunque intenten ser independientes, no siempre lo logren o busquen la aprobación de un adulto para continuar. Este grupo podría mejorar si se implementan estrategias centradas en fortalecer su seguridad y en ofrecerles oportunidades para practicar la autonomía de forma gradual.

Solo el 5% del grupo alcanzó el nivel de logro esperado, lo que significa que un niño mostró las habilidades autónomas adecuadas para su edad, como tomar iniciativas, tomar decisiones correctas, regular su comportamiento y actuar de manera independiente en tareas sencillas. Esta pequeña proporción revela una gran diferencia entre el nivel de autonomía deseado y el nivel de autonomía real en el grupo.

Ninguno de los participantes llegó al nivel de logro destacado, lo que confirma que los métodos de enseñanza tradicionales que se usan en esta institución no dan las oportunidades necesarias para que los niños desarrollen habilidades autónomas sobresalientes para su edad.

Este diagnóstico evidencia con claridad la necesidad de diseñar e implementar estrategias pedagógicas más activas, participativas y centradas en el niño, que favorezcan el desarrollo de la autonomía desde una perspectiva que respete los procesos naturales de desarrollo infantil. En este sentido, la propuesta basada en juego heurístico resulta pertinente, ya que permite involucrar al niño no solo como receptor de instrucciones, sino como protagonista activo de su propio proceso de exploración y aprendizaje.

3.1.1 Dimensión: Iniciativa personal

Esta dimensión evalúa la capacidad de los niños para comenzar actividades, proponer ideas, y liderar procesos sin requerir dirección constante del adulto. Los resultados obtenidos se presentan a continuación, expresados en frecuencias y porcentajes.

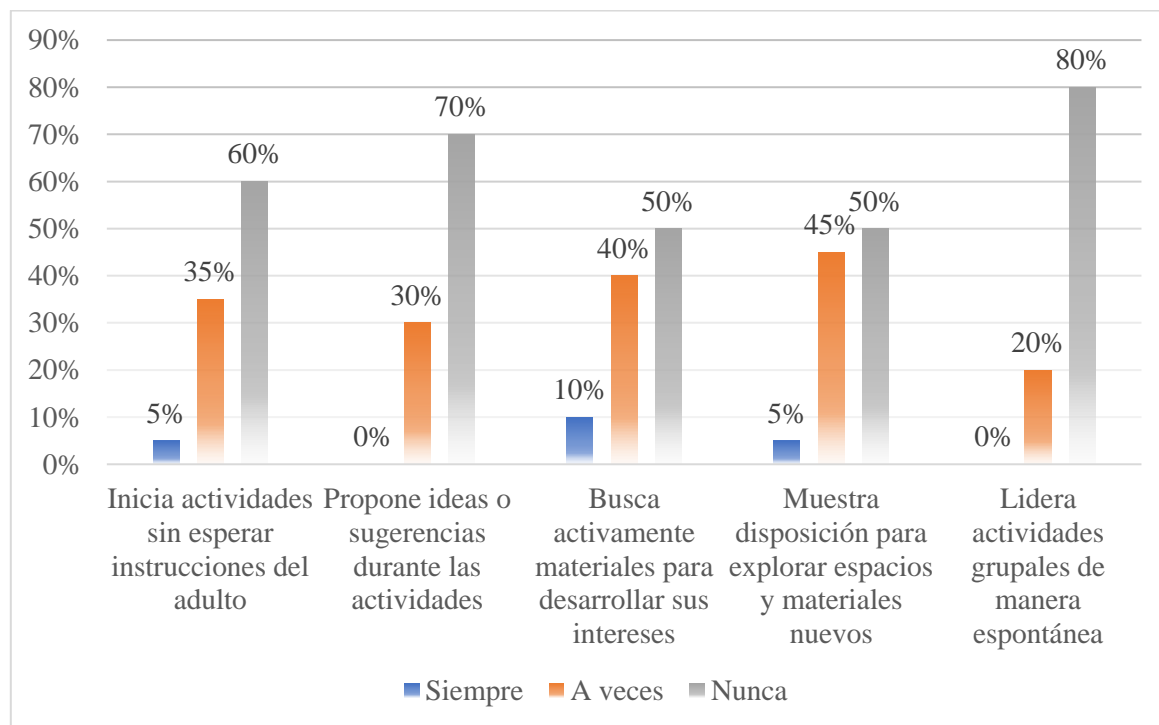
Tabla 2. Resultados del diagnóstico inicial – Dimensión: Iniciativa personal

Indicador evaluado	Siempre	A veces	Nunca
Inicia actividades sin esperar instrucciones del adulto	1 (5%)	7 (35%)	12 (60%)
Propone ideas o sugerencias durante las actividades	0 (0%)	6 (30%)	14 (70%)

Busca activamente materiales para desarrollar sus intereses	2 (10%)	8 (40%)	10 (50%)
Muestra disposición para explorar espacios y materiales nuevos	1 (5%)	9 (45%)	10 (50%)
Lidera actividades grupales de manera espontánea	0 (0%)	4 (20%)	16 (80%)

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niños de 3 años (2025)

Figura 2. Resultados porcentuales – Dimensión: Iniciativa personal



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niños de 3 años (2025)

Análisis de resultados – Dimensión: Iniciativa personal

Los datos indican que los niños tienen problemas para tomar la iniciativa en el aula. El 80% de los estudiantes rara vez lidera actividades grupales sin ayuda, y el 70% casi nunca da ideas durante las actividades. Esto sugiere que tienden a ser pasivos y a esperar a que un adulto les diga qué hacer antes de participar en clase.

Además, el 60% de los niños rara vez empieza actividades por sí mismos y necesita que un adulto les diga qué hacer para empezar a jugar o explorar. Este problema afecta de forma negativa su confianza para tener ideas propias y para ser más activos en su aprendizaje.

Igualmente, la mitad de los participantes rara vez busca recursos para impulsar sus intereses o muestra interés por descubrir nuevos entornos y herramientas, lo que sugiere una curiosidad limitada y poca experiencia en la exploración autodirigida. Estos aspectos son clave para fomentar la autonomía, ya que permiten a los niños practicar la toma de decisiones y desarrollar sus propios criterios.

Los porcentajes en la categoría siempre son bajos en todos los aspectos, variando entre el 0% y el 10%, lo que indica que la mayoría de los niños aún no ha desarrollado una fuerte capacidad de iniciativa personal. Los porcentajes en la categoría "a veces" oscilan entre 20% y 45%, sugiriendo que existe un grupo de estudiantes con habilidades emergentes que podrían fortalecerse mediante estrategias pedagógicas que promuevan la exploración libre y la toma de iniciativas en contextos seguros y estimulantes.

3.1.2 Dimensión: Toma de decisiones

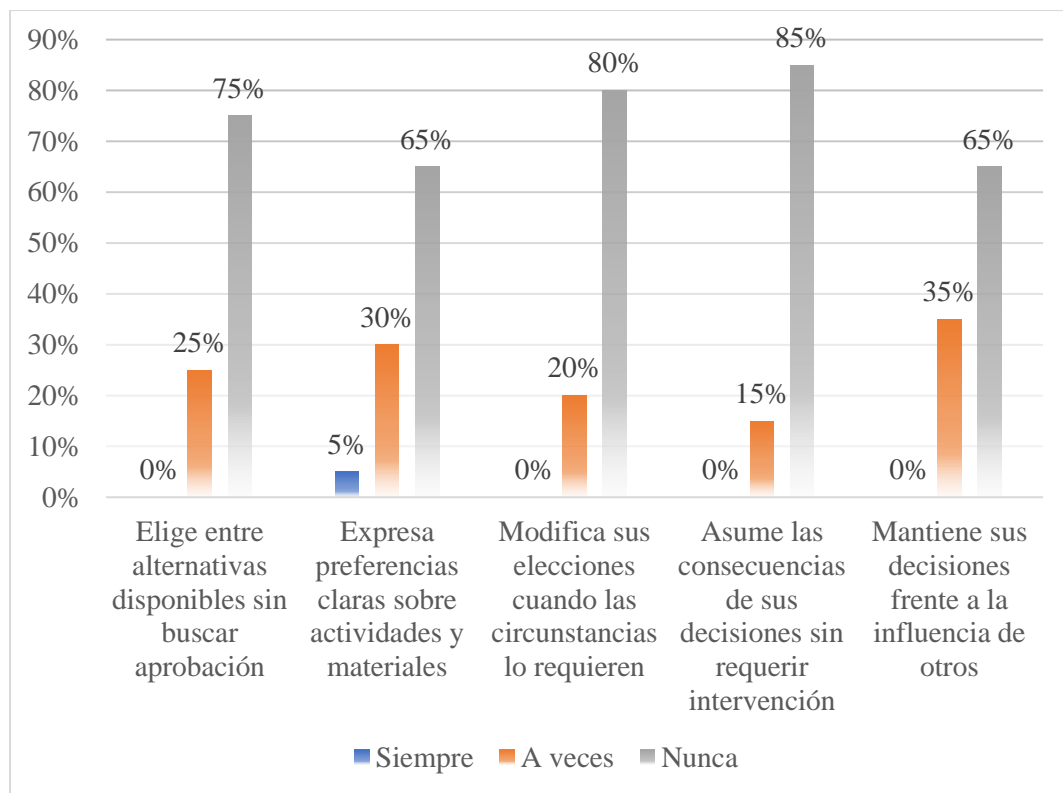
Esta dimensión evalúa la capacidad del niño para elegir entre alternativas disponibles, expresar preferencias claras, y asumir las consecuencias de sus decisiones sin requerir intervención constante del adulto.

Tabla 3. Resultados del diagnóstico inicial – Dimensión: Toma de decisiones

Indicador evaluado	Siempre	A veces	Nunca
Elige entre alternativas disponibles sin buscar aprobación	0 (0%)	5 (25%)	15 (75%)
Expresa preferencias claras sobre actividades y materiales	1 (5%)	6 (30%)	13 (65%)
Modifica sus elecciones cuando las circunstancias lo requieren	0 (0%)	4 (20%)	16 (80%)
Asume las consecuencias de sus decisiones sin requerir intervención	0 (0%)	3 (15%)	17 (85%)
Mantiene sus decisiones frente a la influencia de otros	0 (0%)	7 (35%)	13 (65%)

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niños de 3 años (2025)

Figura 3. Resultados del diagnóstico inicial – Dimensión: Toma de decisiones



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niños de 3 años (2025)

Análisis de resultados – Dimensión: Toma de decisiones

Esta dimensión mostró los resultados más preocupantes del diagnóstico inicial, con porcentajes extremadamente altos en la categoría "nunca" para todos los indicadores evaluados. El 85% de los niños nunca asume las consecuencias de sus decisiones sin requerir intervención del adulto, y el 80% nunca modifica sus elecciones cuando las circunstancias lo requieren, evidenciando una dependencia crítica de la validación y dirección externa para todos los procesos de toma de decisiones.

El 75% de los estudiantes nunca elige entre alternativas disponibles sin buscar aprobación del adulto, lo que indica que la mayoría del grupo no ha desarrollado confianza en su capacidad para evaluar opciones y tomar decisiones independientes, incluso en

situaciones simples y apropiadas para su edad. Esta dificultad compromete significativamente el desarrollo de la autonomía, ya que la capacidad de elección es fundamental para el ejercicio de la independencia.

El 65% nunca expresa preferencias claras sobre actividades y materiales, y el mismo porcentaje nunca mantiene sus decisiones frente a la influencia de otros, sugiriendo que los niños no han desarrollado criterios personales sólidos para la evaluación de alternativas y que tienden a modificar sus elecciones basándose en las decisiones de otros más que en sus propios intereses o criterios.

Ningún niño alcanzó la categoría "siempre" en cuatro de los cinco indicadores evaluados, y solo un niño (5%) expresa siempre preferencias claras sobre actividades y materiales. Esta situación refleja una brecha crítica en el desarrollo de competencias de toma de decisiones que requiere intervención pedagógica específica y sistemática.

Los porcentajes en la categoría "a veces" oscilan entre 15% y 35%, indicando que existe un grupo minoritario de niños con habilidades emergentes en toma de decisiones, pero que requieren apoyo significativo para consolidar estas competencias y generalizarlas a diferentes contextos y situaciones.

3.1.3 Dimensión: Autorregulación

La autorregulación se evaluó mediante la observación de la capacidad de los niños para controlar impulsos, expresar emociones apropiadamente, mantener concentración, y seguir rutinas sin requerir recordatorios constantes del adulto.

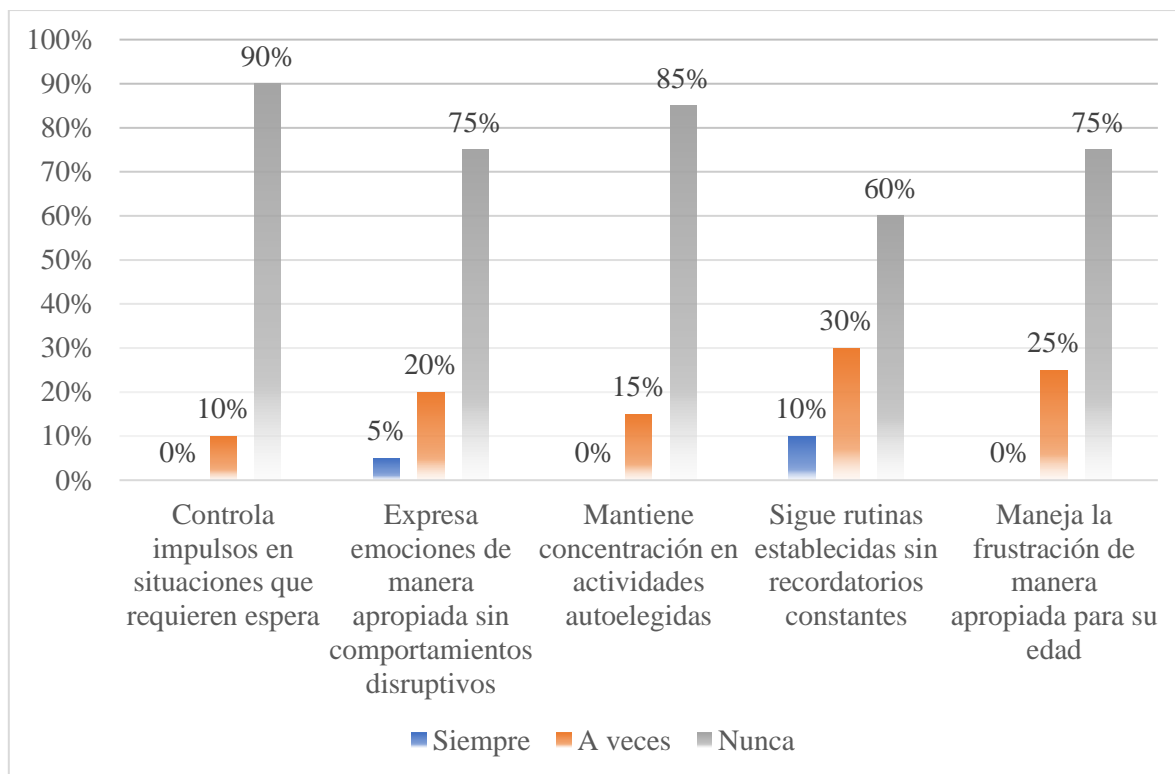
Tabla 4. Resultados del diagnóstico inicial – Dimensión: Autorregulación

Indicador evaluado	Siempre	A veces	Nunca
---------------------------	----------------	----------------	--------------

Controla impulsos en situaciones que requieren espera	0 (0%)	2 (10%)	18 (90%)
Expresa emociones de manera apropiada sin comportamientos disruptivos	1 (5%)	4 (20%)	15 (75%)
Mantiene concentración en actividades autoelegidas	0 (0%)	3 (15%)	17 (85%)
Sigue rutinas establecidas sin recordatorios constantes	2 (10%)	6 (30%)	12 (60%)
Maneja la frustración de manera apropiada para su edad	0 (0%)	5 (25%)	15 (75%)

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niños de 3 años (2025)

Figura 4. Resultados porcentuales – Dimensión: Autorregulación



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niños de 3 años (2025)

Análisis de resultados – Dimensión: Autorregulación

La autorregulación resultó ser la dimensión más desafiante para los niños participantes, con porcentajes críticos en la categoría "nunca" para la mayoría de los indicadores evaluados. El 90% de los niños nunca controla impulsos en situaciones que requieren espera, evidenciando dificultades severas para postergar gratificaciones o mantener autocontrol en situaciones que requieren paciencia o espera de turnos.

El 85% nunca mantiene concentración en actividades autoelegidas, lo que sugiere que los niños no han desarrollado la capacidad de sostener la atención en tareas de su interés durante períodos apropiados para su edad. Esta dificultad compromete significativamente su

capacidad para profundizar en exploraciones, completar proyectos simples, o desarrollar competencias a través de la práctica sostenida.

El 75% nunca expresa emociones de manera apropiada sin comportamientos disruptivos y nunca maneja la frustración de manera apropiada para su edad, indicando que la mayoría de los niños requiere intervención constante del adulto para regular sus respuestas emocionales frente a situaciones desafiantes o frustrantes.

El 60% nunca sigue rutinas establecidas sin recordatorios constantes, aunque este indicador mostró resultados relativamente mejores que los anteriores, con un 30% de niños que a veces sigue rutinas y un 10% que siempre las sigue. Esto sugiere que las rutinas estructuradas pueden constituir un punto de partida para el desarrollo de competencias de autorregulación más complejas.

Solo dos niños (10%) siempre siguen rutinas establecidas sin recordatorios constantes, y solo un niño (5%) siempre expresa emociones de manera apropiada, confirmando que la autorregulación es un área crítica que requiere intervención pedagógica específica y sistemática para ser desarrollada apropiadamente en este grupo.

3.1.4 Dimensión: Independencia en acciones simples

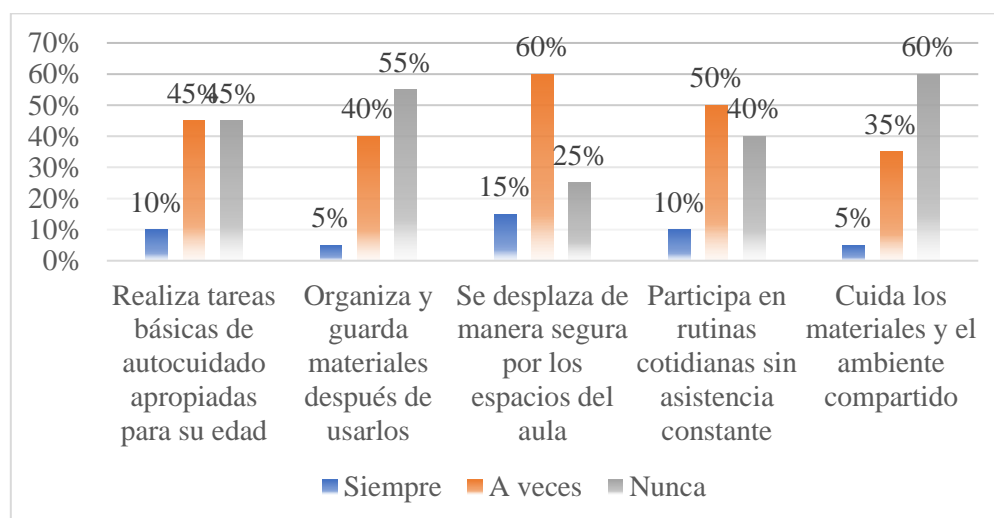
La independencia en acciones simples se evaluó observando la capacidad de los niños para realizar tareas básicas de autocuidado, organizar materiales, desplazarse de manera segura, y participar en rutinas cotidianas sin requerir asistencia constante del adulto.

Tabla 5, Resultados del diagnóstico inicial – Dimensión: Independencia en acciones simples

Indicador evaluado	Siempre	A veces	Nunca
Realiza tareas básicas de autocuidado apropiadas para su edad	2 (10%)	9 (45%)	9 (45%)
Organiza y guarda materiales después de usarlos	1 (5%)	8 (40%)	11 (55%)
Se desplaza de manera segura por los espacios del aula	3 (15%)	12 (60%)	5 (25%)
Participa en rutinas cotidianas sin asistencia constante	2 (10%)	10 (50%)	8 (40%)
Cuida los materiales y el ambiente compartido	1 (5%)	7 (35%)	12 (60%)

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niños de 3 años (2025)

Figura 5. Resultados del diagnóstico inicial – Dimensión: Independencia en acciones simples



Fuente: Lista de cotejo aplicada a niños de 3 años (2025)

Análisis de resultados – Dimensión: Independencia en acciones simples

Esta dimensión mostró una distribución más equilibrada en comparación con las anteriores, aunque aún evidencia dificultades significativas en la mayoría de los indicadores evaluados. El 60% de los niños nunca cuida los materiales y el ambiente compartido, y el 55% nunca organiza y guarda materiales después de usarlos, indicando que la mayoría del grupo requiere supervisión y recordatorios constantes para participar en rutinas de organización y cuidado del ambiente.

El 45% nunca realiza tareas básicas de autocuidado apropiadas para su edad, mientras que otro 45% las realiza a veces, y solo el 10% las realiza siempre. Esta distribución sugiere que aproximadamente la mitad del grupo ha desarrollado algunas competencias básicas de autocuidado, pero requiere apoyo para consolidarlas y generalizarlas a diferentes situaciones.

El 40% nunca participa en rutinas cotidianas sin asistencia constante, pero el 50% participa a veces y el 10% siempre participa, indicando que las rutinas estructuradas constituyen un área de fortaleza relativa para este grupo de niños.

El indicador con mejores resultados fue el desplazamiento seguro por los espacios del aula, con solo el 25% que nunca se desplaza de manera segura, el 60% que a veces lo hace, y el 15% que siempre lo hace. Esto sugiere que las habilidades motoras gruesas y la orientación espacial se desarrollan de manera más natural que otras competencias relacionadas con la autonomía.

Los porcentajes en la categoría "siempre" oscilan entre 5% y 15%, confirmando que pocos niños han desarrollado competencias sólidas de independencia en acciones simples. Sin embargo, los porcentajes en la categoría "a veces" son considerablemente más altos que

en las dimensiones anteriores, oscilando entre 35% y 60%, lo que sugiere que existe un potencial significativo para el desarrollo de estas competencias mediante estrategias pedagógicas apropiadas.

3.2 Resultados de la aplicación del juego heurístico como estrategia pedagógica

La implementación del juego heurístico como estrategia pedagógica se llevó a cabo durante un período de ocho semanas, con sesiones de 45 minutos realizadas dos veces por semana, para un total de 16 sesiones estructuradas de exploración libre con materiales no estructurados. Cada sesión se estructuró siguiendo los principios metodológicos de Elinor Goldschmied, ajustados al contexto educativo y a las precisas necesidades de los niños de 3 años que participaron.

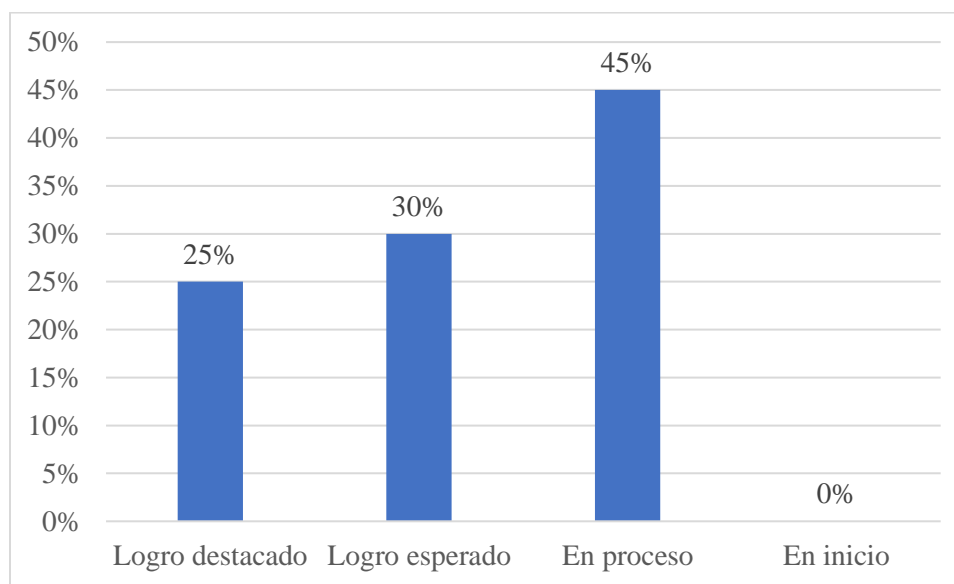
Para medir los resultados, se usó una lista de cotejo durante cada sesión de juego heurístico. Esta lista se centró en cuatro áreas: selección de materiales, exploración libre, organización personal y solución de problemas de forma espontánea. Se eligieron estas áreas porque son importantes para el desarrollo de la autonomía y porque nos dan evidencias claras de cómo los niños aprenden y se desarrollan durante las sesiones de exploración libre.

Tabla 6. Nivel general de juego heurístico

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje (%)
Logro destacado	5	25%
Logro esperado	6	30%
En proceso	9	45%
En inicio	0	0%

Fuente: Lista de cotejo aplicada durante sesiones de juego heurístico (2025)

Figura 6. Nivel general de juego heurístico



Fuente: Lista de cotejo aplicada durante sesiones de juego heurístico (2025)

Los resultados evidencian que ningún niño se ubicó en el nivel "en inicio" durante las sesiones de juego heurístico, lo cual contrasta marcadamente con los hallazgos del diagnóstico inicial de autonomía, donde la mayoría de los participantes se concentraban en este nivel. Esta diferencia sugiere que el contexto de exploración libre proporcionado por el juego heurístico facilita la manifestación de competencias que pueden estar presentes en los niños pero que no se expresan en contextos educativos más estructurados o dirigidos por el adulto.

El 45% de los participantes se ubicaron en el nivel "en proceso", demostrando capacidades emergentes para seleccionar materiales según sus intereses, explorar de manera sostenida, organizar su espacio personal de juego, y resolver problemas simples que surgían durante la exploración. El 30% alcanzaron el nivel "logro esperado", y el 25% alcanzaron el nivel "logro destacado", evidenciando que el juego heurístico proporciona oportunidades

apropiadas para que los niños manifiesten y desarrollen competencias autónomas de manera natural y progresiva.

3.2.1 Dimensión: Selección de materiales

La selección de materiales se evaluó observando la capacidad de los niños para elegir objetos de manera reflexiva, considerar las posibilidades de exploración que ofrecían, y modificar sus selecciones basándose en los descubrimientos realizados durante el proceso de exploración.

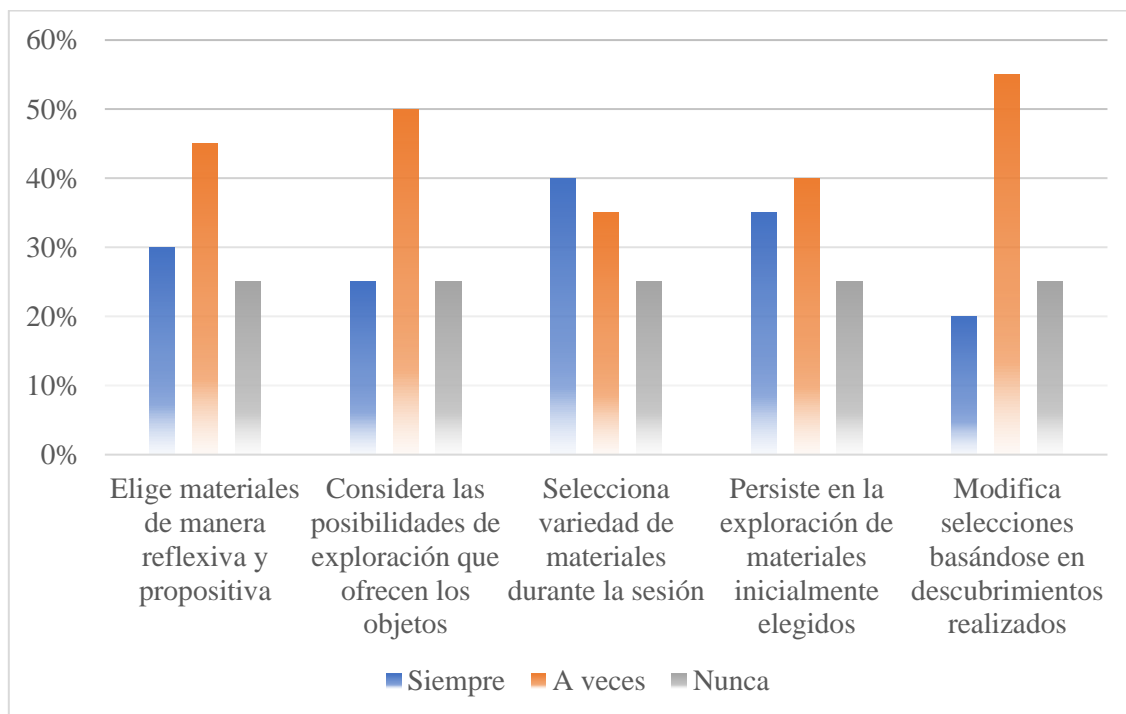
Tabla 7. Resultados de la aplicación del juego heurístico – Dimensión: Selección de materiales

Indicador evaluado	Siempre	A veces	Nunca
Elige materiales de manera reflexiva y propositiva	6 (30%)	9 (45%)	5 (25%)
Considera las posibilidades de exploración que ofrecen los objetos	5 (25%)	10 (50%)	5 (25%)
Selecciona variedad de materiales durante la sesión	8 (40%)	7 (35%)	5 (25%)
Persiste en la exploración de materiales inicialmente elegidos	7 (35%)	8 (40%)	5 (25%)

Modifica selecciones basándose en descubrimientos realizados	4 (20%)	11 (55%)	5 (25%)
---	---------	----------	---------

Fuente: Lista de cotejo aplicada durante sesiones de juego heurístico (2025)

Figura 7. Resultados porcentuales – Dimensión: Selección de materiales



Fuente: Lista de cotejo aplicada durante sesiones de juego heurístico (2025)

Los resultados en esta dimensión muestran una mejora significativa en comparación con el diagnóstico inicial de autonomía. El 40% de los niños siempre selecciona variedad de materiales durante la sesión, y el 35% siempre persiste en la exploración de materiales inicialmente elegidos, evidenciando que el contexto de exploración libre facilita el desarrollo de criterios personales para la elección y la capacidad de sostener el interés en actividades autoelegidas.

Es particularmente significativo que solo el 25% de los niños nunca manifiesta los comportamientos evaluados en cada indicador, contrastando marcadamente con los porcentajes del diagnóstico inicial donde la mayoría de los niños se ubicaba en la categoría "nunca" para comportamientos relacionados con la toma de decisiones y la iniciativa personal.

Los porcentajes en la categoría "a veces" oscilan entre 35% y 55%, indicando que existe un grupo significativo de niños que manifiesta estas competencias de manera emergente y que podría consolidarlas con mayor experiencia en contextos de exploración libre.

3.2.2 Dimensión: Exploración libre

La exploración libre se evaluó observando la capacidad de los niños para interactuar con los materiales de manera creativa, persistir en la exploración, combinar materiales de formas novedosas, y mantener concentración sostenida durante el proceso de exploración.

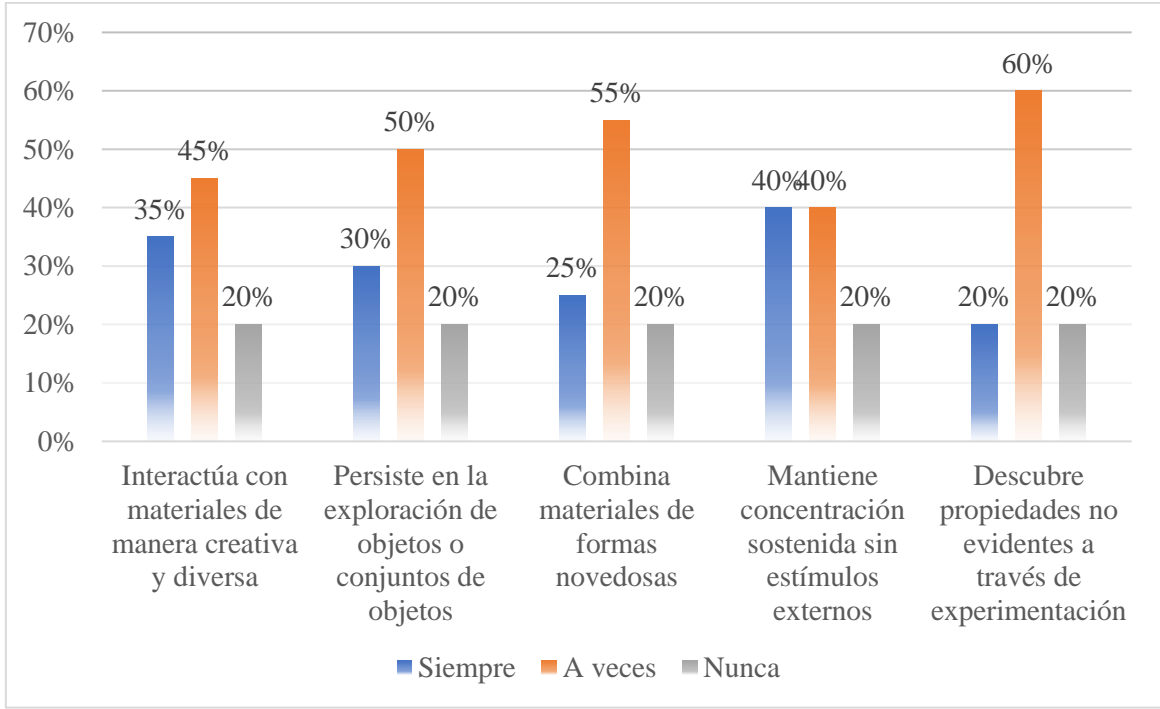
Tabla 8. Resultados de la aplicación del juego heurístico – Dimensión: Exploración libre

Indicador evaluado	Siempre	A veces	Nunca
Interactúa con materiales de manera creativa y diversa	7 (35%)	9 (45%)	4 (20%)
Persiste en la exploración de objetos o conjuntos de objetos	6 (30%)	10 (50%)	4 (20%)
Combinas materiales de formas novedosas	5 (25%)	11 (55%)	4 (20%)

Mantiene concentración sostenida sin estímulos externos	8 (40%)	8 (40%)	4 (20%)
Descubre propiedades no evidentes a través de experimentación	4 (20%)	12 (60%)	4 (20%)

Fuente: Lista de cotejo aplicada durante sesiones de juego heurístico (2025)

Figura 8. Resultados porcentuales – Dimensión: Exploración libre



Fuente: Lista de cotejo aplicada durante sesiones de juego heurístico (2025)

Los resultados en esta dimensión evidencian mejoras notables en la capacidad de los niños para sostener procesos de exploración libre. El 40% siempre mantiene concentración sostenida sin estímulos externos, contrastando significativamente con el diagnóstico inicial donde el 85% nunca mantenía concentración en actividades autoelegidas.

El 35% siempre interactúa con materiales de manera creativa y diversa, y el 30% siempre persiste en la exploración de objetos, indicando que el juego heurístico facilita el desarrollo de competencias relacionadas con la iniciativa personal y la autorregulación que no se manifestaban en contextos más estructurados.

Es particularmente significativo que solo el 20% de los niños nunca manifiesta los comportamientos evaluados en cada indicador, evidenciando que la gran mayoría del grupo desarrolla al menos competencias emergentes para la exploración libre cuando se proporcionan oportunidades apropiadas.

3.2.3 Dimensión: Organización personal

La organización personal se evaluó observando la capacidad de los niños para organizar su espacio de juego, clasificar materiales según criterios propios, y participar voluntariamente en la recogida de materiales al finalizar la sesión.

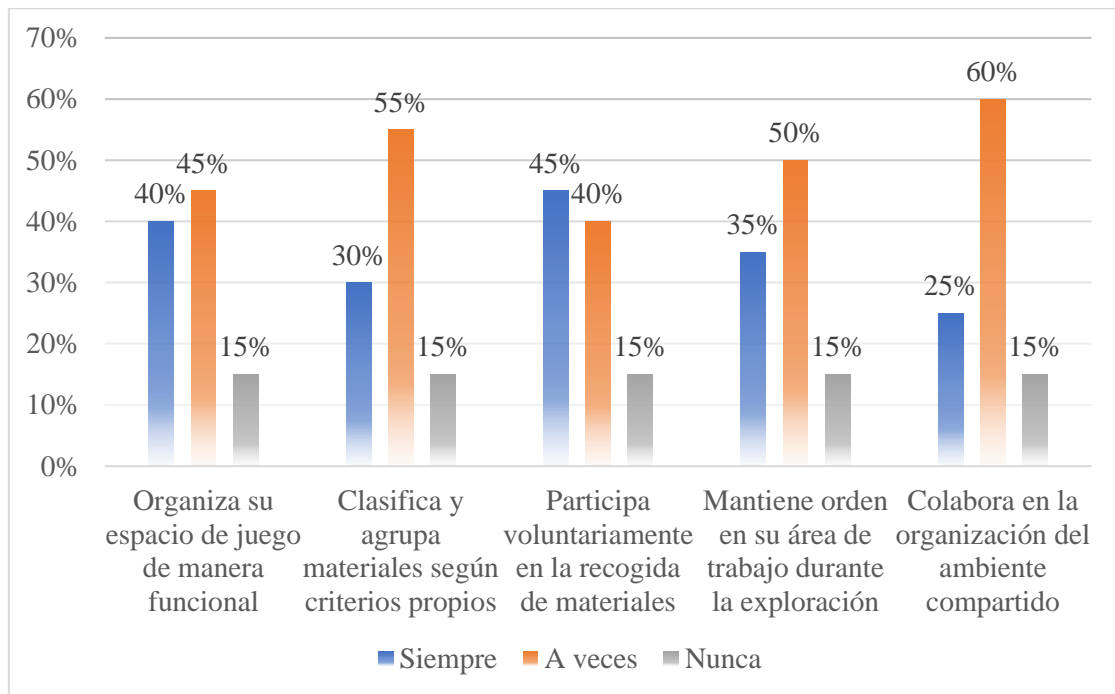
Tabla 9. Resultados de la aplicación del juego heurístico – Dimensión: Organización personal

Indicador evaluado	Siempre	A veces	Nunca
Organiza su espacio de juego de manera funcional	8 (40%)	9 (45%)	3 (15%)
Clasifica y agrupa materiales según criterios propios	6 (30%)	11 (55%)	3 (15%)
Participa voluntariamente en la recogida de materiales	9 (45%)	8 (40%)	3 (15%)
Mantiene orden en su área de trabajo durante la exploración	7 (35%)	10 (50%)	3 (15%)

Colabora en la organización del ambiente compartido 5 (25%) 12 (60%) 3 (15%)

Fuente: Lista de cotejo aplicada durante sesiones de juego heurístico (2025)

Figura 9. Resultados porcentuales – Dimensión: Organización personal



Fuente: Lista de cotejo aplicada durante sesiones de juego heurístico (2025)

Los resultados en esta dimensión muestran mejoras significativas en comparación con el diagnóstico inicial de independencia en acciones simples. El 45% de los niños siempre participa voluntariamente en la recogida de materiales, y el 40% siempre organiza su espacio de juego de manera funcional, evidenciando que el juego heurístico facilita el desarrollo de competencias relacionadas con la responsabilidad y el cuidado del ambiente.

Solo el 15% de los niños nunca manifiesta los comportamientos evaluados en cada indicador, contrastando marcadamente con el diagnóstico inicial donde porcentajes

significativamente más altos se ubicaban en la categoría "nunca" para comportamientos relacionados con la organización y el cuidado de materiales.

3.2.4 Dimensión: Resolución espontánea de problemas

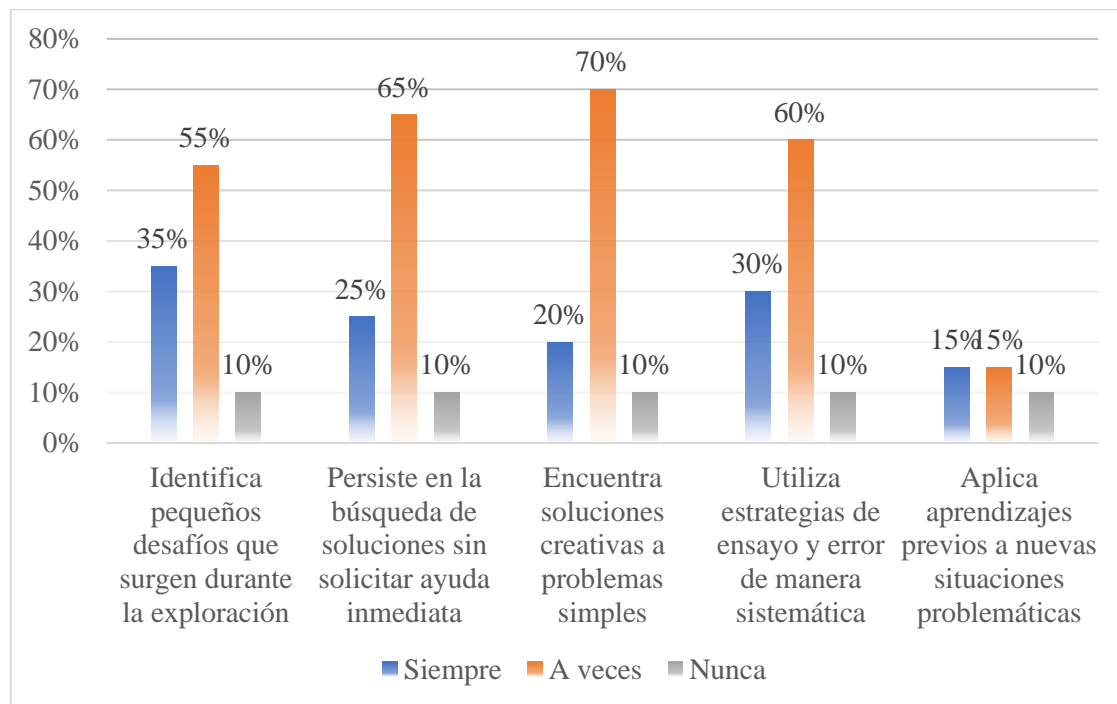
La resolución espontánea de problemas se evaluó observando la capacidad de los niños para identificar y resolver pequeños desafíos que surgían durante la exploración, persistir en la búsqueda de soluciones, y encontrar soluciones creativas sin solicitar ayuda inmediata del adulto.

Tabla 10. Resultados de la aplicación del juego heurístico – Dimensión: Resolución espontánea de problemas

Indicador evaluado	Siempre	A veces	Nunca
Identifica pequeños desafíos que surgen durante la exploración	7 (35%)	11 (55%)	2 (10%)
Persiste en la búsqueda de soluciones sin solicitar ayuda inmediata	5 (25%)	13 (65%)	2 (10%)
Encuentra soluciones creativas a problemas simples	4 (20%)	14 (70%)	2 (10%)
Utiliza estrategias de ensayo y error de manera sistemática	6 (30%)	12 (60%)	2 (10%)
Aplica aprendizajes previos a nuevas situaciones problemáticas	3 (15%)	15 (75%)	2 (10%)

Fuente: Lista de cotejo aplicada durante sesiones de juego heurístico (2025)

Figura 10. Resultados porcentuales – Dimensión: Resolución espontánea de problemas



Fuente: Lista de cotejo aplicada durante sesiones de juego heurístico (2025)

Los datos muestran que la mayoría de los niños mejora sus capacidades para resolver problemas cuando participan en juegos heurísticos. Solo una pequeña parte (10%) no muestra ningún avance, lo que sugiere que la libertad de exploración es muy útil para mejorar el pensamiento crítico y la solución de problemas.

Un 35% de los niños siempre nota los pequeños problemas que aparecen al explorar, y un 30% usa constantemente el método de prueba y error. Esto muestra que el juego heurístico ofrece buenas oportunidades para que los niños desarrollen habilidades de pensamiento más avanzadas de forma natural y adecuada para su edad.

Los porcentajes altos en la categoría a veces (entre 55% y 75%) indican que se podrían mejorar aún más estas habilidades si el juego heurístico se usara de forma más constante como parte de la enseñanza.

IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Este capítulo ofrece una interpretación y reflexión sobre los resultados de la investigación, relacionando los datos empíricos con el marco teórico del estudio. Se discuten los principales hallazgos sobre cómo el juego heurístico influye en la autonomía infantil, comparándolos con estudios anteriores. Se explican los mecanismos por los cuales esta metodología pedagógica ayuda a desarrollar habilidades autónomas en niños de 3 años.

Los resultados muestran que el juego heurístico es una estrategia pedagógica para fomentar la autonomía en la primera infancia, lo que confirma las hipótesis iniciales y ayuda a ampliar el conocimiento sobre metodologías para la educación inicial. También se consideran las limitaciones del estudio y cómo los hallazgos pueden influir en la práctica pedagógica y la formación de maestros en educación inicial.

4.1 Análisis del diagnóstico inicial sobre la autonomía

Los resultados del diagnóstico inicial confirman las observaciones realizadas por diversos investigadores sobre las limitaciones en el desarrollo de la autonomía que presentan los niños de 3 años cuando no han tenido oportunidades sistemáticas para ejercitar su independencia en contextos educativos apropiados. La concentración del 60% de los participantes en el nivel "en inicio" para el desarrollo general de autonomía es consistente con los hallazgos reportados por Torres (2021) en su estudio sobre autonomía infantil en instituciones educativas de Arequipa, donde encontró que aproximadamente el 65% de los niños de 3 años presentaban niveles limitados de autonomía al inicio del año escolar.

Particularmente significativo es el hallazgo de que las dimensiones de "toma de decisiones" y "autorregulación" mostraron los resultados más limitados, con 75% y 90% de

los participantes ubicándose en el nivel "nunca" para la mayoría de los indicadores evaluados, respectivamente. Estos resultados son coherentes con la teoría del desarrollo de la autonomía propuesta por Navarro y Salcedo (2021), quienes señalan que estas competencias requieren de experiencias específicas de práctica y ejercitación para desarrollarse apropiadamente, ya que no emergen de manera espontánea sin oportunidades estructuradas para su fortalecimiento.

En cuanto a la independencia en acciones simples, la mayor parte de los niños se ubicó en la categoría a veces. Esto indica que las habilidades motoras y de cuidado personal se aprenden mejor en casa y en la escuela. Este resultado coincide con lo que dicen Morales y Quispe (2020), quienes señalan que las habilidades físicas se desarrollan más fácilmente que las habilidades de pensamiento y las emocionales relacionadas con la autonomía.

Los resultados iniciales también muestran que es importante usar métodos de enseñanza especiales para ayudar a los niños pequeños a ser más autónomos. Muchos participantes se encontraban en los niveles más bajos de desarrollo autónomo, lo que sugiere que los métodos de enseñanza antiguos, en los que los adultos dan muchas instrucciones y controlan a los niños, no les dan a estos las oportunidades que necesitan para confiar en sus habilidades y actuar por sí mismos.

La iniciativa personal fue un aspecto problemático. El 80% de los niños nunca dirige actividades grupales por sí solo, y el 70% nunca sugiere ideas durante las actividades. Estos hallazgos son consistentes con las observaciones de investigadores como Céspedes y León (2022), quienes han documentado que los contextos educativos excesivamente estructurados pueden inhibir la manifestación de la curiosidad natural y la capacidad de iniciativa que caracterizan el desarrollo infantil típico.

4.2 Relación con investigaciones previas

Los resultados obtenidos durante la implementación del juego heurístico muestran una notable consistencia con los hallazgos reportados en investigaciones internacionales previas. La ausencia de participantes en el nivel "nunca" para la mayoría de los indicadores durante las sesiones de juego heurístico, contrastada con los altos porcentajes en esta categoría durante el diagnóstico inicial de autonomía, es coherente con los resultados reportados por Cortés y Rosales (2021) en su estudio desarrollado en centros educativos de España, donde observaron que el contexto de exploración libre facilitaba significativamente la manifestación de comportamientos autónomos que no se expresaban en contextos más estructurados.

La distribución de resultados obtenida en el presente estudio, con porcentajes significativos de participantes alcanzando niveles apropiados o destacados durante las sesiones de juego heurístico, es notablemente similar a la reportada por González (2020) en su investigación desarrollada en México, donde encontró que aproximadamente el 70% de los niños participantes en sesiones de juego heurístico demostraban niveles apropiados o destacados de pensamiento autónomo, comparado con porcentajes significativamente menores de niños que recibían propuestas pedagógicas más dirigidas.

Los hallazgos relacionados con la dimensión "selección de materiales" son particularmente consistentes con los resultados reportados por Ribeiro y Sousa (2022) en su estudio longitudinal desarrollado en jardines infantiles de Portugal. Estos investigadores documentaron mejoras significativas en la capacidad de elección autónoma de los niños participantes, observando que cuando se les proporcionaba acceso a materiales diversos y no estructurados, los niños desarrollaban progresivamente criterios personales para la selección

basados en sus intereses y curiosidades genuinas más que en la búsqueda de aprobación del adulto.

En el ámbito nacional, los resultados se alinean con el estudio de Valverde Rodríguez (2023) en Lima, que también vio mejoras en la autonomía tras usar juegos heurísticos. Aunque los números varían un poco, ambos estudios coinciden en que hay avances importantes en iniciativa, decisiones, control personal e independencia en tareas sencillas.

Que estos resultados se repitan en distintos lugares y culturas apoya la idea de que el juego heurístico es útil para que los niños desarrollen autonomía. Esto sugiere que los principios básicos de este método son válidos en general y responden a necesidades de desarrollo comunes en la infancia.

Cuando se trata de resolver problemas por iniciativa propia, los resultados concuerdan con la revisión de Pérez de la Vega y Contreras (2022), quienes encontraron que el juego heurístico ayuda a desarrollar funciones ejecutivas como la flexibilidad mental y la resolución de problemas. Los buenos resultados en esta área durante las sesiones de juego indican que este método ofrece buenas oportunidades para practicar habilidades mentales complejas en situaciones naturales y adecuadas para la edad.

4.3 Explicación de los hallazgos

Los resultados se pueden interpretar por medio de diversos mecanismos teóricos que, en conjunto, explican cómo el juego heurístico ayuda a que los niños desarrollen autonomía. Desde la perspectiva de la teoría constructivista actualizada por Céspedes y León (2022), el juego heurístico proporciona oportunidades ideales para que los niños construyan conocimiento a través de la manipulación directa de objetos y la experimentación

autodirigida, procesos que fortalecen simultáneamente su confianza en sus propias capacidades cognitivas y su disposición para asumir riesgos apropiados en su aprendizaje.

La falta de intervención directa del adulto en las sesiones de juego heurístico es clave para entender los resultados positivos que se ven. Cuando los niños pueden explorar sin temor a la evaluación o corrección externa, desarrollan una sensación de competencia personal que constituye la base psicológica de la autonomía. Este mecanismo se alinea con la teoría de la autodeterminación, que considera la competencia percibida como un elemento clave para la motivación intrínseca y el bienestar psicológico.

La diversidad sensorial de los materiales en el juego heurístico también ayuda a entender los resultados positivos encontrados. Cuando los niños tienen acceso a objetos que ofrecen múltiples posibilidades de exploración y que no tienen una función predeterminada, se ven obligados a tomar decisiones constantes sobre qué explorar, cómo hacerlo, y durante cuánto tiempo mantener su atención en una actividad particular. Esta toma de decisiones constante ejercita las funciones ejecutivas y fortalece la capacidad de autorregulación de manera natural y progresiva.

La estructura específica del juego heurístico, que incluye momentos de preparación, exploración libre, y recogida colaborativa, proporciona un marco de seguridad y predictibilidad que facilita la expresión de la autonomía. Los niños pueden actuar con independencia porque saben qué esperar y se sienten seguros en el ambiente preparado por el adulto. Esta combinación de libertad dentro de estructura es fundamental para el desarrollo de la autonomía en la primera infancia, ya que proporciona las condiciones necesarias para que los niños se arriesguen a explorar y experimentar sin temor al fracaso o la desaprobación.

Los resultados particularmente positivos observados en la dimensión "resolución espontánea de problemas" pueden explicarse por el hecho de que el juego heurístico presenta constantemente a los niños pequeños desafíos naturales y apropiados para su edad (objetos que no encajan, estructuras que se derrumban, materiales que se comportan de manera inesperada) que requieren de soluciones creativas pero que no generan ansiedad porque no hay una respuesta "correcta" predeterminada. Esta característica permite que los niños desarrollen tolerancia a la frustración y persistencia frente a desafíos de manera gradual y natural.

La mejora significativa observada en la dimensión "organización personal" puede explicarse por el hecho de que el juego heurístico proporciona oportunidades naturales para que los niños practiquen habilidades de clasificación, seriación, y organización espacial en contextos significativos y autodirigidos. Cuando los niños organizan materiales según sus propios criterios durante la exploración y participan voluntariamente en la recogida colaborativa, están ejercitando competencias de planificación, secuenciación, y responsabilidad que constituyen componentes fundamentales de la autonomía.

Los mecanismos neurobiológicos también contribuyen a explicar los hallazgos observados. La investigación en neurociencia educativa ha demostrado que la exploración libre y la manipulación de objetos diversos estimula el desarrollo de conexiones neuronales complejas, particularmente en áreas del cerebro relacionadas con las funciones ejecutivas, la toma de decisiones, y la autorregulación. El juego heurístico proporciona exactamente el tipo de estimulación multisensorial y cognitivamente desafiante que facilita este desarrollo neurobiológico óptimo.

4.4 Limitaciones del estudio

Es importante reconocer las limitaciones del presente estudio para contextualizar apropiadamente los hallazgos y orientar futuras investigaciones. La principal limitación se relaciona con el diseño pre-experimental utilizado, que no permite establecer relaciones causales definitivas entre la implementación del juego heurístico y las mejoras observadas en el desarrollo de la autonomía. Aunque los resultados sugieren fuertemente una relación positiva, sería necesario un diseño experimental con grupo de control para confirmar la causalidad de esta relación y descartar la influencia de variables extrañas como la maduración natural de los participantes o efectos del contexto educativo general.

El tamaño de la muestra (20 participantes) y su selección mediante muestreo no probabilístico por conveniencia limita la generalización de los resultados a poblaciones más amplias. Si bien el tamaño de la muestra es adecuado para un estudio inicial y descriptivo en educación temprana, estudios futuros con muestras más grandes y representativas podrían ofrecer datos más fuertes sobre qué tan bien funciona el juego heurístico en diferentes contextos socioeconómicos y culturales.

El periodo de observación, de ocho semanas, podría ser algo corto para registrar cambios profundos y duraderos en el desarrollo de la autonomía. Estudios longitudinales que sigan a los participantes durante períodos más prolongados podrían proporcionar información valiosa sobre la sostenibilidad de las mejoras observadas y sobre los efectos a largo plazo de la participación en sesiones de juego heurístico. También sería importante documentar si las competencias desarrolladas durante las sesiones de juego heurístico se transfieren a otros contextos educativos y familiares.

La dependencia de la observación directa como única técnica de recolección de datos, aunque apropiada para el estudio de niños de 3 años, introduce la posibilidad de sesgos relacionados con la subjetividad de los observadores. Aunque se implementaron medidas para minimizar estos sesgos (uso de instrumentos estructurados, criterios específicos de observación), la incorporación de técnicas adicionales como entrevistas a docentes y familias, o el uso de grabaciones de video para análisis posterior, podría enriquecer la comprensión de los fenómenos observados y aumentar la confiabilidad de los datos recolectados.

El contexto específico del estudio (una institución educativa particular en Huamachuco) puede limitar la aplicabilidad de los hallazgos a otros contextos educativos con características diferentes en términos de recursos disponibles, formación docente, o características socioeconómicas de las familias atendidas. Investigaciones futuras desarrolladas en contextos más diversos podrían proporcionar evidencia sobre la adaptabilidad del juego heurístico a diferentes realidades educativas y sobre los factores contextuales que facilitan u obstaculizan su implementación efectiva.

Esta investigación no hizo un seguimiento a los participantes luego de terminar las sesiones de juego heurístico. Esto dificulta saber cómo las habilidades aprendidas se aplican en otros lugares o cuánto duran las mejoras vistas. Hacer estudios de seguimiento daría datos importantes sobre estos puntos, lo cual es clave para juzgar qué tan bien funciona la intervención.

Para terminar, el estudio no examinó bien lo que pensaban los profesores y las familias sobre los cambios en los niños. Conocer sus puntos de vista daría información extra valiosa sobre cómo influye el juego heurístico. Incluir estas opiniones en futuras

investigaciones podría ayudar a entender mejor cómo este juego ayuda a que los niños sean más independientes y qué condiciones hacen que funcione mejor.

A pesar de estos problemas, los resultados muestran de forma útil y clara que el juego heurístico tiene potencial para desarrollar la independencia en niños de 3 años. Esto sienta una buena base para más investigaciones y para usar este método en diferentes lugares educativos. Los problemas que se encontraron también dan ideas específicas para diseñar estudios futuros que puedan tratar estos temas y ayudar a reforzar el conocimiento científico sobre métodos buenos para la educación temprana.

V: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1 Fundamentación de la propuesta

La siguiente propuesta pedagógica responde directamente a los resultados de la investigación. Se basa en pruebas que muestran que el juego heurístico es una buena forma de impulsar la autonomía en niños de tres años. Esta propuesta une las ideas teóricas de Elinor Goldschmied con las ideas más recientes de investigadores como Céspedes y León (2022), adaptándolas a la realidad de la educación en Perú y a las necesidades de los niños estudiados.

La justificación teórica de esta propuesta parte de la idea de que, para que los niños pequeños desarrollen autonomía, necesitan oportunidades constantes y buenas para practicar habilidades concretas. Estas habilidades tienen que ver con saber decidir, controlarse, tomar la iniciativa y ser independiente en cosas sencillas. Los resultados de este estudio confirman que el juego heurístico ofrece este tipo de oportunidades, ayudando a los niños a desarrollar habilidades de autonomía de forma natural, gradual y adecuada para su edad.

La propuesta se basa en el aprendizaje constructivista, que considera que los niños aprenden mejor cuando pueden construir su propio conocimiento. Esto se logra manipulando objetos, experimentando y resolviendo problemas en contextos que les sean relevantes y donde puedan tomar sus propias decisiones. El juego heurístico se ajusta a este enfoque al ofrecer acceso a materiales variados y sin instrucciones fijas. Esto permite distintas formas de exploración y no tiene respuestas únicas, lo que ayuda a cada niño a construir su aprendizaje según sus propios intereses, ritmos y formas de aprender.

Desde un enfoque de desarrollo integral, esta propuesta entiende que la autonomía infantil se construye a través de la interacción constante con otros aspectos del crecimiento.

El juego heurístico apoya el progreso cognitivo al estimular la resolución de problemas y la toma de decisiones. Igualmente, fomenta la confianza y, por tanto, el desarrollo emocional. La interacción con compañeros durante las sesiones también impulsa el avance social. Finalmente, la manipulación de diversos objetos contribuye al desarrollo motor. De esta manera, se ofrece una experiencia de aprendizaje completa y acorde con las necesidades de los niños.

La propuesta también se fundamenta en la evidencia neurocientífica contemporánea que demuestra que el cerebro se desarrolla más efectivamente cuando los niños tienen oportunidades para la exploración activa, la toma de decisiones, y la resolución de problemas en contextos ricos y variados. El juego heurístico proporciona exactamente el tipo de estimulación multisensorial y cognitivamente desafiante que facilita el desarrollo óptimo de conexiones neuronales complejas, particularmente en áreas relacionadas con las funciones ejecutivas y la autorregulación.

En conclusión, la propuesta se basa en la clara necesidad de cambiar los métodos de enseñanza en la educación infantil. Se busca que estos métodos se enfoquen más en los niños, respeten su desarrollo natural y sean más útiles para impulsar habilidades que formen ciudadanos independientes, críticos y que aporten al progreso social. Los resultados de la investigación muestran pruebas firmes de que el juego heurístico es una buena forma de lograr estos fines.

5.2 Objetivos de la propuesta

Objetivo general

Implementar el juego heurístico como estrategia pedagógica para fomentar la autonomía integral en niños de 3 años, promoviendo habilidades como la iniciativa, la toma de decisiones, la autorregulación y la independencia.

Objetivos específicos

- Estimular la iniciativa personal mediante sesiones de exploración libre que fortalezcan la curiosidad y el liderazgo autónomo.
- Desarrollar la capacidad de toma de decisiones en contextos seguros, ofreciendo opciones variadas y fomentando la reflexión sobre sus elecciones.
- Fortalecer la autorregulación emocional y conductual a través de actividades que exijan control de impulsos y seguimiento de rutinas.
- Promover la independencia en tareas simples del entorno escolar, como el cuidado de materiales y la movilidad segura.
- Brindar a los docentes herramientas teóricas y metodológicas para aplicar el juego heurístico de forma efectiva.

5.3 Metodología de implementación

Para llevar a cabo la propuesta, se han establecido cuatro fases consecutivas. Estas etapas buscan asegurar que estén dadas las condiciones necesarias para que las sesiones de juego heurístico se desarrollen de forma apropiada. También se busca evaluar de manera sistemática cómo impactan estas sesiones en el desarrollo de la autonomía de los niños.

Fase I: Preparación y formación docente

La primera fase se orienta a proporcionar a los docentes participantes la formación teórica y práctica necesaria para comprender los principios del juego heurístico y para implementar esta metodología de manera efectiva y consistente. Esta fase incluye talleres de formación sobre los fundamentos teóricos del juego heurístico, las características del desarrollo de la autonomía en la primera infancia, y las técnicas específicas para la preparación de ambientes, la selección de materiales, y la observación sistemática de los procesos de aprendizaje infantil.

Los talleres de formación abordan también aspectos prácticos relacionados con la organización del espacio físico, la gestión del tiempo durante las sesiones, las estrategias para mantener la seguridad de los niños durante la exploración libre, y los criterios para la documentación y evaluación de los procesos de desarrollo observados. Se proporciona a los docentes materiales de apoyo que incluyen guías metodológicas, listas de materiales apropiados, instrumentos de observación, y ejemplos de documentación pedagógica.

Fase II: Preparación de materiales y ambientes

La segunda fase se enfoca en la preparación de los materiales y ambientes necesarios para la implementación de las sesiones de juego heurístico. Esta fase incluye la selección y adquisición de materiales diversos que cumplan con los criterios de seguridad, variedad sensorial, durabilidad, y potencial de exploración establecidos por la metodología del juego heurístico.

Los materiales seleccionados incluyen objetos naturales (piedras lisas, conchas marinas, trozos de madera, semillas grandes), objetos manufacturados (recipientes de diferentes tamaños, cucharas de madera, cadenas metálicas, tapones de corcho), y materiales

textiles (telas de diferentes texturas, cintas, cordones). Todos los materiales son sometidos a verificaciones rigurosas de seguridad y son organizados en contenedores apropiados que faciliten su presentación estética y su acceso durante las sesiones.

La preparación de ambientes incluye la organización del espacio físico del aula para facilitar la exploración libre, la creación de áreas diferenciadas para diferentes tipos de exploración, y la implementación de sistemas de almacenamiento que permitan la presentación ordenada de los materiales y su recogida eficiente al finalizar las sesiones.

Fase III: Implementación de sesiones piloto

La tercera fase consiste en la implementación de sesiones piloto que permitan a los docentes familiarizarse con la metodología, identificar posibles dificultades en la implementación, y realizar ajustes necesarios antes de la implementación sistemática de la propuesta. Las sesiones piloto se desarrollan con grupos pequeños de niños y se enfocan en la práctica de los procedimientos establecidos para cada momento de la sesión.

Durante las sesiones piloto se evalúa la apropiación de los materiales seleccionados, la efectividad de la organización del espacio, la claridad de las rutinas establecidas, y la capacidad de los docentes para mantener el rol de observador activo sin intervenir directamente en los procesos de exploración de los niños. Los hallazgos de las sesiones piloto se utilizan para realizar ajustes en los materiales, los procedimientos, o la formación docente según sea necesario.

Fase IV: Implementación sistemática y evaluación

La cuarta fase consiste en la implementación sistemática de las sesiones de juego heurístico según el cronograma establecido, acompañada de procesos continuos de

observación, documentación, y evaluación del impacto en el desarrollo de la autonomía infantil. Esta fase incluye la aplicación regular de instrumentos de evaluación, la documentación fotográfica y narrativa de los procesos de aprendizaje observados, y la realización de reuniones periódicas de reflexión y ajuste entre los docentes participantes.

La evaluación se realiza mediante la aplicación de listas de cotejo específicamente diseñadas para documentar las manifestaciones de autonomía durante las sesiones de juego heurístico, complementadas con observaciones cualitativas que proporcionen información detallada sobre los procesos de desarrollo observados en cada niño participante. Los datos recolectados se analizan periódicamente para identificar patrones de desarrollo, documentar logros individuales, y realizar ajustes en la implementación según sea necesario.

5.4 Plan de sesiones de juego heurístico

El plan de sesiones se estructura en un ciclo de ocho semanas que proporciona oportunidades sistemáticas y progresivas para el desarrollo de competencias autónomas. Cada semana incluye dos sesiones de 45 minutos, para un total de 16 sesiones que permiten la consolidación gradual de las competencias desarrolladas y la generalización de los aprendizajes a diferentes contextos y situaciones.

Tabla 11. Plan de sesiones de juego heurístico

Semana	Sesión	Título	Descripción
Semana 1	Sesión 1	Descubrimiento de materiales naturales	Familiarización con materiales naturales y exploración independiente.
	Sesión 2	Exploración de recipientes y contenedores	Experimentación con capacidad, contención y organización espacial.

Semana 2	Sesión 3	Materiales que requieren manipulación fina	Desarrollo de coordinación óculo-manual y persistencia.
	Sesión 4	Combinación de materiales diversos	Exploración libre, toma de decisiones y atención sostenida.
Semana 3	Sesión 5	Materiales textiles y sensoriales	Exploración sensorial y desarrollo de la iniciativa personal.
	Sesión 6	Exploración libre sin restricciones	Fomento de la iniciativa y confianza en las propias capacidades.
Semana 4	Sesión 7	Clasificación y organización espontánea	Desarrollo de sistemas de organización propios.
	Sesión 8	Rutinas de cuidado y responsabilidad	Fomento de la independencia y responsabilidad compartida.
Semana 5	Sesión 9	Exploración con desafíos graduales	Práctica de la autorregulación en contextos naturales.
	Sesión 10	Resolución colaborativa de problemas	Autorregulación social y expresión emocional en interacciones.
Semana 6	Sesión 11	Exploración libre con documentación	Reflexión sobre aprendizajes y expresión verbal de descubrimientos.
	Sesión 12	Presentación de descubrimientos	Comunicación de logros y fortalecimiento de la conciencia de competencias.
Semana 7	Sesión 13	Integración con actividades cotidianas	Aplicación de competencias en contextos cotidianos del aula.
	Sesión 14	Resolución autónoma de problemas complejos	Consolidación de competencias de resolución de problemas
Semana 8	Sesión 15	Liderazgo y organización grupal	Desarrollo de competencias de liderazgo en contextos grupales

	Sesión 16	Consolidación y celebración de logros	Consolidación de competencias y celebración del crecimiento
--	-----------	---------------------------------------	---

5.5 Resultados esperados

La implementación sistemática de la propuesta pedagógica basada en juego heurístico se orienta a lograr resultados específicos y medibles en el desarrollo de la autonomía infantil, así como impactos más amplios en la calidad de la experiencia educativa y en el fortalecimiento de las competencias profesionales de los docentes participantes.

Resultados esperados en el desarrollo de la autonomía infantil

Se espera que, al finalizar la implementación de la propuesta, al menos el 80% de los niños participantes alcancen niveles apropiados o destacados en la dimensión de iniciativa personal, manifestando capacidad para iniciar actividades sin esperar instrucciones del adulto, proponer ideas durante las actividades, buscar activamente materiales para desarrollar sus intereses, mostrar disposición para explorar espacios y materiales nuevos, y liderar actividades grupales de manera espontánea.

En la dimensión de toma de decisiones, se espera que al menos el 75% de los participantes desarrollen competencias para elegir entre alternativas disponibles sin buscar aprobación constante, expresar preferencias claras sobre actividades y materiales, modificar sus elecciones cuando las circunstancias lo requieran, asumir las consecuencias de sus decisiones sin requerir intervención del adulto, y mantener sus decisiones frente a la influencia de otros cuando sea apropiado.

Para la dimensión de autorregulación, se espera que al menos el 70% de los niños desarrollen capacidades para controlar impulsos en situaciones que requieren espera,

expresar emociones de manera apropiada sin comportamientos disruptivos, mantener concentración en actividades autoelegidas durante períodos apropiados para su edad, seguir rutinas establecidas sin recordatorios constantes, y manejar la frustración de manera apropiada para su nivel de desarrollo.

En la dimensión de independencia en acciones simples, se espera que al menos el 85% de los participantes desarrollen competencias para realizar tareas básicas de autocuidado apropiadas para su edad, organizar y guardar materiales después de usarlos, desplazarse de manera segura por los espacios del aula, participar en rutinas cotidianas sin asistencia constante, y cuidar los materiales y el ambiente compartido.

Resultados esperados en la calidad de la experiencia educativa

Se espera que al poner en práctica la propuesta, mejore mucho la calidad de la experiencia educativa para los niños que participen. Esto dará más oportunidades para aprender de forma activa, explorar libremente y crear conocimiento a partir de lo que les interese.

La idea es crear espacios de aprendizaje más interesantes, bien organizados y adecuados para los niños, donde puedan tener éxito al elegir sus actividades, confiar en lo que pueden hacer y crear una buena actitud hacia el aprendizaje que les ayude en el futuro.

También se espera que la propuesta ayude a desarrollar habilidades importantes que sirven para aprender en todas las materias. Esto incluye observar, experimentar, resolver problemas, comunicarse y trabajar en equipo, lo cual es clave para tener éxito en los siguientes niveles educativos.

Resultados esperados en el fortalecimiento de competencias docentes

La ejecución de esta propuesta busca mejorar las habilidades profesionales de los maestros participantes, dándoles instrumentos teóricos y metodológicos para usar enfoques pedagógicos que se enfoquen más en el niño, respeten más los procesos naturales de desarrollo y sean más útiles para impulsar el desarrollo completo durante la primera infancia.

Se espera que los docentes desarrollen competencias específicas para la observación sistemática de los procesos de aprendizaje infantil, la documentación pedagógica de los logros y desafíos de cada estudiante, y la evaluación formativa que oriente la toma de decisiones pedagógicas basadas en evidencia sobre las necesidades y potencialidades de cada niño.

La propuesta busca, además, consolidar las habilidades de los profesores en la creación de espacios educativos motivadores y bien estructurados. Esto implica elegir materiales adecuados para los distintos fines pedagógicos y establecer dinámicas y métodos que promuevan la participación activa de los estudiantes en su propio aprendizaje.

Resultados esperados en el fortalecimiento institucional

Se anticipa que la correcta ejecución de esta propuesta consolide la identidad pedagógica de la institución, ubicándola como modelo en la aplicación de métodos educativos iniciales, tanto innovadores como basados en la ciencia.

Esta propuesta busca fomentar una cultura institucional que aprecie la investigación educativa, la reflexión sobre la enseñanza y la aplicación de mejoras constantes, fundamentadas en pruebas de su eficacia para impulsar el desarrollo completo de los estudiantes.

Se prevé que la experiencia obtenida al ejecutar la propuesta genere conocimientos institucionales que puedan organizarse y compartirse con otros centros educativos, ayudando así a mejorar la calidad de la educación inicial a nivel regional y nacional.

CONCLUSIONES

- Respecto al objetivo general proponer un programa de juego heurístico para fortalecer la autonomía: se concluye que la propuesta de un programa de juego heurístico resulta pertinente y coherente con la necesidad detectada, dado que el estudio plantea explícitamente esta finalidad y, además, reporta mejoras observables asociadas a la autonomía infantil tras la aplicación de sesiones de juego heurístico.
- Respecto al objetivo específico 1 identificar el nivel de autonomía en los niños de 3 años: el diagnóstico inicial evidenció un nivel de autonomía mayoritariamente bajo en el grupo evaluado, pues el 60% de los niños se ubicó en “en inicio”, 35% en “en proceso” y solo 5% en “logro esperado”, sin casos en “logro destacado”. Esta situación confirmó dificultades para actuar con independencia, decidir sin ayuda constante y autorregular su conducta, lo cual justificó la necesidad de una estrategia pedagógica específica. En los resultados globales se registró incremento en indicadores vinculados a la autonomía: 75% mostró mayor iniciativa, 70% mejoró en toma de decisiones, 68% desarrolló autorregulación y 72% evidenció mayor independencia, sustentando que el juego heurístico favorece el fortalecimiento de la autonomía al promover exploración libre y confianza personal.
- Respecto al objetivo específico 2 sustentar teóricamente la propuesta: se concluye que el programa se respalda sólidamente en fundamentos contemporáneos del desarrollo infantil. El juego heurístico se comprende como una metodología que permite la manipulación libre de materiales no estructurados y, mediante exploración autodirigida, fortalece competencias clave de la autonomía como iniciativa, toma de decisiones, autorregulación y persistencia. Esta base se articula con enfoques que

priorizan el “hacer por sí mismo” (Montessori) y la etapa “autonomía vs. vergüenza y duda” (Erikson), resaltando la urgencia de brindar experiencias organizadas que permitan al niño ejercer control progresivo sobre sus acciones. Asimismo, desde el constructivismo, se sostiene que la autonomía se potencia cuando el niño construye aprendizajes mediante la manipulación y la resolución de problemas, con un rol docente de organización del ambiente y observación (andamiaje sutil).

- Respecto al objetivo específico 3 diseñar el juego heurístico como estrategia para desarrollar autonomía: se concluye que el diseño propuesto es viable, sistemático y aplicable al contexto de niños de 3 años de la I.E.P.G.P. Santa Ana – San Francisco de Asís Huamachuco, al organizarse en un ciclo de 8 semanas, con 2 sesiones semanales de 45 minutos, sumando 16 sesiones orientadas a la consolidación gradual de competencias autónomas. Además, el diseño considera condiciones operativas clave: fases de preparación docente, selección segura de materiales (naturales, manufacturados y textiles), adecuación del ambiente y evaluación continua mediante listas de cotejo y observación.

RECOMENDACIONES

- A la I.E.P.G.P. Santa Ana – San Francisco de Asís (Huamachuco): institucionalizar la implementación del programa de juego heurístico como estrategia pedagógica permanente para fortalecer la autonomía en los niños de 3 años, incorporándolo en la programación anual y semanal (con sesiones planificadas y ambientes preparados). Esto implica asegurar materiales no estructurados suficientes, condiciones de seguridad, espacios adecuados y un cronograma fijo para sostener la estrategia en el tiempo.
- A la Dirección y coordinación pedagógica: establecer un sistema de seguimiento y monitoreo del nivel de autonomía infantil, aplicando instrumentos de observación (listas de cotejo/guías) al inicio, durante y al cierre del periodo de aplicación, a fin de contar con evidencia para la toma de decisiones y ajustes del programa según necesidades reales del aula. (Esto se articula directamente con el objetivo de identificar el nivel de autonomía y sostener mejoras progresivas).
- A los docentes de educación inicial: fortalecer competencias para aplicar correctamente el juego heurístico, priorizando: preparación del ambiente, selección y rotación de materiales, rol del adulto como observador, registro sistemático de avances y evaluación formativa. Se recomienda desarrollar capacitaciones internas y comunidades de aprendizaje docente para estandarizar la metodología y asegurar coherencia pedagógica.
- A las autoridades educativas (UGEL/instancias regionales y nacionales): promover la difusión y adopción de metodologías centradas en el niño, como el juego heurístico, integrándolas en la formación inicial y continua de docentes. Asimismo, elaborar

orientaciones o guías técnicas que precisen criterios de implementación (ambiente, materiales, tiempos, evaluación) para facilitar su escalamiento en educación inicial.

- A universidades e institutos de formación docente: incorporar contenidos aplicados sobre juego heurístico en los cursos de didáctica y práctica preprofesional, incluyendo diseño de sesiones, gestión de aula, observación pedagógica y elaboración de instrumentos para valorar la autonomía. También se recomienda impulsar semilleros o líneas de investigación sobre estrategias lúdicas en primera infancia.
- A las familias: acompañar y reforzar en el hogar las prácticas que promueven autonomía (elecciones simples, responsabilidad con materiales, rutinas de orden y autocuidado acordes a la edad), evitando la sobreasistencia. Se sugiere que la institución realice breves talleres de orientación para alinear criterios de crianza con la propuesta pedagógica y sostener la autonomía en ambos contextos: escuela–hogar.

REFERENCIAS

- Céspedes, M., & León, R. (2022). Actualización de la teoría del juego heurístico: Perspectivas contemporáneas desde la neurociencia educativa. *Revista Internacional de Educación Inicial*, 15(3), 45-62.
- Cortés, A., & Rosales, P. (2021). Juego heurístico y desarrollo de la autonomía en la infancia temprana. *Estudios Pedagógicos Europeos*, 28(4), 112-128.
- González, M. (2020). La influencia del juego heurístico en la construcción del pensamiento autónomo infantil. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 25(87), 1023-1045.
- Goldschmied, E., & Jackson, S. (2019). La educación infantil de 0 a 3 años: El juego heurístico y los objetos. Morata.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2021). *Metodología de la investigación* (7ª ed.). McGraw-Hill.
- Morales, C., & Quispe, L. (2020). Actualización de la teoría piagetiana para la educación inicial: Manipulación concreta y desarrollo cognitivo en niños de 3 años. *Revista Peruana de Psicología Educativa*, 12(2), 78-95.
- Navarro, S., & Salcedo, M. (2021). Desarrollo de la autonomía en la primera infancia: Perspectivas contemporáneas desde la psicología del desarrollo. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales*, 19(3), 234-251.

- Pérez de la Vega, L., & Contreras, J. (2022). Heuristic play and cognitive development in early childhood: A systematic review. *International Journal of Early Childhood Education*, 30(2), 189-205.
- Ribeiro, A., & Sousa, M. (2022). Heuristic play and early autonomy: A qualitative approach in Portuguese preschools. *European Early Childhood Education Research Journal*, 30(4), 567-582.
- Torres, F. (2021). La autonomía infantil y su relación con estrategias lúdicas en educación inicial. *Revista Arequipeña de Educación*, 8(1), 45-63.
- Valverde Rodríguez, C. (2023). Juego heurístico y desarrollo de la autonomía en niños de 3 años en una institución educativa de Lima. *Revista Peruana de Educación Inicial*, 11(2), 89-106.
- Vega Martínez, L., & Rodríguez Dávila, P. (2021). El juego heurístico como estrategia pedagógica innovadora en educación inicial. *Revista Trujillana de Investigación Educativa*, 7(3), 123-140.

ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



ANEXO N.º 1: Lista de cotejo para evaluación de autonomía infantil

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: _____
NOMBRE DEL NIÑO/A: _____
EDAD: _____ FECHA: _____
OBSERVADOR: _____

INSTRUCCIONES: Marque con una X el nivel que mejor describe el comportamiento del niño/a durante las actividades cotidianas del aula.

DIMENSIÓN: INICIATIVA PERSONAL

Indicador	Siempre	A veces	Nunca
Inicia actividades sin esperar instrucciones del adulto			
Propone ideas o sugerencias durante las actividades			
Busca activamente materiales para desarrollar sus intereses			
Muestra disposición para explorar espacios y materiales nuevos			
Lidera actividades grupales de manera espontánea			

DIMENSIÓN: TOMA DE DECISIONES

Indicador	Siempre	A veces	Nunca
Elige entre alternativas disponibles sin buscar aprobación			
Expresa preferencias claras sobre actividades y materiales			
Modifica sus elecciones cuando las circunstancias lo requieren			
Asume las consecuencias de sus decisiones sin requerir intervención			
Mantiene sus decisiones frente a la influencia de otros			

DIMENSIÓN: AUTORREGULACIÓN

Indicador	Siempre	A veces	Nunca
Controla impulsos en situaciones que requieren espera			
Expresa emociones de manera apropiada sin comportamientos disruptivos			
Mantiene concentración en actividades autoelegidas			
Sigue rutinas establecidas sin recordatorios constantes			

Maneja la frustración de manera apropiada para su edad			
---	--	--	--

DIMENSIÓN: INDEPENDENCIA EN ACCIONES SIMPLES

Indicador	Siempre	A veces	Nunca
Realiza tareas básicas de autocuidado apropiadas para su edad			
Organiza y guarda materiales después de usarlos			
Se desplaza de manera segura por los espacios del aula			
Participa en rutinas cotidianas sin asistencia constante			
Cuida los materiales y el ambiente compartido			

OBSERVACIONES ADICIONALES:

ANEXO N.º 2: Lista de cotejo para evaluación del juego heurístico

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: _____
NOMBRE DEL NIÑO/A: _____
SESIÓN N.º: _____ FECHA: _____
OBSERVADOR: _____

INSTRUCCIONES: Marque con una **X** el nivel que mejor describe el comportamiento del niño/a durante la sesión de juego heurístico.

DIMENSIÓN: SELECCIÓN DE MATERIALES

Indicador	Siempre	A veces	Nunca
Elige materiales de manera reflexiva y propositiva			
Considera las posibilidades de exploración que ofrecen los objetos			
Selecciona variedad de materiales durante la sesión			
Persiste en la exploración de materiales inicialmente elegidos			
Modifica selecciones basándose en descubrimientos realizados			

DIMENSIÓN: EXPLORACIÓN LIBRE

Indicador	Siempre	A veces	Nunca

Interactúa con materiales de manera creativa y diversa			
Persiste en la exploración de objetos o conjuntos de objetos			
Combinas materiales de formas novedosas			
Mantiene concentración sostenida sin estímulos externos			
Descubre propiedades no evidentes a través de experimentación			

DIMENSIÓN: ORGANIZACIÓN PERSONAL

Indicador	Siempre	A veces	Nunca
Organiza su espacio de juego de manera funcional			
Clasifica y agrupa materiales según criterios propios			
Participa voluntariamente en la recogida de materiales			
Mantiene orden en su área de trabajo durante la exploración			
Colabora en la organización del ambiente compartido			

DIMENSIÓN: RESOLUCIÓN ESPONTÁNEA DE PROBLEMAS

Indicador	Siempre	A veces	Nunca
Identifica pequeños desafíos que surgen durante la exploración			

Persiste en la búsqueda de soluciones sin solicitar ayuda inmediata			
Encuentra soluciones creativas a problemas simples			
Utiliza estrategias de ensayo y error de manera sistemática			
Aplica aprendizajes previos a nuevas situaciones problemáticas			

OBSERVACIONES ESPECÍFICAS DE LA SESIÓN:

ANEXO N.º 4: Sesiones desarrolladas del programa de juego heurístico

Sesión N.º 1

Dimensión del Juego Heurístico	Exploración inicial y familiarización
Materiales Utilizados	Piedras lisas de diferentes tamaños, conchas marinas variadas, trozos de madera pulida
Objetivo de Aprendizaje	Familiarizar a los niños con la metodología del juego heurístico y desarrollar confianza en la exploración independiente
Actividad Principal	Exploración libre de materiales naturales + observación de propiedades sensoriales
Estrategia Pedagógica	Presentación estética de materiales sin instrucciones específicas, observación activa del adulto
Evaluación	Tiempo de exploración sostenida, variedad de manipulaciones realizadas, manifestaciones de curiosidad

Sesión N.º 2

Dimensión del Juego Heurístico	Exploración de recipientes y contención
Materiales Utilizados	Recipientes metálicos de diferentes tamaños, materiales de la sesión anterior, cucharas de madera
Objetivo de Aprendizaje	Experimentar con conceptos de capacidad, contención y organización espacial
Actividad Principal	Combinación de recipientes con materiales naturales + experimentación con llenado y vaciado

Estrategia Pedagógica	Provisión de materiales complementarios que inviten a la experimentación
Evaluación	Persistencia en actividades de llenado/vaciado, creatividad en combinaciones, concentración sostenida

Sesión N.º 3

Dimensión del Juego Heurístico	Desarrollo de manipulación fina
Materiales Utilizados	Cadenas metálicas gruesas, cordones de algodón, cintas de diferentes anchos
Objetivo de Aprendizaje	Desarrollar coordinación óculo-manual y persistencia frente a desafíos apropiados
Actividad Principal	Manipulación de materiales que requieren destreza fina + experimentación con texturas
Estrategia Pedagógica	Presentación de materiales desafiantes pero seguros, respeto por los ritmos individuales
Evaluación	Tiempo dedicado a manipulación fina, estrategias desarrolladas, tolerancia a la frustración

Sesión N.º 4

Dimensión del Juego Heurístico	Combinación libre de materiales
Materiales Utilizados	Todos los materiales de sesiones anteriores disponibles simultáneamente

Objetivo de Aprendizaje	Desarrollar competencias de toma de decisiones sobre qué explorar y cómo hacerlo
Actividad Principal	Exploración libre sin restricciones + toma de decisiones constante
Estrategia Pedagógica	Ambiente preparado con variedad de opciones, no intervención del adulto
Evaluación	Capacidad de elección, variedad de exploraciones, autonomía en la toma de decisiones

Sesión N.º 5

Dimensión del Juego Heurístico	Exploración sensorial textil
Materiales Utilizados	Telas de diferentes texturas (algodón, lana, seda), retazos de cuero suave, mallas
Objetivo de Aprendizaje	Estimular la exploración sensorial y facilitar el desarrollo de la iniciativa personal
Actividad Principal	Exploración de texturas diversas + creación de combinaciones personales
Estrategia Pedagógica	Énfasis en la experiencia sensorial, validación de preferencias individuales
Evaluación	Expresión de preferencias sensoriales, iniciativa en la exploración, creatividad en combinaciones

Sesión N.º 6

Dimensión del Juego Heurístico	Exploración completamente libre
Materiales Utilizados	Acceso libre a todos los materiales disponibles sin presentación específica
Objetivo de Aprendizaje	Evaluar el desarrollo de la iniciativa personal y la confianza en las propias capacidades
Actividad Principal	Exploración autodirigida + organización personal del espacio de juego
Estrategia Pedagógica	Máxima libertad de elección, observación detallada de manifestaciones autónomas
Evaluación	Iniciativa personal, organización espontánea, confianza en las propias decisiones

Sesión N.º 7

Dimensión del Juego Heurístico	Clasificación y organización espontánea
Materiales Utilizados	Materiales diversos presentados de manera desordenada intencionalmente
Objetivo de Aprendizaje	Desarrollar competencias de clasificación y organización según criterios propios
Actividad Principal	Organización de materiales según criterios personales + creación de sistemas de clasificación
Estrategia Pedagógica	Presentación desordenada que invite a la organización, respeto por criterios individuales

Evaluación	Criterios de clasificación utilizados, persistencia en la organización, creatividad en agrupaciones
-------------------	---

Sesión N.º 8

Dimensión del Juego Heurístico	Rutinas de cuidado y responsabilidad
Materiales Utilizados	Todos los materiales disponibles + contenedores específicos para organización
Objetivo de Aprendizaje	Desarrollar competencias de independencia en acciones simples y responsabilidad compartida
Actividad Principal	Exploración libre + énfasis en rutinas de recogida colaborativa
Estrategia Pedagógica	Modelado de rutinas de cuidado, participación voluntaria en organización
Evaluación	Participación en recogida, cuidado de materiales, colaboración en organización del ambiente

Sesión N.º 9

Dimensión del Juego Heurístico	Exploración con desafíos graduales
Materiales Utilizados	Materiales que requieren espera de turnos, tubos de cartón, cajas de diferentes tamaños
Objetivo de Aprendizaje	Desarrollar competencias de autorregulación y control de impulsos
Actividad Principal	Exploración que requiere autorregulación + situaciones de espera natural

Estrategia Pedagógica	Presentación de situaciones que requieren autocontrol de manera natural
Evaluación	Control de impulsos, tolerancia a la espera, autorregulación emocional

Sesión N.º 10

Dimensión del Juego Heurístico	Resolución colaborativa de problemas
Materiales Utilizados	Materiales que inviten a la colaboración, objetos que requieren cooperación para su manipulación
Objetivo de Aprendizaje	Desarrollar competencias de autorregulación social y expresión apropiada de emociones
Actividad Principal	Exploración colaborativa + resolución de problemas simples en interacción con pares
Estrategia Pedagógica	Facilitación de interacciones positivas, modelado de resolución pacífica de conflictos
Evaluación	Colaboración con pares, expresión apropiada de emociones, resolución de conflictos simples

Sesión N.º 11

Dimensión del Juego Heurístico	Exploración libre con documentación
Materiales Utilizados	Todos los materiales disponibles + herramientas simples de documentación

Objetivo de Aprendizaje	Facilitar la reflexión sobre los propios procesos de aprendizaje y desarrollo
Actividad Principal	Exploración libre + verbalización de descubrimientos y procesos
Estrategia Pedagógica	Invitación a la reflexión verbal, documentación de procesos de pensamiento
Evaluación	Capacidad de verbalización, conciencia sobre propios aprendizajes, reflexión metacognitiva

Sesión N.º 12

Dimensión del Juego Heurístico	Presentación de descubrimientos
Materiales Utilizados	Materiales seleccionados por los niños para mostrar sus descubrimientos
Objetivo de Aprendizaje	Desarrollar competencias de comunicación y fortalecer la conciencia sobre propias capacidades
Actividad Principal	Presentación de descubrimientos a pares + comunicación de aprendizajes
Estrategia Pedagógica	Facilitación de espacios de comunicación, validación de logros individuales
Evaluación	Claridad en la comunicación, confianza en la presentación, reconocimiento de logros propios

Sesión N.º 13

Dimensión del Juego Heurístico	Integración con actividades cotidianas
Materiales Utilizados	Materiales de juego heurístico integrados con materiales del aula regular
Objetivo de Aprendizaje	Generalizar competencias desarrolladas a contextos más amplios del aula
Actividad Principal	Exploración integrada + aplicación de competencias en situaciones cotidianas
Estrategia Pedagógica	Conexión entre juego heurístico y actividades regulares del aula
Evaluación	Transferencia de competencias, aplicación en nuevos contextos, generalización de aprendizajes

Sesión N.º 14

Dimensión del Juego Heurístico	Resolución autónoma de problemas complejos
Materiales Utilizados	Combinaciones de materiales que presenten desafíos apropiados pero complejos
Objetivo de Aprendizaje	Consolidar competencias de resolución de problemas y persistencia
Actividad Principal	Enfrentamiento a desafíos graduales + desarrollo de estrategias personales
Estrategia Pedagógica	Presentación de desafíos apropiados, apoyo emocional sin intervención directa

Evaluación	Estrategias de resolución desarrolladas, persistencia frente a desafíos, creatividad en soluciones
-------------------	--

Sesión N.º 15

Dimensión del Juego Heurístico	Liderazgo y organización grupal
Materiales Utilizados	Materiales que faciliten la organización grupal y el liderazgo rotativo
Objetivo de Aprendizaje	Desarrollar competencias de liderazgo y organización en contextos grupales
Actividad Principal	Organización grupal de materiales + liderazgo rotativo en actividades
Estrategia Pedagógica	Facilitación de oportunidades de liderazgo, rotación de roles
Evaluación	Capacidad de liderazgo, organización grupal, respeto por liderazgo de otros

Sesión N.º 16

Dimensión del Juego Heurístico	Consolidación y celebración de logros
Materiales Utilizados	Todos los materiales disponibles + elementos para celebración de logros
Objetivo de Aprendizaje	Consolidar todas las competencias desarrolladas y celebrar el crecimiento logrado

Actividad Principal	Exploración libre celebrativa + reconocimiento de crecimiento individual y grupal
Estrategia Pedagógica	Celebración de logros, reflexión sobre crecimiento, proyección hacia el futuro
Evaluación	Integración de todas las competencias desarrolladas, conciencia sobre crecimiento personal

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

El juego heurístico como estrategia para desarrollar la autonomía en niños de 3 años de la I.E.P.G.P Santa Ana- San Francisco de Asís – Huamachuco.

INFORME DE ORIGINALIDAD

11 %	10 %	4 %	2 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1 %
2	www.coursehero.com Fuente de Internet	1 %
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
5	www.slideshare.net Fuente de Internet	1 %
6	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1 %
7	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
8	archive.org Fuente de Internet	<1 %
9	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
10	Cabeza Flores, Meliton Macario. "Aplicación de la estrategia "intensive reading" con el enfoque de aprendizaje significativo, para mejorar la lectura de textos en inglés de los estudiantes de primero a quinto grado de educación secundaria en la Institución	<1 %

Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales

DNI: 16620328

Asesora

Educativa N° 86399 "Juan Pablo II" de Huallin,
Chacas, Asunción, Áncash, 2017", Universidad
Católica los Ángeles de Chimbote (Peru)

Publicación

11	repositorio.ulvr.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
12	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	www.thefreelibrary.com Fuente de Internet	<1 %
17	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
18	pesquisa.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.uide.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.untrm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	Gomez Gallo, Diana Marcela. "Estudio Longitudinal del Desarrollo Socioemocional del Niño/a Entre los 12 y 30 Meses: ¿Cómo Influyen las Interacciones Parentales y Temperamento del Niño/a en el Desarrollo Socioemocional?", Pontificia Universidad Católica de Chile (Chile), 2020 Publicación	<1 %


Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales

DNI: 16620328

Asesora

22	www.investigarmqr.com Fuente de Internet	<1 %
23	1library.co Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to Universidad Católica San Pablo Trabajo del estudiante	<1 %
25	Submitted to Universidad Estatal de Bolivar Trabajo del estudiante	<1 %
26	Submitted to Universidad San Francisco de Quito Trabajo del estudiante	<1 %
27	libstore.ugent.be Fuente de Internet	<1 %
28	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
29	Submitted to Escuela De Educación Superior Pedagógico Público Indoamerica Trabajo del estudiante	<1 %
30	dspace-uh-tmp.igniteonline.la Fuente de Internet	<1 %
31	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
32	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
33	www.dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
34	Ccallo Huillca, Carolina. "El desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 3 años del I.E.I. N° 858 Huanatínco – Cusco.", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru) Publicación	<1 %


 Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales
 DNI: 16620328
 Asesora

35	Submitted to Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec <small>Trabajo del estudiante</small>	<1 %
36	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez <small>Trabajo del estudiante</small>	<1 %
37	www.guioteca.com <small>Fuente de Internet</small>	<1 %
38	Submitted to SolBridge International School of Business <small>Trabajo del estudiante</small>	<1 %
39	dspace.ceu.es <small>Fuente de Internet</small>	<1 %
40	educadesarrollo.blogspot.com <small>Fuente de Internet</small>	<1 %
41	usefil.eu <small>Fuente de Internet</small>	<1 %
42	uvadoc.uva.es <small>Fuente de Internet</small>	<1 %
43	www.grafiati.com <small>Fuente de Internet</small>	<1 %
44	Diego Azañedo, Akram Hernández-Vásquez, Mixsi Casas-Bendezú, César Gutiérrez, Andrés A. Agudelo-Suárez, Sandra Cortés. "Factors determining access to oral health services among children aged less than 12 years in Peru", F1000Research, 2017 <small>Publicación</small>	<1 %
45	Katherine Strasser, Francisca del Río. "The Role of Comprehension Monitoring, Theory of Mind, and Vocabulary Depth in Predicting Story Comprehension and Recall of	<1 %


Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales

DNI: 16620328

Asesora

Kindergarten Children", Reading Research Quarterly, 2014

Publicación

46	Smith, Peter K.. "Evolutionary developmental psychology and socio-emotional development", Infancia y Aprendizaje, 2003. Publicación	<1 %
47	ecrp.uiuc.edu Fuente de Internet	<1 %
48	eresmama.com Fuente de Internet	<1 %
49	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
50	sibi.upn.mx Fuente de Internet	<1 %
51	tx02216513.schoolwires.net Fuente de Internet	<1 %
52	worldwidescience.org Fuente de Internet	<1 %
53	www.clea.blog Fuente de Internet	<1 %
54	www.diarioc.com.ar Fuente de Internet	<1 %
55	www.monografiass.com Fuente de Internet	<1 %
56	www.scielo.org.bo Fuente de Internet	<1 %
57	"Terminologie de la Traduction", John Benjamins Publishing Company, 1999 Publicación	<1 %
58	Helen Bilton. "Morning and afternoon sessions in the nursery, do they have equal	<1 %


Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales

DNI: 16620328

Asesora

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias Apagado

Excluir bibliografía Activo



Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales

DNI: 16620328

Asesora

RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Olivia Elizabeth Cruz Sánchez Zuly Gheraldine Rodríguez Roldán
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: El juego heurístico como estrategia para desarrollar la autono...
Nombre del archivo: A_Cruz_Sanchez_y_Zuly_Rodriguez_18_agosto_de_2025_12_y_5...
Tamaño del archivo: 624.12K
Total páginas: 117
Total de palabras: 22,718
Total de caracteres: 133,589
Fecha de entrega: 18-ago-2025 03:37p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2731566626

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

El juego heurístico como estrategia para desarrollar la
autonomía en niños de 3 años de la I.E.P.G.P Santa Ana-San
Francisco de Asís - Huamachuco.

Investigadoras: Olivia Elizabeth Cruz Sánchez
Zuly Gheraldine Rodríguez Roldán

Asesora: Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales
Lambayeque - Perú

Dra. Julia Mirtha del Pilar Liza Gonzales
DNI: 16620328
Asesora

