

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y

EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

Actividades lúdicas para fortalecer la autonomía en niños (as) de 5 años de
la I.E. N° 328 Cutervo, 2024

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

Investigadoras: Lucelina Saldaña Saldaña

Roxana Tarrillo Rojas

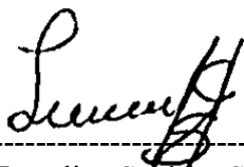
Asesor: Dra. Martha Ríos Rodríguez

Lambayeque – Perú

2025

Actividades lúdicas para fortalecer la autonomía en niños (as) de 5 años de la I.E. N° 328 Cutervo, 2024

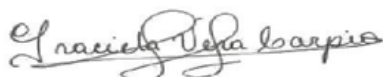
Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial



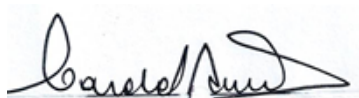
Lucelina Saldaña Saldaña
Investigadora



Roxana Tarrillo Rojas
Investigadora



Dra. Graciela Vera Carpio
Presidente

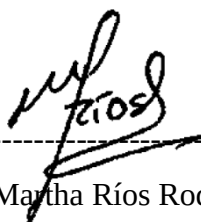


Dra. Carola Amparo Smith Maguiña
Secretario



Dr. Percy Carlos Morante Gamarra

Vocal



Dra. Martha Ríos Rodríguez
Asesor

ANEXO 01

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, RIOS RODRIGUEZ MARTHA, usuario revisor de la tesis titulado:
Actividades lúdicas para fortalecer la autonomía en niños (as) de 5 años de la I.E. N° 328 Cutervo, 2024

Cuyo autor es, TARRILLO ROJAS ROXANA

Identificado con documento de identidad 45264999; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 18%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

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

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 24 de JUNIO del 2026

MARTHA RIOS RODRIGUEZ

NOMBRES Y APELLIDOS

DNI: 16655814

ASESOR

(Precisar si es docente, asesor, docente investigador, administrativo u otro)

Se adjunta:

*Resumen del Reporte automatizado de similitudes

*Recibo Digital

Actividades lúdicas para fortalecer la autonomía en niños (as) de 5 años de la I.E. N° 328 Cutervo, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

7%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

5%

2

hdl.handle.net

Fuente de Internet

3%

3

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

Trabajo del estudiante

1%

5

repositorio.upse.edu.ec

Fuente de Internet

1%

6

repositorio.ug.edu.ec

Fuente de Internet

1%

7

revistainvecom.org

Fuente de Internet

1%

Excluir citas

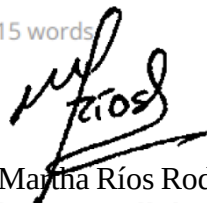
Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo


Dra. Martha Ríos Rodríguez
Nombres y Apellidos
DNI N°16655814
Asesor



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: Lucelina Saldaña Saldaña Y Roxana Tarrillo Rojas
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: Actividades lúdicas para fortalecer la autonomía en niños (as) ...
Nombre del archivo: INFORME_FINAL_Lucelina_y_Roxana.docx
Tamaño del archivo: 361.5K
Total páginas: 102
Total de palabras: 20,863
Total de caracteres: 115,942
Fecha de entrega: 16-jun.-2025 11:17a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2700507211

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



TESIS

Actividades lúdicas para fortalecer la autonomía en niños (as) de 5 años de
la I.E. N° 528 Cutervo, 2024

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

Investigadoras: Lucelina Saldaña Saldaña
Roxana Tarrillo Rojas

Asesor: Dra. Martha Ríos Rodríguez

Lambayeque – Perú
2025

Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dra. Martha Ríos Rodríguez
Nombres y Apellidos
DNI N°16655814
Asesor



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 003-2026

Siendo las 16:00 horas, del día miércoles 07 de enero 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/jyf-tqvx-ien> por mandato de la Resolución N° 4549-2025-D-FACHSE de fecha 30 de diciembre de 2025 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 1398-2025-D-FACHSE de fecha 24 de abril de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. GRACIELA VERA CARPIO
Secretario(a)	: Dra. CAROLA AMPARO SMITH MAGUIÑA
Vocal	: Dr. PERCY CARLOS MORANTE GAMARRA
Asesor(a) Metodológico	: Dra. MARTHA RÍOS RODRÍGUEZ
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA AUTONOMÍA EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 328 CUTERVO, 2024. Presentada por SALDAÑA SALDAÑA, LUCELINA Y TARRILLO ROJAS, ROXANA para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto 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 17 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de 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. GRACIELA VERA CARPIO
PRESIDENTE(A)

Dra. CAROLA AMPARO SMITH MAGUIÑA
SECRETARIO(A)

Dr. PERCY CARLOS MORANTE GAMARRA
VOCAL

OBSERVACIONES:

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mi madre y hijo, por ser los pilares más importantes y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional sin importar nuestras diferencias de opiniones.

AGRADECIMIENTO

El principal agradecimiento a Dios quién me ha guiado y nos ha dado la fortaleza para seguir adelante.

A mi familia por su comprensión y estímulo constante, además su apoyo incondicional a lo largo de mis estudios.

Y a todas las personas que de una y otra forma me apoyaron en la Realización de este trabajo.

RESUMEN

La presente indagación tuvo como finalidad central implementar recursos lúdicos orientados al fortalecimiento de la autonomía en estudiantes de 5 años pertenecientes a la I.E. N.º 328 del distrito de Cutervo. Para tal fin, se empleó una metodología de carácter aplicado, sustentada en un enfoque cuantitativo y bajo un diseño preexperimental, lo que facilitó examinar los efectos de la intervención en el desarrollo de la autonomía infantil. La muestra estuvo compuesta por 18 infantes, a quienes se les aplicó una lista de cotejo como instrumento de medición, realizándose una evaluación diagnóstica previa (pretest) y una evaluación final (postest), complementadas con sesiones pedagógicas fundamentadas en estrategias lúdicas. En los resultados iniciales se observó que el 55.6% de los participantes se encontraba en un nivel bajo de autonomía, lo cual denotaba una marcada dependencia del adulto y escasa capacidad para tomar decisiones por sí mismos; sin embargo, tras la ejecución de las actividades propuestas, el 66.7% logró ubicarse en el nivel alto, reflejando progresos en su independencia, iniciativa y autorregulación. En síntesis, la intervención basada en dinámicas lúdicas generó cambios positivos, permitiendo que los niños asuman un rol activo en su proceso de aprendizaje, fortaleciendo así su desempeño autónomo.

Palabras claves: actividades, lúdicas, autonomía, niños.

ABSTRACT

The main purpose of this study was to implement playful resources aimed at strengthening autonomy in 5-year-old students belonging to I.E. No. 328 in the district of Cutervo. To this end, an applied methodology was used, based on a quantitative approach and a pre-experimental design, which facilitated the examination of the effects of the intervention on the development of children's autonomy. The sample consisted of 18 children, who were given a checklist as a measurement tool, with a preliminary diagnostic evaluation (pre-test) and a final evaluation (post-test), complemented by educational sessions based on playful strategies. The initial results showed that 55.6% of the participants had a low level of autonomy, which indicated a marked dependence on adults and a limited ability to make decisions for themselves. However, after carrying out the proposed activities, 66.7% achieved a high level, reflecting progress in their independence, initiative, and self-regulation. In summary, the intervention based on playful dynamics generated positive changes, allowing children to take an active role in their learning process, thus strengthening their autonomous performance.

Keywords: activities, playful, autonomy, children.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN.....	5
ABSTRACT	6
INTRODUCCIÓN.....	10
I. DISEÑO TEÓRICO	13
1.1. Antecedentes.....	13
1.1.1. Antecedentes internacionales	13
1.1.2. Antecedentes nacionales	15
1.2. Bases teóricas	17
1.2.1. Teoría Constructivista de Piaget.....	17
1.2.2. Teoría de María Montessori	18
1.2.3. Teoría del Aprendizaje Social de Bandura.....	19
1.2.4. Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erikson.....	20
1.3. Bases conceptuales	21
1.3.1. Actividades lúdicas.....	21
1.3.2. Autonomía.....	23
II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	25
2.1. Diseño de investigación	25
2.2. Población y muestra.....	27
2.2.1. Población.....	27
2.2.2. Muestra	28
2.3. Técnicas e instrumentos	28

2.3.1. Técnica.....	28
2.3.2. Instrumento	29
III. RESULTADOS.....	31
IV. DISCUSIÓN.....	35
CONCLUSIONES.....	39
RECOMENDACIONES.....	40
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	41
ANEXOS	48

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Esquema del diseño preexperimental	26
Figura 2	Nivel de pretest y posttest de la variable autonomía	31
Figura 3	Nivel de pretest y posttest de la dimensión autonomía personal.....	32
Figura 4	Nivel de pretest y posttest de la dimensión autonomía funcional	33
Figura 5	Nivel de pretest y posttest de la dimensión autonomía cognitiva	34

INTRODUCCIÓN

En diversos estudios realizados en el ámbito internacional, se evidencia una problemática común relacionada con el desarrollo de la autonomía en la educación infantil. Por ejemplo, en España, Lucía (2018) analizó cómo la falta de autonomía en los niños se ve afectada por el estilo sobreprotector de los padres, quienes intervienen excesivamente en las actividades diarias de sus hijos. Este comportamiento limita significativamente la capacidad de los niños para realizar actividades básicas, lo cual afecta su desarrollo social y su independencia. En Bolivia, UNICEF (2022) también identificó que la planificación educativa en la primera infancia suele carecer de actividades orientadas a la autonomía, lo que se traduce en niños con baja iniciativa y dependencia en su entorno escolar. Estos casos revelan un problema extendido en la formación de la autonomía en la etapa preescolar, donde factores como la sobreprotección y la ausencia de metodologías adecuadas impiden que los niños desarrollen una independencia adecuada para su edad.

En el contexto peruano, la situación no es muy diferente. En la ciudad de Chiclayo, Figueroa (2022) encontró que los niños de tres años de una institución educativa pública presentaban un alto nivel de dependencia hacia sus cuidadores, evidenciando dificultades para realizar actividades simples como el aseo personal y la organización de sus pertenencias. Estos resultados señalan una intervención ineficaz tanto en el hogar como en el ámbito escolar, donde la autonomía del niño no es adecuadamente promovida. De igual manera, estudios como el de Olivos (2020) mostraron que los niños en etapa preescolar carecen de habilidades para resolver problemas de acuerdo a su edad, presentando un alto grado de dependencia y falta de iniciativa en situaciones que requieren decisiones simples. Estos hallazgos destacan la necesidad urgente de implementar estrategias que promuevan la autonomía en los niños desde una temprana edad, considerando la influencia del entorno familiar y educativo en su desarrollo integral.

En el contexto local de Cutervo, se observa una preocupante falta de estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo de la autonomía en niños de 5 años de la I.E. N° 328, a pesar de los beneficios ampliamente documentados de las actividades lúdicas en el desarrollo integral de los niños, en esta institución educativa se evidencia que los métodos utilizados no logran fomentar efectivamente la independencia y el sentido de responsabilidad en los estudiantes, los niños presentan una marcada dependencia hacia los adultos en tareas sencillas, como el aseo personal, la organización de materiales y la toma de decisiones en el aula, lo cual retrasa su desarrollo en aspectos esenciales de la autonomía.

Además, los docentes de la institución carecen de una adecuada capacitación en estrategias lúdicas que podrían ser efectivas para incentivar la autonomía, y las actividades que se llevan a cabo carecen de un enfoque estructurado que permita a los estudiantes explorar, experimentar y aprender a actuar por sí mismos en un entorno seguro, esta falta de implementación de actividades lúdicas orientadas al desarrollo autónomo impacta negativamente en la autoconfianza de los niños y limita su capacidad para enfrentar nuevos desafíos de manera independiente.

Ante esta realidad, surge la necesidad de diseñar y aplicar un programa de actividades lúdicas que fortalezca la autonomía en estos estudiantes, brindándoles herramientas para gestionar sus propios procesos de aprendizaje y desarrollar habilidades de autogestión desde una edad temprana. Este problema evidencia un vacío en la formación integral de los niños de la I.E. N° 328 de Cutervo, quienes requieren de estrategias pedagógicas que no solo promuevan el aprendizaje académico, sino que también impulsen su desarrollo como individuos autónomos y responsables.

En ese sentido, se planteó como objetivo general fue aplicar las actividades lúdicas para fortalecer la autonomía en niños (as) de 5 años de la I.E. N° 328 Cutervo, 2024.

Y sus objetivos específicos fueron: I) Identificar el nivel de autonomía en niños (as) de 5 años de la I.E. N° 328 Cutervo, antes de la aplicación de las actividades lúdicas; II) Diseñar sesiones de actividades lúdicas para fortalecer la autonomía en niños (as) de 5 años de la I.E. N° 328 Cutervo; III) Conocer el nivel de autonomía en niños (as) de 5 años de la I.E. N° 328 Cutervo, después de la aplicación de las actividades lúdicas.

Asimismo, esta investigación ha sido estructurada en cuatro capítulos que articulan de manera lógica y progresiva el desarrollo del estudio. El primer capítulo expone los referentes teóricos que fundamentan las variables analizadas, incorporando a su vez una contextualización a nivel internacional y nacional que delimita el objeto de estudio. En el segundo capítulo, se describe rigurosamente el enfoque metodológico adoptado, detallando el tipo y diseño de investigación, así como los procedimientos, técnicas e instrumentos empleados para la obtención de la información necesaria. A continuación, el tercer capítulo está dedicado al examen detallado y a la interpretación reflexiva de los datos obtenidos durante el proceso investigativo. En el cuarto capítulo, se desarrolla una discusión crítica de los resultados, los cuales son contrastados con antecedentes relevantes y marcos conceptuales previamente establecidos. Finalmente, el documento concluye con una síntesis de los principales hallazgos y con propuestas orientadas a enriquecer futuras prácticas e investigaciones en el ámbito abordado.

I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

1.1.1. Antecedentes internacionales

En el estudio más reciente, publicado por Mora y Morales (2024) titulado “*Diseño de una guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en niños de 4 a 5 años*”, plantean como objetivo general analizar la deficiente aplicación de actividades lúdicas en relación con el desarrollo de la autonomía en los niños de educación inicial subnivel II. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo con un nivel relacional y diseño no experimental, utilizando una encuesta, una guía de observación para docentes y una lista de cotejo aplicada a 48 niños y 4 docentes. Los resultados iniciales evidenciaron que los niños mostraban baja autonomía, lo que dificultaba su aprendizaje y habilidades de autocuidado. Tras implementar la guía de actividades lúdicas, se observó una mejora en el desempeño autónomo de los niños en tareas cotidianas, aumentando su seguridad y capacidad de autorregulación. La investigación concluye que el uso de actividades lúdicas facilita el desarrollo de la autonomía en la primera infancia, promoviendo en los niños un aprendizaje significativo y una mayor independencia en su entorno.

También, en el artículo de Lara y Santafé (2023) titulado “*El desarrollo de la autonomía en los niños por medio de actividades lúdicas*”, plantean como objetivo general identificar las causas que dificultan la autonomía en niños de educación inicial, y diseñar talleres lúdicos para mejorar esta capacidad. La metodología utilizada fue mixta, con enfoque cualitativo y cuantitativo, de campo y descriptiva, aplicada a través de observación y lista de cotejo en estudiantes de primer grado. Antes de la intervención, se observó que la mayoría de los niños dependían de la guía de un adulto en actividades cotidianas y tenían dificultades en la toma de decisiones y el autocuidado. Después de aplicar los talleres, se registró una mejora significativa en habilidades de independencia, autocuidado y responsabilidad. Los resultados

finales mostraron un aumento en la capacidad de los niños para realizar actividades de forma autónoma, revelando el impacto positivo de los talleres. La investigación concluye que el uso de actividades lúdicas es efectivo para fomentar la autonomía en los primeros años escolares, promoviendo en los niños una mayor seguridad y capacidad de autorregulación

Rincón et al. (2023) en su publicación *“Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana”*, el objetivo general fue analizar cómo el uso de actividades lúdicas fomenta la autonomía en niños de 3 a 4 años. La investigación se realizó bajo un enfoque cualitativo con método fenomenológico-hermenéutico, empleando técnicas de revisión documental, observación directa y entrevistas semiestructuradas, los participantes incluyeron a una docente y diez estudiantes. Los resultados iniciales indicaron que los niños presentaban dependencia en actividades básicas, como ordenarse y comer, sin una guía adulta. Tras implementar actividades lúdicas, se observó una mejora significativa en la independencia de los niños, quienes comenzaron a realizar tareas diarias de manera autónoma y mostraron confianza en la toma de decisiones. En conclusión, el estudio destaca que las actividades lúdicas son esenciales para promover la autonomía en la infancia temprana, dado que en esta etapa los niños asimilan el aprendizaje de manera profunda y significativa.

Seguidamente del artículo de Quijije y Flores (2022) titulado *“Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de educación inicial II”*, plantean como objetivo general establecer una guía didáctica de actividades lúdicas para fomentar la autonomía en niños de educación inicial. La metodología utilizada fue de enfoque mixto, integrando métodos teóricos y empíricos, aplicando técnicas de observación a los niños, encuestas a los padres y entrevistas a docentes en una muestra de 25 niños y niñas, 23 padres y 4 docentes. Los resultados iniciales mostraron una carencia significativa de autonomía en los niños para realizar actividades propias de su edad, como alimentarse y cuidarse, lo que se validó con las encuestas y entrevistas. Tras implementar la guía, validada por expertos con una

calificación promedio de 87%, se observó un incremento en la independencia y en habilidades de los niños para actuar autónomamente. La investigación concluye que las actividades lúdicas diseñadas pueden contribuir al desarrollo físico, afectivo y social de los niños, destacando la importancia de fomentar la autonomía desde edades tempranas para un desarrollo integral en el ámbito educativo.

1.1.2. Antecedentes nacionales

En el estudio de Fierro (2024) titulado “*Actividades lúdicas y fortalecimiento de la autonomía en escolares de 3 y 4 años del nivel inicial N° 475-17, Chincheros-Apurímac, 2023*”, el objetivo general fue determinar la relación entre las actividades lúdicas y el fortalecimiento de la autonomía en escolares. La investigación empleó un enfoque cuantitativo, de diseño no experimental y tipo correlacional, con una muestra de 22 estudiantes, utilizando una ficha de observación. Los resultados iniciales indicaron que el 27.27% de los estudiantes tenía un desarrollo inadecuado en actividades lúdicas y el 18.18% no mostraba fortalecimiento de la autonomía. Tras la implementación de actividades lúdicas, se observó una correlación significativa entre ambas variables ($r = 0.645$, $p < 0.05$), lo que demuestra una mejora en la autonomía de los niños. En conclusión, las actividades lúdicas contribuyen significativamente al desarrollo autónomo de los escolares, reflejando el valor pedagógico de estas actividades en la educación temprana

En la tesis de Valladolid y Zoriano (2023) denominada “*Actividades lúdicas para fortalecer la autonomía de los niños de cuatro años de la institución educativa N°440, Pimentel*”, se planteó como objetivo general aplicar actividades lúdicas para fortalecer la autonomía en niños de cuatro años. La metodología utilizada fue cuantitativa, con un diseño experimental-transversal y una muestra de 16 estudiantes, se aplicó una lista de cotejo antes y después de un taller de actividades lúdicas. Los resultados iniciales mostraron que el 44% de los niños se encontraban en proceso de desarrollar autonomía, el 19% en inicio y el 37% en

logro. Tras la intervención, el 100% de los participantes alcanzó el nivel de logro en autonomía. En conclusión, el taller de actividades lúdicas demostró ser efectivo en el fortalecimiento de la autonomía en los niños, como se verificó mediante la prueba de Wilcoxon, que arrojó un valor de 0.001, indicando una mejora significativa en la capacidad de los infantes para actuar de manera independiente.

También, Medina y Vizcarra (2022) en *“El juego lúdico para el desarrollo de la autonomía en niños de 5 años de la IEIP San Mateo Dreams, Cusco, 2023”*, el objetivo general fue determinar de qué manera el juego lúdico desarrolla la autonomía en niños de cinco años de esta institución. La investigación empleó un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo correlacional y un diseño no experimental de corte transversal, la muestra consistió en 27 estudiantes, evaluados mediante cuestionarios. Los resultados previos a la implementación del juego lúdico indicaron que el 40% de los estudiantes mostraban un nivel bajo de autonomía. Tras la aplicación de actividades lúdicas, los niveles de autonomía mejoraron significativamente, alcanzando un 85% de nivel alto en los estudiantes evaluados. En conclusión, se evidenció que el juego lúdico favorece el desarrollo de la autonomía en los niños, ayudándoles a interactuar de manera independiente y fortaleciendo sus habilidades para la toma de decisiones

Además, Quezada y Rodríguez en el (2019) titulado *“El método lúdico para desarrollar la autonomía en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Mundo en Acción”*, el objetivo general fue determinar la influencia del método lúdico en la autonomía de niños de cuatro años en dicha institución. La metodología utilizada incluyó una ficha de observación para evaluar a los niños y una guía de entrevista para padres y docentes, en una muestra de 10 niños. Inicialmente, el 40% de los niños mostró niveles bajos de autonomía. Tras implementar un taller de 15 juegos participativos, los resultados indicaron que el 100% de los niños mejoró su desempeño autónomo en tareas cotidianas. En conclusión, el estudio demostró que el método

lúdico es una herramienta eficaz para fomentar la autonomía, proporcionando a los niños mayor seguridad y habilidades para desenvolverse de manera independiente.

Finalmente, Figueroa y Figueroa (2019) en la tesis titulada “*Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años*” planteó como objetivo general determinar el impacto del juego libre en sectores en el desarrollo de la autonomía de los niños de cuatro años. La investigación empleó un diseño pre-experimental, con una muestra de 12 niños y niñas de cuatro años. Se utilizó una lista de chequeo de logros pedagógicos para medir el nivel de autonomía antes y después de la implementación de un taller de 20 actividades de juego libre. Los resultados iniciales revelaron que el 83% de los participantes estaban en nivel de inicio, mientras que el 17% estaba en proceso de autonomía. Al finalizar el taller, el 100% de los niños alcanzó el nivel de autonomía logrado. En conclusión, el estudio muestra que el juego libre en sectores es una estrategia efectiva para desarrollar la autonomía en niños, al proporcionarles un entorno que fomenta la toma de decisiones y la autorregulación.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Teoría Constructivista de Piaget

La teoría de Jean Piaget ofrece un marco esencial para comprender el papel de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil, desde su perspectiva constructivista, Piaget argumenta que el juego es una manifestación de la asimilación, donde el niño adapta su comprensión del mundo a través de actividades repetitivas y simbólicas. En su modelo de desarrollo cognitivo, Piaget identifica varias etapas del juego que corresponden a distintos periodos evolutivos, estas etapas incluyen el juego de ejercicio, el juego simbólico y el juego de reglas, cada una de las cuales aporta habilidades específicas en la construcción del conocimiento. En el juego de ejercicio, característico del periodo sensoriomotor, es donde el niño repite acciones motoras que le generan placer, ayudándole a consolidar habilidades físicas

básicas y a experimentar el mundo a través de la acción, a medida que el niño avanza al periodo preoperacional, el juego simbólico se vuelve predominante (Gallardo & Gallardo, 2018).

Además, en esta fase, los niños usan objetos y acciones para representar otros elementos de la realidad, lo cual les permite desarrollar el pensamiento simbólico y la imaginación, este tipo de juego no solo refleja la comprensión actual del niño sobre su entorno, sino que le permite explorar conceptos abstractos y roles sociales de manera segura y controlada. Finalmente, el juego de reglas emerge en el periodo de operaciones concretas, en el cual los niños comienzan a entender y respetar normas establecidas, desarrollando habilidades sociales como la cooperación y la competencia sana. Según Piaget, estas actividades no solo estimulan el desarrollo cognitivo, sino también la autonomía, ya que permiten a los niños explorar de manera activa, tomar decisiones y resolver problemas de manera independiente dentro de un marco lúdico y estructurado, de esta forma, la teoría fundamenta el juego como un proceso esencial en el desarrollo integral del niño, promoviendo no solo el conocimiento, sino también habilidades de autogestión y adaptación (Bálsamo, 2022).

1.2.2. Teoría de María Montessori

Desde la teoría de María Montessori establece que el juego es una actividad esencial para el aprendizaje y el desarrollo integral del niño, especialmente en sus primeras etapas. Montessori enfatiza que el juego no solo es recreativo, sino que constituye el “trabajo del niño”, a través del cual aprende a interactuar con su entorno y a desarrollar habilidades necesarias para su autonomía; en su método, plantea que las actividades lúdicas deben estar diseñadas para estimular la exploración, la independencia y el autoaprendizaje en un ambiente estructurado, esto permite a los niños ser los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, interactuando de forma libre pero guiada con materiales especialmente diseñados para ser atractivos y autocorrectivos (Franco & Ferradás, 2020)

Así mismo, Montessori clasifica los materiales y actividades lúdicas en su método según su utilidad para desarrollar diferentes habilidades, como la coordinación motora, el sentido del orden y la concentración, cada material tiene una función específica y se presenta de forma ordenada, promoviendo la independencia del niño al permitirle elegir con qué trabajar y cómo resolver problemas por sí mismo; además, el ambiente preparado por el adulto, con materiales de tamaño y diseño adecuados para el niño, permite un equilibrio entre la libertad de explorar y la estructura necesaria para que el aprendizaje sea significativo. Por lo tanto, las actividades lúdicas no solo fomentan el desarrollo cognitivo, sino también el emocional y social, al proporcionar al niño un entorno donde pueda experimentar, descubrir y crecer de forma autónoma (Britton, 2000).

1.2.3. Teoría del Aprendizaje Social de Bandura

Respecto a la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura proporciona una base teórica significativa para entender el desarrollo de la autonomía en los individuos, plantea que el aprendizaje se produce no solo mediante la experiencia directa, sino también a través de la observación y la imitación de modelos en el entorno, proceso que él denomina aprendizaje vicario, este aprendizaje implica que los individuos adquieren comportamientos y habilidades observando las acciones y las consecuencias que estas tienen para otros, lo cual les permite evaluar y decidir cómo actuar en situaciones similares; por lo tanto, el aprendizaje por observación permite que los niños, al ver modelos de comportamiento autónomo en sus padres, maestros o compañeros, interioricen estas conductas y las adapten en su vida cotidiana. El autor estructura este aprendizaje en cuatro procesos interdependientes: atención, retención, reproducción motora y motivación, primero, el individuo debe prestar atención al modelo, lo que depende de factores como la relevancia y el atractivo del comportamiento observado, luego, es necesario que retenga y organice mentalmente la información observada para poder reproducirla (Melo & Silva, 2019).

Por lo tanto, la reproducción motora es la capacidad física y cognitiva de realizar la conducta observada, mientras que la motivación actúa como un motor que impulsa a los individuos a actuar conforme a lo aprendido, estos procesos permiten que el aprendizaje social sea efectivo, ya que los individuos no solo imitan conductas, sino que también reflexionan sobre ellas, eligen cuáles integrar en su repertorio de comportamientos y adaptan estas conductas a su contexto personal. Además, introduce el concepto de autoeficacia, que se refiere a la creencia en la propia capacidad para ejecutar acciones necesarias y alcanzar objetivos específicos, la autoeficacia es crucial en el desarrollo de la autonomía, ya que refuerza la confianza de los individuos en sus habilidades para manejar sus propios asuntos sin depender de otros; así, a medida que los individuos adquieren y refuerzan su autoeficacia mediante la observación de modelos eficaces, desarrollan una mayor independencia en la toma de decisiones y en la gestión de sus actividades diarias, la teoría del aprendizaje social, en este sentido, contribuye a la comprensión de la autonomía como un proceso dinámico de aprendizaje y autoafirmación que se construye en interacción con el entorno social (Rodríguez & Cantero, 2020).

1.2.4. Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erikson

Desde la teoría del desarrollo psicosocial de Erik Erikson ofrece un marco crucial para comprender la autonomía en los niños, especialmente en la etapa que él define como “Autonomía vs. Vergüenza y Duda”, que ocurre desde los 18 meses, según Erikson, en esta etapa, los niños desarrollan un sentido de independencia y control personal cuando se les permite explorar y tomar decisiones de manera libre pero orientada, la autonomía se fortalece a medida que el niño adquiere habilidades como el control de esfínteres, la capacidad de moverse con más libertad y el lenguaje, lo cual le permite afirmar su voluntad y expresar sus deseos (Erskine & Pérez, 2020).

Para el autor, la autonomía surge cuando el entorno del niño, especialmente sus cuidadores, ofrecen apoyo sin ser demasiado restrictivos ni críticos, esto permite al niño sentirse seguro al explorar, experimentar y cometer errores sin temor a una reprimenda excesiva, lo cual es crucial para desarrollar la confianza en sus capacidades, sin embargo, cuando los padres son demasiado estrictos o imponen una disciplina excesiva, el niño puede desarrollar vergüenza y duda sobre sus habilidades, llevándolo a una dependencia que limita su sentido de independencia y su confianza en sí mismo. En este sentido, no es solo un resultado de las capacidades físicas o motoras, sino también de una interacción equilibrada entre el niño y su ambiente social, donde puede experimentar su propio poder y decisión (Robles, 2008).

1.3. Bases conceptuales

1.3.1. Actividades lúdicas

Las estrategias lúdicas constituyen un recurso metodológico que potencia la experiencia educativa al conjugar el goce con la adquisición de conocimientos, ya que integran elementos que estimulan la percepción, el control corporal y la coordinación, permitiendo que el acto de aprender se asocie a un proceso activo y significativo en el que se movilizan todos los sentidos, generando así un ambiente de participación individual y colectiva orientado al desarrollo integral del educando (Vega et al., 2023).

Bajo esta perspectiva, lo lúdico no solo implica una manifestación espontánea de alegría, sino que se erige como una vía para estructurar espacios formativos donde se dinamizan procesos cognitivos, socioemocionales y lingüísticos. En efecto, se convierte en una herramienta pedagógica que suscita la curiosidad, promueve la sociabilidad, estimula la atención y mejora la autoestima, facilitando la interiorización de aprendizajes duraderos mediante dinámicas atractivas, naturales y cargadas de sentido (Candela & Benavides, 2020).

Por su parte, otras aproximaciones subrayan que las actividades lúdicas, al estar guiadas por principios de libertad, incertidumbre y reglas, representan una forma de interacción que media entre el contexto educativo y las vivencias internas del individuo, permitiendo que el juego trascienda su valor recreativo para convertirse en un mecanismo pedagógico estructurado. De esta manera, dichas estrategias se articulan en torno a una doble fuerza: la paidía, asociada al juego libre, y el ludus, vinculado al juego reglado, ambos elementos clave en la construcción de la autonomía, la iniciativa y la autorregulación emocional (León et al., 2021).

Asimismo, estas propuestas metodológicas integran componentes diseñados para estimular competencias desde una perspectiva interdisciplinaria, facilitando la toma de decisiones, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas reales mediante técnicas como la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos o la dramatización, contribuyendo así a una educación más dinámica, interactiva y centrada en el estudiante como protagonista activo de su proceso formativo (Lanza et al., 2024).

Finalmente, desde una concepción centrada en la etapa inicial del desarrollo educativo, se destaca que las estrategias lúdicas fomentan un aprendizaje adaptativo que responde a las necesidades individuales, promoviendo la creatividad, la imaginación y el pensamiento crítico. Estas actividades, al estar intrínsecamente motivadas, permiten que los sujetos se involucren en experiencias significativas que, más allá del entretenimiento, estimulan su bienestar emocional y potencian sus habilidades cognitivas y sociales en contextos pedagógicos diversos (López et al., 2024).

Dimensiones

Estas actividades se clasifican en cuatro dimensiones de acuerdo a la investigación de Reyes (2022), estas son:

- **Juego funcional**

Implica actividades repetitivas que permiten al niño explorar y comprender las funciones de objetos y su propio cuerpo, desarrollando habilidades motoras básicas

- **Juego simbólico**

Consiste en la representación de situaciones, objetos o personas a través de la imaginación, permitiendo al niño expresar emociones y comprender roles sociales

- **Juego de reglas**

Involucra actividades estructuradas con normas establecidas, fomentando en el niño la comprensión de límites, la cooperación y el respeto por las reglas

- **Juego de construcción**

Comprende actividades donde el niño manipula y ensambla materiales para crear estructuras, desarrollando habilidades espaciales, de planificación y creatividad.

1.3.2. Autonomía

La autonomía se concibe como una capacidad que se desarrolla progresivamente desde la primera infancia, y que integra componentes cognitivos, emocionales y conductuales, permitiendo a los individuos tomar decisiones conscientes, regular sus emociones y resolver dificultades con mínima supervisión, dentro de límites sociales y familiares previamente establecidos, lo que la distingue de la rebeldía o la desobediencia, ya que implica responsabilidad y autorregulación en función de normas interiorizadas (Ruiz et al., 2023). En ese mismo sentido, se sostiene que la autonomía no solo reside en la capacidad de ejecutar acciones por cuenta propia, sino que representa un proceso que exige oportunidades constantes

para elegir, decidir y asumir consecuencias, con lo cual se construye gradualmente la identidad y la confianza personal, reforzadas a través de la exploración activa del entorno desde los primeros años (Moreira-Mero et al., 2021).

Asimismo, se resalta que la autonomía se define como la aptitud de actuar independientemente, tomar decisiones por iniciativa propia y responsabilizarse de dichas elecciones, considerando que su desarrollo adecuado depende de ambientes que propicien la autogestión, lo que exige evitar prácticas de sobreprotección que inhiben la toma de decisiones y dificultan el desenvolvimiento personal en actividades cotidianas (Quijije & Flores, 2022). A partir de un enfoque lúdico, se expone que este constructo se manifiesta en la medida que los individuos participan activamente en experiencias que les permiten elegir, interactuar con otros y ejercer su juicio en contextos normativos, configurando así un proceso formativo que involucra tanto el desarrollo motriz como el fortalecimiento de la voluntad y la autodeterminación (Figueroa & Figueroa, 2019).

Finalmente, la autonomía es entendida como una facultad que no solo habilita al sujeto para actuar libremente, sino también como una expresión del pensamiento crítico y del sentido ético, ya que implica la capacidad de discernir y decidir conforme a principios morales propios, desarrollados en un entorno de confianza, afecto y estimulación lúdica, lo que requiere una metodología pedagógica centrada en el juego como estrategia estructural del aprendizaje en la infancia (Tuárez & Tarazona, 2022).

Dimensiones

De acuerdo al estudio de Laura (2019) esta variable se desglosa en tres dimensiones que permiten evaluar el grado en que el niño ha desarrollado la independencia necesaria para interactuar eficazmente con su entorno y enfrentar desafíos de manera autónoma, y son:

- **Autonomía personal**

Se relaciona con la habilidad del niño para llevar a cabo actividades de cuidado personal, como vestirse, alimentarse y asearse, promoviendo la independencia en su vida diaria

- **Autonomía funcional**

Implica la capacidad del niño para desempeñar tareas y responsabilidades en diferentes contextos, como el hogar o la escuela, demostrando iniciativa y responsabilidad en sus acciones

- **Autonomía cognitiva**

Se refiere a la habilidad del niño para pensar de manera independiente, resolver problemas y tomar decisiones basadas en su propio juicio, fomentando el pensamiento crítico y la autoeficacia.

II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Diseño de investigación

La presente investigación se enmarcó en el tipo aplicada, dado que tal como lo señala Arias (2020) este tipo de estudio se caracteriza por generar conocimientos con una clara orientación hacia la acción, siendo útil para transformar realidades concretas. En consecuencia, se buscó aplicar los fundamentos teóricos de manera operativa, a través del diseño y evaluación

de una propuesta de intervención que respondiera a necesidades diagnosticadas (Castro et al., 2020).

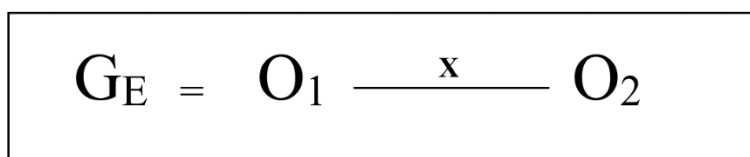
A su vez, el enfoque metodológico adoptado fue cuantitativo, pues este enfoque, como lo destacaron Hernández y Mendoza (2018), se sustentó en la lógica hipotético-deductiva, utilizando instrumentos estandarizados y procedimientos estadísticos para la verificación empírica de hipótesis. En concordancia, Arias y Covinos (2021) precisaron que la investigación cuantitativa se caracteriza por su estructura rigurosa, que facilita la generalización de los resultados dentro de poblaciones determinadas, siempre que se respeten los procedimientos del método científico.

En cuanto al diseño metodológico, este fue de tipo experimental, específicamente un diseño preexperimental, el cual implicó la aplicación de una intervención sobre un único grupo de estudio sin grupo de control. Según lo expuesto por Carhuanchó et al. (2019), el diseño preexperimental se emplea en contextos donde se desea observar la influencia de una variable independiente mediante la comparación de mediciones antes y después del tratamiento, aunque con limitaciones para establecer relaciones causales definitivas. Asimismo, Sánchez (2019) señaló que este diseño permite una aproximación inicial a la validación de propuestas educativas, siendo particularmente útil en estudios donde el control de variables externas resulta limitado. Por tanto, el diseño preexperimental fue pertinente para evaluar preliminarmente el impacto de la intervención planteada, lo cual se llevó a cabo mediante la aplicación de un pretest y un posttest al mismo grupo de participantes.

Figura

1

Esquema del diseño preexperimental



Donde:

GE = Grupo Experimental

O₁ = Pre test al grupo

O₂ = Post test al grupo

X = Aplicación del tratamiento

2.2. Población y muestra

2.2.1. Población

Se destacó que la población no siempre representó a una totalidad numérica masiva, sino que pudo estar compuesta por una cantidad delimitada y accesible de individuos, siempre que cumplieran con los criterios previamente definidos (Sánchez et al., 2018). Asimismo, se reconoció que la definición clara de la población permitió dirigir con mayor precisión los esfuerzos investigativos hacia el grupo objetivo (Carhuancho et al., 2019), y, en concordancia, se sostuvo que la especificación de este universo resultó fundamental para determinar el tipo y tamaño de la muestra requerida (Ñaupas et al., 2018).

En ese marco, la población estuvo conformada por 18 niños (as) de 5 años de la I.E. N° 328 Cutervo.

2.2.2. Muestra

Se comprendió que, mediante la muestra, se buscó realizar observaciones, mediciones y análisis cuya inferencia pudiera extenderse al total de la población, siempre y cuando se cumplieran condiciones adecuadas de representatividad (Arias, 2020). Además, se señaló que, en contextos donde no era viable trabajar con la totalidad de la población, ya fuera por limitaciones de tiempo, acceso o recursos, resultaba imprescindible definir un tamaño muestral óptimo para garantizar la validez de los resultados (Hernández & Mendoza, 2018). Paralelamente, se reconoció que una adecuada selección muestral favorecía la generalización estadística y minimizaba errores de muestreo (Arias & Covinos, 2021).

Por tanto, se optó por emplear un muestreo no probabilístico de tipo intencional, el cual permitió elegir deliberadamente a quienes, por sus características, experiencia o contexto, ofrecían una mayor riqueza informativa y pertinencia respecto al problema de estudio (Carhuanchu et al., 2019). Se precisó, además, que este muestreo era particularmente útil en investigaciones de corte exploratorio, estudios de caso o investigaciones aplicadas donde la representatividad estadística no constituía el objetivo principal (Arias & Covinos, 2021).

En tal sentido, la muestra estará constituida por 18 niños (as) de 5 años de la I.E. N° 328 Cutervo.

2.3. Técnicas e instrumentos

2.3.1. Técnica

Para la recolección de datos se optó por aplicar la técnica de observación no participante, la cual respondió al objetivo de obtener información fidedigna sin alterar el entorno natural del grupo observado, preservando así la autenticidad de las conductas registradas (Arias, 2020). Además, se destacó que esta técnica permitió captar manifestaciones espontáneas y conductas naturales, siendo de gran utilidad para estudios educativos y sociales

en los que resultaba fundamental observar fenómenos tal como ocurrían (Hernández & Mendoza, 2018).

2.3.2. Instrumento

Asimismo, se estableció que para registrar de forma estructurada la información se utilizó como instrumento una lista de cotejo, herramienta que se construyó a partir de indicadores específicos, derivados de las variables de investigación, lo que facilitó una evaluación clara y objetiva del fenómeno analizado (Arias & Covinos, 2021). Se reconoció, además, que el uso de listas de cotejo garantizó la uniformidad de los criterios de observación, reduciendo así los sesgos del observador y favoreciendo la confiabilidad de los datos (Carhuancha et al., 2019). Igualmente, se precisó que este recurso metodológico fue especialmente útil en investigaciones aplicadas a contextos escolares, donde se buscaba sistematizar aspectos concretos del comportamiento de los participantes (Arispe et al., 2020).

En ese sentido, para la presente investigación se diseñó una lista de cotejo cuyo propósito fue evaluar el nivel de autonomía en niños de cinco años, considerando para ello tres dimensiones fundamentales que estructuraron el constructo en estudio. Esta herramienta se elaboró con un total de 18 ítems, distribuidos estratégicamente para abarcar las diversas manifestaciones conductuales relacionadas con el desarrollo autónomo, empleando una escala de tipo dicotómica con dos opciones de respuesta: “sí” y “no”, lo cual permitió registrar de manera clara y objetiva la presencia o ausencia de los comportamientos esperados.

Asimismo, el instrumento elaborado contempló una clasificación de los resultados obtenidos a través de niveles de desempeño, los cuales permitieron interpretar el grado de autonomía alcanzado por los niños evaluados. Esta categorización se definió a partir de los puntajes obtenidos en la lista de cotejo, utilizando una escala dicotómica que asignaba un valor de 1 para la opción “sí” (logro de la conducta observada) y 0 para la opción “no” (ausencia de

la conducta). En función de ello, se establecieron rangos para los niveles bajo, medio y alto de la variable autonomía, así como para cada una de sus dimensiones.

Dimensión	Nivel bajo	Nivel medio	Nivel alto
Dimensión 1	0 – 2 puntos	3 – 4 puntos	5 – 6 puntos
Dimensión 2	0 – 2 puntos	3 – 4 puntos	5 – 6 puntos
Dimensión 3	0 – 2 puntos	3 – 4 puntos	5 – 6 puntos
Escala general	0 – 6 puntos	7 – 12 puntos	13 – 18 puntos

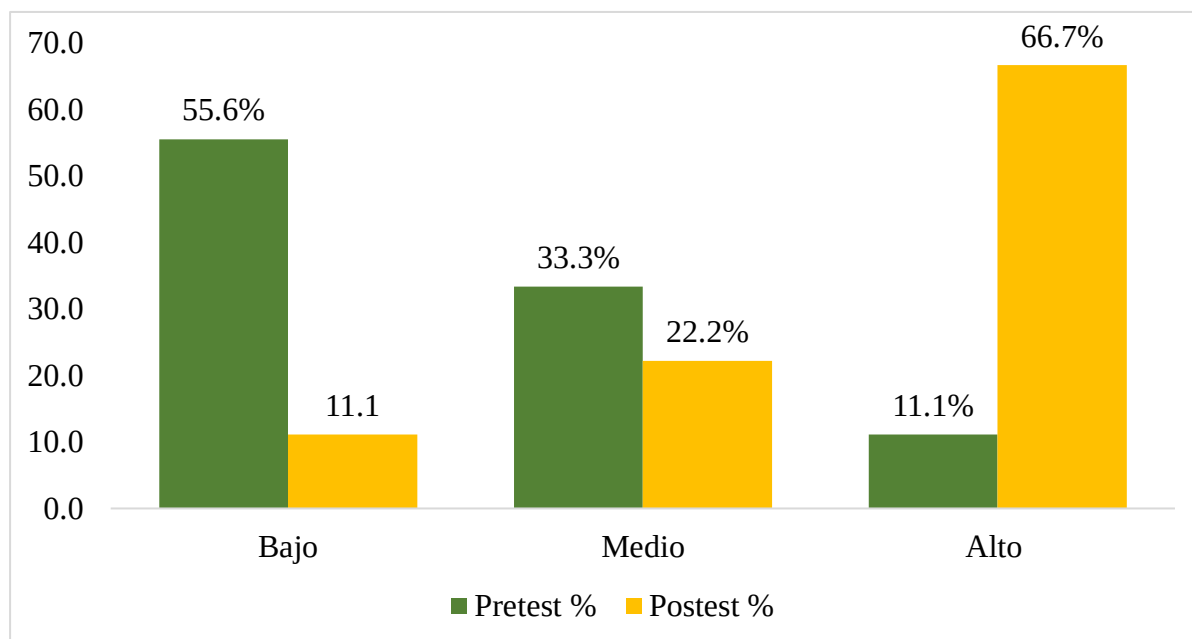
Por otro lado, con el fin de garantizar la fiabilidad del instrumento, se procedió a calcular el coeficiente alfa de Cronbach, obteniéndose un resultado de 0.821, lo que evidenció un nivel de consistencia interna alto, conforme a los estándares psicométricos aceptados. Este valor indicó que los ítems que conformaban la lista de cotejo mantenían una adecuada coherencia entre sí, permitiendo afirmar que el instrumento era confiable para la medición del constructo propuesto en la población objeto de estudio.

III. RESULTADOS

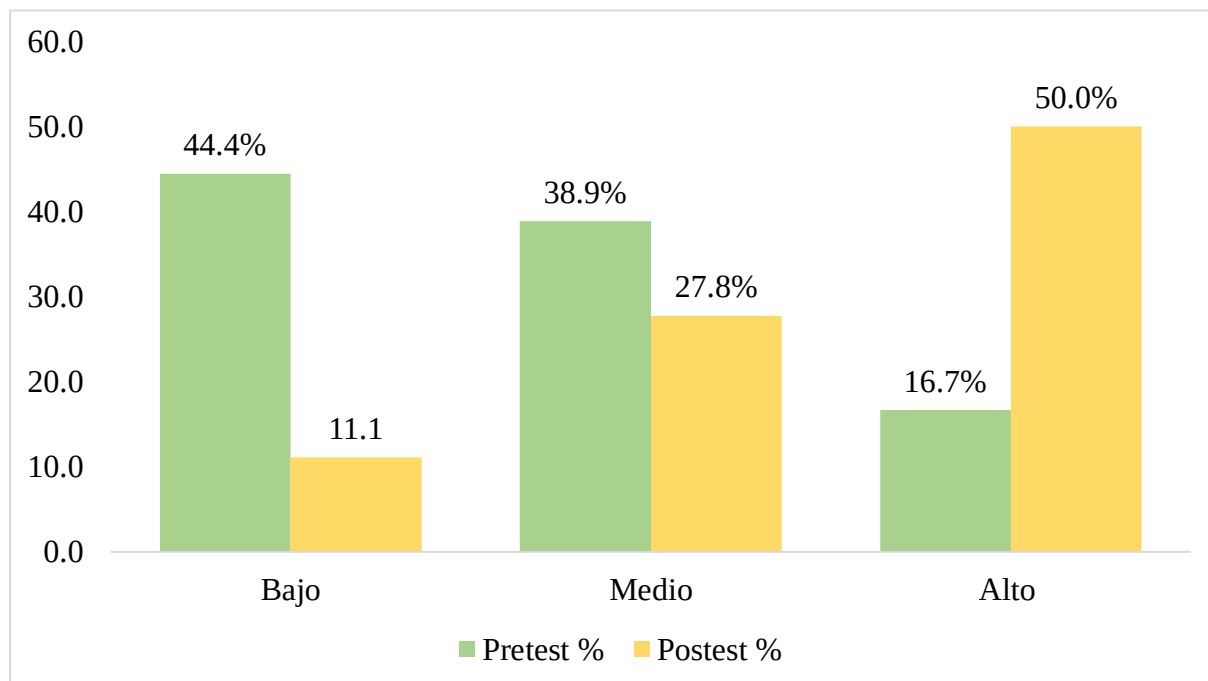
Figura

2

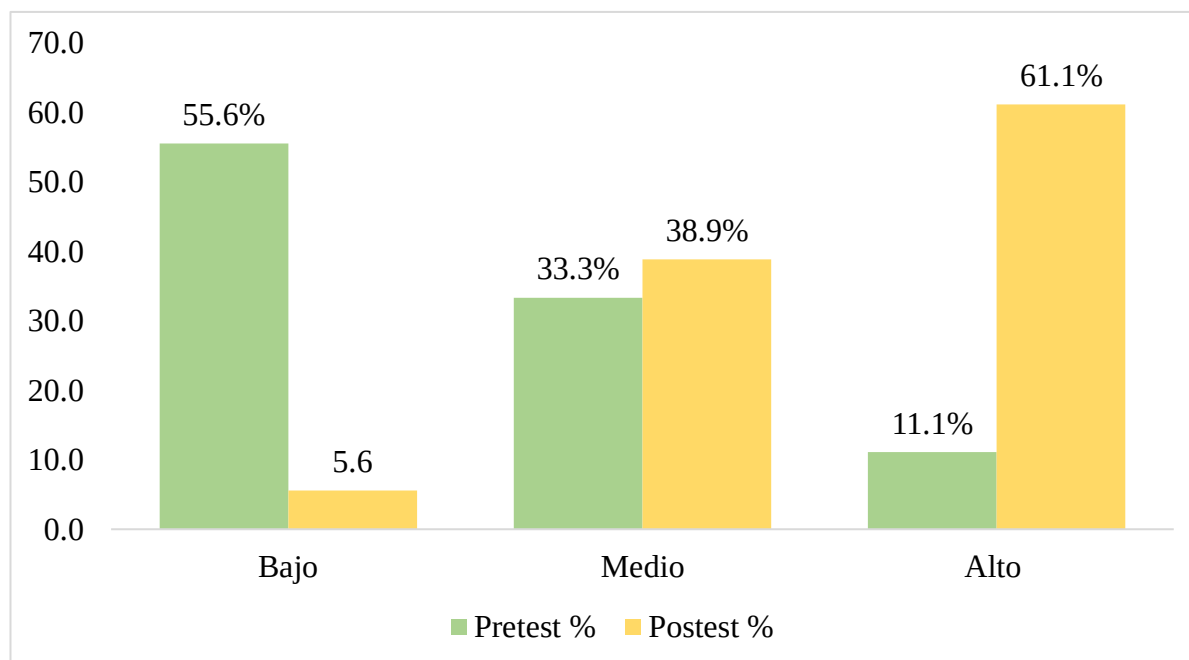
Nivel de pretest y postest de la variable autonomía



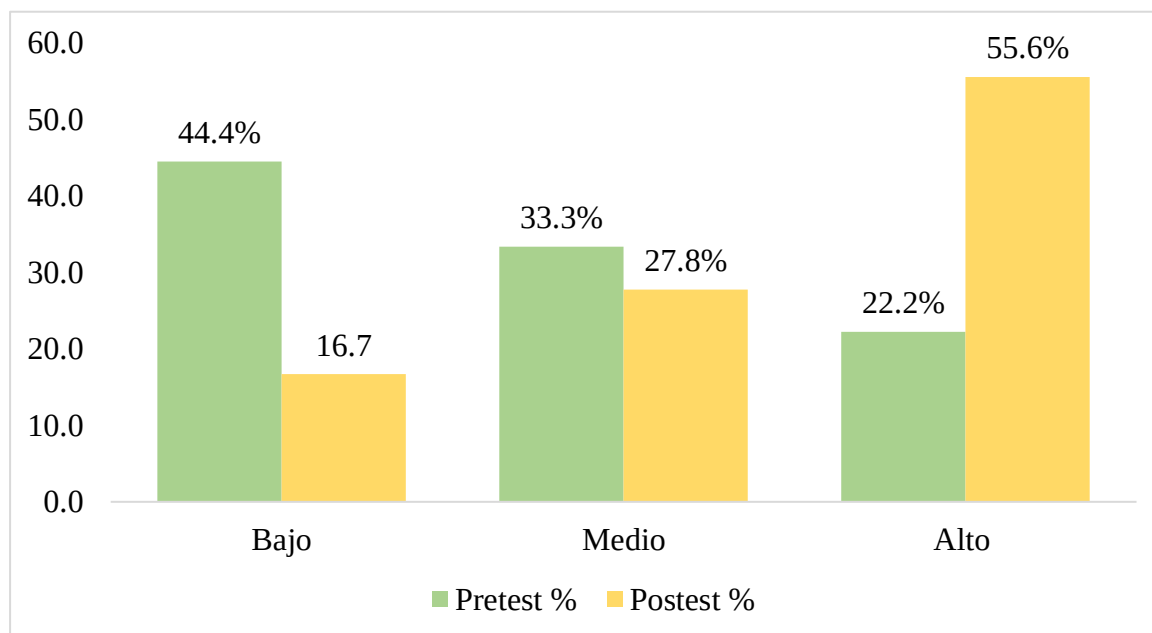
En el pretest de la variable autonomía, el 55.6% de los estudiantes se encontraba en el nivel bajo, lo cual reflejó una limitada capacidad para realizar actividades sin apoyo constante del adulto, evidenciando dependencia en la toma de decisiones básicas. Asimismo, el 33.3% se posicionó en el nivel medio, mostrando un desarrollo incipiente de la autonomía, pero aún con dificultades para desenvolverse con seguridad en su entorno. Solo el 11.1% alcanzó el nivel alto, lo que indica que una minoría lograba desempeñarse con independencia y autoconfianza. Sin embargo, tras la aplicación de recursos didácticos basados en el juego, se evidenció un cambio favorable en el posttest: el 66.7% de los niños se ubicó en el nivel alto, demostrando mayor iniciativa, autorregulación y desempeño autónomo; el 22.2% en el nivel medio, y solo el 11.1% persistió en el nivel bajo. Este resultado revela un avance significativo en la capacidad de los estudiantes para actuar por sí mismos con seguridad y responsabilidad.

Nivel de pretest y postest de la dimensión autonomía personal

Respecto a la dimensión autonomía personal, los datos del pretest mostraron que el 44.4% de los estudiantes presentaba un nivel bajo, lo que denota dificultades en tareas básicas de cuidado personal, como vestirse, asearse o manipular objetos cotidianos sin asistencia. El 38.9% se encontraba en un nivel medio, y únicamente el 16.7% demostraba autonomía consolidada. No obstante, después de la implementación de dinámicas pedagógicas centradas en el juego dirigido, se registró una mejora destacable: el 50.0% alcanzó el nivel alto, evidenciando mayor desenvolvimiento en su autocuidado y toma de decisiones sobre su bienestar; el 27.8% se mantuvo en un nivel medio y el 11.1% descendió al nivel bajo. Esto pone en evidencia un crecimiento en la capacidad de los niños para responsabilizarse de sí mismos de forma progresiva.

Nivel de pretest y postest de la dimensión autonomía funcional

En cuanto a la dimensión autonomía funcional, el pretest indicó que el 55.6% de los estudiantes se encontraba en el nivel bajo, lo que implicaba escasa iniciativa para ejecutar actividades prácticas del entorno escolar o familiar, como recoger sus materiales o realizar encargos simples. Además, el 33.3% se ubicó en el nivel medio y apenas el 11.1% en el nivel alto. Luego de incorporar estrategias basadas en la exploración activa y el juego colaborativo, los resultados del postest mostraron un progreso notable: el 61.1% de los niños logró un nivel alto, lo cual indica que desarrollaron habilidades prácticas con eficiencia y autonomía; el 38.9% se ubicó en el nivel medio y solo el 5.6% permaneció en el nivel bajo. Esta mejora revela una mayor capacidad de los estudiantes para desenvolverse eficazmente en su entorno inmediato.

Nivel de pretest y postest de la dimensión autonomía cognitiva

Finalmente, en la dimensión autonomía cognitiva, los resultados del pretest reflejaron que el 44.4% de los estudiantes se encontraba en el nivel bajo, lo que sugiere limitaciones para expresar ideas propias, tomar decisiones o resolver pequeñas situaciones cotidianas. El 33.3% presentó un nivel medio y solo el 22.2% alcanzó el nivel alto, mostrando pensamiento independiente incipiente. Tras la aplicación de estrategias lúdicas orientadas al desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, el postest evidenció mejoras: el 55.6% se situó en el nivel alto, mostrando una mayor capacidad para anticipar acciones, resolver problemas sencillos y actuar con criterio propio; el 27.8% permaneció en el nivel medio y el 16.7% descendió al nivel bajo. Estos resultados indican un fortalecimiento progresivo de la autonomía intelectual y del juicio propio en los niños evaluados.

IV. DISCUSIÓN

En el presente estudio, el objetivo general fue aplicar actividades lúdicas para fortalecer la autonomía en niños de 5 años de la I.E. N.º 328 del distrito de Cutervo. Esta aplicación fue ejecutada mediante sesiones pedagógicas diseñadas con base en dinámicas activas, juegos simbólicos, motrices y de roles, que buscaron estimular la iniciativa propia, la toma de decisiones, la responsabilidad y la independencia en los estudiantes. Cada actividad fue implementada desde una metodología participativa que colocó al niño como centro de su propio aprendizaje, brindándole espacios seguros y significativos donde pudiera actuar, explorar y resolver por sí mismo las situaciones planteadas. En cuanto a los antecedentes revisados, Medina y Vizcarra (2022) comprobaron la eficacia del juego lúdico para el desarrollo de la autonomía en estudiantes de 5 años, demostrando que al aplicar un programa de actividades similares, el 85% alcanzó un nivel alto de desempeño autónomo. De igual forma, Quezada y Rodríguez (2019) indicaron que la totalidad de su muestra (100%) logró avances en su autonomía tras la ejecución de talleres didácticos basados en juegos estructurados, lo cual evidencia que la implementación de estrategias lúdicas tiene un impacto positivo y comprobable. Asimismo, Valladolid y Zoriano (2023) señalaron que todos los estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado luego de la aplicación de su propuesta lúdica, reafirmando la pertinencia de este enfoque pedagógico. Desde el plano teórico, esta aplicación se sostiene en el enfoque constructivista de Piaget, quien reconocía al juego como el principal medio a través del cual el niño estructura su pensamiento y actúa de manera autónoma frente al entorno, ya que mediante la exploración y el ensayo-error, logra consolidar esquemas de acción propios (Gallardo & Gallardo, 2018). Por su parte, la propuesta de María Montessori también respalda esta implementación, pues plantea que un ambiente diseñado con libertad de acción, materiales concretos y opciones de elección promueve el desarrollo de la autodisciplina y la independencia desde edades tempranas (Franco & Ferradás, 2020). En conjunto, estos fundamentos respaldan

la aplicación realizada por la presente investigación, resaltando su coherencia con experiencias previas y postulados teóricos que reconocen al juego como motor del desarrollo autónomo en la infancia.

En relación al primer objetivo específico, que consistió en identificar el nivel de autonomía en los niños antes de la aplicación de las actividades lúdicas, los resultados mostraron que el 55.6% de los estudiantes se encontraba en un nivel bajo, lo cual reflejaba una dependencia significativa hacia el adulto para realizar actividades cotidianas, limitada iniciativa personal y escasa seguridad al desenvolverse de forma independiente. El 33.3% se encontraba en el nivel medio, demostrando un proceso inicial de autorregulación, pero aún con vacilaciones y necesidad de orientación, mientras que solo el 11.1% logró un nivel alto, revelando una capacidad limitada en la muestra para actuar con autonomía en su vida escolar. Al contrastar estos resultados con antecedentes previos, se aprecia concordancia con el estudio de Mora y Morales (2024), quienes evidenciaron una baja manifestación de conductas autónomas en la mayoría de sus estudiantes antes de la intervención. Del mismo modo, Lara y Santafé (2023) informaron que los niños de su muestra mostraban altos niveles de dependencia en el aula, requiriendo apoyo constante para resolver tareas simples. También Fierro (2024) indicó que el 27.27% de sus estudiantes presentaban un bajo desarrollo autónomo en su diagnóstico inicial, lo cual limitaba su aprendizaje y desenvolvimiento personal.

Desde el plano teórico, la teoría psicosocial de Erikson sostiene que durante la etapa preescolar el niño enfrenta el conflicto entre autonomía y vergüenza, siendo indispensable un entorno que favorezca la exploración libre y la toma de decisiones sin censura, para que pueda consolidar su sentido de independencia (Erskine & Pérez, 2020). Asimismo, según Piaget, la autonomía se desarrolla a medida que el niño interactúa activamente con el medio, y en ausencia de experiencias significativas, esta evolución se ve ralentizada (Bálsamo, 2022). Por

tanto, los resultados del pretest evidenciaron una necesidad formativa concreta, la cual justificó la intervención propuesta por esta investigación.

Con respecto al segundo objetivo específico, referido al diseño de sesiones con actividades lúdicas, este se estructuró de forma intencionada, respondiendo a las necesidades detectadas en la evaluación diagnóstica. Las sesiones diseñadas incluyeron juegos de coordinación, dinámicas de toma de decisiones, tareas de autocuidado y actividades simbólicas, las cuales fueron integradas progresivamente para estimular la autonomía personal, funcional y cognitiva. Cada propuesta fue contextualizada a las características de los niños de 5 años, considerando sus intereses y capacidades, y promoviendo una participación activa y consciente. Este diseño guarda concordancia con lo propuesto por Medina y Vizcarra (2022), quienes estructuraron su intervención a partir del juego como estrategia integradora, logrando avances importantes en el desarrollo autónomo de sus estudiantes. También coincide con la propuesta metodológica de Valladolid y Zoriano (2023), quienes planificaron sesiones de juego que permitieron a los estudiantes aprender por descubrimiento y asumir responsabilidades, observando mejoras en su nivel de logro. Asimismo, Quezada y Rodríguez (2019) desarrollaron talleres con enfoque lúdico que generaron impacto positivo al potenciar habilidades personales y sociales en la infancia. Desde el punto de vista teórico, la propuesta de Bandura sobre el aprendizaje social sustenta la estructura de las sesiones diseñadas, ya que plantea que el niño aprende mediante la observación de modelos, la repetición activa y la validación de sus propias acciones, generando así autoeficacia (Rodríguez & Cantero, 2020). A ello se suma el enfoque de Montessori, quien afirma que un ambiente preparado, donde el niño elige y se responsabiliza de sus actividades, favorece el autodomínio y la autodirección, pilares de la autonomía (Britton, 2000). En este sentido, el diseño elaborado respondió a principios pedagógicos que favorecen el desarrollo integral de la autonomía desde el juego intencionado.

En lo que concierne al tercer objetivo específico, el cual fue conocer el nivel de autonomía después de la aplicación de las actividades, los resultados del postest demostraron un avance significativo. El 66.7% de los estudiantes se ubicó en el nivel alto, mostrando mayor independencia, toma de decisiones más seguras y capacidad para resolver situaciones por sí mismos. El 22.2% alcanzó el nivel medio, indicando un progreso en proceso de consolidación, y solo el 11.1% permaneció en el nivel bajo. Estos resultados se asemejan a lo reportado por Medina y Vizcarra (2022), quienes encontraron que el 85% de los niños de su muestra lograron un nivel alto de autonomía tras su intervención lúdica. Igualmente, Valladolid y Zoriano (2023) indicaron que el 100% de sus estudiantes alcanzaron el nivel de logro en autonomía luego de aplicar su propuesta educativa basada en el juego. Además, Quezada y Rodríguez (2019) evidenciaron que el 100% de sus estudiantes presentaron mejoras sustanciales tras la implementación de talleres participativos. Estos antecedentes respaldan los hallazgos del presente estudio, mostrando la efectividad de las estrategias aplicadas. Desde la teoría constructivista de Piaget, el juego simbólico y funcional permite al niño reorganizar sus estructuras cognitivas y actuar según sus propios criterios, desarrollando no solo habilidades prácticas sino también autonomía moral e intelectual (Gallardo & Gallardo, 2018). Por otro lado, Bandura considera que a través de la repetición de conductas observadas, el refuerzo positivo y la vivencia de logros personales, los niños fortalecen su autoconfianza, lo que incrementa su capacidad para actuar con independencia (Rodríguez & Cantero, 2020).

CONCLUSIONES

La aplicación de actividades lúdicas desarrolladas en el presente estudio permitió fortalecer la autonomía en niños de 5 años, ya que mediante estrategias didácticas los estudiantes participaron activamente en su proceso de aprendizaje, mostrando avances en su independencia, toma de decisiones, autorregulación y seguridad al actuar, todo ello en un ambiente estructurado que les brindó libertad guiada para explorar y resolver situaciones de forma autónoma.

Antes de aplicar las actividades lúdicas, se identificó que el 55.6% de los estudiantes de 5 años se encontraba en el nivel bajo de autonomía, mientras que el 33.3% mostró un nivel medio y solo el 11.1% se ubicó en el nivel alto, lo cual evidenciaba que la mayoría de los niños aún no lograban desenvolverse con seguridad ni actuar por sí mismos frente a las tareas básicas de su entorno escolar.

Las sesiones de actividades lúdicas fueron diseñadas con enfoque estructurado y pedagógico, respondiendo a las necesidades detectadas en el diagnóstico inicial, estas propuestas incluyeron dinámicas de juego funcional, simbólico y de interacción social que promovieron progresivamente el desarrollo de habilidades autónomas en los niños, todo ello enmarcado en una planificación intencionada, acorde con su edad, sus intereses y sus niveles de desarrollo.

Luego de la implementación de las actividades lúdicas, se conoció que el 66.7% de los estudiantes alcanzó un nivel alto de autonomía, mientras que el 22.2% logró ubicarse en el nivel medio y solo el 11.1% permaneció en el nivel bajo, lo cual refleja un cambio significativo en el desarrollo de la autonomía en la mayoría de estudiantes, consolidando así los propósitos formativos planteados en la intervención.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a los docentes del nivel inicial de la institución educativa integrar de forma sistemática actividades lúdicas que promuevan el desarrollo de la autonomía, priorizando aquellas que impliquen retos adecuados al nivel de madurez de los estudiantes y que fomenten la toma de decisiones, la resolución de problemas y la iniciativa personal en un ambiente seguro y estimulante.

Se recomienda a la plana docente diseñar sesiones pedagógicas con enfoque lúdico que incluyan juegos simbólicos, de roles y de coordinación, permitiendo que los niños de 5 años asuman responsabilidades dentro del aula, desarrollen el autocuidado y refuercen su capacidad de actuar con independencia frente a situaciones cotidianas.

Se recomienda que los docentes promuevan una interacción pedagógica que respete el ritmo individual de aprendizaje de cada estudiante, brindando acompañamiento flexible pero firme, con indicaciones claras que favorezcan el tránsito progresivo desde la dependencia hacia la autonomía funcional y cognitiva.

Se recomienda fortalecer el trabajo colaborativo entre docentes y padres de familia para mantener una coherencia en las prácticas de estimulación de la autonomía, estableciendo acuerdos sobre rutinas, hábitos y responsabilidades que los niños puedan asumir tanto en el aula como en el hogar, favoreciendo un desarrollo integral y continuo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez, A. (2020). *Clasificación de las Investigaciones*. Universidad de Lima.

<https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%C3%A9mica%20%20%2818.04.2021%29%20-%20Clasificaci%C3%B3n%20de%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis. Guía para la elaboración*. Biblioteca Nacional del Perú.

<https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2236>

Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting.

https://doi.org/https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2260/1/Arias-Covinos-Dise%C3%B1o_y_metodologia_de_la_investigacion.pdf

Bálsamo, M. (2022). *Teoría psicogenética de Jean Piaget : aportes para comprender al niño de hoy que será el adulto del mañana*. Pontificia Universidad Católica Argentina.

<https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/13496?mode=full>

Britton, L. (2000). *Montessori Play and Learn*, de Lesley Britton. PAIDÓS Educación.

https://pladlibroscl0.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/37/36433_jugar_y_aprender_con_el_metodo_montessori.pdf

Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-

aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 5(3), 78-86. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>

Carhuancho, I., Nolzco, F., Sicheri, L., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). *Metodología para la investigación holística*. UIDE.

<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%C3%ADa%20para%20la%20investigaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica.pdf>

- Castro, A., Parra, E., & Arango, I. (2020). Glosario para metodología de la investigación. *Working Paper ESACE*, 1(8), 1-38. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/5ANJB>
- Erskine, R., & Pérez, A. (2020). El desarrollo infantil en psicoterapia integrativa: Las primeras tres etapas de Erik Erikson. *Revista de psicoterapia*, 31(117), 213-232. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7620850>
- Fierro, R. (2024). *Actividades lúdicas y fortalecimiento de la autonomía en escolares de 3 y 4 años del Nivel Inicial N° 475-17, Chincheros-Apurímac, 2023*. Universidad José Carlos Mariátegui . <http://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/2697>
- Figuerola, Y. (2022). *Estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una institución educativa inicial pública, Chiclayo*. Tesis, Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/94939>
- Figuerola, Y., & Figuerola, M. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. *UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura*, 8(3), 17-28. <https://www.redalyc.org/journal/5217/521763178002/521763178002.pdf>
- Franco, J., & Ferradás, L. (2020). Maria Montessori (1870-1952) – Caroline Pratt (1867-1954): Dos vidas en paralelo y la pasión compartida por la autonomía de la infancia. *Didáctica, currículo y derechos de la infancia : número homenaje a Miguel Ángel Zabalza*, 9(1), 29-41. <http://www.reladei.com/index.php/reladei/article/view/430>
- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*(24), 41-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Guillén, J. (2020). Los enfoques de investigación a partir de la teoría del conocimiento. *Ciencia, Cultura y Sociedad*, 6(1), 62-72.

https://www.researchgate.net/publication/347642312_Los_enfoques_de_la_investigacion_a_partir_de_la_Teoria_del_conocimiento

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación (1era edición ed.)*.

McGraw Hill. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>

Lanza, V., Romero, L., & Bennasar, M. (2024). Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en la asignatura Anatomía y Fisiología Humana. *Revista Educación*, 48(1).

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/56006/58969>

Lara, A., & Santafé, L. (2023). El desarrollo de la autonomía en los niños por medio de actividades lúdicas. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*.(1), 1-24. <https://doi.org/https://doi.org/10.46377/dilemas.v1i1l.3703>

Laura, S. G. (2019). *Desarrollo de la autonomía desde el punto de vista indígena en los niños y niñas de una institución inicial rural. Caso Comunidad de Sencca Checctuyuq Sicuani, Cusco, 2019*. Tesis, Universidad Peruana Cayetano Heredia.

<https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/8392?show=full>

León, Z., Méndez, J., Campos, S., & Napaico, M. (2021). Las actividades lúdicas en la adquisición de la autonomía de niños preescolar. *Revencyt*(50), 104-115.

<https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2021/06/Ed.50104-115-Leon-Roldan-et-al.pdf>

López, N., Nieto, R., Delgado, V., & L., F. (2024). Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial. *Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(4), 177-194.

<https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/218>

- Lucía, I. (2018). *El desarrollo de la autonomía en la infancia. Programa de aplicación en el aula*. Universidad del País Vasco-Euskal Herriko Unibertsitatea.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=157392>
- Medina, M., & Vizcarra, E. (2022). *El juego lúdico para el desarrollo de la autonomía en niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams - Cusco - 2023*.
<https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/handle/EESPPSR/399?show=full>
- Melo, C., & Silva, C. F. (2019). Teoria da aprendizagem social de Bandura na formação de habilidades de conversação. *Psicologia, saúde & doenças*, 20(1), 101-113.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15309/19psd200108>
- Mora, K., & Morales, L. (2024). *Diseño de una guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en niños de 4 a 5 años*. Universidad Técnica de Machala.
<https://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/22869?mode=full>
- Moreira-Mero, K., Marin-Llaver, L., & Vera-Viteri, L. (2021). La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral. *Polo del Conocimiento*, 6(8), 135-153.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8042602>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación: Cuantitativa, Cualitativa y Redacción de la Tesis (Ed. 5ta ed.)*. Ediciones de la U. <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf>
- Olivos, C. (2020). *Programa de motricidad libre para fortalecer la autonomía en los niños y niñas menores de 3 años del servicio de entorno comunitario de I ciclo “Los Luceritos” del Nivel Inicial del distrito de José Leonardo Ortiz, Chiclayo*. Tesis,

Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8917/Olivos_Castillo_Carmen_Elisa.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio.

International Journal of Morphology, 35(1), 227-232.

<https://www.scielo.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

Quezada, A., & Rodríguez, L. (2019). *El método lúdico para desarrollar la autonomía en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada “Mundo en Acción”*.

Universidad César Vallejo . <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47147>

Quijije, A., & Flores, A. (2022). Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de Educación Inicial II. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB*, 26, 215-235.

<https://doi.org/https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1704>

Reyes, N. (2022). *Estrategias del juego y desarrollo del lenguaje en niños de 4 años de una institución educativa de Trujillo, 2022*. Tesis, Universidad César Vallejo .

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/99339>

Rincón, S., Mero, Z., & Ruiz, N. (2023). Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana. *Franz Tamayo - Revista De Educación*,

5(14), 9-28. <https://doi.org/https://doi.org/10.61287/revistafranztamayo.v.5i14.1>

Robles, M. (2008). La infancia y la niñez en el sentido de identidad. Comentarios en torno a las etapas de la vida de Erik Erikson. *Rev Mex Pediatr*, 75(1), 29-34.

<https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=15438>

Rodríguez, M., Poblano, E., Alvarado, L., González, A., & Rodríguez, M. (2021). Validación por juicio de expertos de un instrumento de evaluación para evidencias de aprendizaje

- conceptual. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12(22), 1-16. <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/960/3053>
- Rodríguez, R., & Cantero, M. (2020). Albert Bandura: Impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje. *Journal of Parents and Teachers*(384), 72–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.14422/pym.i384.y2020.011>
- Ruiz, G., Magallanes, M., Flores, L., & Gonzales, A. (2023). La Influencia de los Padres en el Desarrollo de la Autonomía en las Niñas y Niños Menores de 6 Años en la Institución Educativa N° 422. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3). <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6276/9545>
- Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. <http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v13n1/a08v13n1.pdf>
- Tuárez, J., & Tarazona, A. (2022). Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de educación inicial. *Revista Educare*, 26, 459-475. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1682>
- UNICEF. (2022). *Infancia, niñez y adolescencia en Bolivia: Avances y desafíos 2000 - 2020*. UNICEF. <https://www.unicef.org/bolivia/media/4381/file/Infancia,%20ni%C3%B1ez%20y%20adolescencia%20en%20Bolivia:%20Avances%20y%20desaf%C3%ADos%202000%20-%202020.pdf>
- Valladolid, M., & Zoriano, S. (2023). *Actividades lúdicas para fortalecer la autonomía de los niños de cuatro años de la institución educativa N°440, Pimentel*. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/131587>

Vega, G., Guijarro, R., Sánchez, T., & Henriquez, E. (2023). Actividades lúdicas en el desarrollo de la interculturalidad en estudiantes de noveno de básica. *Universidad y Sociedad, 15*, 196-203. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v15n6/2218-3620-rus-15-06-196.pdf>

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

Actividades lúdicas para fortalecer la autonomía en niños (as) de 5 años de la I.E. N° 328 Cutervo, 2024			
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	METODOLOGÍA
¿De qué manera las actividades lúdicas fortalecen la autonomía en niños (as) de 5 años de la I.E. N° 328 Cutervo, 2024?	Aplicar las actividades lúdicas para fortalecer la autonomía en niños (as) de 5 años de la I.E. N° 328 Cutervo, 2024.	Las actividades lúdicas fortalecen la autonomía en niños (as) de 5 años de la I.E. N° 328 Cutervo, 2024.	Tipo: Aplicada Enfoque: Cuantitativo Diseño: Pre-experimental Población: 18 niños y niñas de 5 años. Muestra: 18 niños y niñas de 5 años. Técnica: Observación no participante Instrumento: Lista de cotejo
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPOTESIS ESPECÍFICOS	
-¿Cuál es el nivel de autonomía en niños (as) de 5 años de la I.E. N° 328 Cutervo, antes de la aplicación de las actividades lúdicas? -¿Cuál nivel de autonomía en niños (as) de 5 años de la I.E. N° 328 Cutervo, después de la aplicación de las actividades lúdicas.?	Identificar el nivel de autonomía en niños (as) de 5 años de la I.E. N° 328 Cutervo, antes de la aplicación de las actividades lúdicas.	-El nivel de autonomía en niños (as) de 5 años de la I.E. N° 328 Cutervo, antes de la aplicación de las actividades lúdicas, es bajo. -El nivel de autonomía en niños (as) de 5 años de la I.E. N° 328 Cutervo, después de la aplicación de las actividades lúdicas, es alto.	
	Diseñar sesiones de actividades lúdicas para fortalecer la autonomía en niños (as) de 5 años de la I.E. N° 328 Cutervo		
	Conocer el nivel de autonomía en niños (as) de 5 años de la I.E. N° 328 Cutervo, después de la aplicación de las actividades lúdicas.		

Anexo 02. Cuadro de operacionalización

Variable	Def. Conceptual	Def. Operacional	Dimensiones	Indicadores
Actividades lúdicas	Constituyen un recurso metodológico que potencia la experiencia educativa al conjugar el goce con la adquisición de conocimientos, ya que integran elementos que estimulan la percepción, el control corporal y la coordinación (Vega et al., 2023).	Estas actividades se clasifican en cuatro dimensiones de acuerdo a la investigación de Reyes (2022)	Juego funcional	Manipulación de objetos para explorar sus características y funciones. Repetición de movimientos básicos. Coordinación en actividades de tipo motor.
			Juego simbólico	Imitación de roles de la vida cotidiana. Uso de objetos con un significado diferente al original (por ejemplo, usar una caja como carro). Creación de historias y narrativas propias en situaciones ficticias.
			Juego de reglas	Comprensión y respeto por reglas establecidas. Cooperación en juegos grupales. Competencia saludable en actividades estructuradas.
			Juego de construcción	Manipulación y ensamblaje de piezas para crear estructuras. Uso de materiales variados para construir de forma creativa. Planificación y organización en el diseño de construcciones.
Autonomía	Se concibe como una capacidad que se desarrolla progresivamente desde la primera infancia, y que integra componentes cognitivos, emocionales y conductuales, permitiendo a los individuos tomar decisiones conscientes, regular sus emociones y resolver dificultades (Ruiz et al., 2023).	Esta variable se desglosa en tres dimensiones de acuerdo al estudio de Laura (2019)	Autonomía personal	Realización de actividades de higiene personal Capacidad para vestirse y desvestirse sin ayuda. Cuidado propio en situaciones de alimentación.
			Autonomía funcional	Capacidad para realizar tareas del hogar o escuela. Organización de sus pertenencias personales. Responsabilidad en la realización de tareas asignadas.
			Autonomía cognitiva	Toma de decisiones en situaciones cotidianas. Resolución de problemas de manera autónoma. Expresión de opiniones y juicios propios en actividades grupales.

Anexo 03. Instrumento

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 5 AÑOS

Alumno(a): _____

N°	ÍTEMS	NO (0)	SI (1)
AUTONOMÍA PERSONAL			
1	Se lava las manos por iniciativa propia antes y después de los alimentos.		
2	Realiza acciones básicas de aseo, como limpiarse la nariz o cepillarse los dientes, sin ayuda.		
3	Se coloca y retira prendas de vestir sin apoyo del adulto.		
4	Se pone y quita los zapatos de forma autónoma.		
5	Utiliza correctamente los utensilios al momento de comer.		
6	Solicita alimentos o agua cuando lo necesita, sin esperar indicaciones del adulto.		
AUTONOMÍA FUNCIONAL			
7	Participa activamente en la limpieza o cuidado de su espacio personal en el aula.		
8	Cumple tareas escolares simples cuando se le asignan responsabilidades.		
9	Guarda y ordena sus útiles escolares después de usarlos.		
10	Identifica y cuida sus objetos personales dentro del aula.		
11	Finaliza las actividades que inicia sin abandonar la tarea a medio camino.		
12	Recuerda sus encargos o deberes sin necesidad de repetición constante.		
AUTONOMÍA COGNITIVA			
13	Elige actividades de su preferencia sin depender de la aprobación del adulto.		
14	Resuelve pequeños conflictos personales tomando decisiones adecuadas.		
15	Busca soluciones cuando se enfrenta a dificultades durante el juego o las tareas.		
16	Intenta resolver un problema antes de solicitar ayuda a un adulto.		
17	Expresa con claridad lo que piensa o desea durante las dinámicas en grupo.		
18	Manifiesta su desacuerdo o preferencias respetando las opiniones de los demás.		

Anexo 04. Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Institución Educativa	IE N° 328
1.2. Docente responsable	– Lucelina Saldaña Saldaña – Roxana Tarrillo Rojas
1.3. Título de la sesión	“¡Manitos exploradoras al rescate!”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Brindar experiencias lúdicas que permitan a los niños de 5 años manipular diversos objetos con intencionalidad, explorando sus características y funciones de manera autónoma, para fortalecer el uso consciente de sus manos y herramientas básicas del entorno.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Pscimotriz	- Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Utiliza sus habilidades motrices para relacionarse con objetos del entorno.	-Utiliza con intención diversos objetos del entorno para explorar sus funciones. -Demuestra iniciativa y seguridad al usar utensilios funcionales sin depender del adulto. -Realiza acciones motrices que implican coordinación fina al manipular materiales. -Cuida los objetos y materiales utilizados durante las actividades.

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSALE	ACTITUDES y/o ACCIONES
-Cajas sensoriales (semillas, botones, cubitos, tapitas, pompones). -Utensilios: cucharas, embudos, coladores, pinzas, vasos. -Carteles con pasos secuenciados (dibujos). -Muñeco “Tomás el independiente”. -Música ambiental infantil. -Tapetes individuales, etiquetas, bandejas, recipientes transparentes.	- Enfoque inclusivo	-Toma decisiones sobre qué materiales utilizar. -Se esfuerza por lograr objetivos sin ayuda inmediata. -Respeta turnos y espacios de sus compañeros. -Se muestra perseverante y cuidadoso con los objetos.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida (5 min) – La docente recibe al grupo con música suave y alegre (ej. instrumental de canciones infantiles). A cada niño se le entrega una etiqueta con su nombre y una carita feliz. Se los saluda uno a uno con frases positivas como: “¡Bienvenido explorador!”, “¡Hoy usaremos nuestras manitos como nunca!” – Se invita a los niños a sentarse en semicírculo sobre sus tapetes individuales. Luego, la docente presenta al muñeco “Tomás el independiente”, diciendo que quiere aprender a hacer cosas por sí solo, pero necesita ayuda de niños valientes, curiosos y autónomos. Presentación del propósito (5 min) – Con apoyo de un cartel con dibujos, la docente explica que la sesión tratará sobre usar las manos para descubrir para qué sirven los objetos que usamos todos los días, pero ¡lo harán solos!, sin ayuda directa de los adultos. – “Hoy vamos a usar nuestras manos para experimentar, probar, pensar... y hacer cosas por nosotros mismos, igual que Tomás. Seremos manitos exploradoras.” Actividad de sensibilización: “La bolsa mágica de sentidos” (5 min) – La docente presenta una “bolsa misteriosa” opaca. Uno a uno, los niños meten su mano, sin mirar, y palpan un objeto oculto (una cuchara, una esponja, una tapa, un bloque, una pinza, etc.). – Pasos: – El niño toca el objeto y describe lo que siente (duro, frío, redondo, rugoso, etc.). – Luego lo saca, lo muestra y comprueba su hipótesis. – Comenta para qué cree que sirve.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “El laboratorio de las manitos” (10 min) – Los niños rotan por tres estaciones motrices funcionales, cada una con carteles de pasos visuales. Cada grupo tiene su bandeja individual, lo que fomenta la autonomía sin esperar instrucciones orales continuas del adulto. • Estación 1 – Trasvases mágicos – Materiales: agua teñida, semillas, arroz, cucharas grandes, embudos, vasos, jarras, recipientes. – Procedimiento: – El niño elige libremente qué líquido o semilla quiere trasvasar. – Usa cucharas, embudos o jarras para pasarlo a otro recipiente sin derramar.	25 minutos

	– Intenta repetir la acción de forma controlada y precisa. – Finalidad: desarrollar coordinación viso-motriz, fuerza controlada de los dedos, planificación de acción y cuidado del entorno. – Autonomía: elige qué material usar y en qué orden. Puede equivocarse y corregirse solo. • Estación 2 – Pinzas y colores – Materiales: pinzas plásticas, botones, pompones, tapas de colores, bandejas divididas. – Procedimiento: – Se indica que deben separar los objetos por color, usando solo las pinzas. – El niño selecciona un objeto, lo toma con la pinza y lo coloca en el espacio que corresponde. – Puede decidir agrupar por forma o tamaño si desea. – Finalidad: fortalecer la pinza digital, la discriminación visual y la toma de decisiones. – Autonomía: no hay una única forma correcta; el niño decide el criterio de clasificación. • Estación 3 – Construyo con sentido – Materiales: cubitos de madera, tubos de cartón, tapas de botellas, bloques, palitos de helado. – Procedimiento: – El niño explora los materiales y los organiza. – Decide qué puede crear: una torre, un puente, una casa... – Usa sus manos para encajar, alinear y levantar estructuras. – Finalidad: ejercitar coordinación fina, creatividad, pensamiento espacial. – Autonomía: construye sin modelo previo, se autorregula si algo se cae, toma decisiones para lograr equilibrio. Actividad 2: “Tomás necesita ayuda” (10 min) – La docente dramatiza escenas con “Tomás”, quien tiene pequeños retos. Los niños deben solucionarlos manipulando objetos con sentido. – Escenarios posibles: – Tomás quiere tomar agua pero no sabe usar la jarra. → Un niño le muestra cómo sostener el vaso y verter el líquido con cuidado. – Tomás no sabe cómo abrir la caja de tapas. → Otro niño prueba abrirla y le explica cómo lo hizo. – Tomás derramó pompones. ¿Cómo los recoge sin usar las manos directamente? → Un niño usa la pinza o cuchara. Actividad 3: “Misión: Manitos libres” (5 min)	
--	---	--

	– Materiales: caja sorpresa con objetos del aula (pañuelos, peine, cuchara, cepillo, envases, vasos). – Cada niño escoge un objeto sin presión y muestra lo que sabe hacer con él. – Ejemplos: – Peinar al muñeco Tomás. – Guardar objetos en una caja. – Doblar una tela. – Servirse un vaso de agua.	
FINAL	Juego de retroalimentación: “Soy un experto con mis manos” (5 min) – En círculo, cada niño dice: – Qué objeto usó más. – Qué le costó al inicio y cómo lo logró. – Qué le gustó de actuar solo. Actividad de cierre: “Mi espacio, mi orden” (5 min) Cada niño: – Recoge sus materiales y los guarda en una caja organizadora. – Dobla su tapete. – Limpia con un pañito su bandeja.	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Utiliza con intención diversos objetos del entorno para explorar sus funciones.		Demuestra iniciativa y seguridad al usar utensilios funcionales sin depender del adulto.		Realiza acciones motrices que implican coordinación fina al manipular materiales.		Cuida los objetos y materiales utilizados durante las actividades.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
.									
.									
30									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	IE N° 328
1.2. Docente responsable	– Lucelina Saldaña Saldaña – Roxana Tarrillo Rojas
1.3. Título de la sesión	“¡Me muevo solito como un campeón!”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Fomentar la autonomía de los niños de 5 años mediante actividades lúdicas que impliquen la repetición de movimientos básicos, permitiéndoles ejecutar acciones motrices de forma intencionada y progresivamente independiente, reforzando su seguridad corporal y su autorregulación durante el juego.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Pscimotriz	- Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Controla sus desplazamientos y acciones que implican coordinación.	- Realiza secuencias de movimientos básicos con intención y ritmo. -Ejecuta los desplazamientos y acciones sin la ayuda directa del adulto. -Muestra seguridad al coordinar movimientos de su cuerpo. -Sigue instrucciones simples de manera autónoma durante el juego.

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES y/o ACCIONES
- Aros de colores -Cintas de tela -Cajas de cartón -Conos pequeños -Tarjetas con imágenes de movimientos (saltar, agacharse, girar, gatear) -Pelotas pequeñas -Música rítmica -Tapetes individuales -Muñeco guía: “Lucho el valiente”	- Enfoque inclusivo	- Se esfuerza por ejecutar movimientos por sí mismo. -Decide cómo moverse frente a un reto corporal. -Mantiene una actitud activa, perseverante y segura. -Cuida su cuerpo y respeta el espacio del otro.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida (5 min) – La docente recibe a los niños con música animada. A cada uno se le entrega una cinta de tela para colocarse en la cabeza como símbolo de “explorador del movimiento”. Se les motiva con frases como: “Hoy aprenderemos a movernos solitos como lo hacen los campeones valientes, como nuestro amigo Lucho el valiente que viene a jugar con nosotros.” – Se presenta al muñeco "Lucho", un personaje que quiere aprender a moverse sin ayuda. Se crea un ambiente emocional seguro y motivador Presentación del propósito (5 min) – La docente utiliza imágenes y lenguaje claro para explicar que realizarán juegos para practicar movimientos del cuerpo como saltar, agacharse, correr, girar, etc., pero ellos lo harán solitos, observando, recordando y repitiendo los movimientos con confianza. Actividad de sensibilización: “Imito, pero a mi manera” (5 min) – La docente realiza una secuencia de tres movimientos básicos (ej. tocar la cabeza, saltar en un pie, girar sobre sí mismo). Luego invita a que cada niño repita los mismos movimientos, pero con su propio ritmo o estilo	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “La pista de los valientes” (10 min) – La docente realiza una secuencia de tres movimientos básicos (ej. tocar la cabeza, saltar en un pie, girar sobre sí mismo). Luego invita a que cada niño repita los mismos movimientos, pero con su propio ritmo o estilo • Estación 1 – Salta como un canguro – Materiales: Aros dispuestos en fila sobre el suelo. – Acción: El niño salta dentro de los aros uno por uno, repitiendo el salto en secuencia. • Estación 2 – Gira como trompo – Materiales: Conos marcadores. – Acción: El niño se coloca entre dos conos y realiza giros sobre su eje. Repite el giro dos o tres veces en cada turno. • Estación 3 – Gatea como oso – Materiales: Cinta en el piso marcando el camino. – Acción: El niño gatea siguiendo la línea marcada. Puede hacerlo lento o rápido según su decisión. • Estación 4 – Atrapa y lanza	25 minutos

	– Materiales: Pelotas pequeñas. – Acción: El niño toma una pelota, la lanza hacia una caja grande y repite el intento hasta lograrlo. Actividad 2: “El reto de Lucho” (10 min) – La docente dramatiza que “Lucho el valiente” se siente nervioso para moverse solo. Entonces, les pide ayuda para que le muestren cómo repetir bien un movimiento. – Pasos: – La docente muestra una tarjeta con un movimiento (ej. saltar tres veces). – Cada niño lo repite por turnos mientras los demás observan. – Al final, cada niño elige su movimiento favorito y lo repite solo, delante de “Lucho”. Actividad 3: “Decido cómo me muevo” (5 min) – En esta fase libre, se ofrece un espacio con objetos (aros, pelotas, cintas, conos) y los niños deciden con qué moverse, cómo hacerlo y por cuánto tiempo. Pueden repetir un movimiento que les gustó o crear una secuencia nueva.	
FINAL	Juego de retroalimentación: “Así me moví yo” (5 min) – En círculo, cada niño dice: – Qué movimiento le gustó más – Cuál repitió solo sin ayuda. – Cómo se sintió al moverse por su cuenta. Actividad de cierre: “Mi espacio, mi orden” (5 min) Cada niño: – Cada niño recoge el material que usó, dobla su cinta, guarda su pelota o aros, y ordena su tapete.	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Realiza secuencias de movimientos básicos con intención y ritmo.		Ejecuta los desplazamientos y acciones sin la ayuda directa del adulto.		Muestra seguridad al coordinar movimientos de su cuerpo.		Sigue instrucciones simples de manera autónoma durante el juego.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
.									
.									
30									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	IE N° 328
1.2. Docente responsable	– Lucelina Saldaña Saldaña – Roxana Tarrillo Rojas
1.3. Título de la sesión	“¡Yo me muevo, yo decido!”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Fortalecer la autonomía en los niños de 5 años mediante juegos funcionales que impliquen acciones coordinadas con desplazamientos, objetos y compañeros, permitiéndoles tomar decisiones sobre sus propios movimientos, resolver retos motrices y regular su participación sin depender del adulto.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Pscimotriz	- Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Controla sus desplazamientos y acciones que implican coordinación.	- Coordina sus desplazamientos al realizar actividades motrices con objetos. -Participa activamente en juegos de coordinación sin requerir ayuda constante del adulto. -Toma decisiones sobre cómo moverse en función del reto planteado. -Realiza movimientos coordinados respetando turnos y espacios compartidos.

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSALE	ACTITUDES y/o ACCIONES
- Cintas de colores -Cubos de espuma -Sogas cortas -Aros grandes -Bolsas de tela con peso (semillas) -Obstáculos bajos (cojines, túneles) -Tarjetas con retos motrices visuales -Muñeco guía “Toto el decidido” -Música instrumental rítmica -Carteles de secuencia (instrucciones visuales)	- Enfoque inclusivo	- Elige cómo enfrentar un reto motor. -Se esfuerza por coordinar sus movimientos con precisión. -Demuestra seguridad al desplazarse por sí solo. -Se organiza al interactuar con objetos y compañeros sin esperar indicaciones permanentes.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida (5 min) – La docente recibe al grupo en el patio o sala motriz con música rítmica suave. Se entrega a cada niño una cinta de color que representa su “nivel de energía motriz”. – La docente introduce al muñeco “Toto el decidido”, quien quiere aprender a moverse con decisión y coordinación, pero necesita ayuda de niños valientes que sepan moverse solos. Presentación del propósito (5 min) – Con tarjetas visuales, la docente explica que realizarán juegos donde deberán coordinar brazos, piernas, mirada y equilibrio para superar retos. Se enfatiza que lo harán a su manera, decidiendo cómo enfrentar los movimientos, sin depender del adulto. Actividad de sensibilización: “Mi cuerpo me sigue” (5 min) – Juego grupal en el que cada niño realiza un movimiento simple (por ejemplo, levantar brazos, tocar pies, girar, avanzar con pasos largos) mientras el grupo imita. Luego, se les invita a hacer su propia secuencia de 3 movimientos y que los demás los sigan.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “Circuito de los retos valientes” (10 min) – Se instala un circuito motriz con estaciones visuales y materiales que requieran coordinación. El circuito está diseñado para permitir decisiones: el niño elige cómo superar el obstáculo. • Estación 1 – Cruzo la cuerda caminando recto – Material: soga corta pegada al piso en línea recta. – Acción: El niño camina por la cuerda como si fuera un puente estrecho. Puede extender los brazos para equilibrarse. • Estación 2 – Paso los cubos con decisión – Material: Cubos grandes de espuma. – Acción: El niño salta con ambos pies sobre cada cubo sin perder el ritmo. Si desea, puede hacerlo alternando un pie por cubo. • Estación 3 – Me deslizo con mi cuerpo – Material: túnel bajo o cojines colocados en fila. – Acción: El niño decide si gatea, se arrastra o camina encogido para pasar por el túnel. • Estación 4 – Lanzo con coordinación – Material: bolsa de semillas y aros. – Acción: El niño lanza la bolsa e intenta encestarla en el aro. Puede elegir la distancia.	25 minutos

	Actividad 2: “Reto de los movimientos cruzados” (10 min) – Juego funcional individual con guía visual. – Pasos: – Se entrega una tarjeta con tres movimientos encadenados (ej. “toco pie contrario”, “salto y doy palmadita”, “camino en zigzag”). – El niño observa la secuencia, practica solo y la repite. – Luego decide si quiere cambiar el orden o crear su propia secuencia de 3 movimientos. Actividad 3: “Compañeros coordinados” (5 min) – Se invita a los niños a formar parejas. Uno realiza una secuencia motriz (ej. saltar - girar - palmear), el otro debe imitarla. Luego cambian roles.	
FINAL	Juego de retroalimentación: “¿Cómo lo hice yo solito?” (5 min) – ¿Qué reto les costó más? – ¿Qué decidieron hacer diferente a sus amigos? – ¿Qué movimiento les salió mejor al repetirlo? Actividad de cierre: “Mi camino final” (5 min) – Los niños siguen un pequeño camino marcado con figuras para regresar al aula. En cada paso deben repetir un movimiento aprendido (salto, vuelta, paso largo). – Al llegar, cada niño guarda su cinta, recoge los materiales que usó y dobla su tapete. Esto refuerza la autorregulación del final de actividad.	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Coordina sus desplazamientos al realizar actividades motrices con objetos.		Participa activamente en juegos de coordinación sin requerir ayuda constante del adulto.		Toma decisiones sobre cómo moverse en función del reto planteado.		Realiza movimientos coordinados respetando turnos y espacios compartidos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									

7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
.									
.									
30									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	IE N° 328
1.2. Docente responsable	– Lucelina Saldaña Saldaña – Roxana Tarrillo Rojas
1.3. Título de la sesión	“Hoy yo soy... ¡el que manda en casa!”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Fomentar la autonomía de los niños de 5 años mediante juegos simbólicos que les permitan representar roles de la vida cotidiana, asumir responsabilidades simples y tomar decisiones propias durante el juego, fortaleciendo su seguridad personal, iniciativa y organización de acciones.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Personal social	- Asume roles y cumple sus responsabilidades.	- Participa en juegos asumiendo roles de la vida cotidiana.	- Representa con intención diferentes roles de la vida diaria. -Elige de manera autónoma el rol que desea asumir y lo representa sin ayuda directa. -Ejecuta acciones simbólicas con materiales funcionales propios del rol asumido. -Mantiene su participación activa, respetando turnos, reglas básicas y espacio compartido.

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES y/o ACCIONES
- Ropa de disfraces (delantal, corbatas, gorras, mandiles, mochilas) -Accesorios simbólicos (teléfonos, carteras, platos, muñecos, escobas, escritorios miniatura, cajas registradoras, etc.) -Espacios temáticos organizados: “la casa”, “el mercado”, “la oficina”, “la clínica”, “la escuela” -Tarjetas con imágenes de roles -Muñeco guía: “Sami el responsable”	- Enfoque inclusivo	- Decide y defiende con seguridad el rol que desea representar. -Se organiza para actuar conforme a lo que el rol exige. -Persiste en cumplir la tarea del rol sin pedir ayuda inmediata. -Se expresa con seguridad en su personaje.

-Etiquetas de identificación de roles -Música ambiental según cada escenario		
---	--	--

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida (5 min) - La docente recibe a los niños con música suave. Se presenta al muñeco “Sami el responsable”, quien quiere jugar a ser grande, pero no sabe qué rol asumir en casa. Se anima a los niños a ayudar a Sami mostrándole lo que hacen los adultos todos los días. Presentación del propósito (5 min) - Con apoyo visual de tarjetas de roles, la docente explica que jugarán a representar la vida cotidiana, eligiendo libremente un rol y cumpliendo las responsabilidades simbólicas de ese personaje. Actividad de sensibilización: “¿Quién soy?” (5 min) - Juego de adivinanza corporal: la docente actúa un rol sin decir palabra (ej. cocina, limpia, enseña, conduce), y los niños deben adivinar. Luego se les invita a representar otros sin hablar.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “Mi rincón de la vida real” (10 min) - Se disponen 5 rincones temáticos con mobiliario y materiales para que los niños elijan libremente en cuál desean jugar. Cada rincón tiene un cartel visual del rol correspondiente. Estación 1 – La casa de sami - Rol: Mamá, papá, hermano mayor - Acciones simbólicas: ordenar juguetes, vestir al bebé, preparar comida con utensilios, poner la mesa. Estación 2 – Mi mercado - Rol: Vendedor, comprador - Acciones simbólicas: pesar frutas, cobrar con billetes simbólicos, entregar bolsas, dar cambio. Estación 3 – La escuela - Rol: Profesor, estudiante - Acciones simbólicas: usar pizarra, enseñar letras, revisar cuadernos, hacer preguntas. Estación 4 – El hospital - Rol: Doctor, enfermero, paciente	25 minutos

	– Acciones simbólicas: escuchar el corazón, dar receta, calmar al paciente, colocar vendas simbólicas. Estación 5 – La oficina – Rol: secretaria, gerente, repartidor – Acciones simbólicas: responder teléfono, escribir, entregar sobres, revisar documentos. Actividad 2: “¡Cambio de rol!” (10 min) – La docente toca una campana. Quienes desean pueden cambiar de rincón. Se hace de forma voluntaria. Antes de salir de un rincón, el niño debe “entregar” el puesto diciendo algo simbólico como: “Ahora tú eres el doctor, cuida bien al paciente”. Actividad 3: “Mi historia con Sami” (5 min) – Los niños regresan al círculo. La docente invita a que, por turnos, cuenten brevemente qué hicieron en su rol y qué les gustó más. Se utiliza al muñeco “Sami” para que los escuche atentamente.	
FINAL	Juego de retroalimentación: “Mi cartel de responsabilidades” (5 min) – Cada niño recibe una hoja con el dibujo de su personaje. Se les pide que dibujen lo que hicieron como ese personaje. Luego, decoran su cartel con stickers. Al final, lo muestran con orgullo al grupo. Actividad de cierre: “Recojo mi espacio como un grande” (5 min) – Cada niño limpia el rincón en el que jugó, guarda los accesorios, dobla el disfraz y lo entrega. Todo sin ayuda directa.	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Representa con intención diferentes roles de la vida diaria.		Elige de manera autónoma el rol que desea asumir y lo representa sin ayuda directa.		Ejecuta acciones simbólicas con materiales funcionales propios del rol asumido.		Mantiene su participación activa, respetando turnos, reglas básicas y espacio compartido.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									

5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
.									
.									
30									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	IE N° 328
1.2. Docente responsable	– Lucelina Saldaña Saldaña – Roxana Tarrillo Rojas
1.3. Título de la sesión	“¿Con mi imaginación todo se transforma!”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Desarrollar la autonomía en niños de 5 años a través del juego simbólico, utilizando objetos cotidianos de forma creativa y diferente a su función original, lo que les permitirá tomar decisiones propias, planificar sus acciones y resolver situaciones lúdicas con imaginación y seguridad.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Personal Social	- Asume roles y cumple sus responsabilidades.	- Participa en juegos asumiendo roles de la vida cotidiana.	- Utiliza objetos cotidianos para representar algo distinto en el juego. -Propone ideas propias y autónomas sobre cómo transformar un objeto. -Participa activamente en juegos simbólicos mostrando iniciativa y creatividad. -Mantiene una actitud autónoma al representar su rol sin depender del adulto.

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSALE	ACTITUDES y/o ACCIONES
- Cajas de cartón de diversos tamaños -Tubos de papel, tapas, cucharones, platos plásticos -Ropa de disfraces y telas -Lápices, crayones, cintas, cinta masking, témperas -Muñeco guía: “Lina la inventora” -Tarjetas visuales con objetos y roles -Música instrumental suave -Espacio libre con alfombra o tapetes	- Enfoque inclusivo	- Propone ideas con iniciativa durante el juego. -Utiliza su creatividad para resolver situaciones con autonomía. -Se organiza al transformar un objeto sin requerir ayuda directa. -Muestra orgullo y seguridad por sus decisiones lúdicas.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida (5 min) – La docente recibe a los niños con música alegre y los saluda de manera individual con frases como: “¡Hoy jugaremos como grandes inventores!” – Se presenta al muñeco “Lina la inventora”, quien trae una caja misteriosa llena de objetos comunes. Lina está buscando amigos creativos que sepan convertir cualquier objeto en algo nuevo y emocionante. Presentación del propósito (5 min) – Se muestra una caja grande vacía y se plantea el siguiente reto: “¿Qué pasaría si esta caja fuera un carro? ¿O una casa? ¿Y si esta cuchara fuera un micrófono? Hoy vamos a imaginar cosas nuevas y decidir cómo jugar con lo que tenemos.” – La docente explica que usarán objetos comunes para jugar a ser lo que ellos quieran. Cada niño decidirá cómo transformar los materiales y qué rol representar. No hay respuestas correctas, solo imaginación y ganas de actuar por uno mismo. Actividad de sensibilización: “¿Qué otra cosa podría ser?” (5 min) – La docente saca un objeto de la caja (ej. una tapa de olla) y pregunta al grupo qué podría representar en un juego. Los niños sugieren libremente (volante, sombrero, escudo). Se hace lo mismo con 3 o 4 objetos más. Esto motiva el pensamiento divergente y estimula la autonomía creativa.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “Taller de transformación creativa” (12 min) – Se disponen mesas con objetos variados (cajas, platos, cucharas, tubos, telas, cartones). Los niños se agrupan libremente y reciben la consigna: – “Elige dos o tres objetos y transfórmalos en lo que tú quieras.” – Pasos: – Cada niño selecciona libremente los materiales. – Decide qué quiere que representen esos objetos en su juego. – Los decora o combina con cinta, crayones, etc., para construir su nuevo objeto simbólico. – Ejemplos posibles: – Caja como nave espacial – Tubo de cartón como telescopio – Tapas como controles de un avión – Tela como capa de superhéroe Actividad 2: “Mi personaje y su invento” (8 min)	25 minutos

	– Luego de haber creado su objeto simbólico, cada niño decide qué rol representa usando ese objeto. – Pasos: – Se colocan en el centro del espacio libre con su objeto. – Se les da un tiempo para jugar libremente con su personaje: piloto, chef, cantante, constructor, etc. – Interactúan entre ellos con sus objetos transformados. Actividad 3: “La aventura de Lina” (5 min) – La docente propone un pequeño cuento guiado donde Lina viaja por distintos lugares (la selva, la ciudad, la luna) y necesita ayuda de los niños con sus inventos para continuar el camino. Cada niño participa usando su objeto para representar una acción simbólica que ayude a Lina.	
FINAL	Juego de retroalimentación: “Soy un experto con mis manos” (5 min) – En círculo, cada niño dice: – Qué objeto usó más. – Qué le costó al inicio y cómo lo logró. – Qué le gustó de actuar solo. Actividad de cierre: “Mi espacio, mi orden” (5 min) Cada niño: – Recoge sus materiales y los guarda en una caja organizadora. – Dobla su tapete. – Limpia con un pañito su bandeja.	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Utiliza objetos cotidianos para representar algo distinto en el juego.		Propone ideas propias y autónomas sobre cómo transformar un objeto.		Participa activamente en juegos simbólicos mostrando iniciativa y creatividad.		Mantiene una actitud autónoma al representar su rol sin depender del adulto.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									

6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
.									
.									
30									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	IE N° 328
1.2. Docente responsable	– Lucelina Saldaña Saldaña – Roxana Tarrillo Rojas
1.3. Título de la sesión	“¡Yo invento mi cuento y soy el protagonista!”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Promover la autonomía en niños de 5 años mediante el juego simbólico, incentivando la creación de historias y narrativas propias, en las que los niños diseñen personajes, situaciones y desenlaces con libertad, expresen sus ideas con seguridad, y tomen decisiones dentro del juego de forma autónoma.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Personal social	- Asume roles y cumple sus responsabilidades.	- Participa en juegos asumiendo roles de la vida cotidiana y situaciones imaginarias.	- Crea e interpreta historias ficticias usando su imaginación con libertad. -Diseña personajes y escenarios propios en función de lo que desea representar. -Participa activamente en narrativas simbólicas de forma autónoma y decidida. -Mantiene una actitud proactiva, sin depender del adulto para sostener su participación.

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSALE	ACTITUDES y/o ACCIONES
- Cofres con disfraces, capas, coronas, gafas, sombreros -Títeres y muñecos variados -Cartulinas y crayones para crear escenarios -Objetos simbólicos: espadas de cartón, mapas, micrófonos, cofres, sillas -Muñeco guía: “Leo el narrador” -Tarjetas con íconos de personajes, lugares y acciones	- Enfoque inclusivo	- Decide con autonomía el personaje que representará y cómo actuará. -Se expresa con seguridad, incluso sin guía del adulto. -Se organiza en sus ideas para construir una historia simbólica. -Muestra respeto por las ideas propias y de los demás durante el juego.

-Música instrumental de fondo (aventura, misterio, alegría) -Telas, cajas y cortinas para construir escenarios.		
--	--	--

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida (5 min) - La docente recibe a los niños en un espacio acondicionado como “teatro mágico”, con música suave y luces de colores suaves. Se presenta al muñeco “Leo el narrador”, quien está triste porque ha perdido su voz... ¡ya no puede contar historias! Necesita niños con imaginación para inventar cuentos y vivirlos como protagonistas. Presentación del propósito (5 min) - Se les explica que crearán sus propias historias, elegirán a su personaje, inventarán lo que ocurre en su cuento y decidirán cómo termina. Todo se hará sin copias ni modelos, ellos serán los creadores y dueños de su cuento. - Se muestra un cartel con el mensaje: “¡Yo pienso, creo y actúo mi cuento!” Actividad de sensibilización: “Adivina quién soy” (5 min) - La docente inicia con una dramatización breve sin palabras (por ejemplo, ser un mago que pierde su varita). Los niños deben imaginar qué personaje es y qué historia está ocurriendo. Luego se invita a que uno o dos niños representen una breve historia ficticia para que los demás adivinen.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “Construyo mi personaje y su historia” (10 min) - Cada niño recibe una hoja con tres espacios visuales: ¿Quién soy? (personaje) ¿Dónde estoy? (lugar) ¿Qué pasa? (acción o problema) - Pasos: - El niño elige entre tarjetas visuales o inventa su propio personaje. - Dibuja o escribe brevemente el lugar y lo que ocurrirá en su historia. - Decide si lo representará con disfraz, muñeco o títere. Ejemplos: - Soy un astronauta perdido en un planeta con burbujas gigantes. - Soy una princesa que enseña a sus dragones a leer. - Soy un chef que cocina pizzas mágicas.	25 minutos

	Actividad 2: “Mi cuento cobra vida” (10 min) – Se organiza el espacio en 3 escenarios: selva, castillo, ciudad. Los niños eligen dónde representar su historia. – Pasos: – En su espacio, el niño inicia la representación, usando su disfraz y objetos. – Puede narrar mientras actúa o simplemente actuar. – Otros niños pueden unirse si el creador lo permite. –  Ejemplo real: Sofía inventa la historia de una veterinaria mágica que cura animales parlantes. Usa una caja como clínica, un peluche como paciente y una cinta como estetoscopio. Ella narra: “Aquí viene el dragón, tiene dolor de garganta por comer helado muy frío...” Actividad 3: “Cuentos compartidos” (5 min) – Por parejas o grupos pequeños, los niños combinan sus personajes e historias para inventar una nueva narrativa conjunta. – Ejemplo: Un bombero y un mago unen sus historias para apagar un fuego en la escuela mágica..	
FINAL	Juego de retroalimentación: “Así nació mi cuento” (5 min) – Los niños se sientan en círculo y, de forma breve, cuentan: – Qué personaje inventaron – Qué ocurrió en su historia – Qué fue lo más divertido de ser ellos mismos los creadores Actividad de cierre: “Mi rincón en orden” (5 min) – Cada niño guarda su disfraz, devuelve sus materiales y, si desea, guarda su dibujo-guía de historia en su portafolio personal. Se refuerza con frases como: “Hoy tú pensaste, actuaste y limpiaste tu espacio. ¡Eso es ser autónomo!”	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Crea e interpreta historias ficticias usando su imaginación con libertad.		Diseña personajes y escenarios propios en función de lo que desea representar.		Participa activamente en narrativas simbólicas de forma autónoma y decidida.		Mantiene una actitud proactiva, sin depender del adulto para sostener su participación.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
.									
.									
30									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	IE N° 328
1.2. Docente responsable	– Lucelina Saldaña Saldaña – Roxana Tarrillo Rojas
1.3. Título de la sesión	“¡Jugamos con reglas como campeones!”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Fortalecer la autonomía en niños de 5 años a través de juegos de reglas sencillas, permitiendo que comprendan, interioricen y respeten normas preestablecidas, tomen decisiones individuales durante el juego y regulen su participación sin depender del adulto.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Personal social	- Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	- Comprende las normas y asume responsabilidades.	- Participa activamente en juegos que implican seguir reglas preestablecidas. - Comprende la finalidad de cada norma del juego y las aplica de manera autónoma. - Toma decisiones sin intervención directa del adulto al momento de jugar. - Respetar turnos, tiempos y resultados, regulando sus emociones y acciones.

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSALE	ACTITUDES y/o ACCIONES
- Carteles ilustrativos de reglas del juego - Tablero de piso con figuras geométricas (tipo “camina y sigue”) - Fichas de colores, dado gigante de espuma - Tarjetas con instrucciones tipo reto - Música ambiental - Muñeco guía: “Nico el justo” - Cinta adhesiva, conos y cuerdas para delimitar áreas - Medallas de participación simbólica.	- Enfoque inclusivo	- Respetar reglas y turnos sin necesidad de recordatorios constantes. - Se esfuerza por cumplir su rol en el juego con autonomía. - Espera su turno con paciencia y sin quejas. - Regula su conducta emocional frente a logros y frustraciones.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida (5 min) – La docente recibe a los niños en un espacio abierto o aula ambientada para el juego. Se presenta al muñeco “Nico el justo”, quien está aprendiendo a jugar respetando reglas, pero necesita ejemplos reales. Se coloca una música alegre de fondo. – Frase motivadora: “Hoy vamos a jugar como verdaderos campeones: respetando reglas, turnos y tomando nuestras propias decisiones para que el juego funcione. ¡Tú decidirás cómo avanzar sin romper las reglas!” Presentación del propósito (5 min) – Se les explica que jugarán con reglas muy claras. La docente pregunta: – “¿Qué pasaría si todos quisieran moverse al mismo tiempo? ¿O si nadie respetara el turno del dado?” – Se muestran tres reglas principales del juego con pictogramas: – Respetar turnos. – Cumplir con los retos que tocan. – Aceptar con alegría si gana o no. Actividad de sensibilización: “Las reglas secretas” (5 min) – La docente inicia un juego breve en el que ella hace gestos (palmadas, salto, tocar cabeza) y dice una consigna equivocada a propósito (dice “tocar nariz” mientras salta). Quien detecte el error y lo corrija, gana una cinta de color.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “El tablero de los retos” (15 min) – Se organiza un juego de tablero en el piso donde los niños avanzan casilla por casilla según el dado. Cada casilla contiene un símbolo (estrella, luna, triángulo, corazón) que indica un tipo de reto lúdico. – Reglas del juego (explicadas visualmente): – Lanzar el dado en orden. – Avanzar solo el número que indica. – Cumplir el reto de la casilla. – Esperar turno sin empujar ni interrumpir. – Tipos de retos simbólicos por color: Estrella: reto corporal (ej. salta como sapo 3 veces). Corazón: reto colaborativo (invita a un amigo a caminar contigo de la mano). Triángulo: reto de decisión (elige si quieres cantar o imitar un animal). Luna: reto de autocontrol (cierra los ojos y espera 5 segundos sin moverte).	25 minutos

	Actividad 2: “Yo invento una regla” (5 min) – Los niños, en grupo, inventan una nueva regla para añadir al tablero. Ejemplo: – “Si caigo en corazón, debo regalar una sonrisa al grupo”. – Cada regla se escribe o dibuja en una tarjeta, y se incorpora al juego para una segunda ronda. Actividad 3: “Decido con Nico” (5 min) – Cada niño elige un juego de reglas sencillo (como "piedra, papel o tijera", "sigue al líder", "pasa el aro") y lo juega con un pequeño grupo. Se turnan como líderes para recordar la regla.	
FINAL	Juego de retroalimentación: “Juegos con reglas, juego mejor” (5 min) – Sentados en semicírculo, los niños responden a preguntas orientadoras: – ¿Cómo me sentí al respetar mi turno? – ¿Qué hice cuando me tocó esperar? – ¿Qué regla fue más difícil? ¿Cómo la logré? Actividad de cierre: “Recojo mis juegos como grande” (5 min) – Cada niño recoge los dados, fichas, y limpia su espacio de juego. La docente guía verbalmente pero no interviene directamente. Se refuerza su rol activo con un gesto de aprobación o un “choque de palmas”.	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Participa activamente en juegos que implican seguir reglas preestablecidas.		Comprende la finalidad de cada norma del juego y las aplica de manera autónoma.		Toma decisiones sin intervención directa del adulto al momento de jugar.		Respeto turnos, tiempos y resultados, regulando sus emociones y acciones.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
.									
.									
30									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	IE N° 328
1.2. Docente responsable	– Lucelina Saldaña Saldaña – Roxana Tarrillo Rojas
1.3. Título de la sesión	“¡Jugamos juntos y decidimos con respeto!”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Fomentar la autonomía en los niños de 5 años a través del juego de reglas, promoviendo la cooperación en grupo, el respeto por los acuerdos establecidos y la toma de decisiones independientes dentro de dinámicas lúdicas que requieren organización y trabajo conjunto.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Personal social	- Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	- Interacciona con todas las personas.	- Participa activamente en juegos colectivos cumpliendo las reglas establecidas. -Se comunica con sus compañeros para lograr un objetivo común durante el juego. -Toma decisiones autónomas para contribuir al bienestar del grupo. -Regula su conducta y emociones ante logros, turnos o dificultades compartidas..

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES y/o ACCIONES
- Aros grandes y pequeños -Conos de colores -Sogas cortas -Carteles con reglas ilustradas -Dados gigantes de espuma -Fichas de colores -Cajas, túneles, pelotas livianas -Muñeco guía: “Tina la compañera” -Música rítmica y alegre -Cartulinas para hacer acuerdos de grupo.	- Enfoque inclusivo	- Colabora con los compañeros en actividades compartidas. -Se expresa con libertad y respeta turnos y normas sin imposición. -Muestra empatía y comprensión hacia los demás. -Actúa con autonomía al decidir cómo contribuir con su grupo..

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida (5 min) – La docente recibe al grupo en el patio o aula con música activa y los saluda con una ronda de “choques de manos amistosos”. Presenta al muñeco “Tina la compañera”, que quiere aprender a trabajar en equipo sin pelear ni dejar a nadie afuera. Presentación del propósito (5 min) – Se explica con imágenes que hoy todos los juegos serán en equipo, pero cada niño podrá decidir cómo ayudar, qué hacer en su turno y cómo mejorar el juego sin depender del adulto. – Se muestran tres reglas grupales clave en un cartel: – Escuchamos antes de actuar. – Acordamos juntos. – Ayudamos sin empujar ni mandar. Actividad de sensibilización: “Formamos equipos a mi manera” (5 min) – La docente propone formar equipos, pero sin decir cómo. Los niños deben decidir por sí mismos con quién juntarse, formando grupos de 3 o 4. Luego, cada grupo debe pensar un nombre de equipo (por ejemplo: “Los rayitos”, “Las estrellas”).	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “El circuito de cooperación” (10 min) – Se arma un circuito de 4 estaciones cooperativas. Cada grupo rota en el sentido del reloj y trabaja de forma conjunta cumpliendo reglas simples. – Estación 1 – Pasamos el aro sin soltar manos – Regla: no soltar las manos y pasar el aro de un extremo al otro del grupo. – Estación 2 – Construimos el puente – Regla: usar los materiales para armar un puente por donde pasará un compañero gateando. – Materiales: conos y sogas – Estación 3 – Lanzamientos por turnos – Regla: cada niño lanza una vez. Los demás animan sin interrumpir. – Materiales: Pelota y cajas – Estación 4 – Transportamos juntos – Regla: transportar los objetos entre todos sin que caigan – Material: cajas grandes, pelotas livianas Actividad 2: “El reto del equipo libre” (10 min)	25 minutos

	– Cada grupo debe inventar su propio mini-juego cooperativo con las reglas que acuerden entre ellos. – Pasos: – Conversan entre todos: ¿qué juego haremos?, ¿cómo lo jugaremos?, ¿qué regla debemos cumplir? – Ensayan el juego con los materiales que elijan. – Comparten su creación con otro grupo.. Actividad 3: “Rescatamos a Tina” (5 min) – La docente simula que “Tina” está atrapada dentro de un aro. El grupo debe planificar cómo sacarla solo con sogas, sin tocarla con las manos.	
FINAL	Juego de retroalimentación: “Soy un experto con mis manos” (5 min) – Los niños se sientan en círculo. Se les hacen preguntas reflexivas como: – ¿Qué hiciste tú para ayudar a tu grupo? – ¿Qué te gustó de trabajar juntos? – ¿Qué hiciste solito sin que la profe te dijera? – Se les entrega una insignia con la frase: “Soy autónomo y juego con respeto”. Actividad de cierre: “Mi espacio, mi orden” (5 min) Cada niño: – Cada grupo limpia y ordena los materiales usados. Se les recuerda que es parte del juego ser responsables hasta el final.	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Participa activamente en juegos colectivos cumpliendo las reglas establecidas.		Se comunica con sus compañeros para lograr un objetivo común durante el juego.		Toma decisiones autónomas para contribuir al bienestar del grupo.		Regula su conducta y emociones ante logros, turnos o dificultades compartidas.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									

5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
.									
.									
30									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	IE N° 328
1.2. Docente responsable	– Lucelina Saldaña Saldaña – Roxana Tarrillo Rojas
1.3. Título de la sesión	“¡Juega limpio, piensa solo y gana con alegría!”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Fomentar la autonomía en niños de 5 años a través del juego con reglas, permitiendo que participen en actividades estructuradas donde desarrollen actitudes de competencia saludable, respeten las reglas, se esfuercen por superarse y enfrenten los resultados con equilibrio emocional y sin depender del adulto.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Personal social	- Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	- Comprende las normas y asume responsabilidades.	- Participa activamente en juegos estructurados respetando las reglas. -Muestra disposición para competir sanamente, sin agredir ni desanimarse. -Acepta resultados con actitud positiva, regulando sus emociones. -Toma decisiones de forma autónoma durante el desarrollo del juego..

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSALE	ACTITUDES y/o ACCIONES
- Circuito con obstáculos (aros, conos, sogas, cajas) -Dado gigante de colores -Tablero de puntuación simbólica -Tarjetas con retos físicos simples -Carteles con reglas claras y visuales -Muñeco guía: “Javi el justo” -Medallas simbólicas con mensajes positivos (“Lo intenté con todo”, “Jugué con respeto”) -Música rítmica para ambientar el juego -Cronómetro o reloj visible.	- Enfoque inclusivo	- Se esfuerza por cumplir un reto sin rendirse. -Acepta perder sin enojo ni frustración. -Reconoce el logro del otro con alegría. -Toma decisiones con seguridad y actúa con independencia en cada turno.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida (5 min) - La docente recibe al grupo con una música de entrada motivadora. Presenta al muñeco “Javi el justo”, quien quiere jugar pero no sabe cómo aceptar cuando pierde. Javi necesita ver cómo los niños juegan sanamente y deciden con responsabilidad. Presentación del propósito (5 min) - Se plantea el reto del día: participar en juegos donde cada uno dará lo mejor de sí, aceptará si gana o pierde, y tomará decisiones por sí mismo sin esperar indicaciones del adulto. - La docente muestra con pictogramas cuatro reglas clave del juego saludable: - Espero mi turno sin interrumpir. - Hago lo mejor que puedo. - Acepto los resultados con alegría. - Felicito a mi compañero aunque él gane. Actividad de sensibilización: “¿Qué harías tú?” (5 min) - La docente plantea pequeñas situaciones y los niños deciden qué harían: “Te toca jugar, pero alguien se adelantó... ¿qué haces?” “Perdiste el juego, ¿cómo reaccionas?” “Ganaste, pero tu amigo se pone triste, ¿qué haces tú?”	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “El dado decide mi reto” (10 min) - Se organiza un dado gigante de colores. Cada color representa un reto estructurado con reglas: ● Rojo: saltar dentro de aros sin pisar fuera ● Verde: caminar sobre una línea de cuerda sin caerse ● Azul: encestar tres pelotas en una caja ● Amarillo: hacer equilibrio con una caja sobre la cabeza ● Morado: gatear por un túnel sin tocar los lados ● Naranja: lanzar un dado pequeño y decir un número mayor - Reglas del juego: - Se respeta el turno del dado. - Cada quien intenta superar su reto sin ayuda. - Se aplaude a todos, independientemente del resultado. - No se repite el turno, aunque no se logre completar. Actividad 2: “El desafío del minuto” (10 min)	25 minutos

	– Cada niño debe elegir, por sí mismo, un reto del dado que desea volver a intentar, pero esta vez lo debe hacer en 1 minuto o menos, controlado por cronómetro visual. – Antes de comenzar, se les da 10 segundos para pensar su estrategia. – Ejemplo: Diego decide que intentará equilibrio con la caja. Sabe que debe caminar lento. No lo logra, pero sonríe al terminar porque lo intentó sin ayuda. Actividad 3: “Reconozco lo que logré” (5 min) – La docente reparte tres medallas simbólicas para que cada niño se autocoloque una, eligiendo cuál representa mejor su participación: – “Lo intenté con todo” – “Respeté las reglas” – “Fui valiente y esperé mi turno”	
FINAL	Juego de retroalimentación: “Soy un experto con mis manos” (5 min) – En círculo, cada niño dice: – ¿Cómo me sentí cuando perdí o no logré el reto? – ¿Qué hice sin que me lo diga la profe? – ¿Cómo me sentí cuando mi amigo ganó? Actividad de cierre: “Mi espacio, mi orden” (5 min) – Cada niño guarda su ficha, devuelve su medalla simbólica a una caja especial y ayuda a recoger los materiales utilizados.	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Participa activamente en juegos estructurados respetando las reglas.		Muestra disposición para competir sanamente, sin agredir ni desanimarse.		Acepta resultados con actitud positiva, regulando sus emociones.		Toma decisiones de forma autónoma durante el desarrollo del juego.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									

8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
.									
.									
30									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	IE N° 328
1.2. Docente responsable	– Lucelina Saldaña Saldaña – Roxana Tarrillo Rojas
1.3. Título de la sesión	“¡Yo construyo, yo decido!”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Fortalecer la autonomía en los niños de 5 años mediante el juego de construcción, permitiéndoles manipular y ensamblar piezas libremente para crear estructuras, favoreciendo la coordinación viso-motriz, la toma de decisiones y la capacidad para planificar sus propias acciones motrices.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Psicomotriz	- Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Utiliza sus habilidades motrices para relacionarse con objetos del entorno.	- Manipula piezas con precisión para ensamblarlas de forma estable. -Diseña una estructura con autonomía, eligiendo materiales sin ayuda del adulto. -Toma decisiones propias sobre el diseño, la forma y la función de su construcción. -Muestra cuidado, perseverancia y orden al desarrollar su creación.

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES y/o ACCIONES
- Bloques grandes y pequeños (de plástico, madera o espuma) -Piezas de encaje (tipo LEGO o similares) -Tubos de cartón, tapas, palitos, pinzas -Cajas pequeñas, cintas adhesivas, sogas -Muñeco guía: “Lalo el constructor” -Carteles con pasos básicos de construcción (dibujados) -Hojas y crayones para dibujar estructuras	- Enfoque inclusivo	- Decide cómo organizar los elementos que usará. -Ensambla piezas sin que el adulto lo dirija. -Mantiene la atención y el esfuerzo durante la actividad. -Reconoce sus logros y cuida su construcción.

-Música instrumental suave para concentrarse		
-Fotografías impresas de construcciones infantiles reales.		

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida (5 min) - La docente recibe a los niños con una canción suave de bienvenida. Les muestra al muñeco “Lalo el constructor”, quien está buscando niños creativos que quieran construir sus propias ideas con sus manos y su imaginación. Presentación del propósito (5 min) - La docente explica que cada niño podrá usar diferentes piezas, cajas y materiales para crear una estructura con total libertad. Se reforzará que ellos decidirán qué construir, cómo hacerlo, qué piezas usar y cómo resolver problemas si algo no se sostiene. - Se muestran imágenes de construcciones hechas por niños: casas, puentes, castillos, robots, autos, etc., para inspirar ideas, sin imponer modelos. Actividad de sensibilización: “Manos que transforman” (5 min) - Cada niño recibe una caja vacía. Se le propone imaginar que esa caja es un “objeto mágico” y debe decidir en voz alta qué será (una nave, una torre, una cocina, etc.).	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “Exploro y decido mis piezas” (5 min) - Los materiales están organizados por tipos en diferentes cajas (bloques grandes, pequeños, tubos, tapas, cartón, etc.). La docente invita a los niños a explorar libremente los materiales durante unos minutos y seleccionar los que deseen usar. - Reglas del momento: - Cada niño elige lo que necesita. - No hay un modelo a seguir. - Puede cambiar de idea si quiere. Actividad 2: “Construyo mi estructura” (15 min) - Pasos: - El niño elige un espacio individual para trabajar. - Empieza a ensamblar las piezas que eligió. - Si una parte se cae, evalúa y ajusta por sí mismo.	25 minutos

	– Puede moverse, probar, desarmar y volver a armar. – La docente recorre sin intervenir directamente, observando y reforzando con frases como: “Veo que tú decidiste poner los bloques grandes abajo. ¡Buena idea!” – Ejemplos de estructuras esperadas: – Torres con bases anchas y piezas superpuestas – Túneles con tubos unidos – Robots o animales usando tapas y bloques – Casas con cajas, sogas y techos improvisados Actividad 3: “Mi estructura tiene historia” (5 min) – Cada niño se coloca junto a su construcción y la presenta a sus compañeros con libertad: – ¿Qué construí? – ¿Para qué sirve? – ¿Qué fue lo más difícil? – ¿Qué decidí cambiar mientras construía?.	
FINAL	Juego de retroalimentación: “Lo hice con mis manos y mi mente” (5 min) – En círculo, cada niño dice: – ¿Qué fue lo mejor de construir tú solo? – ¿Qué harías diferente la próxima vez? – ¿Cómo te sentiste al resolver un problema sin ayuda? Actividad de cierre: “Recojo y cuido lo que usé” (5 min) – Cada niño guarda su construcción si lo desea. Clasifica las piezas que utilizó y las devuelve a su lugar. Se valora el orden y el respeto por los materiales comunes..	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Manipula piezas con precisión para ensamblarlas de forma estable.		Diseña una estructura con autonomía, eligiendo materiales sin ayuda del adulto.		Toma decisiones propias sobre el diseño, la forma y la función de su construcción.		Muestra cuidado, perseverancia y orden al desarrollar su creación.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									

4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
.									
.									
30									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	IE N° 328
1.2. Docente responsable	– Lucelina Saldaña Saldaña – Roxana Tarrillo Rojas
1.3. Título de la sesión	“¡Construyo con todo lo que encuentro!”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Fomentar la autonomía en los niños de 5 años mediante el uso creativo de materiales variados en juegos de construcción, permitiéndoles decidir cómo utilizarlos libremente para diseñar sus propias creaciones, favoreciendo su coordinación motriz fina y la toma de decisiones independientes.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Psicomotriz	- Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Utiliza sus habilidades motrices para relacionarse con objetos del entorno.	- Selecciona de forma autónoma diversos materiales para construir. -Utiliza cada material con un propósito dentro de su construcción. -Muestra creatividad al combinar objetos poco convencionales. -Actúa con independencia durante todo el proceso de construcción.

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES y/o ACCIONES
- Piezas no estructuradas: palitos de helado, tubos de cartón, tapas, cajas, sogas, telas, pajillas, pinzas, ganchos -Cinta adhesiva, ligas, clips -Tijeras sin punta, crayones, témperas -Rincón con fotografías de construcciones reales y abstractas -Tarjetas con imágenes de materiales y posibles usos -Muñeco guía: “Tito el transformador” -Etiquetas con palabras: puente, animal, nave, casa, robot, ciudad, etc.	- Enfoque inclusivo	- Decide con seguridad qué materiales usar y cómo organizarlos. -Planifica de manera personal qué va a construir. -Se expresa libremente con su construcción. -Cuida los materiales y se muestra perseverante ante dificultades.

-Tapetes individuales y bandejas de organización.		
---	--	--

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida (5 min) - La docente recibe al grupo con música suave e invita a sentarse en semicírculo. Presenta al muñeco “Tito el transformador”, quien trae una bolsa de materiales extraños y pregunta a los niños: “¿Esto será una botella o un telescopio? ¿Un tubo o un dragón?”. Presentación del propósito (5 min) - Se explica que hoy ellos construirán algo completamente nuevo usando materiales diversos que normalmente no se usan para construir. Cada niño podrá elegir lo que quiera usar y lo que quiera construir, sin copiar modelos. - Se muestran ejemplos en fotos de niños que hicieron cosas con materiales inusuales, reforzando que no hay una forma correcta. Actividad de sensibilización: “Transforma con tu mente” (5 min) - Cada niño recibe un material al azar (una tapa, un tubo, una pinza) y debe decir qué cree que podría ser si lo transforma. Por ejemplo: una tapa puede ser un ojo, un timón, una rueda.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “Exploro mi caja de materiales” (5 min) - Se organiza un rincón con cajas abiertas que contienen materiales variados (estructurados y no estructurados). Cada niño se acerca con su bandeja y elige de forma libre lo que quiera usar. - Reglas: - No hay límite de cantidad, pero sí debe ser capaz de llevarlo y organizarlo solo. - Puede cambiar algo si ve que no le sirve, pero debe hacerlo por decisión propia. Actividad 2: “Construyo como yo quiero” (15 min) - Pasos: - El niño dispone los materiales en su espacio individual. - Decide qué construirá: puede ser algo real o inventado. - Utiliza cinta, ligas, pinzas o los encajes para unir piezas. - Si algo no sale bien, evalúa cómo cambiarlo sin esperar que el adulto lo haga.	25 minutos

	– Tiene libertad de moverse por su espacio para buscar más materiales o herramientas (como tijeras o crayones). – Ejemplos posibles: – Una máquina voladora hecha con tubos y cajas – Un animal hecho con tapas, palitos y telas – Una ciudad con botellas y papel doblado Actividad 3: “Mi construcción tiene vida” (5 min) – Cada niño le da un nombre a su construcción, la describe y si desea, simula cómo funcionaría. Puede compartir con un compañero su creación..	
FINAL	Juego de retroalimentación: “Hoy construí con lo que yo elegí” (5 min) – En círculo, cada niño dice: – ¿Qué materiales usaste? – ¿Por qué elegiste esos? – ¿Qué hiciste tú solo? Actividad de cierre: “Ordeno mi espacio” (5 min) – Cada niño recoge sus materiales, los separa según su tipo (reutilizables, descartables, herramientas), limpia su espacio y coloca una etiqueta con su nombre si desea dejar su obra expuesta.	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Selecciona de forma autónoma diversos materiales para construir.		Utiliza cada material con un propósito dentro de su construcción.		Muestra creatividad al combinar objetos poco convencionales		Actúa con independencia durante todo el proceso de construcción.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
.									
.									
30									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	IE N° 328
1.2. Docente responsable	– Lucelina Saldaña Saldaña – Roxana Tarrillo Rojas
1.3. Título de la sesión	“¡Primero pienso, luego construyo!”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Desarrollar la autonomía en niños de 5 años mediante el juego de construcción, fomentando la planificación y organización de sus ideas antes de ejecutar, para crear estructuras motrizmente funcionales, usando diversos materiales y tomando decisiones sin depender del adulto

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Pscimotriz	- Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Utiliza sus habilidades motrices para relacionarse con objetos del entorno.	- Elabora un plan visual o verbal antes de iniciar su construcción. -Selecciona los materiales adecuados según su propósito de construcción. -Organiza de forma estructurada los pasos para ensamblar su creación. -Actúa con independencia en la ejecución de su idea desde el inicio hasta el cierre..

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSALE	ACTITUDES y/o ACCIONES
- Lápices, crayones, hojas blancas -Materiales variados: bloques, tubos, palitos, tapas, cajas pequeñas -Cinta adhesiva, pinzas, sogas, pegamento en barra -Fotografías o fichas visuales de ideas para inspirar (no para copiar) -Rincón de planificación con mesas individuales -Muñeco guía: “Domi el diseñador” -Módulo de materiales organizados por tipo -Reloj de arena o cronómetro visual.	- Enfoque inclusivo	- Organiza sus materiales con anticipación. -Decide qué desea construir y cómo lo hará. -Persevera en el cumplimiento de su plan. -Reflexiona sobre lo que logra y lo que puede mejorar.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida (5 min) – La docente recibe a los niños con música instrumental. Presenta al muñeco “Domi el diseñador”, quien cuenta que antes de construir su casa soñada, tuvo que pensar qué quería, cómo la iba a hacer y con qué materiales. Domi necesita ver cómo los niños planifican para inspirarse. Presentación del propósito (5 min) – Se explica que los niños no empezarán a construir de inmediato, sino que primero dibujarán lo que quieren crear, pensarán qué materiales necesitan y luego pasarán a la acción. – Se muestra un cartel con 3 pasos de la sesión: – Pienso mi idea – Organizo mis materiales – Construyo mi creación Actividad de sensibilización: “¿Qué construirás tú” (5 min) – Se muestran imágenes de estructuras (casas de cartón, puentes, torres, carritos, trenes, robots) y se pregunta a los niños: – ¿Qué te gustaría construir hoy? – ¿Cómo se vería tu construcción? – ¿Qué materiales crees que necesitarías?	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “Dibujo mi idea” (7 min) – Cada niño recibe una hoja con el título: “Este es mi diseño”. – Pasos: – Dibuja lo que desea construir. – Añade los materiales que cree que necesitará. – Si desea, le pone nombre a su proyecto. Reglas durante esta fase: – No se copia del compañero. – Se puede cambiar de idea. – No se empieza a construir hasta terminar el dibujo. Actividad 2: “Organizo mis materiales” (5 min) – Los materiales están organizados por tipo (bloques, tubos, sogas, etc.). Cada niño va con su plan de dibujo en mano y selecciona libremente lo que necesita, colocando cada cosa en su bandeja personal. Actividad 3: “Construyo lo que planeé” (10 min)	25 minutos

	– Cada niño se instala en su espacio individual y comienza a ejecutar su construcción siguiendo su plan. Puede modificarlo si lo considera necesario, pero debe justificar verbalmente su cambio. – La docente observa: – Coordinación motriz al manipular materiales – Capacidad para ensamblar de forma autónoma – Perseverancia al enfrentar dificultades (si algo se cae o no encaja) – Ejemplos de construcciones posibles: – Un tren con cajas y tapas – Un puente de tubos y palitos – Un robot con bloques y sogas – Una casa de cartón y telas Actividad 4: “Comparo mi idea y mi construcción” (3 min) – Al terminar, el niño observa su construcción y su dibujo. La docente pregunta: – ¿Se parece a lo que habías pensado? – ¿Qué cambiaste y por qué? – ¿Qué parte te costó más?	
FINAL	Juego de retroalimentación: “Lo hice porque lo pensé” (5 min) – En semicírculo, los niños comparten verbalmente lo que más les gustó de planificar antes de construir. Se les refuerza con frases como: “Hoy no construiste por construir. Hoy lo hiciste porque pensaste primero, elegiste tú solito y lograste algo tuyo.” – Se les entrega una etiqueta decorativa con la frase: “Soy un constructor con mente y manos”. Actividad de cierre: “Recojo y guardo” (5 min) – Cada niño desmonta o conserva su estructura, guarda sus materiales según tipo, limpia su espacio y archiva su dibujo en su carpeta personal..	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

		CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Elabora un plan visual o verbal antes de iniciar su construcción.		Selecciona los materiales adecuados según su propósito de construcción.		Organiza de forma estructurada los pasos para ensamblar su creación.		Actúa con independencia en la ejecución de su idea desde el inicio hasta el cierre..	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
.									
.									
30									

