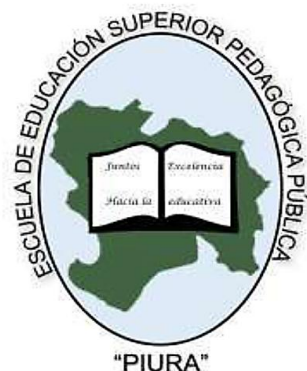


**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA  
ECONOMÍA PERUANA”**

**Ministerio de Educación  
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “PIURA”**



**Metodología Juego libre en los Sectores y su Efecto en  
la Autonomía en Niños de una Institución Educativa  
Piura 2023**

**Tesis Presentada por:**

**Br. VIERA GARCÍA, Tania Ysabel  
ID ORCID: 0000-0001-7086-4590**

**Para la Obtención del Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial  
Programa de Profesionalización Docente**

**ASESORA:**

**M. Sc. Angela Martina BRUNO SEMINARIO  
ID ORCID: 0000-0002-3308-4509**

**Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes**

**PIURA – PERÚ  
2025**

**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA  
ECONOMÍA PERUANA”**

**Ministerio de Educación  
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “PIURA”**



**Metodología Juego Libre en los Sectores y su Efecto en  
la Autonomía en Niños de una Institución Educativa  
Piura 2023**

**Tesis Aprobada en Forma y Estilo por:**

**Miembro presidente:** Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas.....

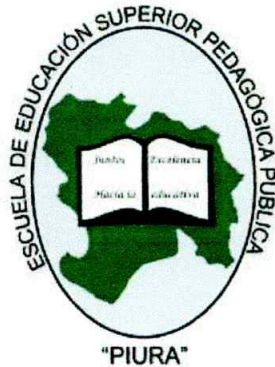
**Miembro secretario:** Mg. Juan Francisco Juarez Cruz .....

**Miembro vocal :** Dra. Militza Novoa Seminario.....

**PIURA – PERÚ  
2025**

**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA  
ECONOMÍA PERUANA”**

**Ministerio de Educación  
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “PIURA”**



**Metodología Juego Libre en los Sectores y su Efecto en  
la Autonomía en Niños de una Institución Educativa  
Piura 2023**

**La Suscrita Declaran que es Original en su Contenido y Forma**

**Br. Tania Ysabel VIERA GARCÍA.....**



**PIURA – PERÚ**

**2025**

**"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"**

**CERTIFICADO DE ÍNDICE DE SIMILITUD DE APLICACIÓN DEL TURNITIN**

La Jefatura de Unidad de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura" en atención al Art. 60 del Reglamento de Investigación e Innovación.

Certifica:

Que, la TESIS con fines de Obtención del Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial presentado por el investigador: **TANIA YSABEL VIERA GARCIA** del Programa de Profesionalización Docente, Programa de Estudios de Educación Inicial denominado: **METODOLOGÍA JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y SU EFECTO EN LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PIURA 2023-** Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Cumple con el índice de similitud requerido lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación e Innovación y en la normativa para la presentación de trabajos académicos; pondera como Índice de Similitud

**0%**

**29 MAR. 2025**

Distrito veintiséis de octubre,



Mg. AMBS/JUI  
Bam.

“Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana”

## AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

### 1. IDENTIDAD PERSONAL

Apellidos y Nombres TANIA YSABEL VIERA GARCIA, identificada con DNI N° 44194657

Correo electrónico [vtaniaysabel@gmail.com](mailto:vtaniaysabel@gmail.com)

Código de alumno 44194657

ID ORCID: 0000-0001-7086-4590

### 2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS: Título de la Tesis:

**METODOLOGÍA JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y SU EFECTO EN LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PIURA 2023.**

Programa de Estudios

EDUCACIÓN INICIAL

Autor (a) TANIA YSABEL VIERA GARCIA

Asesor (a) Mg. ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO

ID ORCID Asesor: 0000-0002-3308-4509

DNI N° 02690664

### 3. TIPO DE ACCESO

Acceso abierto\*

Acceso restringido\*\*

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

---

---

4. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el archivo Word y Archivo PDF que entrego a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico, es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

5. LINEA DE INVESTIGACIÓN – (Metadato Obligatorio – Repositorio Institucional)

Línea de Investigación.

ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Eje Temático

METODOLOGIAS Y ESTRATEGIAS PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS

Distrito Veintiséis de octubre,

  
Br. TANIA YSABEL VIERA GARCIA  
DNI N° 44194657



Mg. AMBS/JUI  
b.a.m./S.



**"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"**

**DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE  
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL  
REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL**

Yo, TANIA YSABEL VIERA GARCIA identificada con DNI N° 44194657, como autor (a) de la TESIS titulada: **METODOLOGÍA JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y SU EFECTO EN LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PIURA 2023-** Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes; egresado del Programa de Profesionalización Docente - Programa de Estudios de Educación Inicial;

**DECLARO:**

Que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención de los Títulos Profesionales.

Distrito Veintiséis de octubre,

**29 SET. 2023**

TANIA YSABEL VIERA GARCIA  
DNI. N°44194657



Mg. AMBS/JUI  
Bam.



*"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"*

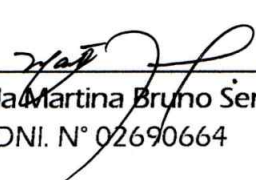
## CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR (A)

Señor Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"

Yo, Mg. Angela Martina Bruno Seminario identificada con DNI N° 02690664 como asesora de la TESIS titulada: METODOLOGÍA JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y SU EFECTO EN LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PIURA 2023 - Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes desarrollada por el investigador (a) Br. TANIA YSABEL VIERA GARCIA identificada con DNI N°44194657 egresado (a) del Programa de Profesionalización Docente- Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación de la EESPP "PIURA" para la presentación de trabajo con fines de Obtención de los Títulos Profesionales.

Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios

Distrito Veintiséis de octubre, marzo del 2025

  
Mg. Angela Martina Bruno Seminario  
DNI. N° 02690664

Mg. AMBS/JUI  
bam

### **Dedicatoria**

Dedico esta tesis a mi madre, Marcela, y a mi padre, Segundo, quienes me formaron en valores y han estado siempre a mi lado de manera incondicional, brindándome su apoyo moral para alcanzar mis metas. A mi esposo, Carlos, y a mis queridas hijas, Orynko y Emiko, por ser mi mayor fuente de motivación e inspiración, impulsándome a superarme cada día y a luchar por un futuro mejor para nuestra vida juntos.

**La autora**

## **Agradecimiento**

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a Dios, por el don de la vida y por haberme bendecido con la fortaleza y sabiduría necesarias para alcanzar con éxito la meta que me propuse al iniciar este Programa de Profesionalización Docente en Educación Inicial.

Extiendo mi gratitud a mi asesora, Mg. Ángela Martina Bruno Seminario, por su invaluable orientación, apoyo constante y asesoramiento acertado, los cuales fueron fundamentales para la elaboración y presentación de mi tesis de licenciatura.

Asimismo, agradezco a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura” por la formación integral y las enseñanzas brindadas durante el desarrollo del programa, que han sido esenciales en mi crecimiento personal y profesional.

**La autora**

## Índice de Contenido

Certificado de Índice de Similitud .....	iv
Autorización para Subir al Repositorio Académico Digital .....	v
Autorización para Subir al Repositorio Académico Digital .....	vi
Declaración Jurada de Autenticidad y Originalidad .....	vii
Informe de Asesor .....	viii
Dedicatoria .....	ix
Agradecimiento .....	x
Índice de Tablas .....	xiii
Índice de Figuras .....	xv
Resumen .....	16
Abstract .....	17
Introducción .....	18
Capítulo I: Planteamiento de la Investigación .....	20
1.1. Realidad Problemática .....	20
1.2. Formulación del Problema .....	24
1.2.1. Problema General .....	24
1.2.2. Problemas Específicos .....	24
1.3. Delimitación del Problema de Investigación .....	24
1.4. Objetivos .....	25
1.4.1. Objetivo General .....	25
1.4.2. Objetivos Específicos .....	25
1.5. Justificación de la Investigación .....	26
1.5.1. Justificación Teórica .....	26
1.5.2. Justificación Práctica .....	26
1.5.3. Justificación Metodológica .....	27
Capítulo II: Marco Teórico .....	28
2.1. Antecedentes de Estudios .....	28
2.1.1. Antecedentes Internacionales .....	28
2.1.2. Antecedentes Nacionales .....	30
2.1.3. Antecedentes Locales .....	31

2.2.	Bases Teóricas .....	33
2.2.1.	Metodología Juego Libre en los Sectores .....	33
2.2.2.	La autonomía .....	46
2.2.3.	Variable Dependiente: Autonomía .....	58
2.2.4.	Variable Independiente: Metodología Juego Libre en los Sectores .....	59
Capítulo III: Marco Metodológico .....		59
3.1.	Enfoque, Tipo y Nivel de Investigación .....	59
3.2.	Diseño de la Investigación .....	60
3.3.	Población, Muestra y Muestreo .....	61
3.4.	Hipótesis y Variables .....	61
3.4.1.	Hipótesis .....	61
3.4.2.	Operacionalización de las Variables .....	62
3.5.	Métodos de Investigación .....	63
3.6.	Técnicas e Instrumentos Aplicados .....	63
3.6.1.	Técnica: Observación .....	63
3.6.2.	Instrumento: Guía de Observación .....	64
3.6.3.	Validez y Confiabilidad de los Instrumentos .....	64
3.7.	Procesamiento de la Información .....	64
Capítulo IV: Resultados .....		66
4.1.	Análisis e Interpretación de Resultados por Objetivos .....	66
4.1.1.	Análisis de Resultado del Objetivo General .....	66
4.1.2.	Análisis de Resultados del Primer Objetivo Específico (Pre-Test) .....	67
4.1.3.	Análisis de Resultados del Segundo Objetivo Específico (Pos-Test) .....	74
4.1.4.	Análisis de Resultados del Tercer Objetivo Específico (comparativo) .....	80
4.2.	Contrastación de Hipótesis .....	86
4.3.	Discusión de resultados .....	92
Conclusiones .....		97
Recomendaciones .....		98
Referencias Bibliográficas .....		99
Anexos .....		106

## Índice de Tablas

Tabla 1 Distribución de la muestra de estudiantes de 5 años .....	61
Tabla 2 Nivel de autonomía antes y después de la implementación de la metodología del juego libre en los sectores. ....	67
Tabla 3 Nivel de autonomía en los estudiantes (pre-test) .....	68
Tabla 4 Nivel de organización en los estudiantes (pre-test) .....	69
Tabla 5 Nivel de observación y comparación en los estudiantes (pre-test) .....	70
Tabla 6 Nivel de análisis y evaluación en los estudiantes (pre-test) .....	71
Tabla 7 Nivel de toma de decisiones en los estudiantes (pre-test) .....	72
Tabla 8 Nivel de resolución de problemas en los estudiantes (pre-test) .....	73
Tabla 9 Nivel de autonomía en los estudiantes (pos-test) .....	75
Tabla 10 Nivel de organización en los estudiantes (pos-test) .....	76
Tabla 11 Nivel de observación y comparación en los estudiantes (pos-test) .....	77
Tabla 12 Nivel de análisis y evaluación en los estudiantes (pos-test) .....	78
Tabla 13 Nivel de toma de decisiones en los estudiantes (pos-test) .....	79
Tabla 14 Nivel de resolución de problemas en los estudiantes (pos-test) .....	80
Tabla 15 Comparativo del nivel de autonomía (pre-test y pos-test) .....	81
Tabla 16 Comparativo del nivel de organización (pre-test y pos-test) .....	82
Tabla 17 Comparativo del nivel de observación y comparación (pre-test y pos-test) .....	83
Tabla 18 Comparativo del nivel de análisis y evaluación (pre-test y pos-test) .....	84
Tabla 19 Comparativo del nivel de toma de decisiones (pre-test y pos-test) .....	85
Tabla 20 Comparativo del nivel de resolución de problemas (pre-test y pos-test) .....	86
Tabla 21 Estadísticos de la Prueba T para la comparación de medias .....	87
Tabla 22 Prueba T para medir efectos en el grupo experimental pretest y postest .....	87
Tabla 23 Estadísticos de la prueba T para comparación de medias del grupo experimental en el pos-test .....	88
Tabla 24 Prueba T para la comparación de medias del grupo experimental en el postest .....	88
Tabla 25 Estadístico de la prueba T para comparación de medias del grupo experimental en el postest .....	90

Tabla 26 Prueba T para comparación de medias del grupo experimental en el postest..	90
Tabla 27 Estadísticos de contrastación para las diferencias entre los resultados pretest y postest.....	91
Tabla 28 Prueba T para las diferencias del pretest y postest.....	91

## Índice de Figuras

Figura 1 Interacciones positivas desde el juego libre en los sectores .....	46
Figura 2 Diseño de un estudio pre-experimental .....	60

## Resumen

El objetivo general de esta investigación fue aplicar la metodología de juego libre en los sectores y evaluar su impacto en el desarrollo de la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos” en Piura, durante el año 2023. Se utilizó un enfoque cuantitativo con diseño pre-experimental, empleando la técnica de observación y un instrumento de guía de observación. La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes del Aula Esperanza. En la evaluación pre-test, se observó que el 64% de los niños presentaban dificultades para actuar de manera autónoma, especialmente en actividades que requerían tomar decisiones y ejecutar tareas de forma independiente. Tras implementar 15 actividades de juego libre en los sectores, los resultados del post-test reflejaron un avance significativo: el 56% de los estudiantes alcanzaron el nivel de "logro esperado" y el 28% lograron un "logro destacado". Los niños mejoraron en su capacidad para organizar y realizar actividades cotidianas, observar y comparar información, analizar situaciones de manera efectiva, tomar decisiones y resolver conflictos de manera autónoma. Además, se constató que existen diferencias significativas en el desarrollo de la autonomía, comprobado mediante la Prueba T Student, con un p-valor de 0,00, menor al 0,05. En conclusión, la metodología de juego libre aplicada en los sectores demostró ser eficaz para promover la autonomía en los niños de educación inicial, favoreciendo su desarrollo integral.

**Palabra clave:** Juego libre, sectores, autonomía, educación inicial.

### **Abstract**

The general objective of this research was to apply the free play methodology in the sectors and assess its impact on the development of autonomy in five-year-old children at the Initial Educational Institution N°001 “María Concepción Ramos Campos” in Piura, during the year 2023. A quantitative approach with a pre-experimental design was used, employing the observation technique and an observation guide instrument. The sample consisted of 25 students from the Esperanza Classroom. In the pre-test evaluation, it was observed that 64% of the children had difficulties acting autonomously, particularly in activities that required decision-making and independent task execution. After implementing 15 free play activities in the sectors, the post-test results showed significant progress: 56% of the students reached the "expected achievement" level, and 28% achieved an "outstanding achievement." The children improved in their ability to organize and perform daily activities, observe and compare information, analyze situations effectively, make decisions, and resolve conflicts autonomously. Furthermore, it was confirmed that there were significant differences in the development of autonomy, as verified by the Test T Student, with a p-value of 0.00, which is less than 0.05. In conclusion, the free play methodology applied in the sectors proved to be effective in promoting autonomy in preschool children, fostering their integral development.

**Key words:** Free play, sectors, autonomy, early childhood education.

## Introducción

En el contexto actual de la educación inicial, se reconoce la importancia de desarrollar competencias y capacidades que trascienden los contenidos académicos, entre las que destacan la autonomía. Esta capacidad, fundamental para el desarrollo integral, permite a los niños desenvolverse de manera independiente, tomar decisiones informadas, y resolver problemas cotidianos. Según Moreira et al. (2021), la autonomía es importante porque fomenta la autoconfianza, la capacidad de autorregulación y una interacción efectiva con el entorno, lo que resulta esencial para su desarrollo personal y social. Estas habilidades no solo contribuyen al éxito académico, sino que también preparan a los niños para enfrentar desafíos en contextos diversos a lo largo de su vida.

La autonomía, como señala León et al. (2021) es fundamental para el desarrollo del aprendizaje en los infantes, en la medida que a través de estas experiencias cotidianas, los niños aprenden a tomar decisiones y a resolver problemas que se le presentan en su vida cotidiana, de esta forma aprenden a expresar sus ideas y actuar con sentido de independencia, fortaleciendo de esta forma el desarrollo de sus habilidades cognitivas.

Salguero (2020), por su parte sostiene que, el juego libre en los sectores es una metodología pedagógica transformadora, que permite a los niños explorar, crear, y aprender a partir de su curiosidad natural, en un entorno que fomenta la toma de decisiones y la resolución de problemas. En particular, el uso de sectores organizados en el aula ofrece un contexto estructurado pero flexible, en el cual los niños pueden experimentar situaciones significativas que estimulan su capacidad de autorregulación, iniciativa, y creatividad.

La motivación para desarrollar esta investigación surgió de la observación pedagógica realizada a los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”, donde se evidenciaron algunas dificultades en el desarrollo de la autonomía. Estas dificultades incluían una baja capacidad para organizar y ejecutar tareas de forma independiente, tomar decisiones ante situaciones cotidianas, y resolver conflictos sin intervención constante de la docente. Estas

observaciones subrayaron la necesidad de implementar estrategias innovadoras que abordaran esta problemática desde un enfoque práctico y contextualizado.

El objetivo general de la presente investigación fue aplicar la metodología de juego libre en los sectores y medir su efecto en el desarrollo de la autonomía. A partir de un enfoque cuantitativo con diseño pre-experimental, se evaluaron las capacidades de los niños antes y después de la implementación de 15 actividades de juego libre. Para ello, se trabajó con una muestra de 25 niños de 5 años, utilizando la técnica de observación y una guía estructurada como instrumento principal.

Los hallazgos de esta investigación ofrecen una comprensión más profunda sobre cómo el juego libre en los sectores puede generar efectos positivos en el desarrollo integral de los niños. Al permitirles explorar sus intereses y habilidades en un entorno de aprendizaje significativo, esta metodología demuestra ser una herramienta eficaz para superar las limitaciones en autonomía y fomentar una participación activa y reflexiva en su entorno.

La investigación se estructura en cuatro capítulos. El primer capítulo aborda el problema de investigación, presentando su planteamiento, formulación, objetivos y justificación. El segundo capítulo se centra en el marco teórico, destacando los antecedentes y bases teóricas en torno al juego libre en los sectores y la autonomía. El tercer capítulo detalla el enfoque metodológico, especificando el tipo de investigación, diseño, población, muestra, hipótesis, y los instrumentos utilizados para la recolección de datos. Finalmente, el cuarto capítulo presenta los resultados obtenidos y su análisis interpretativo, alineados con los objetivos planteados.

## Capítulo I

### Planteamiento de la Investigación

En este capítulo se expone de manera integral la realidad problemática que fundamenta la presente investigación, analizada en diferentes contextos: internacional, nacional y local. Asimismo, se plantea la formulación del problema, que guía el enfoque y alcance del estudio, y se delimita la investigación para precisar su contexto, población y variables. Finalmente, se establecen los objetivos que orientan la indagación y se justifica la relevancia teórica, práctica y metodológica de la investigación, destacando su contribución al desarrollo de la autonomía en niños de cinco años a través de la metodología del juego libre en los sectores.

#### 1.1. Realidad Problemática

El fortalecimiento de la autonomía en los niños de educación inicial, es de vital trascendencia ya que les brinda la oportunidad de adquirir destrezas y aptitudes que les serán útiles a lo largo de toda su existencia. De acuerdo con la investigación realizada por Moreira et al. (2021) acerca de la enseñanza y la autonomía en niños en la etapa inicial, se destaca que la autonomía contribuye al crecimiento de la confianza en sí mismos, permitiéndoles organizarse para la realización de actividades cotidianas y juegos, analizar y evaluar situaciones de manera efectiva, observar y comparar información, tomar decisiones y resolver problemas. Esto les otorga un mayor sentido de control sobre su propia vida y promueve su independencia.

En el contexto de América Latina, en un informe realizado por el Banco Mundial (2022) denominado *Aprendizaje temprano de calidad: fomentando el potencial de los niños*, señalan que en la región existe debilitamiento en el desarrollo de los niños de la primera infancia. Este debilitamiento se observa en diversas áreas curriculares y se atribuye en parte al rezago causado por la educación virtual durante el confinamiento por la crisis de COVID-19. El informe destaca que, debido a este confinamiento, los estudiantes no pudieron participar en actividades esenciales para su desarrollo, como el juego libre. Como resultado, los niños muestran una mayor dependencia de los adultos y enfrentan problemas en su interacción con sus compañeros.

Por otro lado, el informe del Banco Mundial (2022), resalta que, a consecuencia de la falta de interacción y mayor dependencia de los adultos, alrededor del 70% de estudiantes en edad infantil presentan problemas de lectura, comprensión de textos, escritura, y creación de proyectos artísticos. De este informe se puede inferir que existe un rezago en el desarrollo de capacidades y competencias en los niños, lo cual viene afectando su autonomía y por ende su aprendizaje en diferentes áreas.

En este sentido, se puede enfatizar que, durante la primera infancia los niños están en una etapa crucial de desarrollo en la que comienzan a explorar el mundo, adquirir habilidades y desarrollar su autonomía. El juego libre y la interacción con otros niños desempeñan un papel fundamental en este proceso. Esta debilidad la autonomía puede tener un impacto negativo en el futuro de los niños, ya que puede limitar su capacidad para tomar decisiones, resolver problemas y desempeñarse de manera efectiva en su vida diaria. De acuerdo con León et al. (2021), el fortalecimiento de la autonomía, permitirá al niño desarrollar habilidades y competencias que les serán útiles para participar en sociedad y tener éxito en su formación educativa.

Según un informe elaborado por UNESCO (2021) denominado *seguimiento de la educación en el mundo*, en América Latina solo el 50% de los niños de entre 3 y 5 años asisten a centros de educación infantil, lo que implica que muchos de ellos no tienen acceso a una educación de calidad que les permita desarrollar habilidades como la autonomía. Además, la falta de recursos y la falta de capacitación adecuada de los docentes pueden limitar la capacidad de los centros de educación infantil para proporcionar una educación de calidad que fomente el desarrollo de habilidades socioemocionales, así como la autonomía.

En el contexto de la realidad peruana se ha identificado esta debilidad en la autonomía en los niños del nivel inicial, lo cual viene repercutiendo en la asimilación del aprendizaje en diferentes áreas. Según informe del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2022) en el año 2020 el 67.9% de los estudiantes del nivel inicial no alcanzó los aprendizajes esperados en el área de Personal Social, que incluye la capacidad de tomar decisiones en libertad, y conducirse en las actividades habituales.

Respecto a la relevancia de la “gestión del aprendizaje de forma autónoma” como competencia transversal, el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2016) en el Programa Curricular de Educación Inicial, resalta que “el aprendizaje en edades tempranas es posible gracias a la capacidad que tienen los niños y niñas de dirigir su atención de manera voluntaria (...)” (p. 207). Esto sugiere que la capacidad de dirigir la atención de manera voluntaria es una habilidad fundamental que permite a los niños prestar atención a las señales del entorno, comprenderlas y aprender de ellas, lo que es esencial para su desarrollo cognitivo y su capacidad para aprender.

En el contexto regional se viene impulsando el Pacto Político Regional “Unidos por la primera infancia” publicado por el Sistema Regional de Atención Integral a la Primera Infancia (SIREPI, 2023), el cual busca garantizar que todos los niños y niñas menores de 6 años de la región Piura un desarrollo pleno e integral. Este pacto se lleva a cabo a raíz de la persistencia de brechas en diferentes sectores, incluyendo entre ellas las brechas educativas, entre las que destacan la brecha de cobertura, la brecha digital, y la brecha de calidad en la enseñanza, lo cual resulta relevante en la medida de que condiciona los aprendizajes de los niños de la primera infancia.

En el contexto local, también se evidencia esta problemática, como es el caso de la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos" en Piura, en la cual se ha identificado un debilitamiento en la autonomía en niños y niñas de cinco años de edad, observándose que los niños y niñas presentan dificultades para tomar decisiones en libertad, solucionar problemas de forma autónoma. Esta debilidad en la autonomía puede limitar el aprendizaje de los niños en las distintas áreas, ya que el desarrollo de habilidades de autonomía es fundamental para su crecimiento personal y académico.

Debido a la problemática suscitada sobre al debilitamiento en la autonomía en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”. Se propone la metodología "juego libre en los sectores como una herramienta valiosa para fortalecer la autonomía de los niños y niñas, ya que les brinda la oportunidad de explorar y experimentar en un ambiente seguro y controlado, fomentando la toma de decisiones y la resolución de problemas de forma autónoma.

En relación con la relevancia y adecuación de la metodología del "juego libre en los sectores" en la promoción de la autonomía en los infantes en la etapa inicial, el MINEDU (2019), en su guía de orientación sobre la hora del juego libre, indica que el juego constituye una actividad esencial para el desarrollo holístico de los niños. Esto les posibilita explorar, experimentar, descubrir y aprender de manera lúdica y original. En este contexto, subraya que el juego puede ser un recurso eficaz para fomentar destrezas socioemocionales, tales como la solución de dificultades, la toma de decisiones y el trabajo en equipo.

Por su parte, Figueroa y Figueroa (2019) en su investigación señalan que el juego libre en sectores es una actividad vital para fortalecer la autonomía de los niños, ya que permite a los niños tomar decisiones en libertad, resolver problemas y ejercer su creatividad. Además, este tipo de juego promueve la exploración y el descubrimiento, lo cual puede favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales.

A partir del análisis de la situación problemática descrita, se ha identificado que la falta de autonomía y su escaso desarrollo en niños de educación inicial es un tema recurrente en diferentes contextos, tanto a nivel internacional, nacional y local. Esta problemática también ha sido observada en la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos" en Piura, donde se ha evidenciado un debilitamiento de la autonomía en niños de cinco años. Esta situación puede limitar su aprendizaje en diversas áreas y dificultar su desarrollo personal, emocional y social. Por lo tanto, en esta investigación se implementa la metodología del "juego libre en los sectores" con el objetivo de promover la autonomía en los niños.

## **1.2. Formulación del Problema**

### **1.2.1. Problema General**

¿Qué efecto tiene la aplicación de la metodología juego libre en los sectores en la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos” Piura, 2023?

### **1.2.2. Problemas Específicos**

- ✓ ¿Qué resultados se obtienen de la medición de la autonomía antes de la aplicación de la metodología juego libre en los sectores, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”?
- ✓ ¿Qué resultados se obtienen de la medición de la autonomía después de la aplicación de la metodología juego libre en los sectores, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”?
- ✓ ¿Qué resultados se obtienen de la medición de la autonomía al comparar la pre prueba y post prueba de la aplicación de la metodología juego libre en los sectores en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”?

## **1.3. Delimitación del Problema de Investigación**

La presente investigación se enmarca en un diseño preexperimental que permitió evaluar el efecto de la metodología del juego libre en los sectores sobre la autonomía en niños de cinco años, la cual según Arias y Covinos (2021), se caracteriza por la aplicación de una intervención a un solo grupo, con el objetivo de analizar el efecto de una variable sobre otra. Para ello, se desarrolló una evaluación inicial (preprueba) que diagnosticó el nivel de autonomía de los estudiantes, seguida de la implementación de un plan de intervención basado en actividades reflexionadas y planificadas según los

principios del juego libre. Finalmente, se aplicó una evaluación final (posprueba) para determinar los cambios obtenidos.

La unidad de análisis estuvo conformada por un grupo de 25 estudiantes de cinco años, pertenecientes al aula “Esperanza” de la Institución Educativa Inicial N° 001 “María Concepción Ramos Campos”, ubicada en Piura. Estos estudiantes fueron seleccionados debido a las dificultades observadas en su desarrollo autónomo, aspecto fundamental para su aprendizaje y desarrollo integral.

En esta investigación, la variable dependiente es la autonomía, comprendida como la capacidad de los niños para actuar de manera independiente y regular sus propias acciones (León et al., 2021). Asimismo, la variable independiente es la metodología del juego libre en los sectores, implementada mediante actividades estructuradas que promueven la exploración, la toma de decisiones y la autorregulación en un entorno pedagógico diseñado para potenciar la autonomía de los estudiantes. (Merino, 2023)

## **1.4.Objetivos**

### **1.4.1. Objetivo General**

Aplicar la metodología juego libre en los sectores y medir su efecto en la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”, Piura, 2023.

### **1.4.2. Objetivos Específicos**

- ✓ Medir la autonomía antes de la aplicación de la metodología juego libre en los sectores en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”.
- ✓ Medir la autonomía después de la aplicación de la metodología juego libre en los sectores, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”.

- ✓ Comparar los resultados de la pre prueba y post prueba respecto a la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”.

## **1.5. Justificación de la Investigación**

### **1.5.1. Justificación Teórica**

La presente investigación se justifica en su aspecto teórico, ya que ofrece una revisión fundamentada sobre las teorías que respaldan las variables de estudio. En relación con la variable autonomía, se sustenta en la teoría de Piaget (1952), quien plantea que la autonomía en los infantes surge como resultado de un proceso progresivo de construcción interna, donde los niños desarrollan su capacidad para tomar decisiones independientes y regular su comportamiento en función de sus experiencias y aprendizajes sociales. Por otro lado, respecto a la variable “Metodología del juego libre en los sectores”, esta se fundamenta en la teoría Montessori y el modelo pedagógico de la Escuela Nueva. Montessori (1937) destaca que uno de los principios de la pedagogía científica es permitir la libre manifestación de los estudiantes, enfatizando que los niños aprenden mediante el juego/trabajo, dado que este constituye esencialmente su forma natural de desarrollo y aprendizaje.

### **1.5.2. Justificación Práctica**

En el aspecto práctico, la investigación cobra relevancia al demostrar cómo la metodología de juego libre en los sectores puede ser una herramienta significativa en la educación inicial, al fomentar el desarrollo de la autonomía, junto con habilidades sociales, cognitivas y emocionales. En este estudio, se evaluará específicamente la autonomía desde el aspecto cognitivo. En el contexto de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos” en Piura, esta metodología tiene el potencial de fortalecer la autonomía de los niños de cinco años, quienes atraviesan una etapa clave de descubrimiento y construcción de aprendizajes significativos. Asimismo, su implementación puede ser valiosa para los docentes, al ofrecerles un enfoque metodológico que propicie el desarrollo integral de sus estudiantes.

### **1.5.3. Justificación Metodológica**

Desde el aspecto metodológico, la investigación se justifica en el uso de un diseño preexperimental que permitirá evaluar el impacto de la metodología de juego libre en los sectores sobre la autonomía en niños de cinco años. La aplicación de una preprueba y una posprueba proporcionará datos precisos para medir los avances en autonomía tras la implementación de esta metodología. Además, al estar enfocada en una población específica, esta investigación contribuirá con información valiosa sobre la eficacia de esta estrategia en un entorno educativo particular, ofreciendo evidencia para futuras intervenciones pedagógicas.

## **Capítulo II**

### **Marco Teórico**

En este capítulo se realiza una revisión exhaustiva de los antecedentes de estudios relacionados con la metodología del juego libre en los sectores y su influencia en el desarrollo de la autonomía en infantes del nivel inicial, abarcando los contextos internacional, nacional y local. Asimismo, se desarrollan las bases teóricas de la investigación, profundizando en la definición de las variables, su relevancia, dimensiones y las teorías que las sustentan. Finalmente, se incluye la definición operacional de las variables y los términos básicos necesarios para una comprensión clara y precisa del estudio.

#### **2.1. Antecedentes de Estudios**

##### **2.1.1. Antecedentes Internacionales**

En la investigación se ha realizado la búsqueda y sistematización de diferentes estudios relacionados sobre el juego libre y la autonomía en infantes. Entre los que destacan en el contexto internacional, el estudio de Villanueva (2023), sobre la aplicación de juegos para favorecer la autonomía en niños de preescolar, desarrollada en México, para Optar el Grado de Magister en Educación con mención en Gestión Educativa. Planteó como objetivo implementar estrategias lúdicas para fortalecer la autonomía en infantes. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, diseño pre-experimental, con doble evaluación. Se aplicó la técnica de observación y una guía de observación como instrumento de recolección. Se trabajó con una muestra de 35 infantes entre 3 y 4 años.

Entre los resultados, se determinó que en la evaluación diagnóstica el 48% de los estudiantes evidenciaron un bajo desarrollo en su autonomía, caracterizado por

dificultades para desenvolverse por si mismos, una baja capacidad para tomar decisiones de forma autónoma, y limitaciones para resolver conflictos y proponer estrategias de solución. En la evaluación final se identificó que el 65% logró superar estas limitaciones. La investigación concluyó que el juego en sus diferentes modalidades contribuye a fortalecer la capacidad autónoma en los infantes.

Ríos et al. (2022), llevaron a cabo un estudio en una institución educativa de Medellín, Colombia, sobre el fortalecimiento de la autonomía infantil mediante estrategias pedagógicas y lúdicas, como parte de su tesis para obtener el grado de Magíster en Educación con mención en Gestión Educativa. El objetivo principal fue evaluar cómo estas estrategias influyen en el desarrollo de la autonomía en niños. La investigación adoptó un enfoque cualitativo con diseño no experimental y utilizó la observación participante como técnica principal, apoyándose en diarios de campo y guías de observación para recolectar los datos. La muestra incluyó a 104 niños de 4 y 5 años.

Inicialmente, el 75% de los participantes necesitaba asistencia para realizar actividades, mostraban dificultades para tomar decisiones de forma independiente y enfrentaban problemas para expresarse y comunicar sus emociones. Tras la intervención, el 93% logró superar estas limitaciones, evidenciando un desarrollo significativo de su autonomía. El estudio concluyó que las estrategias pedagógicas y lúdicas son herramientas efectivas para potenciar la autonomía infantil.

En un artículo de investigación, desarrollado por Moreira et al. (2021) sobre el desarrollo de la capacidad autónoma en infantes a través de diferentes actividades lúdicas, publicado Ecuador en la revista Polo de Conocimiento, se propuso como objetivo la implementación de una propuesta lúdica para fomentar la autonomía en niños y niñas en el nivel inicial. El estudio se llevó a cabo utilizando un enfoque cuantitativo y un diseño pre-experimental a nivel explicativo, y se contó con una muestra de 19 niños y niñas, empleando fichas de observación y cuestionarios como instrumentos de medición.

Los resultados mostraron que en la evaluación pre - prueba existían deficiencias en la autonomía de los niños, siendo que el 62% no podía realizar actividades por su

propia cuenta, ni tomar decisiones en el desarrollo de la actividad. La implementación de la propuesta lúdica generó mejoras significativas en el 32% de los niños evaluados. El estudio concluye que la propuesta lúdica implementada contribuye a lograr la autonomía en los niños.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

En el ámbito nacional, se destacaron diversas investigaciones, entre ellas la de Valle (2020), quien llevó a cabo un estudio sobre la implementación de talleres de juego simbólico como estrategia para fomentar la autonomía en niños de 5 años, en Lambayeque, en el marco de su tesis para optar al grado de Magíster en Ciencias de la Educación con mención en Investigación y Docencia. El propósito principal fue analizar el impacto del juego simbólico en el fortalecimiento de la autonomía infantil. La investigación, de enfoque cuantitativo y diseño cuasi-experimental de nivel explicativo, utilizó una lista de cotejo para la recolección de datos. La muestra estuvo compuesta por 48 niños distribuidos en dos grupos.

Los resultados iniciales mostraron que el 62,5% de los participantes tenía dificultades para actuar de forma independiente, tomar decisiones y seleccionar opciones. Tras la intervención, el 87,5% evidenció mejoras significativas en la resolución de conflictos, la toma de decisiones y la realización autónoma de actividades cotidianas, destacando al juego simbólico como una herramienta educativa esencial.

Por su parte Nazario y Paredes (2020), desarrolló una investigación sobre la implementación del juego en el desarrollo de la autonomía en infantes en Chiclayo, publicado en la Revista Hacer. Tuvo por objetivo analizar el efecto de estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la autonomía en infantes. La investigación se ejecutó bajo un enfoque cuantitativo, diseño preexperimental de alcance explicativo. La investigación fue de tipo aplicada, y utilizó la observación como técnica y la lista de cotejo como instrumento de recolección. El estudio se aplicó a una muestra de 75 infantes menores de 6 años.

Los resultados finales determinaron que el 76% presentaban dificultades para jugar la libertad, resolver conflictos y tomar decisiones durante el desarrollo de actividades. Luego de implementar la estrategia lúdica se obtuvo que 97% de infantes había logrado superar estas dificultades, evidenciando mayor autonomía para realizar acciones, para expresarse y para tomar decisiones. La investigación concluyó que la lúdica es una estrategia que favorece el desarrollo de la autonomía infantil, y que debe ser promovida con mayor frecuencia en las aulas.

En el artículo de investigación de Figueroa y Figueroa (2019), denominado “Juego libre en sectores para promover la autonomía en niños de 4 años” publicado en la Revista de Investigación y Cultura UCV-Hacer, se planteó como objetivo implementar la metodología de juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. Se utilizó un diseño preexperimental de tipo aplicado, el cual consistió en emplear un taller de juego libre en sectores llamado “Yo, lo puedo lograr”, con el fin de obtener resultados precisos sobre el nivel de autonomía en niños y niñas de cuatro años. La muestra estuvo conformada por 12 niños, a los cuales se les aplicó una lista de chequeos para evaluar su nivel de autonomía.

Luego, se aplicó el taller de 20 actividades lúdicas basadas en el juego libre en sectores, como estrategia para promover la autonomía en los niños y niñas. Al finalizar el taller, se aplicó un post - prueba y se obtuvo un nivel de logro del 100%, lo que indica que la aplicación del programa mejoró significativamente la autonomía de los niños de cuatro años.

### **2.1.3. Antecedentes Locales**

A nivel local, se identificaron diversos antecedentes, destacándose la investigación de Camacho (2021), centrada en la aplicación del Método Montessori y el desarrollo de la autonomía durante el trabajo remoto en niños de una institución educativa inicial en Piura, como parte de su tesis para obtener el grado de Magíster en Educación con mención en Psicología Educativa. El propósito del estudio fue evaluar el impacto del Método Montessori en el desarrollo de la autonomía infantil. La investigación empleó un enfoque cuantitativo con diseño cuasi-experimental y utilizó una guía de observación

para recopilar datos de 30 niños de 4 años, organizados en dos grupos de 15 participantes cada uno.

Los resultados finales mostraron que las actividades implementadas fueron efectivas para el grupo experimental, logrando mejorar la autonomía en un 66.6%, con avances específicos en el respeto a normas (73.3%), la autoconfianza (66.6%) y la toma de decisiones (60%). El estudio concluyó que estas actividades son efectivas para fomentar la autonomía infantil.

Merino (2023) llevó a cabo un estudio sobre el juego libre y su impacto en las habilidades sociales de niños de una institución educativa en Piura, como requisito para obtener el grado de Magíster en Educación con mención en Psicología Educativa. Su objetivo principal fue analizar cómo el juego libre influye en el fortalecimiento de las habilidades sociales. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo con diseño cuasi-experimental y se aplicó a una muestra de 54 niños de 4 años, divididos en dos secciones.

Mediante una lista de cotejo, se observó que inicialmente el 88% de los niños enfrentaba dificultades para autoexpresarse, comunicar emociones y relacionarse con sus pares. Tras implementar el juego libre, se evidenció que el 100% de los participantes mejoró significativamente, logrando expresar emociones y establecer interacciones positivas. El estudio concluyó que el juego libre es una estrategia efectiva para desarrollar habilidades sociales, destacando la autoexpresión como un componente clave vinculado a la autonomía.

Jaramillo (2023) desarrolló una investigación para determinar el papel del juego libre en el desarrollo de la autonomía de niños de 5 años en una institución educativa en Piura, como parte de su tesis para obtener el grado de Magíster en Educación con mención en Psicología Educativa. Este estudio, con enfoque cuantitativo y diseño no experimental de tipo descriptivo, utilizó la observación participante y fichas de observación para recolectar datos de una muestra de 80 niños.

Los resultados indicaron que, tras la implementación del juego libre, el 80% de los infantes mostró avances significativos en la toma de decisiones, la resolución de conflictos y la interacción social, habilidades fundamentales para su autonomía. Antes

de la intervención, los niños evidenciaban limitaciones en estas áreas. La investigación concluyó que el juego libre es una herramienta crucial para el desarrollo infantil, ya que fomenta tanto la autonomía como las capacidades necesarias para desenvolverse de manera independiente y efectiva en diversas situaciones.

## **2.2. Bases Teóricas**

### **2.2.1. Metodología Juego Libre en los Sectores**

#### **2.2.1.1. Teorías Relacionadas al Juego Libre en los Sectores**

El juego en la infancia es una actividad fundamental para el desarrollo integral del niño. Por ello, su inclusión en la educación es una clave para fomentar el aprendizaje y la adquisición de destrezas. Andrade (2020) afirma que, en la Educación Infantil, el juego es uno de los principios metodológicos en el que los niños son protagonistas de su aprendizaje por medio de la exploración, manipulación, observación y experimentación. Gracias a estas actividades, el aprendizaje es activo y significativo, y se basa en la experiencia directa.

En *la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (1952)*, el juego es una de las actividades más importantes en los procesos de aprendizaje, puesto que el conocimiento no se impone, se construye. Para este autor, el aprendizaje es el resultado de la asimilación y acomodación de nuevas, lo cual permite a los niños construir y reestructurar sus esquemas mentales. Por lo tanto, el juego no solo hace más rica la experiencia del niño, sino que también activa y de forma, significativa, impulsa su desarrollo cognitivo.

Un aspecto importante de esta teoría es el carácter simbólico del juego, ya que permite al niño expresar su mundo interno y comprender el mundo externo. En este sentido, esta actividad es motivada por el placer y la autocomposición, y por lo tanto, es una actividad que estimula la creatividad y el pensamiento autónomo. Además, en los juegos reglados, los niños aprenden importantes habilidades sociales como la

cooperación y la flexibilidad. Estas habilidades son vitales para el niño en el aspecto emocional y el desarrollo social.

En la formación de la actividad en el aula, el educador tiene la función de facilitador que permite la actividad del aprendizaje. Los educadores deben estructurar ambientes que estimulen la exploración, la experimentación y el juego simbólico. En ese sentido, es importante que las educadoras ofrezcan a los niños la posibilidad de resolver los problemas que enfrenten, de realizar elecciones y de expresar su creatividad. En este contexto, el niño se convierte en el principal actor de sus aprendizajes por lo que fortalece su autonomía y en él se activan sus procesos cognitivos a través del juego.

El juego es una práctica fundamental en la educación. Esta actividad facilita autonomía, el desarrollo creativo y el desarrollo cognitivo en todos los infantes. Los niños, en un entorno que combina la satisfacción y el placer, el aprendizaje y el disfrute, el juego y la interacción, adquieren integralmente competencias necesarias y, gracias a la atención de un docente colaborador que guía el proceso de enseñanza y aprendizaje, crean las bases necesarias para su desarrollo.

*La teoría sociocultural de Vygotsky (1984)* es otra de las teorías en educación infantil que rodean juego libre en el sector. Desde esta posición se señalan procesos cognitivos y el desarrollo humano que se encuentra estancados en un determinado momento histórico y social, acentuando que el aprendizaje es un proceso cultural. Para una interacción pedagógica eficaz considera imprescindible conocer el entorno que rodea el desarrollo del infante, lo que ajusta en sus pedagógicas el enfoque a las potencialidades y necesidades del estudiante.

Una contribución integral de esta teoría es la idea de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que describe la brecha entre el nivel actual de desarrollo de un niño y lo que puede lograr dado el apoyo adecuado de un adulto o un compañero más capaz. Esta idea destaca los elementos sociales del aprendizaje y el desarrollo autónomo del niño. Dentro de este contexto, el papel del maestro se transforma en el de un guía y facilitador, donde la mínima intervención fomenta la independencia y el aprendizaje autodirigido.

Vygotsky (1984) también reconoce el juego como una herramienta fundamental para el desarrollo intelectual y social del niño, ya que los niños aprenden a conectarse entre sí y comprender su entorno. Estudios más contemporáneos, como Veraksa y Sheridan (2021), destacan que el juego está altamente contextualizado socioculturalmente, lo que permite a los niños representar roles y tareas de adultos mientras navegan e internalizan su cultura.

En el caso de la niña, el juego simbólico ocupa el primer lugar. En estas instancias, el niño emplea la imaginación, transforma objetos y crea nuevos significados, ayudando así a adquirir, entre otros, el pensamiento social y el pensamiento lógico. A esto se le suma el desarrollo de la resolución de problemas y la creatividad, ya que el niño en el juego elabora y ficticios que le permiten cumplir una serie de objetivos que el niño se propone en el juego de la simulación. Se satisface en el juego el deseo de construcción.

Desde esta perspectiva teórica, el juego, en su expresión más cultural y social elaborada, constituye uno de los pilares del desarrollo integral del niño, pues desarrolla automotivación y aprendizaje autodirigido. A través de la actividad, el niño entra activamente en su cultura y se desarrolla cognitiva y socialmente, de manera que la actividad cultural, en el juego, se transforma en una actividad significativa y constructiva.

El Método Montessori - Modelo Pedagógico de la Nueva Escuela. Basado en los fundamentos de la teoría pedagógica Montessori (1937), uno de los principios de la pedagogía científica establece lo siguiente: “(...) la escuela debe permitir las manifestaciones libres de los estudiantes, libertad que permite el desarrollo de las manifestaciones espontáneas del niño” (p. 12). Además, afirma: “Todos los niños aprenden a través del juego/trabajo: porque el juego es el trabajo de los niños” (Montessori, 1937, p.12).

En este contexto, Montessori (1937) menciona la importancia de permitir las expresiones libres de los niños en el espacio escolar. La pluralidad en las opciones y la autonomía, en este sentido, son factores centrales, ya que permiten a los niños explorar su potencial y la individualidad en el juego y el trabajo. Considera, además, que el juego

es el trabajo de los niños, pues mediante el juego los infantes activamente y de forma significativa aprenden conocimientos, habilidades y competencias.

Dos premisas, en este contexto, son de importancia: en primer lugar, la inclinación natural de todos los niños hacia el juego y; en segundo lugar, la motivación innata que poseen para aprender en la etapa en la que se encuentran desarrollando las primeras habilidades de aprendizaje. Montessori (1937) menciona que a esa edad el juego se presenta de forma espontánea y se encuentra dentro de la etapa de exploración del entorno. Esto se produce porque el aprendizaje, en esa etapa, se presenta como una respuesta a las necesidades de crecimiento del niño y el juego se convierte en una forma activa en la que el niño aprende de forma comprometida.

La metodología Montessori se alinea estrechamente con el enfoque de juego libre en los sectores de educación infantil para niños de 5 años debido a su enfoque en el respeto por la autonomía del niño en el juego y la exploración. Montessori y el enfoque de juego libre reconocen la importancia de proporcionar entornos donde los niños puedan aprender de manera activa y autodirigida, mientras satisfacen su curiosidad natural.

Desde esta perspectiva, se prioriza el papel de los niños como aprendices autónomos y como responsables de su propio aprendizaje. Esto concuerda con el enfoque de libre juego en los sectores, que busca reforzar la autonomía de los niños a través de la exploración, el experimento y el aprendizaje lúdico y creativo.

*La teoría del juego de Garvey (1990)* es un aporte clave para entender el valor del juego en la infancia. Para esta autora, el juego no es una simple actividad recreativa, es un proceso de desarrollo integral en el niño. A través del juego, los niños practican, exploran y construyen aprendizajes que son significativos. Esto ayuda al desarrollo de habilidades tanto cognitivas como sociales. En este sentido, la autora destaca la espontaneidad y el carácter voluntario del juego, que hacen del mismo un espacio de aprendizaje autónomo.

Entre las aportaciones más importantes, se encuentra la clasificación de las formas de juego infantil. En este sentido, habla del juego de práctica, en el cual el niño repite

una serie de acciones motoras como una forma de reafirmar destrezas básicas; el juego constructivo que refiere a la manipulación y creación de objetos; el juego simbólico en el que el infante representa roles y situaciones de la vida cotidiana; y por último, el juego con reglas, en el cual se disponga de acuerdos, negociación y el cumplimiento de normas de manera consensuada.

Otra aportación significativa es el énfasis en las funciones sociales y comunicativas del juego. En este sentido, señala que a través de la interacción lúdica, los niños aprenden a conversar, a compartir, a negociar y a resolver conflictos. De esta manera, el juego se convierte en un vehículo para el desarrollo del lenguaje de los niños y para el fortalecimiento de sus habilidades interpersonales, ya que los niños deben coordinar acciones, entender diferentes perspectivas y asumir diferentes roles dentro de una dinámica.

Respecto a la investigación, esta teoría se relaciona directamente con la metodología del juego libre en las áreas, ya que ambos enfoques destacan la importancia de la autonomía infantil en contextos lúdicos. El juego libre permite a los niños organizarse, tomar decisiones y manipular materiales de acuerdo con sus intereses, lo que se alinea con las afirmaciones de esta autora con respecto al papel del juego como motor para el aprendizaje, la socialización y el desarrollo holístico de los niños pequeños en las primeras etapas de la educación.

### **2.2.1.2. Definición de Juego Libre**

Desde el punto de vista del MINEDU (2016), en su *Programa Curricular de Educación Inicial*, señala que los niños durante su permanencia en la institución educativa transitan por diferentes momentos de la jornada diaria (juego en sectores, juego libre, refrigerio, recreo, momentos de cuidado, actividad autónoma), convirtiéndose estos en espacios para que se expresen libremente, sin temor de ser corregidos o sancionados y donde son acompañados por un adulto que escucha y acoge sus ideas. Entre ellos, destaca al juego libre en sectores como un momento pedagógico en que los niños utilizando recursos y materiales adecuados incentivan capacidades, como la creatividad y la imaginación, promoviendo el desarrollo de su autonomía.

MINEDU (2016), también señala que uno de los principios básicos de este tipo de metodologías es que jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, que genera y promueve interacciones positivas entre el docente y el niño, lo cual le permite al niño “de manera natural, tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones” (p.21). También indica que, a través de este tipo de estrategias, los niños movilizan distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas.

El juego libre en sectores de acuerdo con Guevara (2019), es tal vez una de las metodologías más utilizadas en la enseñanza del nivel inicial, y representa en gran medida un entorno educativo que promueve la enseñanza de calidad. Esta metodología consiste en crear espacios o ambientes didácticos diferenciados en donde el niño pueda fortalecer sus capacidades como la creatividad, la imaginación, la motricidad, y a la vez divertirse y entretenerse con lo que realiza.

En esa misma perspectiva, Salguero (2020) sostiene que el juego libre en sectores, son actividades o momentos pedagógicos, que se desarrollan preferentemente en el aula, aunque también se puede efectuar en otros espacios como el jardín de la escuela, o el patio, cuyo propósito es que los niños aprendan y a la vez se diviertan.

Por otro lado, Pillajo (2021) destaca que el docente es el que crea los espacios o sectores de aprendizaje, y que, por tanto, debe tener en cuenta aspectos fundamentales como la organización y distribución de los mismos. Además, no se debe perder el enfoque de la metodología que es establecer actividades diferenciadas para que los niños construyan su conocimiento de forma autónoma y de manera significativa, buscando siempre la interacción con sus compañeros y un aprendizaje basado en experiencias directas.

Según Westby (2000), el juego libre en los sectores es una de las metodologías más empleadas en la enseñanza, ya que constituye un momento pedagógico clave para fomentar una educación de calidad. A través de este tipo de juego, los niños tienen la libertad de expresar sus emociones, ejercen su capacidad de elección y aprenden a su propio ritmo, sin la presión del docente.

Según la *Guía de la hora del juego libre en los sectores* del MINEDU (2019), esta metodología presenta la siguiente secuencia o momentos:

**a) Momento 1: Planificación y organización**

- Planificación: “En este primer momento de la metodología, los niños expresan sus preferencias por la actividad de juego que van a realizar. Mediante el diálogo, discuten acciones previas como el reconocimiento de la propuesta de juego y su desarrollo” (MINEDU, 2019, p. 27).
- Organización: “En el segundo momento, se crea un espacio para que los niños tomen decisiones al elegir el sector en el que trabajarán. Además, se establecen acuerdos” (MINEDU, 2019, p. 27).

**b) Momento 2: Desarrollo del juego**

- Ejecución: “Es el momento central de la metodología del juego libre en los sectores, donde los niños materializan lo planificado previamente. Interactúan y dialogan con sus compañeros, defendiendo sus ideas y solicitando ayuda cuando sea necesario” (MINEDU, 2019, p. 30).

**c) Momento 3: Socialización, representación, metacognición y orden**

- Socialización: “Es el momento en el que los niños comentan lo que han realizado durante la ejecución, explicando sus acciones en el sector donde participaron, con el objetivo de promover la reflexión sobre lo sucedido” (MINEDU, 2019, p. 32).
- Representación: “Los niños representan individual o colectivamente, a través del dibujo, la pintura o el modelado, lo que jugaron. Este momento no es necesario que se realice todos los días” (MINEDU, 2019, p. 33).
- Metacognición: “Luego de la representación, retoma el diálogo para realizar la metacognición, momento que permite abstraer los aprendizajes espontáneos durante el juego libre en los sectores, se les pide a los niños responder algunas preguntas sobre lo que han aprendido” (MINEDU, 2019, p. 33).
- Orden: “Este momento puede convertirse en una actividad mecánica ya involucra la colocación de objetos en su lugar, no obstante, se puede valorar la posibilidad

de que los niños también aprendan durante este proceso, realizando un ejercicio de cooperación” (MINEDU, 2019, p. 34).

### **2.2.1.3. Características del Juego libre en los Sectores**

De acuerdo con Guevara (2019), una de las principales características del juego libre en sectores, es que los estudiantes pueden escoger entre diferentes actividades, de esa forma tienen la libertad de expresarse y tomar decisiones, teniendo en cuenta claro está la limitación de tiempo. También enfatiza que para que esta actividad sea exitosa, la docente debe contar con recursos necesarios para despertar la curiosidad en el niño, es decir debe existir un adecuado uso de recursos didácticos y adecuación de sectores de aprendizaje.

Otra de las características que se resalta en el estudio de Mattos (2018), es que el juego libre en los sectores permite aplicar y combinar estrategias y actividades, tales como el juego simbólico, y las técnicas de expresión corporal, que se puedan trabajar en función de un proyecto individual o colectivo. Se debe tener en cuenta que los docentes deben respetar en cierto sentido el juego espontáneo desarrollado por los niños y niñas, y no condicionar al niño a realizar alguna acción que él no desee.

Es importante reconocer que los niños tienen diferentes ritmos de trabajo y necesidades, y las docentes deben adaptar su enseñanza para satisfacerlas. Una estructura más flexible puede ser más efectiva que una estructura tradicional en la que todos los niños realizan las mismas tareas supervisadas por la docente. En ese sentido, el juego libre en diferentes sectores puede ser un entorno educativo de calidad para los niños, siempre y cuando esté guiado y supervisado por el maestro para asegurarse de que estén aprendiendo de manera efectiva y desarrollando habilidades importantes.

En el trabajo de investigación de López (2019), se sustenta que el juego libre en sectores presenta algunas consideraciones psicopedagógicas, que la docente debe tener en cuenta al momento de implementar esta metodología:

- a) Fomenta las interacciones positivas, al mejorar la convivencia del niño con las personas de su entorno, en este caso con sus compañeros, docente, y auxiliares de educación.
- b) El trabajo en diferentes sectores estimula el deseo y la curiosidad de los niños por aprender y adquirir nuevos conocimientos.
- c) Fomenta el interés por la investigación y promueve el uso de diversas técnicas y estrategias de aprendizaje para resolver problemas.
- d) Promueve la conciencia de las habilidades y capacidades del niño/a, ayuda a valorar sus progresos, aceptar los errores, persistir en el trabajo y superar las dificultades.
- e) Fomenta la autonomía y la responsabilidad del niño/a en su trabajo y con el material, y fomenta la necesidad de un orden.
- f) Enseña a los niños a planificar y organizar su trabajo, identificar lo que quieren aprender y el camino para lograrlo.
- g) Permite a los docentes hacer un seguimiento individual y constante de los progresos y dificultades del niño/a y observar las estrategias que utiliza para alcanzar los objetivos.
- h) Los maestros tienen los recursos necesarios para intervenir en el momento y proporcionar el tipo de ayuda que consideren más adecuada.

De lo sustentado por los diferentes autores, se puede reflexionar que el juego libre, como entorno educativo de calidad ofrece varias características ventajosas para el desarrollo del aprendizaje del niño, entre las que destacan la posibilidad de realizar diferentes técnicas y estrategias de enseñanza, el niño aprende a su ritmo, desarrolla su autonomía, el niño aprende a organizarse y a planificar las acciones a realizar, permitiéndole a la docente realizar el seguimiento respectivo.

También se puede reflexionar que el juego libre en sectores como una metodología que promueve una enseñanza de calidad, permite al docente intervenir en el momento que cree necesario, de modo que los niños si bien tiene absoluta libertad de elección, y de realizar sus actividades por su cuenta, la guía y orientación por parte del docente, es permanente durante todo el momento pedagógico.

#### **2.2.1.4. Aspectos para Implementar Exitosamente la Hora del Juego Libre en los Sectores**

En la Guía de orientación del MINEDU (2019) acerca de la hora del juego libre en los sectores, se resaltan tres elementos de gran importancia que deben considerarse para llevar a cabo de manera efectiva la metodología del juego libre. Estos elementos abarcan la asignación de tiempo y espacio para la libre recreación, la disponibilidad de recursos materiales adecuados y la organización de juguetes y materiales, los cuales se detallan a continuación:

- a) Tiempo y espacio para jugar libremente:** la guía del MINEDU (2019) menciona la importancia de asignar un periodo adecuado para esta práctica. Este tiempo que se debe destinar para el juego, y que Julia considera como un tiempo central en la vida de los niños, debe ser reservado como un tiempo sin interrupciones. Aunado a esto, el espacio en que se realice la actividad debe ser un espacio libre de peligros donde se realicen movimientos para la seguridad de los niños. Es también de importancia proveer a cada uno de los niños con espacio para que cada uno de ellos realice sus proyectos de juego de forma independiente.
- b) Recursos materiales:** en los distintos sectores de juego, se encuentran juguetes y recursos educativos esenciales. Según la perspectiva de MINEDU (2019), estos objetos y materiales actúan como facilitadores de la experiencia de juego, brindando a los niños la oportunidad de expresar su imaginación y creatividad. Un facilitador es un elemento que convierte la imaginación y la fantasía en acción. Por ejemplo, pueden emplearse juguetes representando animales tanto domésticos como salvajes, así como accesorios como telas, figuras de distintas profesiones, figuras familiares, además de miniaturas como cunas, mesas, alimentos, sombreros, gafas, pañuelos, instrumentos musicales, artículos de tiendas, y otros objetos similares.
- c) Organización de los juguetes y materiales:** cada ámbito de juego proporciona recursos educativos básicos y juguetes. En opinión del MINEDU (2019), estos objetos y materiales son un habilitador de la experiencia de juego, proporcionando a los niños salidas para la expresión de la imaginación y la

creatividad. Un facilitador es cualquier cosa que mueve la imaginación y la fantasía a la acción. Por ejemplo, los juguetes de animales pueden ser utilizados para jugar con roles de animales domesticados y salvajes, y acompañamientos como telas, figuras de diferentes profesiones y familia, junto con miniaturas de cunas, mesas, comida, sombreros, gafas, bufandas, instrumentos musicales de juguete, artículos de compras y otros objetos como estolas.

Los sectores o cajas temáticas recomendados por el Ministerio de Educación (MINEDU, 2019) son los siguientes:

- a) **Sector del hogar y la familia:** en este sector los niños pueden recrear dos espacios comunes en casa: la cocina/comedor y el dormitorio (MINEDU, 2019). Los niños asumen roles familiares, como padre, madre e hijos. Preparan alimentos, ponen a dormir a los niños y representan conversaciones y conflictos vividos en la familia.
- b) **Sector de la tienda, bodega, mercado:** este sector le permite al niño representar diferentes roles, poniendo en marcha diferentes vivencias del día a día. Es un espacio importante en el aprendizaje de la matemática.
- c) **Sector de la peluquería:** en este sector los niños ponen en marcha su imaginación recreando lugares a los que frecuentan. También les sirve para desarrollar habilidades de comunicación y matemáticas.
- d) **Sector del restaurante:** en este sector también representan diferentes roles y personajes, fortaleciendo habilidades sociales, comunicativas y matemáticas. Este sector otorga la capacidad de negociar, interactuar y resolver conflictos.
- e) **Sector de teatro y títeres:** este sector permite a los niños desarrollar la función simbólica de manera más amplia que en otros sectores. Asumen diferentes roles y dramatizan situaciones. En este sentido, es importante que este sector sea ágil y se pueda adaptar fácilmente. En diferentes momentos, puede representar el hogar, una tienda, una farmacia, una peluquería, entre otros.
- f) **Sector de construcción:** los niños pueden construir puentes, carreteras, casas, fortalezas, pueblos, castillos, corrales y otras creaciones espontáneas. En estas

construcciones, a menudo incorporan personajes como muñecos, animales y vehículos para continuar con su juego imaginativo.

g) **Juegos en miniatura:** además de los sectores organizados en el aula, es recomendable tener un espacio dedicado a los juegos en miniatura. Estos juegos estimulan el pensamiento simbólico en gran medida. Este sector o caja temática incluye elementos que representan la realidad cotidiana o imaginaria del niño en una escala reducida.

h) **Sector de música:** este sector traslada a los niños al mundo de la música y las canciones. Haciendo posible la expresión de sus emociones y sentimientos. Se puede hacer uso de diferentes instrumentos en pequeña escala, como pianos, guitarras, tambores, flauta, etc.

En general, estos sectores, son implementados en la hora del juego libre con el objetivo de favorecer el juego simbólico y la capacidad de representación del niño. Cabe precisar que, si bien MINEDU (2019), sigue la implementación de estos juegos, los nombres son referenciales, pudiendo ser modificados de forma creativa en la práctica.

#### **2.2.1.5. Interacciones Positivas desde el Juego Libre**

El juego libre, tal como se indica en la Guía de Orientación sobre entornos educativos de calidad MINEDU (2016a), representa un entorno educativo de calidad porque permite a los niños aprender de manera autónoma y natural. Además, permite que los niños desarrollen su imaginación y curiosidad, al tener la libertad de elegir sus propias actividades y explorar su entorno de manera autónoma, los niños pueden descubrir y aprender sobre el mundo de una manera lúdica y significativa.

Las interacciones positivas, desde la perspectiva del MINEDU (2016a), nos da a entender que los niños desde su nacimiento interactúan con su entorno y establecen relaciones de confianza con sus cuidadores, lo que contribuye a la formación de su personalidad y autoestima durante los primeros años de vida. Señala, además que a medida que crecen, estas relaciones se vuelven más complejas y amplias, y es

importante que los niños interactúen con otros niños y adultos para tener experiencias que les permitan compartir, cooperar, intercambiar ideas y resolver problemas.

Durante las interacciones, los niños tienen la oportunidad de desarrollar su personalidad, identidad y percepción de sí mismos y de los demás. Según la Guía de Orientación sobre entornos educativos de calidad MINEDU (2016a), en esta metodología suceden sus primeros conflictos interpersonales y aprenden a lidiar con ellos. En este sentido, el aula desempeña un papel fundamental como centro de socialización para los niños, donde aprenderán sobre el valor y la satisfacción de estar con otros, así como de descubrir juntos, aprender en grupo, compartir y cooperar.

En este sentido, señala que esta nueva forma de convivencia para el niño requiere de acuerdos y pautas que tomen en cuenta sus diferencias y llegar a consensos. Esta metodología, precisamente se enfoca en la promoción relaciones saludables, fomenta la aceptación de los errores y la búsqueda de soluciones a los problemas.

Es importante tener en cuenta que las relaciones entre la docente y los niños y niñas son cruciales para su desarrollo personal y su aprendizaje. Por lo tanto, es fundamental crear un ambiente con relaciones afectuosas y positivas, donde se fomente el estímulo y el aliento, se planteen desafíos, se ofrezca ayuda, se reconozcan los logros y errores, y se fomente la autoafirmación y seguridad, lo que les permitirá desarrollar una imagen positiva de sí mismos.

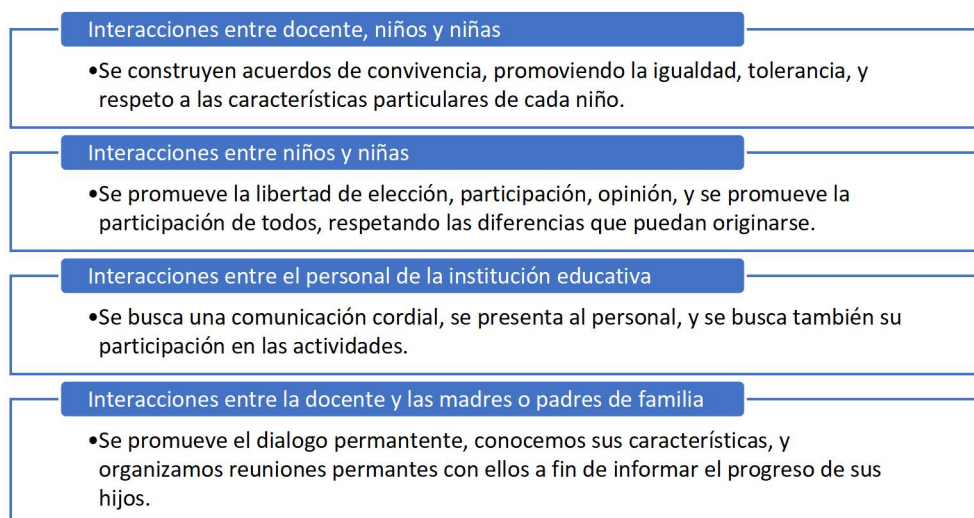
Siguiendo las pautas de la Guía de Orientación del MINEDU (2016a) sobre entornos educativos de calidad, este nuevo ambiente de convivencia basado en el fortalecimiento de relaciones afectuosas “no se opone al cumplimiento de las normas o acuerdos existentes en el aula, y mucho menos a la presencia de límites y exigencias” (p.38). En otras palabras, si bien se promueve la autonomía, las relaciones de compañerismo, esto no implica que no se cuenta con la guía y supervisión permanente del docente, de forma que se cumpla con las normas de convivencia preestablecidos.

Tal como se indicó líneas arriba, las interacciones positivas no solo se dan entre compañeros, sino que su rango de alcance es más amplio, es decir no solo se da en el momento del juego o en el momento de las didácticas, sino que se desarrollan en todo el

ambiente educativo, dentro y fuera del aula. A continuación, se presenta un detalle sobre las diferentes interacciones:

### **Figura 1**

#### *Interacciones positivas desde el juego libre en los sectores*



*Nota:* se explican las interacciones positivas entre los niños y la comunidad educativa.  
Fuente: (MINEDU, 2016a, p.38-39).

Sobre este punto podemos reflexionar que el juego libre es una actividad importante en la educación inicial, ya que permite que los niños y niñas exploren y experimenten el mundo de manera lúdica y sin restricciones. Las interacciones positivas durante el juego libre promueven una buena relación y sana convivencia entre ellos. Además, y conforme se señala, estas interacciones positivas se desarrollan en todo el entorno educativo, no solo entre estudiantes, sino también con el docente, y el personal que labora en la institución.

## **2.2.2. La autonomía**

### **2.2.2.1. Teorías que Respaldan la Autonomía**

La autonomía en el aprendizaje infantil es un tema de gran relevancia en la educación. Es por esta razón que tener diferentes teorías que señalan la importancia de promover la autonomía en los niños, que son capaces de autorregularse y tomar decisiones de manera independiente desde edades tempranas, es fundamental. Estas

teorías enfatizan la necesidad de proporcionar a los niños un entorno educativo que apoye el desarrollo de su independencia, iniciativa y responsabilidad. A continuación, se presentan las teorías clave que apoyan esta variable.

- a) **Teoría de los entornos personales para aprender:** destaca la necesidad del individuo de tener control sobre sus actividades de aprendizaje y la necesidad de construir entornos de aprendizaje personalizables para cada individuo (Castañeda et al., 2022). Los elementos clave de esta teoría postulan que el aprendizaje es un proceso social e individual, que los estudiantes, particularmente en esta era digital, utilizan la tecnología para esculpir un entorno de aprendizaje personalizado y que los docentes apoyan y guían a los estudiantes en el desarrollo de su PLE.

En el caso de la educación infantil, la teoría del PLE se aplica ciertamente en la medida en que los niños están en el proceso de construir su identidad y autonomía, ya que este desarrollo también fomenta otras habilidades importantes como la creatividad, el pensamiento crítico, la adaptabilidad y la flexibilidad. Además, la teoría del PLE puede proporcionar habilidades y herramientas a los educadores para asistir a los niños en el diseño de sus marcos de aprendizaje personalizados y en adquirir las habilidades necesarias para la autonomía.

Según Ordaz y González (2019), una de las contribuciones más importantes de la teoría del PLE para lograr la autonomía en los niños es la comprensión de que el aprendizaje no es un esfuerzo aislado. El aprendizaje es social y personalizado; debe ser construido y diseñado por el estudiante. Al permitir que los niños diseñen sus propios entornos de aprendizaje, los educadores pueden estimular la creatividad y la autonomía de los niños para la construcción autodirigida de sus habilidades y estrategias para navegar tareas de manera autónoma.

En consecuencia, se puede reflexionar que la teoría del PLE es una materialización de la necesidad de individualización del aprendizaje y de entornos personalizados para el aprendizaje. Esto es particularmente relevante para la educación infantil, ya que los niños tienen preferencias y necesidades de aprendizaje variadas. Además, la teoría del PLE destaca el papel de la tecnología

en el aprendizaje, que los niños encuentran especialmente atractivo y que puede apoyar el desarrollo de la autonomía.

La autonomía dentro de la educación PLE es la adquisición de la autorregulación, la autoeficacia, la autoevaluación y la autoevaluación. Esto quiere decir que es de vital importancia para los educadores en educación infantil ayudar a los niños en el desarrollo de la autonomía. Esto será útil en lecciones que se enseñan en las escuelas, porque en la escuela y en el futuro, los niños en la educación infantil serán más autónomos en las lecciones en la escuela y en su vida.

**Perspectiva teórica de Jean Piaget:** Según Bravo et al. (2017), la teoría del aprendizaje constructivista se centra en la reorganización de las estructuras cognitivas existentes en un momento dado. En esencia, este autor postuló que la transformación del conocimiento que los individuos experimentan implica la recombinación del conocimiento previamente adquirido y el nuevo conocimiento que se está aprendiendo, culminando en la formación de un aprendizaje significativo.

En ese sentido, el autor argumentó que el desarrollo cognitivo del niño era crítico para la capacidad de aprendizaje autónomo del niño. A medida que el niño desarrolla nuevas habilidades cognitivas, la capacidad de aprender y resolver diversos problemas de manera independiente también crece.

En otras palabras, uno aprende de forma autónoma cuando fusiona la experiencia previa con la nueva. El estudiante, por tanto, reconfigura constantemente sus saberes y habilidades. La reorganización se vuelve necesaria y debe adaptarse en la forma que el sujeto necesita para aprender de forma significativa.

Quizás uno de los fundamentos más claves que se podría abstraer de esta teoría, y siguiendo los fundamentos de Maliza et al. (2020), es la manera en que se proponen las diferentes construcciones de aprendizajes. Al respecto, se sostiene que los sujetos son capaces de construir sus saberes de manera autónoma y, sobre todo, utilizando sus experiencias y vivencias, así como la interacción con el contexto que les rodea.

La propuesta de esta teoría como una plataforma de construcción en educación inicial establece que los educadores van a poder promover la autonomía de la niña o el niño a partir del conocimiento sobre las diferentes etapas de desarrollo cognitivo y el acompañamiento en el desarrollo de las habilidades cognitivas para cada etapa.

En la práctica, por ejemplo, en la primera infancia, se les puede guiar a los niños al direccionamiento que les propongan la exploración de su medio. En esta etapa se les puede ofrecer la autonomía para que tomen decisiones simples, como elegir un juguete o actividad. En la medida que el niño se desarrolla en el plano cognitivo, se les puede ofrecer más responsabilidades. Se espera que en la resolución de problemas, el niño desarrolle su autonomía para poder aprender.

- b) **Perspectiva teórica de Lev Vygotski:** Una tercera perspectiva teórica que resulta relevante para sustentar la autonomía, es la teoría sociocultural de Lev Vygotski, la cual también se fundamenta el constructivismo. Bravo et al. (2017), sostiene que esta perspectiva tiene un enfoque sociocultural, centrada fundamentalmente en la participación proactiva de los estudiantes, con su entorno, en ese sentido fundamenta que el desarrollo cognitivo es producto de un proceso de aprendizaje colaborativo y participativo.

En esta perspectiva teórica, se fundamenta que el aprendizaje es resultado de un proceso de interacción social, en la que los estudiantes interactúan en base a su cultura, y a su aprendizaje previo. Guerra (2020), agrega que el eje principal de la elaboración este programa teórico es la articulación de los aprendizajes, que van desde la toma de conciencia de nuestro entorno hasta el respeto por la identidad y la cultura de los demás, en la cual intervienen diferentes relaciones sociales.

Siguiendo con los argumentos de Guerra (2020), la idea central de esta teoría, es que la interacción social cumple un rol trascendental en el desarrollo de la cognición, y precisamente esta interacción es esencial para lograr desarrollar la autonomía en los niños. Se pueden identificar dos niveles, el primero que es la interacción con el entorno (pares y docente), y el segundo que es la integración de los conocimientos en la estructura mental.

Al igual que Bravo et al. (2017), este autor destaca la importancia de la interacción social, en el desarrollo y fortalecimiento de las funciones o habilidades superiores, entre ellas, la imaginación, la autonomía, y la creatividad, necesarias para fortalecer el aprendizaje en la edad infantil.

En la perspectiva sociocultural, las docentes dan apertura al desarrollo de un aprendizaje que tiene como elemento principal, la imaginación, es decir los niños mediante su capacidad de imaginar realizan diferentes actividades, que fortalecen y retroalimenta su propio aprendizaje. Esta construcción autónoma de su aprendizaje, es producto de su participación activa en los diversas actividades y proyectos, en la cual el estudiante tiene la capacidad de elección.

De esta teoría podemos destacar también, el aprendizaje basado en la interacción social, y el trabajo colaborativo, entendido este último como un tipo de aprendizaje que demanda la interrelación de los niños, en la creación de proyectos y actividades que fortalezcan su autonomía en colaboración. Es decir, los niños a través de la interacción y el aprendizaje con la práctica, logran construir un aprendizaje significativo, por tanto, desarrollar de forma autónoma su aprendizaje. Cabe precisar que, al tratarse también de la construcción de los aprendizajes, la docente cumple un rol fundamental como guía y orientador.

- c) **Perspectiva teórica de Jerome Bruner:** La teoría cognitiva desarrollada por Bruner, según Velásquez (2019), analiza la problemática de como el ser humano logra una comprensión de mismo y de sus medios, y como a través de los conocimientos que posee actúa e interactúa con su entorno. En ese sentido, participa del proceso de conocer, moldeando e interpretando la realidad de una forma directa.

Conforme señala Velásquez (2019), el proceso de aprendizaje está mediado por una serie de procesos cognitivos internos, además, existe una manipulación de elementos que se perciben como símbolos, con el propósito de dotar de un significado a la realidad. Precisamente la teoría de Jerome Bruner es una de las teorías cognotivistas fundamentales.

En esta teoría, los objetivos y metas de cada individuo juegan un rol fundamental, en los procesos intelectuales, y en especial en su autonomía para aprender. Según Bravo et al. (2017), al determinarse y trazarse objetivos, los estudiantes estimulan sus capacidades y se refuerza el interés por determinados conocimientos. Esta capacidad de establecerse metas es una de las capacidades exclusivas del ser humano, ya sea en el corto, mediano o largo plazo.

En otras palabras, los estudiantes de forma deliberada ajustan su comportamiento y esfuerzo para la consecución de sus metas, teniendo en cuenta claro está, sus conocimientos disponibles. Por tanto, esta perspectiva teórica considera que el fin último de la educación es preparar a los estudiantes para hacer frente y dar solución a diferentes problemáticas que se le presenten.

En base a esta teoría podemos deducir, que, en la práctica en el nivel educativo inicial, el niño realiza sus actividades en base a metas y objetivos que el mismo se propone, teniendo en cuenta sus capacidades, esta importante característica, en cierta medida le permite la gradualidad de su mismo aprendizaje. Al igual que las dos perspectivas teóricas, abordadas inicialmente (Piaget y Vygotski), esta teoría también tiene sus fundamentos en el constructivismo, de forma que podemos afirmar que el niño asume un rol activo, en el proceso de enseñanza aprendizaje, en función a sus capacidades y conocimientos.

#### **2.2.2.2. Definición de Autonomía**

La autonomía en el contexto de educación inicial, según Casimiro (2020) se refiere a la “capacidad del niño o niña para pensar de manera independiente, tomar decisiones basadas en su propio razonamiento y conocimiento, y resolver problemas”(p.18). Implica que los niños pueden identificar y resolver problemas, desarrollar habilidades, aprender a tomar decisiones y aceptar las consecuencias de las mismas.

Casimiro (2020), también hace referencia a la independencia que va adquiriendo el niño a medida que va creciendo, es decir está condicionada por el nivel de autonomía que el niño va adquiriendo, al momento que interactúa con su entorno. En ese sentido, el

autor nos da a entender que el desarrollo de la autonomía en la edad infantil en cierta medida condiciona o repercute en la gestión de su aprendizaje.

En a la misma perspectiva Moreira et al. (2021), argumenta que la autonomía se refiere a que “los niños y niñas desarrollen la capacidad para gestionar y regular sus propios aprendizajes” (p. 139). Por consiguiente, señala que la autonomía contribuye a desarrollar su capacidad crítica, y les otorga las herramientas para poder hacer frente a situaciones desconocidas. En ese sentido, el autor hace énfasis que el fortalecimiento de la autonomía no solo favorece el lado cognitivo del niño, sino también el lado actitudinal.

Respecto a este argumento, se puede deducir que los primeros años de vida son la clave para que los niños aprendan de forma autónoma. Esta autonomía se verá reflejada en su seguridad y en el fortalecimiento de su demás capacidades y habilidades. Por tanto, también aprenderán a asumir riesgos, y a valorar sus éxitos, lo cual finalmente se verá traducido en un desarrollo integral.

El Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2016), en su *Programa Curricular de Educación Inicial*, contempla a la autonomía como una competencia de carácter transversal denominada “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”. MINEDU (2016), define a la autonomía como “La facultad que tiene una persona para dirigir, controlar, regular y evaluar, de forma consciente e intencionada, su forma de aprender” (p.221). Al ser una competencia transversal, está presente en todas las áreas de aprendizaje. En ese sentido, las docentes fomentan la autonomía en el niño para lograr un aprendizaje de calidad.

Siguiendo los lineamientos del *Programa Curricular de Educación Inicial*. (MINEDU, 2016), destaca que la manera en que los niños del nivel inicial aprenden, condicionará sus hábitos y actitudes hacia los aprendizajes, es decir los predispone al desarrollo de otras capacidades. De ahí resalta la trascendencia del logro de esta competencia en la edad infantil, ya que despierta el interés de lo que deben realizar, y también del esfuerzo que requieren para lograrlo.

De lo expuesto líneas arriba, podemos llegar a la reflexión de que el logro de la autonomía permitirá en el niño construir sus propias herramientas y estrategias,

necesarias para la consecución de sus objetivos trasados. Además, le servirá de base para alcanzar otras competencias necesarias para su desarrollo.

#### **2.2.2.2. Importancia de la Autonomía**

De acuerdo a los fundamentos presentados en la investigación de León et al. (2021), la autonomía, como competencia se construye cuando el niño interactúa con su entorno (sus pares y adultos), ya que esta interacción le permite tomar decisiones, y asumir un rol activo en su aprendizaje. Esta capacidad está enmarcada dentro la normativa social, sin la necesidad de depender la supervisión y/o sanción de una persona adulta. Por tanto, otorga capacidad de toma de decisiones, libertad, y también la asunción de responsabilidades.

Siguiendo los fundamentos expuestos en León et al. (2021), el desarrollo de la autonomía comprende la iniciación de un proceso de aprendizaje en la cual el niño asume y toma sus propias decisiones en determinadas circunstancias, sin considerar las pautas del adulto. En la práctica, por ejemplo, cuando el niño desarrolla las actividades lúdicas, inicia la negociación desde la determinación de las reglas del juego. Es decir, desde este punto su forma de actuar se descentraliza, y ahora ya considera los sentimientos de los demás niños, a fin de encontrar una salida o solución equitativa y justa para todos.

Lo resaltado líneas arriba, permite reflexionar respecto a la importancia del desarrollo del aprendizaje en la autonomía en la edad infantil, en ese sentido, el niño debe recibir las herramientas adecuadas, y necesarias que le permitan generar cambios trascendentales en su percepción y su forma interactuar con sus pares (interrelaciones sociales).

En esa misma perspectiva, Quispe (2019) sostiene que hay que tener en consideración el alcance de la autonomía, ya que no solo implica que el niño desarrolle la capacidad de hacer las cosas por sí mismo sin la intervención de un adulto, sino que debe vincularse también al desarrollo de la conciencia moral, es decir, la toma de sus propias decisiones debe ir acompañada con el desarrollo de juicio de valor, respetando también la decisión de los demás niños.

La autonomía es crucial en cualquier área del conocimiento, y puede ser replicado en cualquier ámbito de la sociedad. Quispe (2019), sostiene que cuando el estudiante ha logrado desarrollar la autonomía en su forma de aprender, trae consigo una serie de ventajas y beneficios, entre ellos la capacidad de establecerse metas y objetivos, y el desarrollar actividades y estrategias para lograrlas.

Siguiendo esa línea de ideas, se puede reflexionar que el niño logra desarrollar su autonomía cuando cuenta con el apoyo constante de los padres de familia, es decir es un complemento importante de lo que se puede aprender en aula. En ese sentido, podemos hablar la autorización y respaldo de los padres para lograr fortalecer su capacidad autónoma, es decir otorgarles la seguridad y libertad de expresar lo que sienten, y exteriorizarlo.

Mamani (2021), destaca que la capacidad de autonomía trasciendo en el desarrollo del ser humano, ya que mediante ella se realiza la toma de decisiones, si llevamos esta capacidad al logro del aprendizaje en cualquier área del conocimiento, se puede vincular con la independencia y autorregulación de sus actividades, es decir el niño es capaz de decidir de acuerdo a sus objetivos y a sus preferencias lo que va a desarrollar. Un aspecto importante que señala el autor es que esta libertad para aprender les permite cometer errores, y aprender con la práctica, sin sentirse presionados por obtener un resultado definitivo.

Respecto a la importancia de la autonomía en el aprendizaje, entonces, se puede afirmar que debemos otorgar el espacio, tiempo y libertad para que los niños desarrollen sus actividades de acuerdo a su objetivos y preferencias. Esto favorecerá su desenvolvimiento y desempeño, sin la necesidad de un adulto para condicionarlo, sino que por el contrario lo guíe y supervise.

### **2.2.2.3. Importancia de las Actividades Lúdicas en la Autonomía**

La autonomía en niños y niñas del nivel inicial, se puede dar a través de distintas actividades y/o estrategias didácticas. En los estudios de Solís (2019) y Marcos y Moreno (2020), destacan a las actividades lúdicas como las principales promotoras de la

autonomía. Además, enfatizan que en los últimos años ha cobrado relevancia el uso de herramientas tecnológicas y recursos digitales, para afianzar la autonomía en los niños.

De acuerdo con Solís (2019), los niños en edad infantil emplean la mayor parte de su tiempo en el desarrollo de actividades relacionadas al juego, en ese sentido cabe la pregunta sobre el rol que cumple el juego como actividad inherente a ser humano, en el desarrollo infantil, y el desarrollo de la autonomía. En ese sentido, el autor resalta que la actividad lúdica es importante porque contribuye no solo a la interacción social, sino también a que el niño logre desenvolverse de forma autónoma. Además, fortalece la capacidad comunicativa.

Respecto a la importancia, también podemos señalar que las actividades lúdicas (el juego), contribuye al desarrollo físico de los niños, y a la vez fortalece su desarrollo cognitivo, social y emocional, por tanto, resulta trascendental garantizar y promover un correcto desarrollo de la autonomía en la edad infantil.

Desde otra perspectiva López et al. (2020), debido a la trascendencia del juego en el desarrollo infantil, se ha estudiado su alcance desde diferentes enfoques. En ese sentido surgen algunas teorías, que intentan explicar su dimensión desde la perspectiva biológica, histórica, psicológica y pedagógica. No obstante, cada una de estas, solo aborda una visión parcial, de lo que en sí involucra el concepto. Es por ello que se considera al juego como algo universal que está presente desde la misma aparición del ser humano, en distintas épocas y culturas.

En base a los autores citados, se deduce que las actividades lúdicas resultan atractivas a los niños del nivel inicial, dado que mediante ella pueden jugar y divertirse, pero algo mucho más importante aún es que mediante estas actividades que causan disfrute en los niños, ellos pueden aprender, y desarrollar sus capacidades y habilidades con la práctica. Es decir, mediante las actividades de carácter lúdico, el niño es capaz de desarrollar la creatividad, la imaginación, sus habilidades motrices, y en general, propiciar el desarrollo de la autogestión o autorregulación de sus aprendizajes.

Cabe precisar, que la práctica existe una gran variedad de juegos infantiles, los cuales pueden ser aplicados en el quehacer docente entre ellos encontramos los juegos

funcionales, los juegos de regla, los juegos de construcción entre otros. No obstante, existen algunos que son más utilizados, y que por ende presentan mayores beneficios en el desarrollo integral del niño, entre ellos tenemos el juego simbólico, el cual será explicado a detalle en el siguiente punto.

#### **2.2.2.4 Dimensiones de Variable Autonomía**

Respecto a las dimensiones inherentes a la autonomía, existen diferentes habilidades y capacidades que son necesarias. No obstante, existe cierto consenso en la literatura respecto a las más relevantes, entre las que figuran, organización para la realización de actividades cotidianas y juegos, analizar y evaluar situaciones de manera efectiva, observar y comparar información, la toma de decisiones, y la resolución de problemas. En esta investigación, estas dimensiones son consideradas para el diseño del instrumento de recolección de datos. A continuación, se muestra de manera sintetizada, su definición y alcance de cada una de ellas.

- a) **Organizarse para realizar actividades cotidianas y juegos:** De acuerdo con Moreira et al. (2021), esta dimensión implica que el niño o la niña organice y estructure el día y los juegos, de acuerdo a sus necesidades y preferencias, y pueda poner en práctica el juego libre, donde debe establecer un orden en las acciones y asignar a cada una de las actividades un tiempo y recursos.
- b) **Analizar y evaluar la situación de manera efectiva:** De acuerdo con Figueroa y Figueroa (2019), esta dimensión se refiere a la "capacidad del niño para examinar y comprender una situación o contexto en el que se encuentra inmerso" (22) y el contexto en donde se encuentra. Esto debe incluir el reconocimiento de las relaciones y elementos que dinamizan un contexto y el orden en las jerarquías y la evaluación de las alternativas que se le pueden presentar. Desarrollar esta habilidad permite que el niño tome el control de la decisión que hará en cada una de las situaciones, y la abordará con confianza y seguridad en cada una de las situaciones cotidianas que se le presenten, lo que genera un sentido de desafío.
- c) **Observar y comparar información:** En Moreira et al. (2021), esta dimensión incluye "la capacidad del niño para observar atentamente y de manera activa su

entorno y recoger y comparar información relevante de múltiples fuentes o estímulos" (p.10). A través de la observación y la comparación, el niño desarrolla una comprensión más completa de su realidad circundante, mejorando así su comprensión del mundo y de las relaciones entre objetos, personas y situaciones. La capacidad y disposición para hacer observaciones y comparaciones también desarrolla la autonomía del niño, ya que le proporciona una base sólida de conocimiento y experiencia, ayudándolo a tomar decisiones racionales, adaptativas y flexibles en situaciones nuevas y variadas.

- d) **Toma de decisiones:** "La toma de decisiones es la capacidad de evaluar varias opciones y elegir una de forma independiente, mientras se estiman las consecuencias posteriores" (Moreira et al., 2021, p. 8). En el contexto del juego libre en los sectores, se les da a los niños la oportunidad de hacer e implementar planes, lo que, en este caso, incluye tomar decisiones ya que se les da la oportunidad de controlar una parte de su entorno.

A medida que juegan, los niños necesitan examinar diferentes alternativas y sopesar varias posibilidades para descubrir cómo proceder con el juego, encontrar una solución a un problema o interactuar con otro jugador. Por ejemplo, los niños necesitan decidir qué juego jugar, con quién jugar o qué estrategia adoptar; varios factores deben ser sopesados, incluyendo el interés propio, la preferencia de los otros jugadores, las reglas del juego y los posibles resultados de las decisiones tomadas. Esto lleva a los niños a la necesidad de considerar diferentes alternativas.

El juego libre permite a los niños experimentar y tomar decisiones más complejas en un contexto lúdico. Por ejemplo, pueden trabajar de manera flexible con otros y aprender a evaluar los resultados de diferentes alternativas, mejorando sus habilidades de pensamiento crítico.

- e) **Resolución de problemas:** Nassr (2017) afirma que "la resolución de problemas implica la capacidad de identificar una situación problemática, formular un plan e implementar los pasos para obtener una solución, ya sea de forma individual o

cooperativa" (p.33). La resolución de problemas en el contexto del juego libre en los sectores incluye abordar situaciones problemáticas lúdicas que los niños están enfrentando. Estas condiciones motivan a los niños a utilizar su imaginación, creatividad, habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico.

Mientras juegan, los niños se encuentran con desafíos que necesitan superar, determinan cómo abordar una situación en desarrollo y negocian conflictos con otros jugadores. En estos contextos, los niños tienen la oportunidad de idear y perfeccionar tácticas mientras evalúan las consecuencias de sus elecciones.

El juego libre en las diversas áreas del aula o en el patio de recreo promueve la resolución de problemas en los niños al ofrecer un entorno interactivo en el que pueden explorar libremente y generar ideas y soluciones. Aprenden a buscar nuevos y diversos enfoques, aprecian el valor de múltiples soluciones y deciden si modificar sus métodos para adaptarse a la situación en desarrollo. Estas habilidades desarrollan sus mecanismos de afrontamiento ante los problemas y desafíos que enfrentan en situaciones de juego.

### **2.2.2.5 Definiciones Operacionales**

#### **2.2.3. Variable Dependiente: Autonomía**

La autonomía, en educación inicial, según Casimiro (2020) se refiere a la “capacidad del niño o niña para pensar de manera independiente, tomar decisiones basadas en su propio razonamiento y conocimiento, y resolver problemas” (p.18). Con el objetivo de evaluar el desarrollo de la autonomía en su aspecto cognitivo, se ha realizado una operacionalización basada en las investigaciones de Moreira et al. (2021), Figueroa y Figueroa (2019) y Nassr (2017), quienes identifican cinco grandes capacidades, que son: Organización para realización de actividades cotidianas y juegos, analizar y evaluar la situación de manera efectiva, observar y comparar la información, toma de decisiones y resolución de problemas.

#### **2.2.4. Variable Independiente: Metodología Juego Libre en los Sectores**

El juego libre en los sectores se refiere a la metodología pedagógica que se empleará en el estudio para promover la autonomía en niños de cinco años. Esta metodología consiste en organizar talleres estructurados y organizados en los que se permitirá a los niños jugar libremente en diferentes sectores con materiales y actividades variadas. La metodología de juego libre en los sectores se aplicará a través de una secuencia de actividades, en los que se fomentará la autonomía de los niños de cinco años. La variable independiente se medirá mediante la observación de la participación de los niños en los talleres y la evaluación de su nivel de autonomía antes y después de la implementación de la metodología.

### **Capítulo III**

#### **Marco Metodológico**

##### **3.1. Enfoque, Tipo y Nivel de Investigación**

La investigación se realizó bajo el enfoque cuantitativo. Según Hernández y Mendoza (2018), “este enfoque implica recopilar datos y utilizar técnicas de medición numérica y estadística para probar hipótesis y validar teorías científicas” (p. 4). En este estudio en particular, se empleó la estadística para evaluar la autonomía en niños de cinco años en el nivel inicial, así como para determinar si existen diferencias significativas en la autonomía después de implementar la metodología de juego libre en los sectores.

La investigación que se realizó es de tipo aplicada. Según Arias y Covinos (2021), “la investigación aplicada tiene como finalidad mejorar o solucionar problemas específicos empleando conocimientos y técnicas científicas” (p.105). Esta investigación es aplicada debido a que su objetivo de implementar la Metodología del juego libre en los sectores con el propósito de mejorar la autonomía en niños de cinco años.

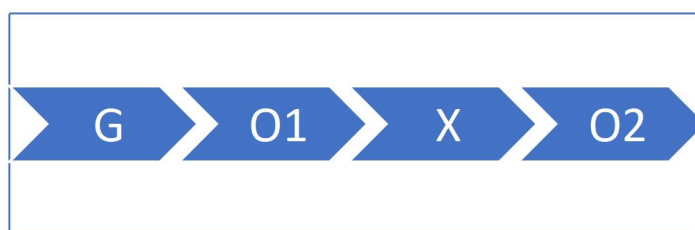
La presente investigación tiene un alcance a nivel explicativo, ya que mediante la implementación de un plan de intervención basado en la metodología del juego libre en los sectores se propuso mejorar el nivel de autonomía en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa en Piura.

### 3.2. Diseño de la Investigación

La investigación se realizó utilizando un diseño preexperimental. De acuerdo con Hernández y Mendoza (2018), “este tipo de diseño implica llevar a cabo una intervención o manipular la variable independiente en un grupo de participantes, para luego observar el efecto que esto tiene en la variable dependiente” (p.141). En esta investigación, la variable independiente es la metodología de juego libre en los sectores, mientras que la variable dependiente es la autonomía. En la Figura 2, se muestra gráficamente el diseño.

**Figura 2**

*Diseño de un estudio pre-experimental*



*Nota:* se presenta el diseño de investigación pre-experimental

Fuente: Hernández y Mendoza (2018)

Donde:

G: Grupo experimental o de trabajo (niños cinco años)

O1: Observación antes (pre prueba)

X: Metodología juego libre en los sectores (intervención)

O2: Observación despues (post prueba)

### 3.3. Población, Muestra

La población y la muestra de la investigación está conformada por un aula de estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos". En esta investigación se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia. Según Parra (2017), “este tipo de muestreo se basa en la disponibilidad, acceso y proximidad de los sujetos a investigar” (p.9). En este caso, se seleccionó un grupo de estudiantes donde se han identificado deficiencias en la autonomía.

**Tabla 1**

*Distribución de la muestra de estudiantes de 5 años*

<b>Rubro</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Niños	19	76%
Niñas	6	24%
Total, Aula	25	100%

*Nota:* se presenta la distribución de estudiantes de 5 años

Fuente: Nomina escolar de la Institución Educativa (2023).

### 3.4. Hipótesis y Variables

#### 3.4.1. Hipótesis

##### **Hipótesis General**

H1. Si se aplica la Metodología juego libre en los sectores entonces se mejora la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial. N°001 "María Concepción Ramos Campos", Piura, 2023.

H0. Si se aplica la Metodología juego libre en los sectores entonces no se mejora la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos", Piura, 2023.

##### **Hipótesis Específicas**

H2. La autonomía en niños de cinco años de educación inicial se encuentra en el nivel inicio antes de la implementación de la Metodología juego libre en los sectores en la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos".

H0. La autonomía en niños de cinco años de educación inicial no se encuentra en el nivel inicio antes de la implementación de la Metodología juego libre en los sectores en la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos".

H3. La autonomía en niños de cinco años de educación inicial se encuentra en el nivel logro esperado después de la implementación de la Metodología juego libre en los sectores en la Institución Educativa Inicial. N°001 "María Concepción Ramos Campos".

H0. La autonomía en niños de cinco años de educación inicial no se encuentra en el nivel de logro esperado después de la implementación de la Metodología juego libre en los sectores en la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos".

H4. Al comparar los resultados antes y después de la implementación de la Metodología juego libre en los sectores se encuentran diferencias significativas respecto a la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos".

H0. Al comparar los resultados antes y después de la implementación de la Metodología juego libre en los sectores no se encuentran diferencias significativas respecto a la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos".

### **3.4.2. Operacionalización de las Variables**

#### **Variable Dependiente: Autonomía**

Esta variable se operacionaliza a través de las diferentes capacidades que el niño puede desarrollar en relación a su autonomía, y han sido planteadas en función al desarrollo del juego libre en los sectores.

- Dimensión 1: Se organiza para la realización de actividades cotidianas y juegos
- Dimensión 2: Observar y comparar información

- Dimensión 3: Analizar y evaluar la situación de manera efectiva
- Dimensión 4: Toma de decisiones
- Dimensión 5: Resolución de problemas

Variable independiente: Metodología del juego libre en los sectores

Esta variable se operacionaliza a través de los diferentes momentos de acuerdo a la guía de orientación del MINEDU (2019).

- Momento 1: Planificación y organización
- Momento 2: Desarrollo del juego
- Momento 3: Socialización, representación, metacognición y orden

### **3.5. Métodos de Investigación**

Esta investigación se llevó a cabo utilizando el método deductivo, el cual, siguiendo la perspectiva de Hernández y Mendoza (2018), parte de premisas generales o teorías amplias y emplea el razonamiento lógico y deductivo para llegar a conclusiones específicas. Este método se utiliza para desarrollar hipótesis que se someten a pruebas empíricas con el propósito de verificar su validez. En esta investigación, se buscó determinar si la aplicación de la metodología del juego libre en los entornos infantiles tiene un efecto favorable en la autonomía de niños de cinco años.

### **3.6. Técnicas e Instrumentos Aplicados**

#### **3.6.1. Técnica: Observación**

De acuerdo con Arias y Covinos (2021), “la técnica de observación implica obtener conocimiento sobre la realidad objetiva mediante la interacción directa entre el investigador y el objeto o fenómeno de estudio, utilizando principalmente los sentidos, en especial la vista”(p.69).

En esta investigación, se utilizó la técnica de observación participativa y estructurada. Esto se debe a que las investigadoras estuvieron involucradas en la implementación de la Metodología de juego libre en los sectores. Además, se diseñó un

instrumento de recolección específico para medir el nivel de autonomía en niños de cinco años en el nivel inicial.

### **3.6.2. Instrumento: Guía de Observación**

En esta investigación, se empleó la guía de observación como instrumento principal de recolección de datos. Según Arias y Covinos (2021), “es un instrumento que sirve para evaluar la conductas, productos, procesos o procedimientos realizados por el estudiante; marcan el grado en el cual la característica o cualidad está presente”(p.71). En este caso se construyó un instrumento que contiene 5 dimensiones, y 22 ítems para medir la autonomía infantil. A continuación, se presenta el instrumento utilizado, en la sección de anexos.

### **3.6.3. Validez y Confiabilidad de los Instrumentos**

En esta investigación, se utilizó la validez de contenido para evaluar la adecuación del instrumento de recolección de datos. Según Acosta (2023), esta se refiere a la correspondencia y representatividad del contenido del instrumento con respecto al constructo que se desea medir. En este caso, se empleó la técnica del juicio de expertos en el ámbito de la educación inicial. Se solicitó la colaboración de expertos con una amplia experiencia en pedagogía e investigación.

En cuanto a la confiabilidad del instrumento, Acosta (2023) señala que es la consistencia de los resultados obtenidos al aplicar el instrumento repetidamente a los mismos informantes en condiciones similares, sin ser influenciado por cambios o variaciones. Dado que el instrumento de medición utilizado fue una guía de observación con una escala de 5 puntos: Excelente (5), Bueno(4), Regular(3), Deficiente(2), Muy deficiente(1), se utilizó el coeficiente Alpha de Cronbach para determinar su confiabilidad y su idoneidad para ser utilizado en la investigación, obteniéndose un coeficiente de 0.865, siendo este altamente confiable.

## **3.7. Procesamiento de la Información**

En relación con el procesamiento de los datos, se utilizaron las siguientes técnicas:

- a) Elaboración de instrumentos: Se crearon los instrumentos de recolección de información teniendo en cuenta la naturaleza de la variable investigada y la teoría relevante.
  - b) Aplicación de instrumentos: Los instrumentos se aplicaron en el contexto real del estudio, considerando la organización de la institución educativa y las facilidades brindadas a las investigadoras para su implementación.
  - c) Codificación y tabulación: Los datos cuantitativos fueron procesados y analizados electrónicamente mediante codificación y tabulación. Se clasificaron y organizaron de acuerdo con las unidades de análisis correspondientes y las variables respectivas.
  - d) Organización de la información: para la presentación de resultados se utilizaron tablas, y se empleó el programa SPSS para su organización.
  - e) Análisis e interpretación de la información: Se llevó a cabo el análisis e interpretación de los datos con base en el marco teórico y los estudios previos seleccionados en la investigación. Se examinaron los datos en las tablas y gráficos, prestando especial atención a los porcentajes más relevantes. Para la interpretación de los resultados se consideró las dimensiones y variables específicos del estudio.
- a) La institución educativa en la cual se llevó a cabo la investigación proporcionó una constancia que servirá como prueba de su participación en las distintas etapas del estudio.

## Capítulo IV

### Resultados

En este capítulo se presentan los hallazgos de la investigación, comenzando con el análisis de la evaluación diagnóstica (preprueba) aplicada a 25 estudiantes de cinco años para determinar su nivel inicial de autonomía. Luego, se exponen los resultados de la evaluación final (posprueba) tras la implementación de la metodología del juego libre en los sectores y se contrastan las hipótesis para evaluar su impacto. Finalmente, se discuten los resultados, vinculándolos con estudios previos y fundamentos teóricos relevantes.

#### 4.1. Análisis e Interpretación de Resultados por Objetivos

##### 4.1.1. Análisis de Resultado del Objetivo General

**Objetivo general:** Aplicar la metodología juego libre en los sectores y medir su efecto en la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”, Piura, 2023.

Los resultados presentados en la Tabla 5 registran un efecto positivo de la metodología de juego libre en los sectores en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de cinco años. En cuanto, a la evaluación pre-test, el 64% (16 estudiantes) se encontraba en el nivel de inicio, caracterizado por una marcada dependencia de las instrucciones de la docente y dificultad para tomar decisiones o realizar tareas de forma independiente, solo un 4% (1 estudiante) alcanzó el nivel de "logro esperado", y ningún estudiante obtuvo el "logro destacado", lo que refleja un bajo desarrollo inicial de la autonomía.

Posterior a la implementación de 15 actividades basadas en el juego libre en los sectores, los resultados del post-test muestran un progreso notable, ningún estudiante permaneció en el nivel de inicio, y el porcentaje de niños en el nivel de "logro esperado" aumentó al 56% (14 estudiantes), indicando una mayor capacidad para organizar y realizar tareas de manera independiente, además, un 28% (7 estudiantes) alcanzó el nivel

de "logro destacado", evidenciando habilidades avanzadas en la resolución de problemas, toma de decisiones autónomas y manejo de conflictos.

Los estudiantes que alcanzaron niveles de "logro esperado" y "logro destacado" mostraron mejoras significativas en su capacidad para tomar decisiones, organizar actividades y resolver conflictos de manera independiente, lo cual indica una mayor confianza en sus habilidades y un fortalecimiento de su autorregulación, aspectos esenciales para su desarrollo integral y su preparación para enfrentar desafíos cotidianos con mayor autonomía.

**Tabla 2**

*Nivel de autonomía antes y después de la implementación de la metodología del juego libre en los sectores.*

Nivel de logro	Pre-test		Pos-tet	
	Nº de estudiantes	Porcentaje	Nº de estudiantes	Porcentaje
Inicio	16	64%	0	0%
Proceso	8	32%	4	16%
Logro esperado	1	4%	14	56%
Logro destacado	0	0%	7	28%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Se describen los niveles de logro alcanzado en la autonomía

Fuente: Guías de observación aplicadas en niños de 5 años

#### **4.1.2. Análisis de Resultados del Primer Objetivo Específico (Pre-Test)**

**Objetivo específico 1:** Medir la autonomía antes de la aplicación de la metodología juego libre en los sectores, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”.

##### **Variable dependiente: Autonomía**

Los resultados de la evaluación inicial (pre-test) del desarrollo de la autonomía, presentados en la Tabla 3, mostraron que la mayoría de los estudiantes, 64% (16 estudiantes), se encontraban en el nivel de Inicio, reflejando que la mayoría de los niños presentaron dificultades para organizarse en la realización de sus actividades cotidianas y juegos, pues les costaba llevar a cabo su proyecto de juego por sí mismos y requerían

apoyo constante para respetar las normas al interactuar con sus compañeros. De igual forma, se observó que aún tenían limitaciones para observar atentamente los materiales de los sectores y para establecer comparaciones entre los objetos, lo que restringía su capacidad de análisis y evaluación en las situaciones de juego.

Por otro lado, un 32% (8 estudiantes) se ubicaron en el nivel de Proceso, lo que indica que algunos niños ya comenzaban a decidir opciones de juego y a mostrar cierto compromiso con sus elecciones, pero todavía necesitaban guía para asumir la responsabilidad de sus decisiones y para resolver los problemas que surgían en la dinámica del juego., además algunos lograban identificar algunos desafíos, pero les costaba proponer y aplicar soluciones efectivas sin la intervención del adulto.

Finalmente, solo un 4% (1 estudiante) alcanzó el nivel de Logro esperado, evidenciando un desarrollo más autónomo, pues logró organizar su proyecto de juego, analizar las situaciones que se le presentaban y participar en la resolución de problemas de manera más independiente. Ningún estudiante alcanzó el nivel de Logro destacado, lo que evidenció la necesidad de implementar la metodología del juego libre en los sectores como estrategia clave para fortalecer la autonomía en todo el grupo.

**Tabla 3**  
*Nivel de autonomía en los estudiantes (pre-test)*

<b>Nivel de logro</b>	<b>Nº de estudiantes</b>	<b>Porcentaje</b>
Inicio	16	64%
Proceso	8	32%
Logro esperado	1	4%
Logro destacado	0	0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Se describen los niveles de logro alcanzado en la autonomía

Fuente: Guías de observación aplicadas en niños de 5 años

### **Dimensión 1: Organización para Realizar Actividades Cotidianas y Juegos**

Según los resultados de la evaluación pre-test de la Dimensión 1, presentados en la Tabla 4, el 68% (17 estudiantes) se ubicaron en el nivel de Inicio. Este resultado

evidencia limitaciones en su capacidad para organizarse de forma independiente, lo cual se reflejó en las dificultades para iniciar y desarrollar por sí solos un proyecto de juego, así como en la necesidad de constante guía para interactuar con sus compañeros respetando normas básicas. Estas carencias impactaron negativamente en su participación autónoma durante las actividades de los sectores.

Por otro lado, el 24% (6 estudiantes) se ubicó en el nivel de Proceso, mostrando avances parciales en su capacidad para organizarse, gestionar materiales y acatar normas durante el juego. Sin embargo, estos avances todavía dependían de la mediación del adulto para sostenerse de manera eficaz y continua.

Finalmente, solo el 8% (2 estudiantes) alcanzó el Logro esperado, evidenciando un desempeño más autónomo en esta dimensión. Estos niños lograron organizar su proyecto de juego, interactuar con sus compañeros de manera cooperativa y respetar las normas establecidas con menor necesidad de supervisión. Cabe resaltar que ningún estudiante alcanzó el Logro destacado, lo que refleja que aún no se evidencian desempeños sobresalientes en la organización y gestión autónoma de las actividades de juego.

**Tabla 4**  
*Nivel de organización en los estudiantes (pre-test)*

Nivel de logro	Nº de	
	estudiantes	Porcentaje
Inicio	17	68%
Proceso	6	24%
Logro esperado	2	8%
Logro destacado	0	0%
Total	25	100%

*Nota:* Se describen los niveles de logro alcanzado en la organización

Fuente: Guías de observación aplicadas en niños de 5 años

## **Dimensión 2: Observar y Comparar Información**

En la evaluación pre-test de la Dimensión 2, cuyos resultados se presentan en la Tabla 5, el 60% (15 estudiantes) se encontraban en el nivel de Inicio. Esto refleja serias dificultades para observar con atención los elementos materiales presentes en el sector de juego, ya que la mayoría no lograba concentrarse en los detalles relevantes de los

objetos. Asimismo, mostraron limitaciones para comparar las características de los materiales explorados, lo que restringió su capacidad de identificar diferencias o semejanzas durante la actividad lúdica.

El 36% (9 estudiantes) alcanzó el nivel de Proceso, evidenciando avances parciales en esta capacidad. Estos niños empezaban a observar los objetos con mayor detenimiento e incluso lograban realizar comparaciones simples entre algunos materiales; sin embargo, aún dependían de la guía del adulto para organizar sus observaciones y darles un sentido más autónomo.

Por último, solo el 4% (1 estudiante) logró ubicarse en el Logro esperado, mostrando que podía observar con atención los materiales, identificar características significativas y establecer comparaciones más claras y pertinentes entre diferentes objetos sin requerir mayor apoyo. Ningún estudiante alcanzó el nivel de Logro destacado, lo que confirma que aún no se evidencia un desarrollo avanzado en esta dimensión dentro del grupo evaluado.

**Tabla 5**  
*Nivel de observación y comparación en los estudiantes (pre-test)*

<b>Nivel de logro</b>	<b>Nº de estudiantes</b>	<b>Porcentaje</b>
Inicio	15	60%
Proceso	9	36%
Logro esperado	1	4%
Logro destacado	0	0%
Total	25	100%

*Nota:* Se describen los niveles de logro alcanzado en observación

Fuente: Guías de observación aplicadas en niños de 5 años

### **Dimensión 3: Analizar y Evaluar la Situación de Manera Efectiva**

En la evaluación pre-test de la Dimensión 3, cuyos resultados se presentan en la Tabla 6, el 64% (16 estudiantes) se encontraban en el nivel de Inicio. Este resultado refleja que la mayoría presentó limitaciones para analizar las situaciones planteadas durante el juego, mostrando dificultad para reconocer los elementos centrales de la actividad y proponer respuestas coherentes. Asimismo, se evidenció poca capacidad para

evaluar de manera efectiva las circunstancias que enfrentaban, lo cual les impedía identificar acciones adecuadas o reflexionar sobre los escenarios vividos.

El 28% (7 estudiantes) alcanzó el nivel de Proceso, lo que indicó que se encontraban en una etapa inicial de desarrollo en esta dimensión. Estos estudiantes lograron realizar análisis básicos de las situaciones y, en algunos casos, reconocer acciones pertinentes; sin embargo, su capacidad de evaluación se mantuvo limitada y dependía aún de la mediación constante del adulto para lograr un razonamiento más completo.

Finalmente, solo un 8% (2 estudiantes) alcanzó el Logro esperado, mostrando avances significativos al analizar con mayor claridad las situaciones de juego, identificar acciones apropiadas y fundamentar sus decisiones de manera autónoma. Ningún estudiante se ubicó en el nivel de Logro destacado, lo que evidencia que el grupo aún no logra un desarrollo avanzado en la capacidad de análisis y evaluación dentro de las actividades de juego.

**Tabla 6**  
*Nivel de análisis y evaluación en los estudiantes (pre-test)*

<b>Nivel de logro</b>	<b>Nº de estudiantes</b>	<b>Porcentaje</b>
Inicio	16	64%
Proceso	7	28%
Logro esperado	2	8%
Logro destacado	0	0%
Total	25	100%

*Nota:* Se describen los niveles de logro alcanzado en análisis

Fuente: Guías de observación aplicadas en niños de 5 años

#### **Dimensión 4: Toma de Decisiones**

En la evaluación pre-test de la Dimensión 4, cuyos resultados se presentan en la Tabla 7, el 64% (16 estudiantes) se encontraban en el nivel de Inicio. Este resultado evidenció claras dificultades para tomar decisiones de manera autónoma, ya que la mayoría de los niños no lograba seleccionar entre diferentes opciones de juego de forma independiente ni mantener un compromiso sostenido con la actividad elegida. Asimismo,

se observó poca disposición para asumir la responsabilidad de sus decisiones y reconocer cómo estas influían en su experiencia de juego.

Por otro lado, un 32% (8 estudiantes) alcanzó el nivel de Proceso, mostrando avances iniciales en su capacidad para decidir y comprometerse con sus elecciones. Aunque estos estudiantes lograban, en ciertos momentos, reflexionar sobre las consecuencias de sus acciones, aún necesitaban acompañamiento constante para asumir de manera efectiva la responsabilidad de sus decisiones.

Finalmente, solo un 4% (1 estudiante) alcanzó el nivel de Logro esperado, demostrando que podía seleccionar opciones de juego de manera consciente, comprometerse activamente con su elección y asumir la responsabilidad por sus acciones durante el juego. No se encontraron estudiantes en el nivel de Logro destacado, lo que reflejó la ausencia de desempeños sobresalientes en la toma de decisiones dentro del grupo evaluado.

**Tabla 7**  
*Nivel de toma de decisiones en los estudiantes*  
*(pre-test)*

<b>Nivel de logro</b>	<b>Nº de estudiantes</b>	<b>Porcentaje</b>
Inicio	16	64%
Proceso	8	32%
Logro esperado	1	4%
Logro destacado	0	0%
Total	25	100%

*Nota:* Se describen los niveles de logro en la toma de decisiones

Fuente: Guías de observación aplicadas en niños de 5 años

### **Dimensión 5: Resolución de Problemas**

En la evaluación pre-test de la Dimensión 5, cuyos resultados se presentan en la Tabla 8, el 68% (17 estudiantes) se encontraban en el nivel de Inicio. Esto evidenció dificultades para identificar los desafíos u obstáculos que surgían durante el juego, así como para participar en la creación y aplicación de soluciones. La mayoría de los niños mostró una capacidad limitada para enfrentar situaciones problemáticas, lo que restringió su autonomía en la dinámica lúdica.

Un 24% (6 estudiantes) alcanzó el nivel de Proceso, reflejando avances iniciales en esta capacidad. Estos estudiantes lograron reconocer algunas dificultades en el desarrollo del juego y manifestaron disposición para plantear alternativas; sin embargo, sus intentos de resolución fueron poco consistentes y requirieron constante apoyo para ser efectivos.

Finalmente, un 8% (2 estudiantes) alcanzó el Logro esperado, demostrando que podían identificar los obstáculos en el juego, proponer alternativas viables y ejecutar algunas de sus soluciones de manera funcional y con mayor independencia. No se registraron estudiantes en el nivel de Logro destacado, lo que confirmó la ausencia de desempeños sobresalientes en la resolución de problemas. Estos resultados evidencian la necesidad de fortalecer, a través del juego libre en los sectores, el desarrollo de habilidades analíticas, creativas y resolutivas en los estudiantes.

**Tabla 8**  
*Nivel de resolución de problemas en los estudiantes (pre-test)*

<b>Nivel de logro</b>	<b>N° de estudiantes</b>	<b>Porcentaje</b>
Inicio	17	68%
Proceso	6	24%
Logro esperado	2	8%
Logro destacado	0	0%
Total	25	100%

*Nota:* Se describen los niveles de logro en la resolución de problemas

Fuente: Guías de observación aplicadas en niños de 5 años

### 4.1.3. Análisis de Resultados del Segundo Objetivo Específico (Pos-Test)

**Objetivo específico 2:** Medir la autonomía después de la aplicación de la metodología juego libre en los sectores, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”.

#### **Variable Dependiente: Autonomía**

Los resultados de la evaluación pos-test, presentados en la Tabla 9, evidenciaron una mejora significativa en el desarrollo de la autonomía tras la aplicación de la metodología de juego libre en los sectores. El 56% (14 estudiantes) alcanzó el Logro esperado, mostrando avances claros en su capacidad para organizarse en la realización de actividades, llevar a cabo sus proyectos de juego de manera independiente y respetar normas básicas al interactuar con sus compañeros. Asimismo, lograron analizar las situaciones de juego con mayor eficacia, identificando acciones adecuadas y evaluando de forma más autónoma los escenarios que enfrentaban.

El 28% (7 estudiantes) alcanzó el Logro destacado, reflejando un progreso sobresaliente en la autonomía. Estos estudiantes se distinguieron por seleccionar conscientemente entre diversas opciones de juego, comprometerse de manera sostenida con sus elecciones y asumir la responsabilidad de sus decisiones. Además, mostraron un desempeño superior en la resolución de problemas, ya que identificaron obstáculos dentro del juego y participaron activamente en la creación y aplicación de soluciones, demostrando un pensamiento más reflexivo y creativo.

Por otro lado, el 16% (4 estudiantes) se ubicó en el nivel de Proceso, lo que evidencia que, si bien aún requieren acompañamiento, han mostrado avances importantes en comparación con el pre-test, especialmente en la observación de materiales y la comparación de características entre objetos. Un aspecto relevante es que ningún estudiante se mantuvo en el nivel de Inicio, lo que indica que todos lograron progresar en el desarrollo de la autonomía, alcanzando distintos grados de avance en las dimensiones de organización, observación, análisis, toma de decisiones y resolución de problemas.

**Tabla 9**  
*Nivel de autonomía en los estudiantes (pos-test)*

<b>Nivel de logro</b>	<b>Nº de estudiantes</b>	<b>Porcentaje</b>
En inicio	0	0%
En Proceso	4	16%
Logro esperado	14	56%
Logro destacado	7	28%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Se describen los niveles de logro en la autonomía

Fuente: Guías de observación aplicadas en niños de 5 años

### **Dimensión 1: Organización para Realizar Actividades Cotidianas y Juegos**

Los resultados de la Dimensión 1 en la evaluación pos-test, presentados en la Tabla 10, evidenciaron un avance significativo en la autonomía de los estudiantes, reflejando el efecto positivo de la metodología de juego libre aplicada en los sectores. En comparación con la evaluación inicial, se observó que los niños mostraron mayor seguridad para organizar y llevar a cabo sus actividades lúdicas, asumiendo un rol más protagónico en la gestión de sus juegos.

El 60% (15 estudiantes) alcanzó el Logro esperado, lo que indica que la mayoría de los niños fueron capaces de realizar por sí solos su proyecto de juego, tomar decisiones sobre los materiales a utilizar y seleccionar a sus compañeros de manera autónoma. Asimismo, se destacó un mayor respeto por las normas establecidas en el contexto de juego, lo cual fortaleció la interacción cooperativa y la organización dentro de los sectores. Además, un 20% (5 estudiantes) alcanzó el nivel de Logro destacado, mostrando un desempeño superior en la organización y gestión autónoma de las actividades, con capacidad para planificar y sostener sus decisiones de forma consistente durante el juego.

Por otro lado, un 20% (5 estudiantes) se ubicó en el nivel de Proceso, lo que refleja que, aunque aún se encuentran en desarrollo, ya han logrado avances notables en comparación con el pre-test, particularmente en su capacidad para organizarse y cumplir normas con menor apoyo. Es importante resaltar que ningún estudiante se mantuvo en el nivel de Inicio, lo que confirma que todos progresaron en esta dimensión, consolidando

un desarrollo más autónomo y funcional en la organización de sus actividades cotidianas y juegos.

**Tabla 10**  
*Nivel de organización en los estudiantes (pos-test)*

<b>Nivel de logro</b>	<b>Nº de estudiantes</b>	<b>Porcentaje</b>
En inicio	0	0%
En Proceso	5	20%
Logro esperado	15	60%
Logro destacado	5	20%
Total	25	100%

*Nota:* Se describen los niveles de logro en la organización

Fuente: Guías de observación aplicadas en niños de 5 años

## **Dimensión 2: Observar y Comparar Información**

Los resultados de la Dimensión 2 en la evaluación pos-test, presentados en la Tabla 11, evidenciaron una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para observar y comparar información durante el juego. A diferencia del pre-test, los niños demostraron mayor atención al manipular los materiales de los sectores, lo que refleja un progreso en su habilidad para concentrarse y analizar de manera autónoma los elementos presentes en su entorno lúdico.

El 60% (15 estudiantes) alcanzó el Logro esperado, lo que indica que la mayoría de los estudiantes fue capaz de observar atentamente los objetos y reconocer sus características más relevantes. Asimismo, lograron realizar comparaciones más precisas entre distintos materiales, lo cual les permitió establecer semejanzas y diferencias de manera más autónoma y significativa. Además, un 24% (6 estudiantes) alcanzó el Logro destacado, mostrando un nivel avanzado en esta dimensión, ya que no solo exploraron con atención los materiales, sino que también los evaluaron de forma reflexiva y crítica, evidenciando mayor madurez en su pensamiento comparativo.

Por otro lado, un 16% (4 estudiantes) se ubicó en el nivel de Proceso, lo que sugiere que si bien continúan perfeccionando estas habilidades, ya se observa en ellos un progreso notorio en comparación con la evaluación inicial. Es importante resaltar que

ningún estudiante se mantuvo en el nivel de Inicio, lo que demuestra que todos los niños fortalecieron sus capacidades de observación y comparación gracias a la aplicación del juego libre en los sectores.

**Tabla 11**  
*Nivel de observación y comparación en los estudiantes (pos-test)*

<b>Nivel de logro</b>	<b>Nº de estudiantes</b>	<b>Porcentaje</b>
En inicio	0	0%
En Proceso	4	16%
Logro esperado	15	60%
Logro destacado	6	24%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Se describen los niveles de logro en observación y comparación

Fuente: Guías de observación aplicadas en niños de 5 años

### **Dimensión 3: Analizar y Evaluar la Situación de Manera Efectiva**

Los resultados de la Dimensión 3 en la evaluación pos-test, presentados en la Tabla 12, muestran un avance significativo en la capacidad de los estudiantes para analizar y evaluar situaciones dentro del contexto de juego. A diferencia del pre-test, los niños lograron tomar decisiones más acertadas y adaptarse con mayor facilidad a diferentes contextos, lo que evidencia un progreso en su pensamiento crítico y en la construcción de su autonomía.

El 60% (15 estudiantes) alcanzó el Logro esperado, lo que refleja que la mayoría de los niños desarrolló la capacidad de analizar las situaciones que se presentan en el juego y proponer soluciones adecuadas. Asimismo, un 28% (7 estudiantes) alcanzó el Logro destacado, destacando por su habilidad para anticipar posibles escenarios, tomar decisiones de manera segura y evaluar consecuencias, lo que demuestra un nivel avanzado de autonomía y una madurez notable en la resolución de problemas.

Por su parte, un 12% (3 estudiantes) se ubicó en el nivel de Proceso, lo cual indica que aún requieren fortalecer ciertas habilidades de análisis y evaluación, aunque

ya muestran avances significativos respecto a la evaluación inicial. Un aspecto positivo para resaltar es que ningún estudiante permaneció en el nivel de Inicio, lo que confirma la efectividad de la metodología del juego libre en sectores para potenciar la capacidad de análisis, la toma de decisiones y la adaptación en los niños de esta etapa educativa.

**Tabla 12**

*Nivel de análisis y evaluación en los estudiantes (pos-test)*

<b>Nivel de logro</b>	<b>N° de estudiantes</b>	<b>Porcentaje</b>
En inicio	0	0%
En Proceso	3	12%
Logro esperado	15	60%
Logro destacado	7	28%
Total	25	100%

*Nota:* Se describen los niveles de logro en análisis y evaluación

Fuente: Guías de observación aplicadas en niños de 5 años

#### **Dimensión 4: Toma de Decisiones**

Los resultados de la Dimensión 4 en la evaluación pos-test, presentados en la Tabla 13, evidencian un progreso significativo en la capacidad de los estudiantes para tomar decisiones de manera autónoma dentro del contexto del juego. En comparación con la evaluación inicial, se observa que los niños han fortalecido su seguridad y confianza para elegir opciones y comprometerse con ellas, lo que representa un avance notable en el desarrollo de su autonomía.

El 68% (17 estudiantes) alcanzó el Logro esperado, lo que refleja que la mayoría ha consolidado su capacidad para seleccionar de manera consciente entre distintas alternativas de juego, asumir las consecuencias de sus elecciones y sostener un compromiso activo con las actividades realizadas. De igual manera, el 20% (5 estudiantes) alcanzó el Logro destacado, destacando por un desempeño sobresaliente en la toma de decisiones autónomas, demostrando madurez al comprometerse con sus acciones y responsabilizarse plenamente de ellas.

Por otro lado, el 12% (3 estudiantes) se ubicó en el nivel de Proceso, lo que indica que si bien continúan en desarrollo, ya muestran avances importantes en comparación con el pre-test. Un aspecto positivo es que ningún estudiante permaneció en el nivel de Inicio, lo cual confirma la efectividad de la metodología del juego libre en sectores para favorecer la toma de decisiones autónomas y el compromiso responsable en la infancia temprana.

**Tabla 13**

*Nivel de toma de decisiones en los estudiantes (pos-test)*

<b>Nivel de logro</b>	<b>Nº de estudiantes</b>	<b>Porcentaje</b>
En inicio	0	0%
En Proceso	3	12%
Logro esperado	17	68%
Logro destacado	5	20%
Total	25	100%

*Nota:* Se describen los niveles de logro en toma de decisiones

Fuente: Guías de observación aplicadas en niños de 5 años

### **Dimensión 5: Resolución de Problemas**

Los resultados de la Dimensión 5 en la evaluación pos-test, presentados en la Tabla 14, evidencian una mejora sustancial en la capacidad de los estudiantes para identificar y resolver problemas de manera efectiva durante el juego. En comparación con el pre-test, se aprecia un avance notable en el desarrollo de la autonomía, ya que los niños han demostrado una mayor iniciativa y seguridad al enfrentar desafíos en diferentes situaciones lúdicas.

El 64% (16 estudiantes) alcanzó el Logro esperado, consolidando su habilidad para reconocer dificultades dentro del juego, analizar alternativas y aplicar soluciones funcionales de forma autónoma. Asimismo, un 20% (5 estudiantes) se ubicó en el Logro destacado, resaltando por un nivel avanzado en la resolución de problemas, evidenciando creatividad, capacidad de análisis y disposición para asumir retos de manera independiente y eficaz.

Por su parte, el 16% (4 estudiantes) permaneció en el nivel de Proceso, lo que muestra que aún se encuentran en proceso de consolidar estas competencias, aunque con avances significativos respecto a la evaluación inicial. De manera positiva, ningún estudiante permaneció en el nivel de Inicio, lo que confirma la efectividad de la metodología del juego libre en sectores como estrategia pedagógica para fortalecer la autonomía en la resolución de problemas en la infancia temprana.

**Tabla 14**  
*Nivel de resolución de problemas en los estudiantes (pos-test)*

<b>Nivel de logro</b>	<b>N° de estudiantes</b>	<b>Porcentaje</b>
En inicio	0	0%
En Proceso	4	16%
Logro esperado	16	64%
Logro destacado	5	20%
Total	25	100%

*Nota:* Se describen los niveles de logro en resolución de problemas

Fuente: Guías de observación aplicadas en niños de 5 años

#### **4.1.4. Análisis de Resultados del Tercer Objetivo Específico (comparativo)**

**Objetivo específico 3:** Comparar los resultados de la pre prueba y post prueba respecto a la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”.

##### **Variable dependiente: Autonomía**

Los resultados comparativos para la variable autonomía reflejan un avance significativo tras la implementación de las actividades relacionadas con la metodología del juego libre en los sectores. En la Tabla 15, se observa que la disminución en el nivel de inicio, que pasó del 64% en la primera evaluación a 0% en la evaluación final, indica una notable mejora en la autonomía de los niños. Este cambio es aún más significativo al observar el incremento en los niveles de logro esperado (56%) y logro destacado (28%),

lo que evidencia una transición de los estudiantes hacia un mayor grado de independencia.

Este avance refleja no solo una mejora general en la autonomía, sino también una mayor capacidad de los niños para gestionar y organizar actividades de manera autónoma. A través de estas actividades lúdicas, los estudiantes demostraron habilidades esenciales como la toma de decisiones por sí mismos y la colaboración con sus compañeros. En este sentido, los resultados indican que las actividades de juego libre implementadas en los sectores fueron efectivas para promover la autonomía en los niños, favoreciendo un desarrollo progresivo en su capacidad para actuar de manera independiente.

**Tabla 15**  
*Comparativo del nivel de autonomía (pre-test y pos-test)*

Nivel de logro	Pre-test		Pos-test	
	Nº de estudiantes	Porcentaje	Nº de estudiantes	Porcentaje
Inicio	16	64%	0	0%
Proceso	8	32%	4	16%
Logro esperado	1	4%	14	56%
Logro destacado	0	0%	7	28%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Se describen los niveles de logro en la autonomía

Fuente: Guías de observación aplicadas en niños de 5 años

### **Dimensión 1: Organización para Realizar Actividades Cotidianas y Juegos**

Los resultados comparativos para la dimensión 1, "Se organiza para la realización de actividades cotidianas y juegos", muestran un avance significativo en la autonomía de los niños tras la implementación de las actividades basadas en el juego libre. Este progreso es evidente en la mejora de habilidades clave como la organización, el respeto por las normas y la cooperación entre compañeros.

En la Tabla 16, se observa que, en el pre-test, el 68% (17 estudiantes) de los niños se encontraba en el nivel de inicio, lo que indicaba una necesidad de apoyo para organizar sus juegos y proyectos. Sin embargo, en el pos-test, este porcentaje disminuyó

a 0%, lo que refleja la efectividad de la metodología implementada en los sectores y el desarrollo de una mayor autonomía en los niños.

En cuanto a los niveles de "logro esperado" y "logro destacado", el porcentaje de estudiantes que alcanzaron el nivel esperado aumentó del 8% (2 estudiantes) en el pre-test al 60% (15 estudiantes) en el pos-test. Además, un 20% (5 estudiantes) alcanzó el nivel destacado, lo que sugiere que, además de organizarse, los niños aprendieron a respetar las normas y colaborar efectivamente con sus compañeros, evidenciando el éxito de las actividades lúdicas para fomentar la autonomía.

**Tabla 16**

*Comparativo del nivel de organización (pre-test y pos-test)*

Nivel de logro	Pre-test		Pos-test	
	Nº de estudiantes	Porcentaje	Nº de estudiantes	Porcentaje
Inicio	17	68%	0	0%
Proceso	6	24%	5	20%
Logro esperado	2	8%	15	60%
Logro destacado	0	0%	5	20%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Se describen los niveles de logro en la organización

Fuente: Guías de observación aplicadas en niños de 5 años

## **Dimensión 2: Observar y Comparar Información**

Los resultados comparativos para la dimensión 2, "Observar y comparar información", muestran un cambio significativo en las habilidades de observación y comparación de los niños tras la implementación del juego libre en los sectores. Esta dimensión se centra en la capacidad de los niños para observar los elementos en su entorno de juego y comparar diferentes objetos y situaciones, habilidades clave para el desarrollo de la autonomía y la toma de decisiones.

En la Tabla 17, se observa que, en el pre-test, el 60% (15 estudiantes) de los niños se encontraba en el nivel de inicio, lo que reflejaba una dificultad para observar y comparar activamente los materiales y situaciones en el juego. Sin embargo, en el pos-

test, este porcentaje disminuyó a 0%, indicando que los niños lograron mejorar notablemente en esta habilidad.

Por otro lado, en los niveles de "logro esperado" y "logro destacado", el cambio fue igualmente notable. El porcentaje de estudiantes que alcanzó el nivel de "logro esperado" pasó de 4% (1 estudiante) en el pre-test a 60% (15 estudiantes) en el pos-test. Además, un 24% (6 estudiantes) alcanzó el nivel "logro destacado", lo que evidencia que los niños no solo mejoraron en su capacidad para observar y comparar, sino que también demostraron un dominio destacado de estas habilidades al aplicar lo aprendido en diversas situaciones de juego. Este cambio refleja la efectividad de las actividades lúdicas en el desarrollo de estas capacidades.

**Tabla 17**

*Comparativo del nivel de observación y comparación (pre-test y pos-test)*

Nivel de logro	Pre-test		Pos-test	
	Nº de estudiantes	Porcentaje	Nº de estudiantes	Porcentaje
Inicio	15	60%	0	0%
Proceso	9	36%	4	16%
Logro esperado	1	4%	15	60%
Logro destacado	0	0%	6	24%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Se describen los niveles de logro en observación

Fuente: Guías de observación aplicadas en niños de 5 años

### **Dimensión 3: Analizar y Evaluar la Situación de Manera Efectiva**

Los resultados comparativos para la dimensión 3, "Analizar y evaluar la situación de manera efectiva", reflejan una mejora notable en la capacidad de los niños para analizar situaciones y evaluar sus decisiones de manera efectiva a través del juego libre en los sectores. Esta dimensión se enfoca en cómo los niños observan, reflexionan y toman decisiones sobre su entorno de juego, un proceso esencial para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. En la Tabla 18, se observa que, en el pre-test, el 64% (16 estudiantes) se encontraba en el nivel de inicio, lo que indicaba que aún no lograban analizar y evaluar de forma efectiva las situaciones presentadas durante el juego. No obstante, al finalizar la intervención, el porcentaje de estudiantes en este nivel se redujo a 0%, lo que sugiere un avance significativo en sus habilidades de análisis y evaluación.

En cuanto a los niveles de "logro esperado" y "logro destacado", se observó un cambio considerable. El porcentaje de estudiantes que alcanzó el nivel de "logro esperado" aumentó del 8% (2 estudiantes) en el pre-test a 60% (15 estudiantes) en el pos-test. Además, un 28% (7 estudiantes) alcanzó el nivel "logro destacado", lo que indica que los niños no solo mejoraron en su capacidad de analizar y evaluar las situaciones, sino que también fueron capaces de aplicar estas habilidades en sus experiencias de juego. Estos resultados demuestran el impacto positivo de las actividades lúdicas en el desarrollo de estas competencias.

**Tabla 18**

*Comparativo del nivel de análisis y evaluación (pre-test y pos-test)*

Nivel de logro	Pre-test		Pos-test	
	Nº de estudiantes	Porcentaje	Nº de estudiantes	Porcentaje
Inicio	16	64%	0	0%
Proceso	7	28%	3	12%
Logro esperado	2	8%	15	60%
Logro destacado	0	0%	7	28%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Se describen los niveles de logro en análisis y evaluación

Fuente: Guías de observación aplicadas en niños de 5 años

#### **Dimensión 4: Toma de Decisiones**

Los resultados comparativos para la dimensión 4, "Toma de decisiones", muestran un avance significativo en la capacidad de los niños para tomar decisiones y asumir la responsabilidad de sus acciones durante el juego. Esta dimensión es fundamental para el desarrollo de la autonomía, ya que implica que los niños puedan elegir, comprometerse con sus decisiones y reflexionar sobre sus comportamientos.

En la Tabla 19, se observa que, en el pre-test, el 64% (16 estudiantes) se encontraba en el nivel de inicio, lo que indicaba que aún no mostraban una toma de decisiones autónoma y responsable en el contexto del juego. Sin embargo, tras la intervención, este porcentaje se redujo a 0%, reflejando una mejora significativa en su capacidad para tomar decisiones informadas y responsables.

Por otro lado, los niveles de "logro esperado" y "logro destacado" experimentaron un aumento considerable. En el pre-test, solo el 4% (1 estudiante)

alcanzaba el nivel de "logro esperado", mientras que, en el pos-test, este porcentaje se elevó al 68% (17 estudiantes). Además, un 20% (5 estudiantes) alcanzó el nivel "logro destacado". Este cambio resalta no solo una mejora generalizada en la toma de decisiones, sino también un avance hacia una mayor autonomía y capacidad de autorregulación, aspectos claves en el desarrollo de la capacidad para tomar decisiones.

**Tabla 19**  
*Comparativo del nivel de toma de decisiones (pre-test y pos-test)*

Nivel de logro	Pre-test		Pos-test	
	Nº de estudiantes	Porcentaje	Nº de estudiantes	Porcentaje
Inicio	16	64%	0	0%
Proceso	8	32%	3	12%
Logro esperado	1	4%	17	68%
Logro destacado	0	0%	5	20%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Se describen los niveles de logro en la toma de decisiones

Fuente: Guías de observación aplicadas en niños de 5 años

### **Dimensión 5: Resolución de Problemas**

Los resultados comparativos para la dimensión 5, "Resolución de problemas", evidencian un progreso notable en la capacidad de los niños para identificar y resolver desafíos dentro del contexto de juego. Esta dimensión es clave para el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales, ya que permite a los niños enfrentar obstáculos de manera creativa y encontrar soluciones efectivas.

En la Tabla 20, se observa que, en el pre-test, el 68% (17 estudiantes) de los niños se encontraba en el nivel de inicio, lo que indica que no lograban identificar ni abordar de manera efectiva los problemas dentro de su juego. Sin embargo, tras la implementación de las actividades, este porcentaje se redujo a 0%, lo que refleja un avance significativo en la capacidad de los niños para reconocer y resolver dificultades.

En cuanto a los niveles de "logro esperado" y "logro destacado", los resultados muestran un aumento sustancial. En el pre-test, solo el 8% (2 estudiantes) alcanzaba el nivel de "logro esperado", mientras que, en el pos-test, este porcentaje subió al 64% (16

estudiantes). Además, un 20% (5 estudiantes) alcanzó el nivel de "logro destacado". Este cambio resalta la efectividad de las actividades implementadas, promoviendo no solo una mejora general en la resolución de problemas, sino también el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y autonomía para enfrentar situaciones problemáticas en el juego.

**Tabla 20**

*Comparativo del nivel de resolución de problemas (pre-test y pos-test)*

Nivel de logro	Pre-test		Pos-test	
	Nº de estudiantes	Porcentaje	Nº de estudiantes	Porcentaje
Inicio	17	68%	0	0%
Proceso	6	24%	4	16%
Logro esperado	2	8%	16	64%
Logro destacado	0	0%	5	20%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Se describen los niveles de logro en la resolución de problemas

Fuente: Guías de observación aplicadas en niños de 5 años

## 4.2. Contrastación de Hipótesis

### Prueba De Hipótesis General

#### *Objetivo general*

Medir el efecto del juego libre en los sectores para mejorar la autonomía en estudiantes de la Institución Educativa Inicial “María Concepción Ramos” Piura 2023.

Cabe precisar que mediante la prueba de normalidad se determinó que los datos presentaban una distribución normal, por lo que se procedió a utilizar la prueba paramétrica de “t” Student para la contrastación de hipótesis.

#### *Sistema de Hipótesis*

**H1.** Si se aplica el juego libre en los sectores entonces se mejora la autonomía en estudiantes de la Institución Educativa Inicial “María Concepción Ramos” Piura 2023.

**H0.** Si se aplica el juego libre en los sectores entonces no se mejora la autonomía en estudiantes de la Institución Educativa Inicial “María Concepción Ramos” Piura 2023.

**Tabla 21***Estadísticos de la Prueba T para la comparación de medias*

Grupo	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
Postest	76,17	25	15,260	2,834
Pretest	51,03	25	10,023	1,861

Fuente: Base de datos del postest (Anexo )

**Tabla 22***Prueba T para medir efectos en el grupo experimental pretest y postest*

Diferencias emparejadas							
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
			Inferior	Superior			
25,138	9,945	1,847	21,355	28,921	13,612	25	,000

Nota. Datos calculados por medio de la prueba T para muestras relacionadas.

### ***Interpretación***

De acuerdo con los estadísticos de la tabla 21 para la prueba T de comparación de medias se encontró una diferencia de 25,138 puntos como resultado de la intervención realizada en la medición de la autonomía. De igual forma, en la prueba de hipótesis que se presenta en la tabla 22 de encontró un nivel de significancia de  $0,000 < 0,05$  con lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. A partir de ello, se infiere que: Si se aplica el juego libre en los sectores se mejora de manera significativa la autonomía en los estudiantes de 5 años de la IE. María Concepción Ramos de Piura.

### Prueba de hipótesis específica 1

#### *Sistema de Hipótesis*

El sistema de hipótesis a contrastar quedó de la siguiente manera:

H2: El nivel de la autonomía en los niños de cinco años de la Institución Educativa “María Concepción Ramos de Piura” se ubica en el nivel de Inicio en los resultados del pretest.

H0: El nivel de la autonomía en los niños de cinco años de la Institución Educativa “María Concepción Ramos de Piura” no se ubica en el nivel de Inicio en los resultados del pretest.

Ahora, dado que los resultados de la tabla 27 dan cuenta que los datos del pretest corresponden a una población distribuida normalmente, se procede a aplicar la prueba T de Student para muestras relacionadas, considerando como nivel de significancia el valor de 0,05 (5%), en tal sentido la regla de decisión queda de la siguiente forma

Si  $sig. \geq 0,05$  entonces se acepta la hipótesis nula.

Si  $sig. < 0,05$  entonces se acepta la hipótesis alterna.

**Tabla 23**

*Estadísticos de la prueba T para comparación de medias del grupo experimental en el pos-test*

Grupo	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
Experimental	25	51,03	10,021	1,861

Fuente: Base de datos del postest (Anexo )

**Tabla 24**

*Prueba T para la comparación de medias del grupo experimental en el postest*

t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
14,525	25	,000	27,034	23,22	30,85	14,525

Nota. La prueba T no fue significativa por tanto no se asumen varianzas iguales.

### ***Interpretación***

De acuerdo con la tabla 23, en el pretest el grupo experimental obtuvo una puntuación promedio de 51,03 puntos para la medición de la autonomía. Por otra parte, los resultados de la tabla 24, dan cuenta que el nivel de significancia obtenido fue de  $0,074 > 0,05$ , en tal sentido de acuerdo con el parámetro establecido para la contrastación o valor de prueba que fue de 24 puntos, entonces se rechaza la hipótesis nula. En consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación en donde se sostiene que la autonomía en los niños de cinco años de la Institución Educativa “María Concepción Ramos” de Piura, antes de la aplicación del juego libre en los Sectores, se ubica en el nivel de inicio.

Prueba de hipótesis específica 2

#### ***Objetivo específico 2***

Determinar el nivel de la autonomía en los niños de cinco años de la Institución Educativa “María Concepción Ramos”, después de la aplicación del juego libre en los sectores durante el año 2023. La tabla 28 presenta resultados que permiten corroborar que los datos del posttest corresponden a una población que se distribuía normalmente, entonces se procedió a aplicar la prueba T de Student, considerando como nivel de significancia el valor de 0,05 (5%), en tal sentido la regla de decisión queda de la siguiente forma

Si  $sig. \geq 0,05$  entonces se acepta la hipótesis nula.

Si  $sig. < 0,05$  entonces se acepta la hipótesis alterna.

El sistema de hipótesis a contrastar quedó de la siguiente manera:

#### ***Sistema de Hipótesis***

H3: El nivel de la autonomía de los niños de cinco años de la Institución Educativa “María Concepción Ramos” se ubica en el nivel de Logrado en los resultados del posttest.

H0: El nivel de la autonomía de los niños de cinco años de la Institución Educativa “María Concepción Ramos” no se ubica en el nivel de Logrado en los resultados del postest.

**Tabla 25**

*Estadístico de la prueba T para comparación de medias del grupo experimental en el postest*

Grupo	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
Experimental	25	76,17	15,260	2,834

**Tabla 26**

*Prueba T para comparación de medias del grupo experimental en el postest*

t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
-15,467	25	,000	-43,828	-49,63	-38,02	-15,467

Nota. La prueba T fue significativa por tanto se asumen varianzas iguales.

Fuente: Base de datos del postest (Anexo )

### ***Interpretación***

Los resultados de la tabla 25 permiten evidenciar que el grupo experimental obtuvo una media de 76,17 puntos en la aplicación de la Guía para medir la autonomía en niños del nivel inicial durante el postest. Además, la tabla 26, permitió verificar que el nivel de significancia obtenido en el contraste de hipótesis fue de  $0,000 < 0,05$  con las mediciones del postest son muy cercanas al valor de prueba alto para el contraste. En consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación en donde se afirma que el nivel de autonomía mejora en tanto mejora el juego libre en los sectores en los niños de cinco años de la Institución Educativa “María Concepción Ramos” según resultados del postest.

### Prueba de hipótesis específica 3

#### *Sistema de Hipótesis*

H1: Existen diferencias significativas al comparar los resultados del pretest y postest respecto al nivel de la autonomía en los niños de cinco años de Institución Educativa María Concepción Ramos de Piura.

H0: No existen diferencias significativas al comparar los resultados del pretest y postest respecto al nivel de la autonomía en los niños de cinco años de Institución Educativa María Concepción Ramos de Piura.

**Tabla 27**

*Estadísticos de contrastación para las diferencias entre los resultados pretest y postest*

Grupo	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
Experimental	25	25,14	9,945	1,847

**Tabla 28**

*Prueba T para las diferencias del pretest y postest*

t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
13,612	25	,000	25,138	21,35	28,92	13,612

Fuente: Base de datos del postest (Anexo ##)

#### *Interpretación*

De acuerdo con la tabla 27, el valor de la media obtenida para las diferencias en los puntajes del pretest y postest fueron de 25,14 puntos, además en la tabla 28 se encontró que las diferencias obtenidas eran significativas puesto que se contrastaron con el valor de 0 que indicaba que no hay diferencias. La significancia fue de  $0,00 < 0,05$  con lo cual se rechaza la hipótesis nula.

En consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación en donde se afirma que Existen diferencias significativas al comparar los resultados del pretest y postest respecto al nivel de la autonomía se aceptó la hipótesis de investigación en donde se afirma que existen mejoras en la autonomía, después de la intervención.

### **4.3. Discusión de resultados**

El objetivo general de esta investigación fue aplicar la metodología del juego libre en los sectores y medir su efecto en la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos", Piura, 2023. Los resultados obtenidos en esta investigación indican que la implementación del juego libre en los sectores promovió un avance significativo en el desarrollo de la autonomía de los niños de 5 años. En el pre-test, el 64% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, pero tras la intervención, el 56% alcanzó el nivel de logro esperado, y el 28% logró destacarse en la ejecución de actividades autónomas. Este cambio refleja una mejora notable, especialmente en aspectos clave de la autonomía, como la capacidad de tomar decisiones y la resolución de problemas.

Al comparar estos resultados con estudios previos, se observa una tendencia similar en cuanto al efecto positivo del juego libre en los sectores en la autonomía de los niños. En el estudio de Villanueva (2023), realizado en México, se encontró que la implementación de estrategias de juego contribuyó a una mejora significativa en la autonomía de los estudiantes, donde el 65% de los infantes superaron limitaciones relacionadas con la capacidad de tomar decisiones y resolver conflictos, similar a lo que se observó en la presente investigación.

Asimismo, los resultados del estudio de Nazario y Paredes (2020) en Chiclayo, donde la estrategia lúdica permitió que el 97% de los niños superaran dificultades en su autonomía, pudiendo jugar con libertad, resolver conflictos y tomar decisiones, respaldan la efectividad de las prácticas lúdicas en el fomento de la autonomía en la educación inicial. Ambos antecedentes destacan que el juego libre facilita la adquisición de habilidades clave como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la gestión emocional, habilidades fundamentales para el desarrollo de la autonomía.

Estos hallazgos se alinean con la teoría de Piaget (1952) sobre el desarrollo de la autonomía en los infantes. Bajo esta perspectiva teórica, el desarrollo de la autonomía es un proceso gradual que se da a través de la interacción del niño con su entorno. El juego, como una forma de actividad espontánea y autónoma, es un medio esencial para el desarrollo de la autonomía, ya que permite al niño tomar decisiones, explorar diferentes soluciones a problemas y aprender a manejar situaciones sociales dentro de un marco de reglas y cooperación.

En cuanto al primer objetivo específico, esta investigación planteó medir la autonomía antes de la aplicación de la metodología de juego libre en los sectores en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”. Los resultados de la evaluación pre-test revelaron que, en un principio, los niños mostraban limitaciones significativas en cuanto a autonomía. El 64% (17 estudiantes) se encontraba en el nivel de "inicio", lo que indicaba que aún presentaban dificultades para realizar tareas de forma independiente, tomar decisiones por sí mismos y resolver conflictos sin ayuda externa. Solo el 4% (1 estudiante) alcanzaron el nivel de "logro esperado", mientras que ningún niño estaba en el nivel de "logro destacado". Estos resultados subrayan las deficiencias iniciales en la autonomía de los estudiantes.

Al comparar estos hallazgos con otros estudios previos, se puede observar que los resultados son consistentes con investigaciones anteriores. Moreira et al. (2021), en un estudio realizado en Ecuador, encontraron que en la evaluación pre-test el 62% de los niños no eran capaces de realizar actividades de manera autónoma ni de tomar decisiones durante el juego, lo que refleja un panorama similar al de nuestra muestra.

Por su parte, Valle (2020), en su investigación realizada en Lambayeque, identificó que el 62,5% de los niños presentaban dificultades para actuar de forma independiente, tomar decisiones y seleccionar opciones, lo que también muestra un patrón común de desafíos en la autonomía de los niños en la etapa preescolar. Estos antecedentes corroboran la idea de que muchos niños en la educación inicial aún necesitan apoyo para desarrollar estas habilidades.

Los resultados obtenidos se alinean con los fundamentos teóricos de Westby (2000), quien enfatiza la importancia del juego libre en el desarrollo infantil,

especialmente en la autonomía. Desde estos fundamentos teóricos, el juego libre en los sectores ofrece un espacio donde los niños pueden experimentar y practicar habilidades de toma de decisiones, resolver conflictos y asumir responsabilidades, lo que facilita su desarrollo autónomo. En este sentido, las dificultades iniciales observadas en los niños de esta investigación reforzaron la necesidad de implementar metodologías como el juego libre para fomentar la autonomía, ya que permite a los niños adquirir gradualmente las competencias necesarias para actuar de manera independiente en diversas situaciones.

El segundo objetivo específico de esta investigación fue medir la autonomía después de la aplicación de la metodología de juego libre en los sectores, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”. Después de la intervención con la metodología de juego libre en los sectores, los resultados de la evaluación post-test mostraron mejoras significativas. El 56% (14 estudiantes) alcanzaron el nivel de "logro esperado", lo que refleja un avance considerable en su autonomía. Además, el 28% (7 estudiantes) alcanzaron el nivel de "logro destacado", evidenciando un desarrollo notable en su capacidad para tomar decisiones, gestionar actividades de forma independiente y resolver conflictos. Ningún estudiante quedó en el nivel de "inicio", lo que demuestra la efectividad de la metodología implementada.

Al comparar estos resultados con estudios previos, se observa que los hallazgos de esta investigación son consistentes con los de Ríos et al. (2022), quienes, en un estudio realizado en Colombia, reportaron que el 93% de los niños superaron las limitaciones iniciales en su autonomía tras la intervención, destacando que las estrategias pedagógicas y lúdicas, como el juego libre, son herramientas efectivas para promover el desarrollo de la autonomía infantil.

Los resultados obtenidos en esta investigación también se alinean con los de Camacho (2021), quien en su estudio realizado en Piura encontró que las actividades lúdicas implementadas mejoraron la autonomía en un 66.6%, destacando avances específicos en el respeto a las normas, la autoconfianza y la toma de decisiones, aspectos

que también fueron observados en los niños de esta investigación tras la implementación del juego libre.

Los resultados obtenidos en esta investigación se alinean con los fundamentos teóricos de Montessori (1937), quien destaca que el juego proporciona a los niños en edad preescolar la oportunidad de involucrarse en diversas actividades que capturan su interés, lo que les permite tomar decisiones y actuar con mayor autonomía. Desde esta perspectiva, este tipo de actividades motiva a los niños a completar tareas por sí mismos, lo que es crucial para el desarrollo de la autonomía. En este contexto, la mejora significativa observada en la autonomía de los estudiantes tras la implementación del juego libre en esta investigación respalda la teoría de Montessori, mostrando cómo este enfoque favorece la independencia y el autodescubrimiento de los niños.

El tercer objetivo específico de esta investigación fue comparar los resultados de la pre-prueba y la post-prueba respecto a la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”. La comparación entre los resultados de la evaluación pre-test y post-test muestra un cambio significativo en la autonomía de los niños. Mientras que, al inicio de la investigación, el 68% de los estudiantes se encontraba en el nivel de "inicio", al final, ninguno permaneció en ese nivel. En la evaluación post-test, el 56% de los estudiantes alcanzaron el nivel de "logro esperado", y el 28% lograron un "logro destacado". Este progreso resalta la efectividad del juego libre como una metodología para el fomento de la autonomía en los niños, promoviendo un aumento en su capacidad de tomar decisiones, resolver problemas y realizar tareas por sí mismos. La transición de los estudiantes del nivel de "inicio" al de "logro esperado" y "logro destacado" confirma la eficacia de la intervención.

Al comparar estos resultados con estudios previos, los hallazgos de esta investigación se alinean con los de Villanueva (2023), quien, en su investigación realizada en México, encontró que el 65% de los estudiantes superaron las limitaciones de autonomía que presentaban en la evaluación inicial. Similarmente, en este estudio, los niños mostraron avances significativos en su autonomía, lo que refleja que la metodología aplicada fue efectiva.

Los resultados también son consistentes con los de Jaramillo (2023), en un estudio realizado en Piura, donde el 80% de los niños presentó avances significativos en habilidades clave como la toma de decisiones, la resolución de conflictos y la interacción social, que son esenciales para el desarrollo de la autonomía. En ambas investigaciones, los niños mostraron un desarrollo positivo en estas áreas luego de la implementación de actividades lúdicas y de juego libre.

Los resultados obtenidos en esta investigación también se alinean con los fundamentos teóricos de Piaget (1952) quien argumenta que el juego es una herramienta crucial para el desarrollo cognitivo y la autonomía de los niños, permitiéndoles explorar el mundo a través de la acción y la reflexión. Por otro lado, Vygotsky (1978), resalta el papel del contexto sociocultural en el desarrollo infantil, señalando que el aprendizaje y la autonomía se desarrollan mejor cuando los niños interactúan con su entorno social y cultural. En este caso, el uso de la metodología de juego libre en un entorno escolar favoreció la autonomía de los niños, permitiéndoles aprender y desarrollar habilidades de forma independiente, mientras se beneficiaban de la interacción social con sus compañeros y docentes, tal y como lo demuestra T Student con un nivel de sig. Igual a ,000 para las diferencias del pretest y postest.

## Conclusiones

PRIMERA: La implementación de la metodología de juego libre en los sectores ha demostrado ser eficaz en el desarrollo de la autonomía en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 001 “María Concepción Ramos Campos”. Los resultados obtenidos indican que el 56% de los niños alcanzaron el nivel de logro esperado y el 28% el logro destacado, tras la implementación de esta metodología. Estos resultados reflejan un avance significativo en la capacidad de los niños para tomar decisiones, resolver conflictos y actuar de manera independiente.

SEGUNDA: En la evaluación pre-test, los niños mostraron limitaciones evidentes en su autonomía, ya que un 64% de ellos presentó dificultades para realizar actividades de forma independiente y para tomar decisiones autónomas. Estos resultados destacaron la necesidad de fortalecer las habilidades de autonomía en los estudiantes, proporcionando un contexto educativo que favoreciera su desarrollo mediante metodologías activas, como el juego libre en los sectores, centrado en la toma de decisiones y la resolución de problemas.

TERCERA: Tras la aplicación de la metodología de juego libre, los resultados de la evaluación post-test mostraron avances significativos. El 56% de los niños alcanzaron el nivel de "logro esperado", mientras que un 28% logró un "logro destacado". Este cambio evidenció la efectividad de la estrategia aplicada, ya que los estudiantes mejoraron en su capacidad para tomar decisiones, gestionar actividades y solucionar conflictos de manera autónoma, lo que les permitió desarrollar habilidades clave para su autonomía.

CUARTA: La comparación de los resultados de la pre prueba y post prueba mostró una mejora clara y significativa en la autonomía de los niños. El 64% de los niños que inicialmente presentaban dificultades para actuar de manera autónoma lograron avanzar hacia niveles más altos de desarrollo, alcanzando el logro esperado (56%) y el logro destacado (28%). Este progreso resalta el efecto positivo del juego libre en los sectores en el desarrollo de la autonomía, proporcionando a los niños las herramientas necesarias para actuar con mayor independencia.

## Recomendaciones

PRIMERA: Se recomienda a las docentes integrar la metodología del juego libre en los sectores de manera regular en sus actividades diarias, brindando un espacio para que los niños desarrollen su autonomía, mejoren su capacidad para tomar decisiones y aprendan a resolver conflictos por sí mismos. Esta metodología, al ser aplicada constantemente, favorece el aprendizaje activo y el desarrollo integral de los estudiantes, fortaleciendo sus habilidades sociales y cognitivas.

SEGUNDA: Se recomienda a las docentes implementar el uso de cajas temáticas en aquellos sectores que no están completamente implementados o adecuados. Estas cajas pueden incluir los elementos básicos necesarios para recrear las experiencias del sector correspondiente, como utensilios de cocina, figuras, o material para construir, permitiendo que los niños continúen desarrollando habilidades relacionadas con la autonomía, la creatividad y la resolución de problemas en un ambiente enriquecido.

TERCERA: Se sugiere a los padres y madres de familia apoyar a sus hijos facilitando materiales y recursos que estimulen el desarrollo de la autonomía en casa, como juegos que fomenten la toma de decisiones y la resolución de problemas. Además, es fundamental que refuercen la práctica del juego libre en el hogar, creando un entorno propicio donde los niños puedan explorar, aprender de manera independiente y desarrollar confianza en sí mismos.

CUARTA: Para futuras investigaciones, se recomienda incluir un grupo de control que permita comparar los efectos del juego libre en los sectores con un grupo que no reciba la intervención. Esto posibilitaría una evaluación más precisa y objetiva de del efecto de la metodología en el desarrollo de la autonomía, proporcionando datos más sólidos para la mejora de prácticas pedagógicas en el contexto de educación inicial.

### Referencias Bibliográficas

- Acosta, S. (2023). Criterios para la selección de técnicas e instrumentos de recolección de datos en las investigaciones mixtas. *Revista de Investigación y Desarrollo Científico*, 15(2), 62-83. <https://revista.uny.edu.ve/ojs/index.php/honoris-causa/article/view/303>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. : *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y Metodología de la Investigación*. Enfoques Consulting EIRL. <https://doi.org/cienciaysociedad.org/102013>
- Banco Mundial. (2022). *Aprendizaje Temprano de Calidad: Fomentando el Potencial de los Niños*. © World Bank, Washington, DC. <https://openknowledge.worldbank.org/>
- Bravo, G., Loor, M., & Saldarriaga, P. (2017). Las bases psicológicas para el desarrollo del aprendizaje autónomo. *Revista Científica Dominio de la Ciencia*, 3(2), 32.45. <https://doi.org/10.23857/dc.v3i1.368>
- Camacho, S. (2021). *Método Montessori y autonomía en el trabajo remoto en niños de una Institución Educativa Inicial de Piura, 2021*. [Tesis de Maestría en Educación, Universidad César Vallejo]: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69228>.
- Casimiro, D. (2020). *Actividades para propiciar la autonomía infantil en niños y niñas del nivel inicial: Revisión sistemática*. [Tesis de licenciatura en Educación Inicial, Universidad César Vallejo]: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/>.
- Castañeda, L., Attwell, G., & Dabbagh, N. (2022). Entornos personales de aprendizaje como marco de la educación flexible: explorando consensos, enunciando

preguntas y marcando desafíos. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 78, 80-94. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.79.2347>

Cortés, L., & Martínez, L. (2019). *Fomento de la autonomía para fortalecer los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas del grado jardín de la institución educativa colegio nueva generación Dumbo de la ciudad de Bogotá*. [Tesis de licenciatura, Universidad Santo Tomás]: <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/27796>.

Díaz, C. (2019). *Juego libre y desarrollo de la autonomía en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N°403 - Pimentel, 2019*. [Tesis de grado. Repositorio Universidad César Vallejo]: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/39050>.

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”. (2022). *Reglamento de Investigación e Innovación*. EESPP- Piura. <https://eespppiura.edu.pe/manualesytutoriales/>

Figueroa , Y., & Figueroa, M. (2019). Juego libre en sectores para promover la autonomía en niños de 4 años. *UCV-Hacer. Revista de Investigación y Cultura*, 8(3), 16-28. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=521763178002>

Fondo de las Naciones Unidas para la infancia. (2022). *Situación de niñas, niños y adolescentes en el Perú*. UNICEF. <https://www.unicef.org/peru/informes/situacion-de-ninas-ninos-y-adolescentes>

Garvey, C. (1990). *Play*. Harvard University Press. [https://books.google.com.pe/books?id=d711jR0AqvIC&dq=Catherine+Garvey&lr=&hl=es&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.com.pe/books?id=d711jR0AqvIC&dq=Catherine+Garvey&lr=&hl=es&source=gbs_navlinks_s)

Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Revista Dilemas Contemporaneos*, 21(77), 1-21. <https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/>

- Guevara, M. (2019). *El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial del Callao*. [Tesis de Maestría en Educación Inicial, Universidad San Ignacio de Loyola]: <https://repositorio.usil.edu.pe/items/cc4aa5d6-f6d1>.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education. <https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>
- Jaramillo, D. (2023). *Juego libre y desarrollo de la autonomía en estudiantes de 5 años de una I.E de Piura*. [Tesis de Maestría en Educación, Unviersidad César Vallejo]: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/124552>.
- León, Z., Méndez, J., Campos, S., & Napaico, M. (2021). Las actividades lúdicas en la adquisición de la autonomía en niños de preescolar. *CIEG-Revista Arbitrada del Centro de Investigación y Estudios Gerenciales*, 2(50), 104-115.
- López, J., Pozo, A., Boderó, Y., & Loor, N. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 3(1), 97-106. <https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321/576>
- López, S. (2019). *Los rincones de aprendizaje en la educación inicial*. [Tesis de licenciatura en educación inicial, Universidad Nacional de Tumbes]: <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874>.
- Maliza, W., Medina, A., Vera, G., & Castro, N. (2020). Aprendizaje autónomo en Moodle. *Journal of Science And Research*, 5(20), 632-652.
- Mamani, N. (2021). *Influencia del desarrollo autónomo en niños y niñas en edad preescolar*. [Tesis de licenciatura en educación inicial, Universidad Nacional de Tumbes]: <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/63725>.
- Marcos, M., & Moreno, M. (2020). La influencia de los recursos audiovisuales para el aprendizaje autónomo en el aula. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*, 13(1), 97-117. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.7310>

- Mattos, M. (2018). *El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209*. [Tesis de maestría en educación. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]: <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/197>.
- Merino, R. (2023). *El juego libre para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa de Piura*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/122257>.
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Programa curricular de educación inicial*. Ministerio de educación. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ministerio de Educación del Perú. (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores*. Ministerio de Educación del Perú. <https://educar.pe/el-juego-simbolico-en-la-hora-del-juego-libr>
- Montessori, M. (1937). *El método de la pedagogía científica*. Araluce. <https://www.academia.edu/download/55746696/>
- Moreira , K., Marin, L., & Vera , L. (2021). La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral. *Revista Polo de conocimiento*, 6(8), 1-15. <https://doi.org/0.23857/pc.v6i5.2734>
- Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura*. [Tesis de licenciatura en Educación Inicial. Universide de Piura- UDEP]: <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/3211>.
- Nazario, M., & Paredes, M. (2020). El juego en la identidad y autonomía del niño. *Revista de Investigación y Cultura UCV Hacer*, 9(1), 11-17. <file:///C:/Users/user/Downloads/Dialnet-ElJuegoEnLaIdentidadYAutonomiaDelNino-7946081.pdf>
- Ordaz, T., & González, J. (2019). Valoración de estrategias de construcción del conocimiento en los entornos personales de aprendizaje. *Revista Apertura*, 11(2),

6-21. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802019000200006&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802019000200006&script=sci_arttext)

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2021). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2021*. UNESCO. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380076\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380076_spa)

Parra, M. (2017). *Muestreo probabilístico y no probabilístico*. Universidad del Itsmo-México. <https://www.gestiopolis.com/wp-content/uploads/2017/02/>

Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence In Children*. International University Press. <https://www.bxscience.edu/ourpages/auto/2014/11/16/50007779/>

Pillajo, E., Villaroel, P., Quezada, E., & Gijarro, J. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Vínculos ESPE*, 6(3), 69-78. [https://doi.org/10.24133/vinculos\\_espe.v6i3.1811](https://doi.org/10.24133/vinculos_espe.v6i3.1811)

Quispe, N. (2019). *Desarrollo de la autonomía en niños y niñas del ii ciclo de educación inicial*. [Tesis de licenciatura en educación inicial. Universidad Nacional de Tumbes]: <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1377>.

Resolución Vice Ministerial 00094-2020. (2020). *Norma que regula la evaluación de las competencias de los estudiantes de la Educación Básica*. Ministerio de Educación. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/541161-094-2020-minedu>

Ríos, M., Osorio, E., & Mosquera, M. (2022). *Fortaleciendo la Autonomía de los Niños y Niñas de preescolar, I.E Pedregal de la Sección Rafael J. Mejía de la Ciudad de Medellín*. [Tesis de Maestría en Educación, Fundación Universitaria Los Libertadores]: <http://hdl.handle.net/11371/4889>.

Salguero, M. (2020). *El juego libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en niños de cinco años*. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17769>.

- Sistema Regional de Atención Integral a la Primera Infancia-. (2023). *Pacto Político Regional "Unidos por la Primera Infancia"*. SIREPI- Gobierno Regional de Piura. <https://sirepi.regionpiura.gob.pe/pacto>
- Solís, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la educación*, 4(7), 44-51. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02516612/document>
- Valle, B. (2020). *Taller de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153 - Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – Región Lambayeque*. [Tesis de Maestría en Educación, Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo]: <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/8086>.
- Velásquez, A. (2019). La teoría del desarrollo humano en Jerome Bruner: De la psicología cognitiva a la psicología cultural. *Revista de Psicología GEPU*, 10(2), 214-223.  
<https://www.proquest.com/openview/24ae627bee88936c3889ab63231d8f01/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1246336>
- Veraksa, N., & Sheridan, S. (2021). *Las investigaciones actuales sobre las teorías de Vygotsky en Educación Infantil*. Ediciones Morata SL.  
<https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id>.
- Villanueva , A. (2023). *Favorecer la autonomía en preescolar mediante el juego*. [Tesis de Maestría en Educación, Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San luis de Potosí]:  
<https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/handle/20.500.12584/1227>.
- Vygotsky, L. (1984). Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar. *Journal for the Study of Education and Development*, 27, 105-116.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=668448>
- Westby, C. (2000). A scale for assessing children's play. En K. Gitlin-Weine, A. Sandgrund, & C. Schaeffe, *Play diagnosis and assessment* (págs. 15-57). John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1044/0161-1461.1103.154>



**Anexos**  
**Anexo1: Matriz de consistencia**

<b>Título:</b> Metodología Juego Libre en los Sectores y su efecto en la Autonomía en Niños de una Institución Educativa Piura, 2023.					
<b>Problemas</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Metodología</b>
<p><b>Problema general</b> ¿Qué efecto tiene la aplicación de la metodología juego libre en los sectores en la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos” Piura, 2023?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Aplicar la metodología juego libre en los sectores y medir su efecto en la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa N°001 “María Concepción Ramos Campos”, Piura, 2023.</p>	<p><b>Hipótesis general</b> H1. Si se aplica la Metodología juego libre en los sectores entonces se mejora la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos", Piura, 2023. H0. Si se aplica la Metodología juego libre en los sectores entonces no se mejora la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos", Piura, 2023.</p>	<p>VI: Metodología del juego libre en los sectores</p>	<p><b>Momento 1:</b> Planificación y organización  <b>Momento 2:</b> Desarrollo del juego  <b>Momento 3:</b> -Socialización, representación, metacognición y Orden.</p>	<p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo  <b>Diseño de investigación:</b> Pre-experimental con evaluación pre prueba y post prueba.  <b>Tipo:</b> Aplicada  <b>Instrumento de recolección:</b> Guía de observación</p>
<p><b>Problemas específicos</b> ¿Qué resultados se obtienen de la medición de la autonomía antes de la aplicación de la metodología juego libre en los sectores, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”?</p>	<p><b>Objetivos específicos</b> Medir autonomía antes de la aplicación de la metodología juego libre en los sectores, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”.</p>	<p><b>Hipótesis específicas</b> H2. La autonomía en niños de cinco años de educación inicial se encuentra en el nivel inicio antes de la implementación de la Metodología juego libre en los sectores en la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos". H0. La autonomía en niños de cinco años de educación inicial no se encuentra en el nivel inicio antes de la implementación de la Metodología juego libre en los sectores en la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos".</p>	<p>VD: Autonomía</p>	<p><b>Dimensión 1:</b> Se organiza para la realización de actividades cotidianas y juegos  <b>Dimensión 2:</b> Observar y comparar la información  <b>Dimensión 3:</b></p>	<p><b>Validez:</b> el instrumento será validado por 3 expertos en educación inicial.  <b>Confiability:</b> se utilizará el coeficiente Alpha de Cronbach.  <b>Población y Muestra:</b> Está</p>

<p>¿Qué resultados se obtienen de la medición de la autonomía después de la aplicación de la metodología juego libre en los sectores, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”?</p>	<p>Medir la autonomía después de la aplicación de la metodología juego libre en los sectores, en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”.</p>	<p>H3. La autonomía en niños de cinco años de educación inicial se encuentra en el nivel de logro esperado después de la implementación de la Metodología juego libre en los sectores en la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos".</p> <p>H0. La autonomía en niños de cinco años de educación inicial no se encuentra en el nivel de logro esperado después de la implementación de la Metodología juego libre en los sectores en la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos".</p>		<p>Analizar y evaluar la situación de manera efectiva</p> <p><b>Dimensión 4:</b> Toma de decisiones</p> <p><b>Dimensión 5:</b> Resolución de problemas.</p>	<p>conformada por 25 estudiantes de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos".</p>
<p>¿Qué resultados se obtienen de la medición de la autonomía al comparar la pre prueba y post prueba de la aplicación de la metodología juego libre en los sectores en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”?</p>	<p>Comparar los resultados de la pre prueba y post prueba respecto a la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 “María Concepción Ramos Campos”.</p>	<p>H4. Al comparar los resultados antes y después de la implementación de la Metodología juego libre en los sectores se encuentran diferencias significativas respecto a la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos".</p> <p>H0. Al comparar los resultados antes y después de la implementación de la Metodología juego libre en los sectores no se encuentran diferencias significativas respecto a la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos".</p>			

### Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
V.I: Metodología juego libre en los sectores	Es un momento pedagógico en el que los niños utilizando recursos y materiales adecuados incentivan sus capacidades creativas imaginativas a través del juego libre en sectores promoviendo la mejora de su autonomía (MINEDU, 2016)	Se operacionaliza a través de una secuencia de actividades basadas en la metodología del juego libre en los sectores: -Juegos del hogar - Juegos de construcción -Dramatización -Biblioteca -Juegos en miniatura -Juegos tranquilos	<b>Momento 1:</b> Planificación y organización  <b>Momento 2:</b> Desarrollo del juego  <b>Momento 3:</b> -Socialización, representación, metacognición y Orden.	<b>Indicadores del momento 1:</b> ✓ Elección del sector ✓ Tiempo y espacio ✓ Normas de convivencia  <b>Indicadores del momento 2:</b> ✓ Inicio del juego autónomo ✓ Desarrollo de ideas ✓ Conversión de ideas en acción ✓ Cierre del juego  <b>Indicadores del momento 3:</b> ✓ Socialización ✓ Representación ✓ Metacognición ✓ Orden	Se evaluará el desarrollo y cumplimiento de cada una de las actividades/talleres programados.	<b>Técnica:</b> Observación  <b>Instrumento:</b> Guía de observación

V.D: Autonomía	La autonomía en el contexto de educación inicial, según Casimiro (2020) se refiere a la “capacidad del niño o niña para pensar de manera independiente, tomar decisiones basadas en su propio razonamiento y conocimiento, y resolver problemas” (p.18).	La autonomía en el aspecto cognitivo se operacionaliza mediante el logro de cinco capacidades las cuales son: Organizarse para la realización de actividades cotidianas y juegos, analizar y evaluar la situación de manera efectiva, observar y comparar la información, toma de decisiones, y resolución de problemas; Todas contextualizadas para niños de cinco años de edad.	<b>Dimensión 1:</b> Se organiza para la realización de actividades cotidianas y juegos	<b>Indicador 1:</b> Realiza por sí solo su proyecto de juego.	<b>Ítems:</b> 1.-Elige con quien jugar. 2.-Organiza los materiales. 3.-Explica su proyecto de juego.	<b>Técnica:</b> observación <b>Instrumento:</b> Guía de observación  <b>Escala de los ítems</b> -Muy deficiente (1) -Deficiente (2) -Regular (3) -Bueno (4) -Muy bueno (5)	
				<b>Indicador 2:</b> Juega con sus compañeros respetando normas.			4.-Respeto las opiniones de sus compañeros. 5.-Respeto las normas del juego. 6.-Comparte el material.
			<b>Dimensión 2:</b> Observar y comparar información	<b>Indicador 1:</b> Observa atentamente los elementos materiales en el sector de juego.	7.-¿Qué dificultades tuvieron mientras jugaban? 8.- ¿Qué materiales utilizaron?		<b>Técnica:</b> observación <b>Instrumento:</b> Guía de observación  <b>Escala de los ítems</b> -Muy deficiente (1) -Deficiente (2) -Regular (3) -Bueno (4) -Muy bueno (5)
				<b>Indicador 2:</b> Compara las características de diferentes objetos que explora.	9.- ¿Cuéntame cómo los usaron? 10.- ¿Qué harán para la próxima vez?		
			<b>Dimensión 3:</b> Analizar y evaluar la situación de manera efectiva.	<b>Indicador 1:</b> Analiza la situación que se le presenta.	11.-Observa detenidamente cada una de estas imágenes que te propongo (En la primera imagen se observan niños jugando y		<b>Técnica:</b> observación <b>Instrumento:</b> Guía de observación  <b>Escala de los ítems</b>

				compartiendo materiales de un sector y en la segunda imagen todo lo contrario): De acuerdo a la imagen que observas: ¿Dime lo que observas en la imagen? 12.- ¿Cuál es la acción correcta que se debe practicar mientras juegan? ¿Por qué?	-Muy deficiente (1) -Deficiente (2) -Regular (3) -Bueno (4) -Muy bueno (5)
			<b>Indicador 2:</b> Evalúa la situación de manera efectiva.	13.- Explora materiales de diversas maneras, los transforma. 14.-El niño comenta lo que le gustó del juego.	
		<b>Dimensión 4:</b> Toma de decisiones	<b>Indicador 1:</b> Selecciona entre diferentes opciones de juego y demuestra compromiso con su elección	15.- El niño/a permanece en su actividad lúdica.  16. El niño/a por momentos abandona su proyecto de juego y regresa para culminarlo.	<b>Técnica:</b> observación <b>Instrumento:</b> Guía de observación  <b>Escala de los ítems</b> -Muy deficiente (1) -Deficiente (2) -Regular (3) -Bueno (4) -Muy bueno (5)
			<b>Indicador 2:</b> Asume la responsabilidad de sus decisiones y acciones, reconociendo como afectan su experiencia de juego.	17.-El niño/a respeta los acuerdos para desarrollar su juego.  18.-El niño/a identifica como fue su comportamiento durante el juego.	
		<b>Dimensión 5:</b>	<b>Indicador 1:</b>	19.-El niño/a es capaz de	<b>Técnica:</b> observación

			Resolución de problemas	Identifica desafíos u obstáculos dentro del juego.	<p>identificar alguna situación difícil o complicada durante el juego.</p> <p>20.-El niño/o reconoce alguna situación problemática y toma la iniciativa para solucionarlo.</p>	<p><b>Instrumento:</b> Guía de observación</p> <p><b>Escala de los ítems</b></p> <p>-Muy deficiente (1)</p> <p>-Deficiente (2)</p> <p>-Regular (3)</p> <p>-Bueno (4)</p> <p>-Muy bueno (5)</p>
				<p><b>Indicador: 2:</b></p> <p>Participa en la creación y aplicación de soluciones durante el juego.</p>	<p>21.-El niño/a es capaz de proponer alternativas de solución.</p> <p>22.-.El niño/a es capaz de implementar algunas soluciones que el mismo propone.</p>	

### Anexo 3: Fichas técnicas de evaluación

#### FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

- 1.1. Nombre del instrumento : Guía de observación  
 1.2. Sujetos a quién será aplicado : 25 estudiantes de cinco años  
 1.3. Tiempo de aplicación : 2 horas  
 1.4. Autor (es) : Viera García, Tania Ysabel  
 Rivas Orozco, Jessica Lisseth  
 1.5. Fecha de aplicación : Julio del 2023  
 1.6. Número total de ítems : 22 ítems  
 1.7. Objetivo : Medir la autonomía en niños de cinco años.  
 1.8. Dimensiones que evalúa el instrumento : 5 dimensiones  
 1.9. Número de ítems por variable y dimensión (es) :

Variable	Dimensión	Nº de ítems
Autonomía	Se organiza para la realización de actividades cotidianas y juegos.	6 ítems
	Observar y comparar la información	4 ítems
	Analizar y evaluar la situación de manera efectiva	4 ítems
	Toma de decisiones	4 ítems
	Resolución de problemas	4 ítems

1.10. De la calificación

Opción
Muy Deficiente
Deficiente
Regular
Bueno
Excelente

## Anexo 4: Fichas de validación del instrumento

## FICHA TÉCNICA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

## 1. Información del Experto

- 1.1. Nombres y Apellidos: *Angela Martina Bruno Seminario*
- 1.2. Profesión: *Formadora*
- 1.3. Grado Académico y Mención: *Maestría en Investigación y Docencia*
- 1.4. Institución donde trabaja: *Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Pura"*
- 1.5. Celular:
- 1.6. Correo electrónico: *mabruno2963@gmail.com*

## 2. Nombre del Investigador (s):

## 3. Juicio de Experto:

## 3.1. Matriz de coherencia de variables, dimensiones e indicadores

Variable	Dimensiones	Indicadores	Coherencia			Recomendación
			Adecuada (3)	Regular (2)	Inadecuada (1)	
Variable: Autonomía	D1: Se organiza para la realización de actividades cotidianas y juegos.	Indicador 1: Realiza por sí solo su proyecto de juego.	✓			
		Indicador 2: Juega con sus compañeros respetando normas.	✓			
		Indicador 2: Realiza circuitos de manera libre	✓			
	D2: Observar y comparar información.	Indicador 1: Observa atentamente los elementos y materiales en el sector de juego	✓			
		Indicador 2: Compara las características de diferentes objetos que explora.	✓			
	D3: Analizar y evaluar la situación de manera efectiva.	Indicador 1: Analiza la situación que se le presenta.	✓			
		Indicador 2: Evalúa la situación de manera efectiva.	✓			
	D4: Toma de decisiones	Indicador 1: Selecciona entre diferentes opciones de juego y demuestra compromiso con su elección	✓			
		Indicador 2: Asume la responsabilidad de sus decisiones y acciones, reconociendo como	✓			

*Angela Martina Bruno Seminario*

M. Sc. Ángela Martina Bruno Seminario  
C.R.C.P. ID: 0000 0002 3308 4509

		afectan su experiencia de juego.				
	D5: Resolución de problemas	Indicador 1: Identifica desafíos u obstáculos dentro del juego.	✓			
		Indicador 2: Participa en la creación y aplicación de soluciones durante el juego.	✓			

  
M. Sc. Ángela Martínez Bruno Seminario  
ORCID ID: 0000-0002-3308-4509  
Jefatura de Unidad de Investigación

### 3.2. Validez de los ítems

Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
Indicador 1: Realiza por si solo su proyecto de juego.	1.-Elige con quien jugar	✓				✓				
	2.-Organiza los materiales	✓				✓				
	3.-Explica su proyecto de juego	✓				✓				
Indicador 2: Juega con sus compañeros respetando normas.	4.-Respeto las opiniones de sus compañeros.	✓				✓				
	5.-Respeto las normas del juego	✓				✓				
	6.-Comparte el material	✓				✓				
Indicador 1: Observa atentamente los elementos y materiales en el sector de juego	7.-¿Qué dificultades tuvieron mientras jugaban?	✓				✓				
	8.- ¿Qué materiales utilizaron?	✓				✓				
Indicador 2: Compara las características	9.- ¿Cuéntame cómo los usaron?	✓				✓				

  
 M. Sc. Ángela Martina Bruno Seminario  
 ORCID ID: 0000-0002-3308-4509  
 Jefatura de Unidad de Investigación

Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
de diferentes objetos que explora.	10.- ¿Qué harán para la próxima vez?	✓				✓				
Indicador 1: Analiza la situación que se le presenta.	11.- Observa detenidamente cada una de estas imágenes que te propongo (En la primera imagen se observan niños jugando y compartiendo materiales de un sector y en la segunda imagen todo lo contrario): De acuerdo a la imagen que observas: ¿Dime lo que observas en la imagen?	✓				✓				
	12.- ¿Cuál es la acción correcta que se debe practicar	✓				✓				

  
M. Sc. Ángela Martina Bruno Seminario  
ORCID ID: 0000-0002-3308-4509  
Jefatura de Unidad de Investigación

Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
	mientras juegan? ¿Por qué?									
Indicador 2: Evalúa la situación de manera efectiva.	13.- Explora materiales de diversas maneras, los transforma.	✓				✓				
	14.-El niño comenta lo que le gustó del juego.	✓				✓				
Indicador 1: Selecciona entre diferentes opciones de juego y demuestra compromiso con su elección	15.- El niño/a permanece en su actividad lúdica.	✓				✓				
	16. El niño/a por momentos abandona su proyecto de juego y regresa para culminarlo.	✓				✓				
Indicador 2: Asume la responsabilidad de sus decisiones y	17.-El niño/a respeta los acuerdos para desarrollar su	✓				✓				

  
M. Sc. Ángela Martina Bruno Seminario  
ORCID ID: 0000-0002-3308-4509  
Jefatura de Unidad de Investigación

Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
acciones, reconociendo como afectan su experiencia de juego.	18. El niño/a identifica como fue su comportamiento durante el juego.	✓				✓				
Indicador 1: Identifica desafíos u obstáculos dentro del juego.	19.-El niño/a es capaz de identificar alguna situación difícil o complicada durante el juego.	✓				✓				
	20.-El niño/o reconoce alguna situación problemática y toma la iniciativa para solucionarlo.	✓				✓				
Indicador: 2: Participa en la creación y aplicación de soluciones durante el juego.	21.-El niño/a es capaz de proponer alternativas de solución.	✓				✓				
	22.-. El niño/a es capaz de implementar	✓				✓				

  
M. Sc. Ángela Martina Bruno Seminario  
ORCID ID: 0000-0002-3308-4509  
Jefatura de Unidad de Investigación

Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
	algunas soluciones que el mismo propone.									

Evaluado por: *Angela Martina Bruno Seminario*

D.N.I. 02690664 Fecha: *Septiembre 2023* Firma, sello y huella

*Angela*  
M. Sc. Ángela Martina Bruno Seminario  
ORCID ID: 0000-0002-3308-4509  
Jefatura de Unidad de Investigación

**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y VALORACIÓN DE INSTRUMENTO**

Por medio de la presente hago constar que revisado la Ficha Técnica y de la Validez del Instrumento denominado

---

Cuyo objetivo es:

.....

.....

El mismo que permite recoger información para medir la variable Autonomía, y sus dimensiones.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Validación positiva		Validación negativa	
	Muy adecuada	Adecuada	Poco adecuada	Nada adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.		✓		
Pertinencia y coherencia entre variables-dimensión e indicadores.		✓		
Pertinencia del ítem con los indicadores.	✓			
Calidad en la redacción de los ítems		✓		

Fecha:

..... Septiembre 1, 2023

Apellidos y nombres..... Bruno Seminario Angela DNI: 02690664  
Angela

Firma, sello y huella  
  
M. Sc. Angela Martina Bruno Seminario  
ORCID ID: 0000-0002-3308-4509  
Jefatura de Unidad de Investigación

## FICHA TÉCNICA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

### 1. Información del Experto

- 1.1. Nombres y Apellidos: *CECILIND SILVA PEDREZ*
- 1.2. Profesión: *DOCENTE*
- 1.3. Grado Académico y Mención: *MAESTRO*
- 1.4. Institución donde trabaja: *EESPP "PIUES"*
- 1.5. Celular: *965968313*
- 1.6. Correo electrónico: *cecilindsilva99@hotmail.com*

### 2. Nombre del Investigador (s):

### 3. Juicio de Experto:

#### 3.1. Matriz de coherencia de variables, dimensiones e indicadores

Variable	Dimensiones	Indicadores	Coherencia			Recomendación
			Adecuada (3)	Regular (2)	Inadecuada (1)	
Variable: Autonomía	D1: Se organiza para la realización de actividades cotidianas y juegos.	Indicador 1: Realiza por sí solo su proyecto de juego.	<i>X</i>			
		Indicador 2: Juega con sus compañeros respetando normas.	<i>X</i>			
		Indicador 2: Realiza circuitos de manera libre	<i>X</i>			
	D2: Observar y comparar información.	Indicador 1: Observa atentamente los elementos y materiales en el sector de juego				
		Indicador 2: Compara las características de diferentes objetos que explora.	<i>X</i>			
	D3: Analizar y evaluar la situación de manera efectiva.	Indicador 1: Analiza la situación que se le presenta.	<i>X</i>			
		Indicador 2: Evalúa la situación de manera efectiva.	<i>X</i>			
	D4: Toma de decisiones	Indicador 1: Selecciona entre diferentes opciones de juego y demuestra compromiso con su elección	<i>X</i>			
Indicador 2: Asume la responsabilidad de sus decisiones y acciones, reconociendo como		<i>X</i>				

		afectan su experiencia de juego.				
	D5: Resolución de problemas	Indicador 1: Identifica desafíos u obstáculos dentro del juego.	X			
		Indicador 2: Participa en la creación y aplicación de soluciones durante el juego.	X			

  
 Mag. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera  
 COD. M-36-135-6851M









Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
	algunas soluciones que el mismo propone.									

Evaluado por:

D.N.I. 03646547 Fecha: 23 05, 2023 Firma, sello y huella

*Cecilia Alejandrina Situpú Pedrera*  
**Mag. Cecilia Alejandrina Situpú Pedrera**  
**COD. M-36-135-6851M**

**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y VALORACIÓN DE INSTRUMENTO**

Por medio de la presente hago constar que revisado la Ficha Técnica y de la Validez del Instrumento denominado

---

Cuyo objetivo es:

.....  
.....

El mismo que permite recoger información para medir la variable  
....., y sus dimensiones.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Validación positiva		Validación negativa	
	Muy adecuada	Adecuada	Poco adecuada	Nada adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.	X			
Pertinencia y coherencia entre variables-dimensión e indicadores.		X		
Pertinencia del ítem con los indicadores.		X		
Calidad en la redacción de los ítems		X		

Fecha:

23 / 05 / 2023

Apellidos y nombres SILUPU PEDRERA CECILIA DNI: 02646547

Firma, sello y huella

  
Mag. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera  
COD. M-36-135-6851M

## FICHA TÉCNICA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

### 1. Información del Experto

1.1. Nombres y Apellidos: *DELIA FABIOLO BARRAZUELA CORNEJO*

1.2. Profesión: *DOCENTE*

1.3. Grado Académico y Mención: *MAESTRO*

1.4. Institución donde trabaja: *EE SPP- PEUES*

1.5. Celular: *968464900*

1.6. Correo electrónico: *fbarranzuela@hotmail.com*

### 2. Nombre del Investigador (s):

### 3. Juicio de Experto:

#### 3.1. Matriz de coherencia de variables, dimensiones e indicadores

Variable	Dimensiones	Indicadores	Coherencia			Recomendación
			Adecuada (3)	Regular (2)	Inadecuada (1)	
Variable: Autonomía	D1: Se organiza para la realización de actividades cotidianas y juegos.	Indicador 1: Realiza por sí solo su proyecto de juego.	✓			
		Indicador 2: Juega con sus compañeros respetando normas.	✓			
		Indicador 2: Realiza circuitos de manera libre	✓			
	D2: Observar y comparar información.	Indicador 1: Observa atentamente los elementos y materiales en el sector de juego	✓			
		Indicador 2: Compara las características de diferentes objetos que explora.				
	D3: Analizar y evaluar la situación de manera efectiva.	Indicador 1: Analiza la situación que se le presenta.	✓			
		Indicador 2: Evalúa la situación de manera efectiva.	✓			
	D4: Toma de decisiones	Indicador 1: Selecciona entre diferentes opciones de juego y demuestra compromiso con su elección	✓			
		Indicador 2: Asume la responsabilidad de sus decisiones y acciones, reconociendo como	✓			

  
 Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo  
 DNI: 41194956

		afectan su experiencia de juego.				
	D5: Resolución de problemas	Indicador 1: Identifica desafíos u obstáculos dentro del juego.	/			
		Indicador 2: Participa en la creación y aplicación de soluciones durante el juego.	/			



Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo  
DNI: 41194956

### 3.2. Validez de los ítems

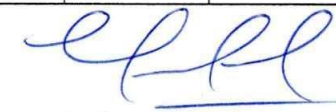
Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
Indicador 1: Realiza por sí solo su proyecto de juego.	1.-Elige con quien jugar		/							
	2.-Organiza los materiales		/							
	3.-Explica su proyecto de juego		/							
Indicador 2: Juega con sus compañeros respetando normas.	4.-Respetar las opiniones de sus compañeros.		/							
	5.-Respetar las normas del juego		/							
	6.-Comparte el material		/							
Indicador 1: Observa atentamente los elementos y materiales en el sector de juego	7.-¿Qué dificultades tuvieron mientras jugaban?		/							
	8.- ¿Qué materiales utilizaron?		/							
Indicador 2: Compara las características	9.- ¿Cuéntame cómo los usaron?		/							

  
**Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo**  
 DNI: 41194956

Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
de diferentes objetos que explora.	10.- ¿Qué harán para la próxima vez?		✓							
Indicador 1: Analiza la situación que se le presenta.	11.- Observa detenidamente cada una de estas imágenes que te propongo (En la primera imagen se observan niños jugando y compartiendo materiales de un sector y en la segunda imagen todo lo contrario): De acuerdo a la imagen que observas: ¿Dime lo que observas en la imagen?		✓							
	12.- ¿Cuál es la acción correcta que se debe practicar		✓							

  
**Mg. Fabiola Barranzuela Cornejo**  
 DNI: 41194956

Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
	mientras juegan? ¿Por qué?		/							
Indicador 2: Evalúa la situación de manera efectiva.	13.- Explora materiales de diversas maneras, los transforma.		/							
	14.-El niño comenta lo que le gustó del juego.		/							
Indicador 1: Selecciona entre diferentes opciones de juego y demuestra compromiso con su elección	15.- El niño/a permanece en su actividad lúdica.		/							
	16. El niño/a por momentos abandona su proyecto de juego y regresa para culminarlo.		/							
Indicador 2: Asume la responsabilidad de sus decisiones y	17.-El niño/a respeta los acuerdos para desarrollar su juego.		/							



Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo  
DNI: 41194956

Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
acciones, reconociendo como afectan su experiencia de juego.	18. El niño/a identifica como fue su comportamiento durante el juego.		/							
Indicador 1: Identifica desafíos u obstáculos dentro del juego.	19.-El niño/a es capaz de identificar alguna situación difícil o complicada durante el juego.		/							
	20.-El niño/o reconoce alguna situación problemática y toma la iniciativa para solucionarlo.		/							
Indicador: 2: Participa en la creación y aplicación de soluciones durante el juego.	21.-El niño/a es capaz de proponer alternativas de solución.		/							
	22.-. El niño/a es capaz de implementar		/							

  
 Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo  
 DNI: 41194956

Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
	algunas soluciones que el mismo propone.		/							

Evaluado por: BARRAZUELA CORNEJO DELIA FEBLIA

D.N.I. 41199956 Fecha: 23 / 09 / 2023

Firma, sello y huella



Mg. Delia Febliola Barranzuela Cornejo  
DNI: 41199956

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y VALORACIÓN DE INSTRUMENTO

Por medio de la presente hago constar que revisado la Ficha Técnica y de la Validez del Instrumento denominado

---

Cuyo objetivo es:

.....  
.....  
El mismo que permite recoger información para medir la variable  
....., y sus dimensiones.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Validación positiva		Validación negativa	
	Muy adecuada	Adecuada	Poco adecuada	Nada adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.		✓		
Pertinencia y coherencia entre variables-dimensión e indicadores.		✓		
Pertinencia del ítem con los indicadores.		✓		
Calidad en la redacción de los ítems		✓		

Fecha:

23 / 09 / 2023

Apellidos y nombres..... BARRANZUELA CORNEJO DELIA DNI: 41194956

  
Firma, sello y huella

-----  
Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo  
DNI: 41194956

### Anexo 3: Instrumento de recolección de datos

<b>Nombre y Apellidos</b>	
<b>Aula</b>	

<b>Nombre y apellidos</b>					
<b>Aula</b>					
<b>GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA AUTONOMÍA</b>					
<b>DIMENSIÓN/INDICADOR/ITEMS</b>	<b>ESCALA DE VALORES</b>				
<b>DIMENSIÓN 1: SE ORGANIZA PARA LA REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES COTIDIANAS Y JUEGOS</b>					
<b>Indicador 1: Realiza por sí solo su proyecto de juego.</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Muy deficiente</b>
1.-Elige con quien jugar					
2.-Organiza los materiales					
3.-Explica su proyecto de juego					
<b>Indicador 2: Juega con sus compañeros respetando normas.</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Muy deficiente</b>
4.-Respetar las opiniones de sus compañeros.					
5.-Respetar las normas del juego					
6.-Comparte el material					
<b>DIMENSIÓN 2: OBSERVAR Y COMPARAR LA INFORMACIÓN</b>					
<b>Indicador 1: Observa atentamente los elementos y materiales en el sector de juego.</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Muy deficiente</b>
7.-¿Qué dificultades tuvieron mientras jugaban?					
8.- ¿Qué materiales utilizaron?					
<b>Indicador 2: Compara las características de diferentes objetos que explora.</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Muy deficiente</b>
9.- ¿Cuéntame cómo los usaron?					
10.-¿Qué harán para la próxima vez?					
<b>DIMENSIÓN 3: ANALIZAR Y EVALUAR LA SITUACIÓN DE MANERA EFECTIVA.</b>					
<b>Indicador 1: Analiza la situación que se le presenta.</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Muy deficiente</b>

11.-Observa detenidamente cada una de estas imágenes que te propongo (En la primera imagen se observan niños jugando y compartiendo materiales de un sector y en la segunda imagen todo lo contrario): De acuerdo a la imagen que observas: ¿Dime lo que observas en la imagen?					
12.- ¿Cuál es la acción correcta que se debe practicar mientras juegan? ¿Por qué?					
<b>Indicador 2: Evalúa la situación de manera efectiva.</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Muy deficiente</b>
13. Explora materiales de diversas maneras, los transforma.					
14.-El niño comenta lo que le gustó del juego.					
<b>DIMENSIÓN 4: TOMA DE DECISIONES</b>					
<b>Indicador 1: Selecciona entre diferentes opciones de juego y demuestra compromiso con su elección</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Muy deficiente</b>
15.- El niño/a permanece en su actividad lúdica.					
16. El niño/a por momentos abandona su proyecto de juego y regresa para culminarlo.					
<b>Indicador 2: Asume la responsabilidad de sus decisiones y acciones, reconociendo como afectan su experiencia de juego.</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Muy deficiente</b>
17. El niño/a respeta los acuerdos para desarrollar su juego.					
18. El niño/a identifica como fue su comportamiento durante el juego.					
<b>DIMENSIÓN 5: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b>					
<b>Indicador 1: Identifica desafíos u obstáculos dentro del juego.</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Muy deficiente</b>
19.-El niño/a es capaz de identificar alguna situación difícil o complicada durante el juego.					
20.-El niño/a reconoce alguna situación problemática y toma la iniciativa para solucionarlo.					
<b>Indicador: 2: Participa en la creación y aplicación de soluciones durante el juego.</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Muy deficiente</b>
21. El niño/a es capaz de proponer alternativas de solución.					
22.-El niño/a es capaz de implementar algunas soluciones que el mismo propone.					

*Nota:* se presentan los indicadores e ítems para evaluar la autonomía en niños de 5 años

Fuente: Elaboración propia

#### Anexo 4

##### *Rangos y puntajes para evaluar los niveles de logro de la autonomía*

Dimensiones /Variable	Niveles de logro			
	En inicio (C)	En proceso (B)	Logro esperado (A)	Logro destacado (AD)
D1:Se organiza para la realización de actividades y juegos	[6-11]	[12-18]	[19-24]	[25-30]
D2:Observar y comparar la información.	[4-8]	[9-12]	[13-17]	[18-20]
D3:Analizar y evaluar la situación de manera efectiva.	[4-8]	[9-12]	[13-17]	[18-20]
D4: Toma de decisiones	[4-8]	[9-12]	[13-17]	[18-20]
D5: Resolución de problemas	[4-8]	[9-12]	[13-17]	[18-20]
Autonomía	[22-43]	[44-66]	[67-88]	[89-110]

*Nota:* los niveles de logro se tomaron de la Resolución Vice Ministerial 00094-2020.

Fuente: Elaboración propia

#### Anexo 5:

##### *Descripción de los niveles de logro*

Escala	Descripción
AD	<b>Logro destacado:</b> Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado
A	<b>Logro esperado:</b> Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado
B	<b>En proceso:</b> Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo
C	<b>En inicio:</b> Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

*Nota:* se describen las características del niño, según nivel de logro alcanzado.

Fuente: Resolución Vice Ministerial 00094-2020 (p.14).



### Anexo 6: Bases de datos

RESULTADOS PRE-TEST: VARIABLE AUTONOMÍA																												
Código	D1: Se organiza para la realización de actividades cotidianas y juegos.						Total	D2: Observar y comparar la información				Total	D3: Analizar y evaluar la situación de manera efectiva				Total	D4: Toma de decisiones				Total	D5: Resolución de problemas				Total	Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	D1	P7	P8	P9	P10	D2	P11	P12	P13	P14	D3	P15	P16	P17	P18	D4	P19	P20	P21	P22	D5	VAR
1	2	3	1	2	2	2	12	2	1	2	3	8	2	2	2	2	8	2	2	1	2	7	2	1	2	3	8	43
2	1	3	2	1	2	2	11	2	3	2	3	10	2	3	3	3	11	2	1	3	3	9	2	2	2	3	9	50
3	2	1	2	2	2	1	10	3	2	1	1	7	3	2	2	1	8	2	2	2	2	8	3	2	2	1	8	41
4	1	2	1	2	1	2	9	2	2	1	2	7	3	2	1	2	8	2	2	3	2	9	2	2	2	2	8	41
5	3	3	4	2	3	4	19	3	2	3	3	11	4	3	3	3	13	2	3	3	2	10	3	3	3	4	13	66
6	1	2	2	1	1	2	9	1	2	2	3	8	2	2	2	3	9	2	1	2	3	8	2	2	2	3	9	43
7	1	1	2	2	1	1	8	1	2	1	2	6	1	2	1	2	6	3	2	1	2	8	1	2	1	2	6	34
8	2	3	1	1	2	2	11	2	2	3	2	9	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	1	2	2	2	7	43
9	1	2	3	2	3	2	13	3	2	2	3	10	3	2	2	3	10	2	2	3	2	9	2	2	2	1	7	49
10	3	2	1	2	1	1	10	2	2	2	2	8	2	2	1	2	7	2	2	2	2	8	2	1	2	2	7	40
11	1	2	2	1	2	2	10	2	2	1	2	7	2	2	2	2	8	2	1	2	2	7	1	2	2	2	7	39
12	3	2	4	3	4	3	19	3	4	3	4	14	3	3	3	4	13	4	3	4	3	14	3	3	4	3	13	73
13	1	2	2	2	1	1	9	2	3	3	2	10	2	2	3	2	9	2	2	2	2	8	2	3	3	2	10	46
14	2	3	1	3	2	2	13	2	3	2	2	9	2	2	2	2	8	3	2	3	2	10	2	2	2	2	8	48
15	1	2	2	1	2	1	9	2	1	2	3	8	2	3	2	3	10	2	1	2	3	8	2	2	2	2	8	43

16	1	2	1	2	2	1	9	2	3	2	2	9	2	2	2	2	8	2	2	2	1	7	2	3	3	2	10	43
17	1	3	1	2	1	2	10	1	2	2	1	6	1	3	1	1	6	2	2	2	2	8	2	2	2	1	7	37
18	2	2	1	2	1	1	9	2	1	2	2	7	2	1	2	2	7	2	1	2	2	7	2	1	3	2	8	38
19	1	2	1	2	1	1	8	2	2	1	2	7	2	2	1	2	7	2	2	2	2	8	1	2	2	2	7	37
20	2	1	2	3	3	2	13	2	3	3	2	10	2	3	3	2	10	3	3	3	2	11	2	2	2	2	8	52
21	1	2	1	1	2	1	8	2	2	2	1	7	2	2	2	1	7	2	2	2	1	7	2	2	2	1	7	36
22	1	2	3	2	3	2	13	1	2	3	2	8	1	2	3	2	8	2	2	3	2	9	2	2	3	2	9	47
23	1	2	1	2	1	1	8	2	2	1	2	7	1	2	2	2	7	2	2	1	2	7	2	2	2	2	8	37
24	2	3	2	1	3	1	12	3	2	3	3	11	3	2	3	3	11	3	2	3	2	10	3	3	3	3	12	56
25	1	2	1	1	2	1	8	2	1	3	2	8	2	1	2	2	7	2	1	3	2	8	2	1	2	2	7	38

RESULTADOS POS-TEST: VARIABLE AUTONOMÍA																												
Código	D1: Se organiza para la realización de actividades cotidianas y juegos.						Total	D2: Observar y comparar la información				Total	D3: Analizar y evaluar la situación de manera efectiva				Total	D4: Toma de decisiones				Total	D5: Resolución de problemas				Total	Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	D1	P7	P8	P9	P10	D2	P11	P12	P13	P14	D3	P15	P16	P17	P18	D4	P19	P20	P21	P22	D5	VAR
1	4	3	4	3	3	4	21	4	3	4	3	14	4	4	3	4	15	4	4	3	4	15	5	4	4	3	16	81
2	5	4	3	4	4	4	24	3	4	4	4	15	4	4	5	4	17	5	4	3	4	16	4	3	2	3	12	84
3	2	2	3	2	3	2	14	4	3	4	3	14	4	4	4	4	16	4	4	5	5	18	5	4	5	5	19	81
4	3	5	4	3	4	5	24	4	4	3	5	16	3	4	4	4	15	4	3	4	4	15	5	4	4	4	17	87
5	4	5	5	5	4	5	28	5	4	5	4	18	5	4	5	5	19	5	4	5	4	18	5	3	4	5	17	100
6	4	4	4	2	4	5	23	4	4	5	3	16	5	4	5	4	18	5	3	4	3	15	4	5	3	5	17	89
7	3	4	3	4	4	5	23	4	4	5	5	18	3	4	5	4	16	4	3	5	4	16	5	4	3	4	16	89
8	4	3	4	4	4	5	24	3	3	2	3	11	3	4	5	4	16	4	3	4	5	16	4	4	4	4	16	83
9	4	4	4	4	5	4	25	3	2	3	2	10	2	2	3	2	9	3	3	3	2	11	3	2	2	3	10	65
10	4	4	4	4	3	5	24	3	4	4	5	16	4	4	3	4	15	4	4	3	4	15	4	5	4	4	17	87
11	5	4	3	4	4	4	24	4	3	4	3	14	4	4	5	5	18	5	4	3	4	16	4	3	4	4	15	87
12	5	4	5	4	3	4	25	5	5	4	5	19	4	5	5	4	18	4	5	5	5	19	4	5	5	4	18	99
13	3	5	4	3	4	5	24	4	3	4	3	14	4	4	4	4	16	4	3	4	4	15	5	4	4	3	16	85
14	2	2	2	2	2	2	12	3	4	3	3	13	3	4	3	3	13	5	4	5	4	18	3	2	2	3	10	66
15	4	4	4	2	4	5	23	5	4	5	4	18	5	4	4	5	18	5	3	4	3	15	5	4	5	5	19	93
16	3	3	2	3	3	3	17	4	4	5	3	16	5	4	3	4	16	4	3	5	4	16	5	4	4	4	17	82

17	4	3	4	4	4	5	24	4	4	5	4	17	3	4	5	4	16	4	3	4	5	16	5	3	4	5	17	90
18	4	4	3	4	4	4	23	3	4	3	4	14	3	4	5	4	16	4	5	4	4	17	4	5	3	5	17	87
19	3	4	3	4	3	3	20	3	2	3	2	10	2	2	3	2	9	3	2	3	3	11	5	4	3	4	16	66
20	4	3	4	5	4	5	25	3	4	4	5	16	4	4	3	4	15	4	4	3	4	15	4	4	4	4	16	87
21	3	3	2	3	2	3	16	5	4	4	5	18	4	5	4	4	17	4	5	3	4	16	4	5	5	4	18	85
22	5	4	5	5	4	5	28	4	3	4	3	14	4	3	5	3	15	5	5	5	5	20	4	5	4	4	17	94
23	3	3	3	2	3	3	17	5	4	5	4	18	5	4	5	4	18	3	4	3	3	13	4	5	4	4	17	83
24	4	3	4	4	4	3	22	2	3	3	3	11	3	2	3	2	10	3	2	2	3	10	3	3	2	3	11	64
25	4	4	3	4	3	4	22	5	4	4	4	17	5	4	4	5	18	3	4	3	3	13	4	5	4	5	18	88

## Anexo 7. Autorización para la Aplicación de Instrumento

### CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

Yo, Tania Ysabel Viera García con DNI 44194657, en mi calidad de investigador de la ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA PIURA , certifico que se aplicaron los instrumentos de recolección de datos para la tesis titulada "**Metodología juego libre en los sectores y su efecto en la autonomía en niños en una Institución Educativa Inicial en Piura, 2023.** .

El instrumento aplicado fue Guía de Observación aplicado a niños de 5 años de edad del aula Esperanza . La aplicación de estos instrumentos se realizó entre el 25 de setiembre y el 13 de octubre del 2023, con una muestra de 25 participantes, seleccionados mediante un pre y post test.

Se garantizó el consentimiento informado de los participantes, respetando su derecho a la privacidad y confidencialidad de la información proporcionada. Se siguieron los protocolos éticos establecidos por la IEI María Concepción Ramos Campos 001.

Se adjunta como anexo 1 el listado de participantes .

En Piura, a los 4 días del mes de agosto de 2025.



Luisa S. Martino Ortiz  
DOCTORA EN EDUCACIÓN  
CPP# 322852

---

Prof. Tania Y. Viera García  
Investigador

---

Dra: Luisa Martino Ortiz  
Directora IE 001 "MCRC"

## Anexo 8: Plan de intervención

### DISEÑO DEL PLAN DE INTERVENCIÓN

#### 1.1. DATOS GENERALES:

- **Denominación del plan de intervención:**

Me divierto con mis amigos reorganizando e implementando los sectores del aula.

- **Institución Educativa:**

001 "María Concepción Ramos Campos

- **Beneficiarios:**

Niños y Niñas de 5 años

- **Duración:** 25 de setiembre al 13 de octubre

#### 1.2. Justificación del plan

Este plan de intervención se basa en la aplicación de un proyecto de aprendizaje enfocados a desarrollar la autonomía en los niños el cual está estructurado en un total de 15 actividades diseñada de manera progresiva y adaptada a las necesidades y características de los niños.

Cada actividad incorpora diferentes proyectos de juegos para poder desarrollar la autonomía en los niños permitiéndole analizar, evaluar situaciones de manera efectiva para la toma de decisiones y la resolución de problemas, lo cual lo lograra a través de las interacciones positivas que tenga con sus compañeros y su maestra haciendo de él un momento placentero y de aprendizaje.

#### 1.3. Objetivos del plan

- Desarrollar la autonomía mediante la aplicación de la metodología del juego libre según MINEDU.
- Ejecutar actividades enfocadas a la organización del juego, observación y comparación de la información permitiéndole analizar, evaluar situaciones de manera efectiva para la toma de decisiones y la resolución de problemas.

#### 1.4. Matriz curricular de la intervención pedagógica: proyectos de aprendizaje

DENOMINACIÓN DE LOS PROYECTOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS ESPECÍFICOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Me divierto con mis amigos reorganizando e implementando los sectores del aula.</p>	<p>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p> <p>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</p> <p>“LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Propone y colabora en actividades colectivas en el nivel de aula e IE orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.</p> <p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su inter - locutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer.</p> <p>Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>Participa en</p>	<p><b>Guía de observación</b></p>

	<p>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p> <p>“</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<p>conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).</p>	
	<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<p>Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p>	
	<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE</p>		<p>Representa ideas acerca de sus</p>	

	<p><b>FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</b></p> <p><b>“INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS”</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul> <p>Problematiza situaciones para hacer indagación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseña estrategias para hacer indagación.</li> <li>• Genera y registra datos o información.</li> <li>• Analiza datos e información.</li> <li>• Evalúa y comunica</li> </ul>	<p>vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).</p> <p>establecen relaciones entre los materiales que han traído para elaborar sus propias creaciones para implementar el sector de música para luego mencionar el criterio que uso para agrupar</p> <p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como</p>	
--	--	--	--	--

			<p>“cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno</p> <p>Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés que genera interrogantes, o para resolver un problema planteado.</p>	
--	--	--	---	--

**1.5. Matriz de evaluación e Indicadores de resultado en relación con las hipótesis de INVESTIGACIÓN y que tienen que ver con los EFECTOS DE LA INTERVENCIÓN PARA REVERTIR la problemática identificada.**

<b>HIPOTESIS DE INVESTIGACION</b>	<b>RESULTADOS ESPERADOS</b>
<p><b>HIPOTESIS ESPECIFICA 1:</b></p> <p><b>H1. La autonomía en niños de cinco años de educación inicial se encuentra en el nivel inicio antes de la implementación de la Metodología juego libre en los sectores en la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos".</b></p> <p><b>H0. La autonomía en niños de cinco años de educación inicial no se encuentra en el nivel inicio antes de la implementación de la Metodología juego libre en los sectores en la Institución Educativa Inicial N°001</b></p>	<p>Los niños de 5 años de la Institución Educación N°001 “María Concepción Ramos Campo” inicial se encuentra en el nivel inicio antes de la implementación de la Metodología juego libre en los sectores por lo tanto rechaza la hipótesis nula.</p>

"María Concepción Ramos Campos".	
<p><b>HIPOTESIS DE INVESTIGACION 2</b></p> <p><b>H2.</b> La autonomía en niños de cinco años de educación inicial se encuentra en el nivel logro esperado después de la implementación de la Metodología juego libre en los sectores en la Institución Educativa Inicial. N°001 "María Concepción Ramos Campos".</p> <p><b>H0.</b> La autonomía en niños de cinco años de educación inicial no se encuentra en el nivel de logro esperado después de la implementación de la Metodología juego libre en los sectores en la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos".</p>	<p>Los niños de 5 años de la institución educativa N°001 "María Concepción Ramos Campos, se encuentra en el nivel logro esperado después de la implementación de la Metodología juego libre en los sectores. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula.</p>
<p><b>HIPOTESIS DE INVESTIGACION 3</b></p> <p><b>H3.</b> Al comparar los resultados antes y después de la implementación de la Metodología juego libre en los sectores se encuentran diferencias significativas respecto a la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos".</p> <p><b>H0.</b> Al comparar los resultados antes y después de la implementación de la Metodología juego libre en los sectores no se encuentran diferencias significativas respecto a la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°001 "María Concepción Ramos Campos".</p>	<p>Los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 001 "María Concepción Ramos Campos" al comparar los resultados antes y después de la implementación de la Metodología juego libre en los sectores se encuentran diferencias significativas respecto a la autonomía. Por lo tanto, rechaza la hipótesis nula.</p>

1.6. Diseño de Proyecto de aprendizaje.

# PROYECTO DE APRENDIZAJE

## "ME DIVIERTO CON MIS AMIGOS REORGANIZANDO E IMPLEMENTANDO NUESTROS SECTORES DEL AULA"

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL	: PIURA
1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	: N.º 001 MARIA CONCEPCIÓN RAMOS CAMPOS
1.3. LUGAR	: AV CUSHING S/N
1.4 EDAD	: 5 AÑOS
1.4. SECCIÓN	: ESPERANZA
1.5. DIRECTORA	: LUISA MARTINO ORTIZ
1.6. PROFESORAS	: JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO TANIA YSABEL VIERA GARCIA
1.7 DURACIÓN	: DEL 25 DE SETIEMBRE AL 13 DE OCTUBRE DEL 2023



### II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

En la I.E.I. N° 001 – María Concepción Ramos Campos, se observa que el aula de 5 años “Esperanza” los sectores están establecidos, como el sector de hogar, el sector de lectura y el sector de construcción, pero se observa también que los materiales se encuentran en mal estado por el uso diario que le dan los niños, lo cual hace que sea necesario implementarlos para que sean más interesantes y atractivos. Por tal motivo hemos logrado observar el desinterés de los estudiantes ya que no cuentan con diversos materiales, que despierten en ellos las ganas de jugar, crear y desarrollar su imaginación durante la hora del juego libre.

Por ello es necesario reorganizar los sectores del aula con diversos materiales, como también establecer nuevos sectores dentro y fuera del aula, lo cual permitirá involucrar nuevamente a los niños y padres de familia en este proyecto, ya que los sectores son necesarios porque ayudan a los niños a desarrollar sus habilidades y capacidades a través del juego libre en las diferentes áreas, reconociendo además que los niños aprenden desde un rol protagónico en la construcción de sus aprendizajes.

Al culminar el proyecto tendremos nuestros sectores reorganizados e implementados. Lo cual nos permitirá desarrollar la autonomía mediante la metodología del juego libre. Permitiendo mejorar la convivencia y clima positivo en el aula para el aprendizaje significativo, como también generar que los niños tomen decisiones, resuelvan de problemas, la toma decisiones por si solos, sea organizado y desarrollen su imaginación y creatividad. Logrando así la participación activa de los niños quienes serán los protagonistas en este proyecto de aprendizaje pues ellos aportarán ideas y se convertirán en pequeños constructores de sus materiales.

Por ello hemos considerado trabajar este proyecto con la finalidad de sensibilizar a los niños y niñas, padres de familia sobre la importancia de implementar nuestros sectores con materiales estructurados y no estructurados y de reciclaje, los cuales deben tener un buen uso y cuidado por parte de los niños.

Para esto, hemos planteado las siguientes preguntas retadoras: ¿Por qué creen que nuestros materiales están maltratados? ¿Qué podemos hacer para que nuestros sectores tengan muchos materiales? ¿Cómo podemos conseguir más juguetes para los sectores? ¿Con qué materiales podríamos hacerlos? ¿Dónde podemos ubicar los sectores nuevos de nuestra aula?

### **III. PRODUCTO:**

- ♣ Reorganización de los sectores del aula.
- ♣ Dibujos de los niños.
- ♣ Carteles de los nombres de los sectores
- ♣ Organización del aula.

#### IV. PRE-PLANIFICACIÓN:

¿QUÉ QUIERO HACER?	¿PARA QUÉ LO QUIERO HACER?	¿CÓMO LO QUIERO HACER?
<p>Que los niños y niñas reorganicen los sectores de su aula, utilizando materiales estructurados, no estructurados y de reciclaje. A través de grupos de trabajo y la guía de la maestra.</p>	<p>Para que los niños jueguen en la hora del juego libre en los sectores, y desarrollen habilidades, comunicativas, resolución de problemas, desarrollen su creatividad e imaginación durante el juego; y a la vez promover el cuidado de los diversos materiales y una sana convivencia, un buen trato entre compañeros y maestra. Logrando a la vez la práctica de las normas y que desde pequeños asuman responsabilidades dentro del aula</p>	<p>A través de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diálogos entre los niños.</li> <li>- Recojo de las propuestas sobre como haremos el trabajo.</li> <li>- Identificando que responsabilidades desean cumplir.</li> <li>- Escuchando sus opiniones de dónde ubicar tal o cual sector.</li> <li>- Valorando sus dibujos, grafismos y demás elementos decorativos para nuestros sectores.</li> <li>- Incentivando el trabajo en equipo, de diálogos y de la toma de decisiones.</li> </ul>

## V. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIAS	ESTANDAR/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	<p><b>ESTANDAR:</b> Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.</p> <p><b>CAPACIDADES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	Propone y colabora en actividades colectivas en el nivel de aula e IE orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.	Colabora en actividades colectivas para cuidar el material e implementar sus cajas temáticas.

<p><b>COMUNICACIÓN</b></p>	<p>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</p>	<p><b>ESTANDAR:</b> Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y para verbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente<sup>12</sup> y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.</p> <p><b>CAPACIDADES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul> <p><b>ESTANDAR:</b> Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información</p>	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios,</p>	<p>Se comunica de manera pertinente, expresando sus ideas para la planificación del proyecto, teniendo en cuenta las normas de convivencia.</p> <p>Participa utilizando palabras de uso frecuente para dar ideas y poner el nombre a sus sectores. Participa en conversaciones, hace preguntas y responde sobre lo que le interesa saber para identificar y ubicar un nuevo sector dentro o fuera del aula. Crea un cuento</p>
----------------------------	---	---	--	--

<p><b>COMUNICACIÓN</b></p>	<p>“LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”</p>	<p>contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p> <p><b>CAPACIDADES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<p>como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).</p>	<p>utilizando las imágenes, y cuenta por sí mismo o a través de un adulto de que tratara su cuento.</p>
<p><b>COMUNICACIÓN</b></p>	<p>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”</p>	<p><b>ESTANDAR:</b></p> <p>Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.</p> <p><b>CAPACIDADES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<p>Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p> <p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el</p>	<p>Explora sus ideas imaginativas y diversos materiales de su entorno, para representar y vivenciar lo que ha creado.</p> <p>Representa sus ideas, mediante la dramatización el cuento que ha</p>

			movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	creado.
--	--	--	---	---------

<p><b>MATEMATIC A</b></p>	<p><b>“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”</b></p>	<p><b>ESTANDAR:</b> Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.</p> <p><b>CAPACIDADES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<p>establecen relaciones entre los materiales que han traído para elaborar sus propias creaciones para implementar el sector de música para luego mencionar el criterio que uso para agrupar</p>	<p>Compara y relaciona objetos, al observar sus características y agrupar aquellos que considera similares.</p> <p>Agrupar los peces de acuerdo a sus características.</p> <p>Ubica los objetos en los sectores que les corresponde y</p>
-------------------------------	--	--	--	---

	<b>“RESUELVE</b>	<b>ESTANDAR:</b> Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y	
--	------------------	--	--	--



<p><b>CIENCIAS Y TECNOLOGI A</b></p>		<p><b>CAPACIDADES:</b>          Problematiza situaciones para hacer indagación.  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseña estrategias para hacer indagación.</li> <li>• Genera y registra datos o información.</li> <li>• Analiza datos e información.</li> <li>• Evalúa y comunica</li> </ul> </p>	<p>Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés que genera interrogantes, o para resolver un problema planteado.</p>	<p>sector de agua y arena.          Utiliza los materiales del sector de agua y arena para construir su proyecto de juego resolviendo problemas que se le presente.</p>
--	--	--	---	---

## VI. NEGOCIACION CON LOS NIÑOS Y NIÑAS:

QUE HAREMOS	COMO LO HAREMOS	QUE NECESITAMOS

## VII. ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derecho	Los docentes promueven formas de participación estudiantil que permitan el desarrollo de competencias ciudadanas, articulando acciones con la familia y comunidad en la búsqueda del bien común.

<b>Enfoque al bien común</b>	Los estudiantes comparten siempre los bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (recursos, materiales, instalaciones, tiempo, actividades, conocimientos)
<b>Enfoque Búsqueda de la Excelencia</b>	Docentes y estudiantes se esfuerzan por superarse, buscando objetivos que representen avances respecto de su actual nivel de posibilidades en determinados ámbitos de desempeño

### **VIII. SECUENCIAS DE ACTIVIDADES:**

LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
<b>25 – 09 – 2023</b> Planificamos nuestro proyecto	<b>26 – 09 – 2023</b> Elaboramos materiales para implementar nuestros sectores	<b>27 – 09 - 2023</b> Observamos que sector nos falta para implementar en el aula	<b>28 – 09 – 2023</b> Implementación el sector agua y arena	<b>29 – 09 - 2023</b> Elaboramos materiales para implementar el sector de Música
LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES

<b>02 – 10 – 2023</b> <b>Organizamos</b> <b>nuestras cajas</b> <b>temáticas</b>	<b>03 – 10 – 2023</b> <b>Organizamos</b> <b>nuestros sectores del</b> <b>aula</b>	<b>04 – 10 - 2023</b> <b>Mis sectores tienen</b> <b>nombre</b>	<b>05 – 10 – 2023</b> <b>Jugamos a hacer</b> <b>castillos de arena.</b>	<b>06 – 10 – 2023</b> <b>Jugamos a la pesca.</b>
<b>LUNES</b>	<b>MARTES</b>	<b>MIERCOLES</b>	<b>JUEVES</b>	<b>VIERNES</b>
<b>09– 10 – 2023</b> <b>Jugamos a la</b> <b>orquesta</b>	<b>10 – 10 – 2023</b> <b>Creamos un cuento</b>	<b>11 – 10 - 2023</b> <b>Dramatizamos el cuento</b> <b>leído</b>	<b>12 – 10 – 2023</b> <b>Me divierto jugando</b> <b>a ser ...</b>	<b>13 – 10 – 2023</b> <b>Reflexionamos lo aprendido</b>

### **IX.- EVALUACION:**

- Técnica: Observación
- Instrumento: Lista de Cotejos

## **X. MATERIALES BASICOS Y RECURSOS A UTILIZAR:**

- ✚ Currículo Nacional de Educación Básica, CNEB, 2019 (MINEDU)
- ✚ Guía Docente para la Aplicación Curricular de los Proyectos de Aprendizaje.
- ✚ Guía de Orientación para desarrollar proyectos de aprendizaje en educación inicial, Asociación,
- ✚ La planificación en la Educación Inicial. Guía de orientaciones, Amauta Impresiones Comerciales S. A. C. 2022
- ✚ El juego simbólico en la hora del juego libre de sectores, Amauta Impresiones Comerciales S. A. C. 2022
- ✚ Orientaciones para el docente.
- ✚ Guías o Recursos.

---

DIRECTORA  
LUISA MARTINO ORTIZ

---

DOCENTE  
JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO

---

DOCENTE  
TANIA YSABLE VIERA GARCIA

### 1.7. Diseño de las actividades de aprendizaje

## SESION DE APRENDIZAJE N.º 01

**ACTIVIDAD** : Planificamos nuestro proyecto

**FECHA**: 25 de setiembre de 2023

**DOCENTE** : JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO  
TANIA YSABEL VIERA GARCIA

**PROPOSITO** : Las niñas y los niños expresan sus ideas, intereses y necesidades para planificar el proyecto y las actividades que desean realizar respetando las ideas de sus compañeros.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
C O M U N I C A C I O N	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	-Obtiene información del texto oral -Infiere, interpreta información del texto oral -Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.	Se comunica de manera pertinente, expresando sus ideas para la planificación del proyecto, teniendo en cuenta las normas de convivencia.	Actividades propuestas por los niños

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS MATERIALES</b>
RECIBIMIENTO	Recepción de los niños y niñas, saludo, ubican su lonchera y agenda en su lugar, registran su asistencia. Se incentiva a los niños y niñas para el saludo se le ayuda a colocar sus materiales en el lugar correspondiente, si es necesario	Niños(as) Docente
RUTINA	Canto de saludo, verifican fecha y tiempo, distribución de responsabilidades, acuerdos, la noticia del día, uso de los SS.HH, lavado y secado de manos.	Niños(as) Docente
JUEGO LIBRE	<p><b>PRIMER MOMENTO: PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b></p> <p>Se inicia con una asamblea, diálogo con los niños por diez minutos, sobre 3 aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>La elección de los sectores</b> Se les brinda la posibilidad de expresar ¿Qué les gustaría para jugar? ¿En qué sector desean jugar? ¿Con qué materiales desean jugar? ¿Y con quién les interesaría compartir el juego?</li> <li>♣ <b>El tiempo y el espacio</b> Se acuerda con los niños el tiempo y el espacio donde van a trabajar. Se les hace recordar a los niños que diez minutos antes de terminar el juego, serán avisados; para que sepan que es tiempo de ir terminando lo que están jugando.</li> <li>♣ <b>Las normas de convivencia</b> Se conversa con los niños para recordar las normas de convivencia durante el juego.</li> </ul> <p><b>SEGUNDO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Los niños inician su proyecto de juego y lo desarrollan usando su imaginación.</li> <li>♣ La docente acompaña y da soporte.</li> </ul> <p><b>TERCER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, META COGNICIÓN Y ORDEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>Socialización:</b> Sentados en círculo, en asamblea, se les brinda un tiempo para que los niños que desean verbalicen y socialicen con todo el grupo ¿A qué jugaron? ¿Con quién es lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?, y ¿Qué pasó en el transcurso de su juego? Se aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación.</li> <li>♣ <b>Representación:</b> Se invita a los niños a representar lo que jugaron, pueden hacerlo de manera individual o grupal, a través de los diversos lenguajes: pintura, dibujo, modelado sobre lo que más les gustó o de lo que más recuerdan</li> </ul>	Material de los Sectores

	<p>de la experiencia.</p> <p>♣ <b>Meta cognición:</b> Se retoma el diálogo para realizar la meta cognición, los niños responden algunas preguntas: ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</p> <p>♣ <b>Ordenando los sectores:</b> La docente con una actitud activa, cálida y alegre ayuda a que los niños asuman la responsabilidad del orden como un momento agradable y necesario para así lograr que este hábito se instale con mayor rapidez.</p>	
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b> Colocar en el aula diversos materiales de los sectores distribuidos por el piso, ingresan los estudiantes y al observar los materiales de esa forma, la docente aprovecha para iniciar el diálogo.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> Los niños sentados en semi círculo comentan sobre lo que observan, la docente formula varias preguntas como: ¿Cómo se encuentran los materiales? ¿Quiénes habrán dejado así los materiales? ¿Qué pasaría si dejamos los materiales así cómo está? ¿Qué podemos hacer para que se vean ordenada el aula? ¿Cómo se sienten cuando el aula esta desordenada?</p> <p><b>PROBLEMATIZACION:</b> Realizamos las siguientes preguntas: ¿Cómo podemos reorganizar nuestros sectores del aula para que esta ordenada y se vea bonita? ¿De qué manera podemos implementar nuestros sectores? ¿Quiénes nos podrán apoyar en la elaboración de materiales para nuestros sectores? ¿Con que otros sectores les gustaría contar en el aula?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Que las niñas y los niños expresen sus ideas, intereses y necesidades para planificar el proyecto y las actividades que desean realizar respetando las ideas y opiniones de sus compañeros. Los niños mencionan algunos acuerdos para iniciar la actividad.</p>	Imágenes Adivinanzas.
D E S A R R O L L O	<p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b> De manera ordenada los niños se acercan observar cada sector de nuestra aula, y manipulan los materiales para identificar cómo se encuentran los materiales de cada sector que hay en nuestra aula. Nos reunimos nuevamente en asamblea para conversar sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Nombran en qué estado se encuentran sus materiales de los sectores.</li> <li>✓ Por qué es importante cuidar los materiales.</li> <li>✓ Que materiales les gustaría tener en los sectores.</li> <li>✓ Nombran si desean cambiar de ubicación los sectores.</li> <li>✓ Nombran si les gustaría implementar otros sectores dentro o fuera del aula.</li> </ul> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Se dialoga con los niños y niñas que vamos a iniciar con un nuevo proyecto “ME DIVIERTO CON MIS AMIGOS</li> </ul>	Recorrido por la escuela

	<p>REORGANIZANDO E IMPLEMENTANDO NUESTROS SECTORES DEL AULA”</p> <p>Por ello vamos a realizar diferentes actividades para compartir con nuestros compañeros, nuestros papitos y mamitas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Recogemos las inquietudes de los niños y niñas y las plasmamos en un proyecto:</li> </ul> <table border="1" data-bbox="428 426 1182 606"> <tr> <td data-bbox="428 426 683 499">¿Qué haremos?</td> <td data-bbox="683 426 938 499">¿Cómo lo haremos?</td> <td data-bbox="938 426 1182 499">¿Qué necesitaremos?</td> </tr> <tr> <td data-bbox="428 499 683 606"></td> <td data-bbox="683 499 938 606"></td> <td data-bbox="938 499 1182 606"></td> </tr> </table> <p>Luego que hemos terminado de escribir sus ideas. Planteamos algunas preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Quién me puede explicar de manera sencilla lo que vamos a realizar?</li> <li>• ¿Cómo creen que se verá el aula al terminar el proyecto?</li> <li>• Finalmente leemos nuestro cuadro de negociación para agregar algo en caso faltara. Si es necesario de aumentar alguna actividad, si ellos no la propusieron, planteamos preguntas que nos ayuden podría ser, por ejemplo</li> <li>• ¿Creen que será importante tener un cuadro de responsabilidades?</li> <li>• Pedimos que representen cómo creen que quedará el aula organizada.</li> </ul> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO</b></p> <p>de manera voluntaria los niños exponen lo que ha dibujado, después la maestra realizara estas preguntas:</p> <p>¿Qué actividades realizaremos? ¿para qué nos servirá lo que aprendimos hoy?</p> <p>Juntos con los niños y niñas lee las actividades propuestas.</p>	¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitaremos?				<p>Papelotes</p> <p>Plumones</p>
¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitaremos?						
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué actividades realizaremos? ¿Para qué nos servirá lo que no aprendido hoy? ¿Les gustó aprender?</p>	<p>Diálogo</p>						
<b>ASEO REFRIGERIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavado de manos utilizando adecuadamente los útiles de aseo.</li> <li>• Oración de agradecimiento.</li> <li>• Prácticas de hábitos de alimentación.</li> <li>• Uso de elementos de mesa servilleta, individual, normas, otros.</li> </ul>	<p>Agua, jabón y toalla</p> <p>Loncheras</p>						
RECREO	<p>Acuerdos de convivencia.</p> <p>*Salen al patio a realizar juegos libres en forma individual y grupal, bajo la supervisión de la docente</p>	<p>Juegos</p>						
RUTINA	<p>*Lavado de manos y rostro, utilizando adecuadamente los útiles de aseo.</p>	<p>Agua, jabón y toalla</p>						

TALLER DE DRAMATIZACIÓN		
INICIO	<p>Los niños se reúnen en asamblea y establecen los acuerdos para realizar el taller de manera ordenada y así evitar accidentes</p> <p>Los niños y las niñas se sientan de manera formando un círculo, les comunicamos a los estudiantes que hoy día vamos a realizar el arte dramático y recordamos los acuerdos del aula.</p> <p>Luego les contamos a los niños y niñas que jugaremos a la cajita mágica.</p> <p>-comunicamos que vamos a realizar el juego a la cajita mágica y qué de esa cajita saldrán algunos animales fantásticos ¿Quiénes serán?</p>	Niños y docente
DESARROLLO	<p>Decimos que vamos a los niños y niñas que se transformen en una cajita muy cerradita y que solo podían ser abiertas con la voz de la magia del bosque. Estas cajitas guardan muchos personajes.</p> <p>-Tienen que estar atentos para escuchar en que animalito se transformará.</p> <p>-Que las cajitas se conviertan en un elefante caminan como elefante ahora el elefante tiene hambre necesita comer, el elefante necesita tomar agua, el elefante emite sonidos, así sucesivamente se va transformarse..... Luego preguntamos vamos mencionando diferentes animales y diferentes acciones, que ellos también proponen.</p> <p>-Finalmente las cajitas se transforman en los niños del aula.</p>	Cajita mágica Niños Docente
CIERRE	<p>Los estudiantes se sientan en la asamblea para dialogar sobre lo realizado ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Qué podrían cambiar del juego?</p> <p>-Dibujan sobre lo realizado, expresan lo que dibujaron.</p> <p>-Decimos a los estudiantes que ellos propongan en que animalitos más pueden imitar.</p> <p><b>REFLEXIÓN</b></p> <p>Los niños reunidos en asamblea junto con la docente expresan de manera libre ¿cómo se te ha sentido? ¿Qué te gusto más? ¿Qué les costó más realizar?</p>	Colores, crayolas, plumones, etc..

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE CALOR				
DOCENTE:	JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO TANIA YSABEL VIERA GARCIA			
AULA:	5 AÑOS – ESPERANZA			
FECHA:	25 DE SETIEMBRE DE 2023			
COMPETENCIA:	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA			
DESEMPEÑO:	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Se comunica de manera pertinente, expresando sus ideas para la planificación del proyecto, teniendo en cuenta las normas de convivencia.			
	ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	AGUILAR VÁSQUEZ, THAISA LEONELA			
2	ANCAJIMA GONZALES, SERGIO ADRIÁN			
3	BECERRA NAVARRETE, ADRIANO GAEL			
4	CAPITÁN JIMENEZ, ANNA LUCIA			
5	CÓRDOVA OROZCO, MATHIAS			
6	FLORES ORDINOLA, KHYLER JEHORAN			
7	GONZALES FERIA, LIAM FRANCO			
8	GRILLO ARAUJO, MAX ANDRÉ			
9	GUERRERO VILELA, CARLOS MANUEL ALEXANDER			
10	GUTIÉRREZ GARRILLO, SEBASTIÁN JOSUE			
11	HUANCAS TOMANGUILLA, LUCAS MATHIAS			
12	LÓPEZ VARGAS, EZAID ADDRIEL			
13	MIO CARBONERO, JORGE FRANCHESCO			
14	MOGOLLÓN MOREY, ALÍ JARED			
15	NÚÑEZ CARHUAPOMA, KENIN MOISES			
16	PACHERRE YPANAQUÉ, MANUEL SAMIN			
17	PALOMINO SEMINARIO, DIMAS GABRIEL			
18	PASACHE CRESPO, HAKIM GAEL			
19	PEÑA VÍLCHEZ, RAFAELLA ANTHUANET			
20	SÁNCHEZ ALAMA, KARINA ANTHONELA			
21	TORRES FARÍAS, GAEL SALVADOR			
22	VELAYARCE ADANAQUÉ, OSCAR JOAQUÍN			
23	YAMO MOGOLLÓN, CARLOS ALONSO BENJAMÍN			
24	YARLEQUE ALBURQUEQUE, VALENTINA MAIBETH			
25	YOVERA AYMAR, KRISTEL NAOMI			

## Actividad de Aprendizaje N° 02

**NOMDRE:** Elaboramos materiales para implementar nuestros sectores.

**FECHA:** 26 de setiembre

**PROFESORA:** JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO


**TANIA YSABEL VIERA GARCIA**

**PROPOSITO:** Que los niños elaboren materiales utilizando los objetos que han traído para implementar sus sectores.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
<b>MATEMATICA</b>	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	-Traduce cantidades o expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	Establecen relaciones entre los materiales que han traído para elaborar sus propias creaciones para implementar el sector de música para luego mencionar el criterio que uso para agrupar	Establecen relaciones entre los materiales que han traído para elaborar sus propias creaciones para implementar sus sectores.	Que los niños elaboren materiales utilizando los objetos que han traído para implementar sus sectores.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
RECIBIMIENTO	Recepción de los niños y niñas, saludo, ubican su lonchera y agenda en su lugar, registran su asistencia. Se incentiva a los niños y niñas para el saludo se le ayuda a colocar sus materiales en el lugar correspondiente, si es necesario	Niños(as) Docente
RUTINA	Canto de saludo, verifican fecha y tiempo, distribución de responsabilidades, acuerdos, la noticia del día, uso de los SS.HH, lavado y secado de manos.	Niños(as) Docente
JUEGO LIBRE	<b>PRIMER MOMENTO: PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b> Se inicia con una asamblea, diálogo con los niños por diez minutos, sobre 3 aspectos: ♣ <b>La elección de los sectores</b> Se les brinda la posibilidad de expresar ¿Qué les gustaría para jugar? ¿En qué sector desean jugar? ¿Con qué materiales desean jugar?	Material de los Sectores

	<p>¿Y con quién les interesaría compartir el juego?</p> <p>♣ <b>El tiempo y el espacio</b> Se acuerda con los niños el tiempo y el espacio donde van a trabajar. Se les hace recordar a los niños que diez minutos antes de terminar el juego, serán avisados; para que sepan que es tiempo de ir terminando lo que están jugando.</p> <p>♣ <b>Las normas de convivencia</b> Se conversa con los niños para recordar las normas de convivencia durante el juego.</p> <p><b>SEGUNDO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <p>♣ Los niños inician su proyecto de juego y lo desarrollan usando su imaginación.</p> <p>♣ La docente acompaña y da soporte.</p> <p><b>TERCER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, META COGNICIÓN Y ORDEN</b></p> <p>♣ <b>Socialización:</b> Sentados en círculo, en asamblea, se les brinda un tiempo para que los niños que desean verbalicen y socialicen con todo el grupo ¿A qué jugaron? ¿Con quienes lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?, y ¿Qué pasó en el transcurso de su juego? Se aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación.</p> <p>♣ <b>Representación:</b> Se invita a los niños a representar lo que jugaron, pueden hacerlo de manera individual o grupal, a través de los diversos lenguajes: pintura, dibujo, modelado sobre lo que más les gustó o de lo que más recuerdan de la experiencia.</p> <p>♣ <b>Meta cognición:</b> Se retoma el diálogo para realizar la meta cognición, los niños responden algunas preguntas: ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</p> <p>♣ <b>Ordenando los sectores:</b> La docente con una actitud activa, cálida y alegre ayuda a que los niños asuman la responsabilidad del orden como un momento agradable y necesario para así lograr que este hábito se instale con mayor rapidez.</p>	
--	---	--

INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b> La maestra les comenta que hoy ellos al igual que ella ha traído diversos materiales que han recolectado en casa con ayuda de mamá.</p>  <p>La maestra muestra los materiales que ha traído y les pregunta</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Qué materiales han traído ustedes? Los niños van mencionando los materiales que han traído ¿Todas las cajas que han traído serán del mismo tamaño? ¿Han traído muchas botellas o pocas? ¿Para qué creen que ha traído estos objetos? Luego de escuchar sus respuestas la maestra les dirá.</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Qué materiales podemos elaborar con estos objetos que han traído? ¿Por es importante reutilizar los objetos que ya no utilizan en casa? ¿Para qué nos servirán estos materiales? ¿Qué otros materiales podemos utilizar para decorar estos materiales?</p> <p><b>PROPOSITO:</b> Que los niños elaboren materiales utilizando los objetos que han traído para implementar sus sectores.</p>	
DESARROLLO	<p><b>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS</b></p> <p>La maestra les comenta que el día de hoy ellos se convertirán en grandes constructores; ya que con los materiales que han traído y la creatividad que cada uno tiene realizan grandes construcciones y ¿Cómo la podrán realizar?</p> <p><b>REPRESENTACIÓN</b></p> <p>La maestra pide a los niños que pongan sobre la mesa los materiales que han traído.</p> <p>Los niños observan sus materiales que tienen en el aula y las que han traído de casa como: cajas de diferentes tamaños, botellas de plástico, triplay, tarros de leche, etc... Y respondan a la siguiente pregunta: ¿Qué construcciones pueden realizar con los materiales que han traído?</p> <p>La maestra invita a los niños a observar el escritorio donde se encuentran sus útiles para que observen que otros materiales pueden utilizar para decorar lo que ellos han traído.</p> <p>Los niños escogen el material como:</p> <p>Temperas, cintas, papelotes, hojas arcolor, etc...</p> <p>La maestra con la estrategia de simón manda, los agrupa de acuerdo a la cantidad de niños que han asistido a la clase del día de hoy.</p> <p>Los niños se ubicados en sus mesas de trabajo... inician el trabajo de pintar, forrar los materiales que han traído, decorándolos según su creatividad e imaginación.</p> <p><b>FORMALIZACIÓN Y REFLEXIÓN</b></p> <p>Luego la maestra indica a los niños que, al terminar sus construcciones, lo observe con detenimiento, que mire cada detalle, cada pieza y el lugar en el que ha colocado cada una de ellas y que le describan la construcción que ha realizado. De tal manera que se le brinde la</p>	Cajas de diferentes tamaños Botellas plásticas Tarros de leche Triplay maderas Temperas, cintas, papelotes, hojas arcolor, etc...

	<p>oportunidad para que la niña o el niño utilice expresiones relacionadas</p> <p><b>TRANSFERENCIA</b></p> <p>La maestra para finalizar la actividad, después de realizar la descripción de su construcción, les pide que dibuje lo que ha construido. Lo pueden hacer de manera individual o grupal donde si han hecho una sola construcción entre todas la puedan graficar de ser posible según las características de los niños y niñas.</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué actividades realizaremos? ¿Para qué nos servirá lo que no aprendido hoy? ¿Les gustó aprender?</p>	Diálogo
<b>ASEO REFRIGERIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavado de manos utilizando adecuadamente los útiles de aseo.</li> <li>• Oración de agradecimiento.</li> <li>• Prácticas de hábitos de alimentación.</li> </ul> <p>Uso de elementos de mesa servilleta, individual, normas, otros.</p>	Agua, jabón y toalla Loncheras
<b>RECREO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acuerdos de convivencia.</li> <li>• *Salen al patio a realizar juegos libres en forma individual y grupal, bajo la supervisión de la docente</li> </ul>	Juegos
<b>RUTINA</b>	<p>*Lavado de manos y rostro, utilizando adecuadamente los útiles de aseo.</p>	Agua, jabón y toalla
<b>TALLER PSICOMOTRICIDAD:</b>		
<b>INICIO</b>	<p><b>ASAMBLEA:</b></p> <p>Los niños se reúnen en asamblea y establecen los acuerdos y cuidado del material para el taller. Observan y exploran el material de trabajo.</p>	Docente Niños
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>EXPRESIÓN MOTRIZ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra les da las orientaciones para realizar el taller y limita el espacio a de trabajo:</li> <li>- Los niños se ubican en el espacio.</li> <li>- La maestra pone una canción para que los niños la escuchen y disfruten de la canción mientras realizan el taller</li> <li>- Los niños ubicados en el espacio reciben un globo con el cual</li> <li>- realizan movimientos evitando que el globo caiga al suelo.</li> </ul> <p><b>RELAJACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- los niños se ubican en círculo y realizan ejercicios de relajación, para luego hacer la técnica de la vela... realizando ejercicios de respiración. Al terminar reposan por unos minutos</li> </ul>	Docente Niños Música Parlante globos

CIERRE	<b>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO:</b> Los niños representan mediante un dibujo lo que realizaron en taller Los niños reunidos en asamblea junto con la docente expresan de manera libre ¿cómo se te has sentido? ¿Qué te gusto más? ¿Qué les costó más realizar?	Niños, maestra
--------	---	-------------------

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE CALOR				
DOCENTE:	JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO TANIA YSABEL VIERA GARCIA			
AULA:	5 AÑOS – ESPERANZA			
FECHA:	26 DE OCTUBRE DE 2023			
COMPETENCIA:	“RESUELVE CANTIDAD PROBLEMAS DE ”			
DESEMPEÑO:	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Los niños establecen relaciones entre los materiales que han traído para elaborar sus propias creaciones para implementar sus sectores.			
	ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	AGUILAR VÁSQUEZ, THAISA LEONELA			
2	ANCAJIMA GONZALES, SERGIO ADRIÁN			
3	BECERRA NAVARRETE, ADRIANO GAEL			
4	CAPITÁN JIMENEZ, ANNA LUCIA			
5	CÓRDOVA OROZCO, MATHIAS			
6	FLORES ORDINOLA, KHYLER JEHORAN			
7	GONZALES FERIA, LIAM FRANCO			
8	GRILLO ARAUJO, MAX ANDRÉ			
9	GUERRERO VILELA, CARLOS MANUEL ALEXANDER			
10	GUTIÉRREZ GARRILLO, SEBASTIÁN JOSUE			
11	HUANCAS TOMANGUILLA, LUCAS MATHIAS			
12	LÓPEZ VARGAS, EZAID ADDRIEL			
13	MIO CARBONERO, JORGE FRANCHESCO			
14	MOGOLLÓN MOREY, ALÍ JARED			
15	NÚÑEZ CARHUAPOMA, KENIN MOISES			
16	PACHERRE YPANAQUÉ, MANUEL SAMIN			
17	PALOMINO SEMINARIO, DIMAS GABRIEL			
18	PASACHE CRESPO, HAKIM GAEL			
19	PEÑA VÍLCHEZ, RAFAELLA ANTHUANET			
20	SÁNCHEZ ALAMA, KARINA ANTHONELA			
21	TORRES FARIÁS, GAEL SALVADOR			
22	VELAYARCE ADANAQUÉ, OSCAR JOAQUÍN			
23	YAMO MOGOLLÓN, CARLOS ALONSO BENJAMÍN			
24	YARLEQUE ALBURQUEQUE, VALENTINA MAIBETH			
25	YOVERA AYMAR, KRISTEL NAOMI			

## SESION DE APRENDIZAJE N.º 03

**ACTIVIDAD** : Observamos que sector nos falta para implementar en el aula

**FECHA**: 27/10/23

**DOCENTE** : JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO

TANIA YSABEL VIERA GARCIA

**PROPOSITO** : Las niñas y los niños participen en dialogo para identificar y ubicar un nuevo sector en el aula.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
<b>C O M U N I C A C I Ó N</b>	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	-Obtiene información del texto oral -Infiere, interpreta información del texto oral -Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	Participa en conversaciones, hace preguntas y responde sobre lo que le interesa saber para identificar y ubicar un nuevo sector dentro o fuera del aula.	Participa en el dialogo para identificar y ubicar un nuevo sector dentro o fuera del aula

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
RECIBIMIENTO	Recepción de los niños y niñas, saludo, ubican su lonchera y agenda en su lugar, registran su asistencia. Se incentiva a los niños y niñas para el saludo se le ayuda a colocar sus materiales en el lugar correspondiente, si es necesario	Niños(as) Docente
RUTINA	Canto de saludo, verifican fecha y tiempo, distribución de responsabilidades, acuerdos, la noticia del día, uso de los SS.HH, lavado y secado de manos.	Niños(as) Docente
	<b>PRIMER MOMENTO: PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b> Se inicia con una asamblea, diálogo con los niños por diez minutos, sobre 3 aspectos: <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>La elección de los sectores</b></li> </ul> Se les brinda la posibilidad de expresar ¿Qué les gustaría para jugar?	Material de

<p><i>JUEGO LIBRE</i></p>	<p>¿En qué sector desean jugar? ¿Con qué materiales desean jugar? ¿Y con quién les interesaría compartir el juego?</p> <p>♣ <b>El tiempo y el espacio</b> Se acuerda con los niños el tiempo y el espacio donde van a trabajar. Se les hace recordar a los niños que diez minutos antes de terminar el juego, serán avisados; para que sepan que es tiempo de ir terminando lo que están jugando.</p> <p>♣ <b>Las normas de convivencia</b> Se conversa con los niños para recordar las normas de convivencia durante el juego.</p> <p><b>SEGUNDO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <p>♣ Los niños inician su proyecto de juego y lo desarrollan usando su imaginación.</p> <p>♣ La docente acompaña y da soporte.</p> <p><b>TERCER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, META COGNICIÓN Y ORDEN</b></p> <p>♣ <b>Socialización:</b> Sentados en círculo, en asamblea, se les brinda un tiempo para que los niños que desean verbalicen y socialicen con todo el grupo ¿A qué jugaron? ¿Con quién es lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?, y ¿Qué pasó en el transcurso de su juego? Se aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación.</p> <p>♣ <b>Representación:</b> Se invita a los niños a representar lo que jugaron, pueden hacerlo de manera individual o grupal, a través de los diversos lenguajes: pintura, dibujo, modelado sobre lo que más les gustó o de lo que más recuerdan de la experiencia.</p> <p>♣ <b>Meta cognición:</b> Se retoma el diálogo para realizar la meta cognición, los niños responden algunas preguntas: ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</p> <p>♣ <b>Ordenando los sectores:</b> La docente con una actitud activa, cálida y alegre ayuda a que los niños asuman la responsabilidad del orden como un momento agradable y necesario para así lograr que este hábito se instale con mayor rapidez.</p>	<p><i>los Sectores</i></p>
<p>INICIO</p>	<p><b>MOTIVACIÓN:</b> Los niños reunidos en asamblea con la maestra, quien los motiva diciendo que el día de hoy ha llegado una nueva amiguita al aula, quien tiene muchas ganas de hacer un recorrido por el aula y por el colegio. Los niños muy contentos saludan a su nueva amiguita quien se llama Sarita, y les dice que junto con ellos va a observar que sectores tienen dentro de su aula porque ella viene de visita de otros colegios y</p>	<p>maestras niños</p>

	<p>tiene muchas cosas nuevas que quiere compartir con ellos (Fotos). Los niños junto con Sarita observan los sectores que hay dentro de su aula.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Por qué es importante que nuestra aula cuente con diferentes sectores? ¿Cuántos sectores hay en su aula... y les gustaría contar con otros sectores? ¿Saben cómo se llaman los sectores con los que no cuentan ustedes en su aula, mencionen sus nombres?</p> <p><b>PROBLEMATIZACION:</b> la docente escucha atenta las respuestas de sus niños para luego realizar las siguientes preguntas: ¿Con que otros sectores les gustaría contar en el aula? ¿Contamos con suficiente espacio en el aula para ubicar estos sectores? ¿Dónde los ubicaremos? ¿Qué podemos hacer para implementar estos sectores?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Que las niñas y los niños participen en dialogo para identificar y ubicar un nuevo sector en el aula.</p> <p>Los niños mencionan algunos acuerdos para iniciar la actividad.</p>	títtere
DESARROLLO	<p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <p>Sarita les muestra unas fotos que les ha traído para compartir con ellos, los niños atentos observan y responden a las siguientes preguntas: ¿Qué imágenes han observado? ¿Con qué sectores nuevos te gustaría contar para jugar y aprender? ¿Por qué te gustaría implementar estos nuevos sectores? ¿Todos los sectores se encuentran dentro del aula? Sarita invita a que los niños observen su aula y les pregunta ¿El espacio de su aula nos permitirá ubicar más sectores? ¿Qué podemos hacer para que nuestra aula este más amplia y puedan ubicar otros sectores nuevos? ¿En qué lugar o espacio fuera del aula ubicarías el sector agua y arena? ¿Qué debemos hacer para identificar los espacios para sus nuevos sectores?</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p> <p>Los niños junto a sarita y a la maestra recuerdan nuevamente los acuerdos para salir fuera del aula y evitar algún accidente y así el recorrido sea agradable para todos.</p> <p>Los niños hacen un recorrido por su escuela para identificar un espacio para poder implementar el sector de agua y arena.</p> <p>Ingresan a su aula y se reúnen en asamblea nuevamente para escoger y mencionar con que nuevos sectores les gustaría contar.</p> <p>Los niños mencionan en que espacio piensan ubicar sus nuevos sectores y con qué materiales van a implementar y van a necesitar para su elaboración. La maestra anota en un papelote.</p> <p>La maestra al terminar les menciona la importancia y los beneficios que tiene organizar e implementar nuevos sectores en el aula, como también hacer uso de las cajas temáticas.</p> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO</b></p> <p>Pedimos que representen cómo creen que quedará el aula organizada e implementada con sus nuevos sectores.</p> <p>De manera voluntaria los niños exponen lo que ha dibujado.</p>	<p>Títtere fotos de diferentes sectores Recorrido por el aula y la escuela</p> <p>papelote plumones</p> <p>Hojas colores lápiz</p>
CIERRE	¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué actividades realizaremos? ¿Para qué nos servirá lo que no aprendido	Diálogo

	hoy? ¿Les gustó aprender?	
<b>ASEO REFRIGERIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavado de manos utilizando adecuadamente los útiles de aseo.</li> <li>• Oración de agradecimiento.</li> <li>• Prácticas de hábitos de alimentación.</li> <li>• Uso de elementos de mesa servilleta, individual, normas, otros.</li> </ul>	Agua, jabón y toalla Loncheras
RECREO	Acuerdos de convivencia. *Salen al patio a realizar juegos libres en forma individual y grupal, bajo la supervisión de la docente	Juegos
RUTINA	*Lavado de manos y rostro, utilizando adecuadamente los útiles de aseo.	Agua, jabón y toalla

<b>TALLER DE MUSICA</b> <b>“Bailamos música de la selva peruana”</b>		
INICIO	<p><b>- PLANIFICACIÓN:</b></p> <p>Los niños se reúnen en asamblea y establecen los acuerdos para realizar el taller de manera ordenada y así evitar accidentes</p> <p>La docente les comenta que hoy observaran y escucharan un cuento</p>	Niños y docente
DESARROLLO	<p><b>ESCUCHA ACTIVA:</b></p> <p>La maestra les da las orientaciones para realizar nuestro taller: Los niños se ubican en el espacio. Escuchan el cuento la canción “Anaconda”. Realizan de manera autónoma movimientos al ritmo de la música</p> <p><b>INTERNALIZACIÓN:</b></p> <p>Los niños en compañía de la docente bailan al ritmo de la canción y crean una coreografía pequeña. Los niños y las niñas disfrutan de un momento agradable y comparten como se sienten al bailar una canción peruana.</p>	<p>Parlante canción Niños</p> <p>Docente</p>
CIERRE	<p><b>EXPRESIÓN:</b></p> <p>Los niños y niñas narran las experiencias que han vivido en el transcurso del taller ¿cómo se han sentido durante el taller? ¿Qué canción bailaron el día de hoy? ¿Cómo se te han sentido? ¿Qué te gusto más? ¿Qué les costó más realizar?</p>	<p>Video del cuento “Nerea y la planta que se secó”.</p>

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE CALOR				
DOCENTE:	JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO TANIA YSABEL VIERA GARCIA			
AULA:	5 AÑOS – ESPERANZA			
FECHA:	27 DE SETIEMBRE DE 2023			
COMPETENCIA:	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA			
DESEMPEÑO:	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Participa en conversaciones, hace preguntas y responde sobre lo que le interesa saber para identificar y ubicar un nuevo sector dentro o fuera del aula.			
	ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	AGUILAR VÁSQUEZ, THAISA LEONELA			
2	ANCAJIMA GONZALES, SERGIO ADRIÁN			
3	BECERRA NAVARRETE, ADRIANO GAEL			
4	CAPITÁN JIMENEZ, ANNA LUCIA			
5	CÓRDOVA OROZCO, MATHIAS			
6	FLORES ORDINOLA, KHYLER JEHORAN			
7	GONZALES FERIA, LIAM FRANCO			
8	GRILLO ARAUJO, MAX ANDRÉ			
9	GUERRERO VILELA, CARLOS MANUEL ALEXANDER			
10	GUTIÉRREZ GARRILLO, SEBASTIÁN JOSUE			
11	HUANCAS TOMANGUILLA, LUCAS MATHIAS			
12	LÓPEZ VARGAS, EZAID ADDRIEL			
13	MIO CARBONERO, JORGE FRANCHESCO			
14	MOGOLLÓN MOREY, ALÍ JARED			
15	NÚÑEZ CARHUAPOMA, KENIN MOISES			
16	PACHERRE YPANAQUÉ, MANUEL SAMIN			
17	PALOMINO SEMINARIO, DIMAS GABRIEL			
18	PASACHE CRESPO, HAKIM GAEL			
19	PEÑA VÍLCHEZ, RAFAELLA ANTHUANET			
20	SÁNCHEZ ALAMA, KARINA ANTHONELA			
21	TORRES FARÍAS, GAEL SALVADOR			
22	VELAYARCE ADANAQUÉ, OSCAR JOAQUÍN			
23	YAMO MOGOLLÓN, CARLOS ALONSO BENJAMÍN			
24	YARLEQUE ALBURQUEQUE, VALENTINA MAIBETH			
25	YOVERA AYMAR, KRISTEL NAOMI			

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°04

### I. DATOS INFORMATIVOS:

NOMDRE: implementamos en sector de arena y agua

. FECHA: 28 de setiembre

PROFESORA: JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO

TANIA YSABEL VIERA GARCIA

**PROPOSITO:** Que los niños elaboren materiales utilizando los objetos que han traído para implementa

### III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:


AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Ciencia y Tecnología	<i>“Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos”</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problematisa situaciones para hacer indagación</li> <li>• Diseña estrategias para hacer indagación.</li> <li>• Genera y registra datos o información.</li> <li>• Analiza datos e información.</li> <li>• Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.</li> </ul>	<p>. Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés que le genera interrogantes.</li> <li>• Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos o fenómenos naturales que observa y/o explora, y establece relaciones entre ellos. Registra la información de diferentes formas (dibujos, fotos,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantea soluciones que pueden dar como alternativa frente al problema de no tener un arenero en nuestro sector</li> <li>• Comenta como elaborara su areneros y los materiales a usar</li> <li>• Obtiene y registra información en su cuaderno de indagación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra su registro a través de dibujos, escritos desde su nivel, comenta la comparación que hizo de la información obtenida con sus hipótesis y explica: ¿cómo se elaboró su arenero ?</li> </ul>

		<p>modelados).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compara su respuesta inicial con respecto al objeto, ser vivo o hecho de interés, con la información obtenida posteriormente.</li> <li>• Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte sus resultados. Utiliza sus registros (dibujos, fotos u otras formas de representación, como el modelado) o lo hace verbalmente. Ejemplo: Juan explica sus dibujos sobre donde viven las hormigas a los demás compañeros.</li> </ul>		
--	--	---	--	--

## V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<i>MOMENTOS</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ESTRATEGIAS</b></li> </ul>	
RECIBIMIENTO	<p>Recepción de los niños y niñas, saludo, ubican su lonchera y agenda en su lugar, registran su asistencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se incentiva a los niños y niñas para el saludo se le ayuda a colocar sus materiales en el lugar correspondiente, si es necesario</li> </ul>	
RUTINA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canto de saludo, verifican fecha y tiempo, distribución de responsabilidades, acuerdos, la noticia del día, uso de los SS.HH, lavado y secado de manos.</li> </ul>	
<i>JUEGO LIBRE</i>	<p><b>PRIMER MOMENTO: PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b> Se inicia con una asamblea, diálogo con los niños por diez minutos, sobre 3 aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>La elección de los sectores</b> Se les brinda la posibilidad de expresar ¿Qué les gustaría para jugar? ¿En qué sector desean jugar? ¿Con qué materiales desean jugar? ¿Y con quién les interesaría compartir el juego?</li> <li>♣ <b>El tiempo y el espacio</b></li> </ul>	

	<p>Se acuerda con los niños el tiempo y el espacio donde van a trabajar.</p> <p>Se les hace recordar a los niños que diez minutos antes de terminar el juego, serán avisados; para que sepan que es tiempo de ir terminando lo que están jugando.</p> <p>♣ <b>Las normas de convivencia</b></p> <p>Se conversa con los niños para recordar las normas de convivencia durante el juego.</p> <p><b>SEGUNDO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <p>♣ Los niños inician su proyecto de juego y lo desarrollan usando su imaginación.</p> <p>♣ La docente acompaña y da soporte.</p> <p><b>TERCER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, META COGNICIÓN Y ORDEN</b></p> <p>♣ <b>Socialización:</b></p> <p>Sentados en círculo, en asamblea, se les brinda un tiempo para que los niños que desean verbalicen y socialicen con todo el grupo ¿A qué jugaron? ¿Con quienes lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?, y ¿Qué pasó en el transcurso de su juego?</p> <p>Se aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación.</p> <p>♣ <b>Representación:</b></p> <p>Se invita a los niños a representar lo que jugaron, pueden hacerlo de manera individual o grupal, a través de los diversos lenguajes: pintura, dibujo, modelado sobre lo que más les gustó o de lo que más recuerdan de la experiencia.</p> <p>♣ <b>Meta cognición:</b></p> <p>Se retoma el diálogo para realizar la meta cognición, los niños responden algunas preguntas: ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</p> <p>♣ <b>Ordenando los sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente con una actitud activa, cálida y alegre ayuda a que los niños asuman la responsabilidad del orden como un momento agradable y necesario para así lograr que este hábito se instale con mayor rapidez.</li> </ul>	
<p><b>INICIO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciamos la actividad con la caja preguntona y les decimos ..¿Qué será?¿ Qué será?... sacamos una adivinanza y la leemos....</li> </ul>	<p>Caja preguntona. Adivinanza.</p> <p>Dialogo</p>

	 <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>• Escuchamos sus respuestas. Luego les preguntamos: ¿de qué trato la adivinanza? ¿Qué podemos hacer con la arena? ¿Cuándo vamos a la playa que construimos con la arena?... escuchamos sus respuestas.</li> <li>• .</li> <li>• ¿cómo podemos tener un arenero en aula? ¿Qué tenemos que hacer primero? ¿dónde podemos investigar? ¿Qué es investigar? ¿Qué creen que vamos hacer el día de hoy? Escuchamos sus ideas.</li> <li>• Presentamos el propósito: hoy día las niñas y los elaborar un arenero en nuestro sector de ciencia acompañado de agua</li> <li>• Luego les planteamos la siguiente interrogante: <b>¿Cómo elaboraremos nuestro arenero?</b></li> <li>• Entre todos proponen los acuerdos.</li> </ul>	<p>Comentarios.</p> <p>Plantas</p>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego de realizar la pregunta escuchamos sus respuestas</li> <li>• Anotamos sus hipótesis luego preguntamos donde podemos investigar sobre cómo hacer un arenero para nuestro sector</li> <li>• Les pedimos formar grupos para poder investigar los responsables de cada grupo entrega una hoja donde hay información y les decimos que esa información lo sacamos del libro de MINEDU Juego libre en los sectores</li> <li>• Vamos a investigar y leer</li> <li>• Se entrega hojas lápices para que registren la información que encuentren</li> <li>• Después de un tiempo preguntamos que paso</li> <li>• ¿Cómo podemos elaborar un arenero? ¿Dónde ponemos agua en nuestro sector?</li> <li>• Que materiales tenemos para elaborar el arenero registramos en nuestro cuaderno de investigación o en la</li> </ul>	<p>Asamblea.</p> <p>Pizarra.</p> <p>Comentarios.</p> <p>Dialogo, comentario.</p> <p>Fichas informativas</p>

	<p>hoja entregada</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En el sector habrá un saco de arena y tinas los niños proponen usar los materiales que tenemos para nuestro arenero y agua</li> <li>• Invitamos a los grupos poder elaborar nuestro arenero y nuestro tener depósitos con agua</li> <li>• Luego nos sentamos en semicírculo y preguntamos</li> <li>• Que idea teníamos de hacer un arenero que dijimos al inicio y luego que descubrimos como hacerlo</li> <li>• Los niños comentan teniendo en cuenta sus anotaciones <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogamos con los niños y las niñas sobre la experiencia realizada.</li> <li>• Les preguntamos a las niñas y los niños: ¿Qué nos ayudó a comprobar la respuesta a la pregunta inicial?</li> <li>• ¿Con que materiales elaboramos nuestro arenero ? ¿para qué servita tener un arenero y agua en nuestro sector? ¿conque materiales podemos jugar con nuestro arenero? ¿para qué es importante investigar? ¿Qué investigamos hoy? ¿Cómo lo hicimos?</li> </ul> </li> </ul>	<p>Papelógrafos Hojas bond Colores lápices</p>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogamos: ¿Qué hicimos hoy día? ¿Qué aprendimos hoy día? ¿Cómo se sintieron en esta actividad? ¿Para qué nos sirve este aprendizaje? ¿Será importante lo que hemos aprendido? ¿¿Cómo se llama? ¿Qué hiciste primero? ¿Qué hicimos después? ¿Qué tipo de texto leímos? ¿Respetaron los acuerdos? ¿Todos participaron?</li> </ul>	<p>Cuaderno de campo</p>
<b>ASEO REFRIGERIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavado de manos utilizando adecuadamente los útiles de aseo.</li> <li>• Oración de agradecimiento.</li> <li>• Prácticas de hábitos de alimentación.</li> <li>• Uso de elementos de mesa servilleta, individual, normas, otros.</li> </ul>	<p>Agua, jabón y toalla Loncheras</p>
<b>RECREO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acuerdos de convivencia.</li> <li>• *Salen al patio a realizar juegos libres en forma individual y grupal, bajo la supervisión de la docente</li> </ul>	<p>Juegos</p>
<b>RUTINA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• *Lavado de manos y rostro, utilizando adecuadamente los útiles de aseo.</li> </ul>	<p>Agua, jabón y toalla</p>

<b>TALLER PSICOMOTRICIDAD: Jugamos con balones de colores.</b>		
INICIO	<p><b>ASAMBLEA:</b> Disponer de un espacio amplio y libre de mobiliario.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● La docente reúne a los niños y niñas en asamblea y mencionan acuerdos antes de iniciar el taller.</li> <li>● Ubicados en el patio hacemos un círculo y presentamos el material que vamos a utilizar como son los balones del módulo de psicomotricidad etc. recordamos las normas de uso del material y como debemos comportarnos. Realizamos calentamiento de la actividad con la dinámica "SALTA, SALTA" y vamos agregando niños y niñas.</li> </ul>	Docente Niños
DESARROLLO	<p><b>EXPRESIÓN MOTRIZ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Niños y niñas formados en fila y llevando cada uno una pelota o bola ingresan trotando y se ubican los niños en una línea marcada en el suelo</li> <li>● Niños y niñas formados en fila y llevando cada una pelota ya ubicados en su línea según sexo realizan levantamiento del aro con los brazos estirados mueven la pelota de abajo-hacia arriba en cantidad de 10 veces, al sonido de una canción o un silbato.</li> <li>● Niños y niñas formados en fila y llevando cada uno una pelota o bola, ya ubicados en su línea según sexo realizan el colocar la pelota en el piso y sosteniéndola con una mano ingresan por un lado y salen por el otro en cantidad de diez veces.</li> <li>● Niños y niñas juegan en parejas con la bola tirándosela uno a otro sin dejarla caer en cantidad de diez veces.</li> <li>● Niños y niñas juegan en parejas con la bola tirándosela pateándola sin dejarla ir, va i viene la pelota en cantidad de diez veces.</li> </ul> <p><b><u>RELAJACIÓN:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Después de haber disfrutado el baile, se les pregunta: ¿Cómo se encuentran?, ¿Cómo está latiendo tu corazón?, ¿Rápido o lento?, ¿Estás sudando?</li> <li>● La docente motiva a los niños y niñas a llegar al momento de la calma mediante unos ejercicios de relajación</li> </ul>	Docente Niños Música Silbato Pelotas Parlante
CIERRE	<p><b>EXPRESIÓN GRAFICO PLASTICO:</b> Los niños representan mediante un dibujo lo que realizaron en taller. Los niños reunidos en asamblea junto con la docente expresan de manera libre ¿cómo se te has sentido? ¿Qué te gusto más? ¿Qué les costó más realizar?</p>	Niños, maestra

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE CALOR				
DOCENTE:	JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO TANIA YSABEL VIERA GARCIA			
AULA:	5 AÑOS – ESPERANZA			
FECHA:	28 SETIEMBRE DE 2023			
COMPETENCIA:	<i>“Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos”</i>			
DESEMPEÑO:	Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Plantea soluciones que pueden dar como alternativa frente al problema de no tener un arenero en nuestro sector.			
	ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	AGUILAR VÁSQUEZ, THAISA LEONELA			
2	ANCAJIMA GONZALES, SERGIO ADRIÁN			
3	BECERRA NAVARRETE, ADRIANO GAEL			
4	CAPITÁN JIMENEZ, ANNA LUCIA			
5	CÓRDOVA OROZCO, MATHIAS			
6	FLORES ORDINOLA, KHYLER JEHORAN			
7	GONZALES FERIA, LIAM FRANCO			
8	GRILLO ARAUJO, MAX ANDRÉ			
9	GUERRERO VILELA, CARLOS MANUEL ALEXANDER			
10	GUTIÉRREZ GARRILLO, SEBASTIÁN JOSUE			
11	HUANCAS TOMANGUILLA, LUCAS MATHIAS			
12	LÓPEZ VARGAS, EZAID ADDRIEL			
13	MIO CARBONERO, JORGE FRANCHESCO			
14	MOGOLLÓN MOREY, ALÍ JARED			
15	NÚÑEZ CARHUAPOMA, KENIN MOISES			
16	PACHERRE YPANAQUÉ, MANUEL SAMIN			
17	PALOMINO SEMINARIO, DIMAS GABRIEL			
18	PASACHE CRESPO, HAKIM GAEL			
19	PEÑA VÍLCHEZ, RAFAELLA ANTHUANET			
20	SÁNCHEZ ALAMA, KARINA ANTHONELA			
21	TORRES FARIÁS, GAEL SALVADOR			
22	VELAYARCE ADANAQUÉ, OSCAR JOAQUÍN			
23	YAMO MOGOLLÓN, CARLOS ALONSO BENJAMÍN			
24	YARLEQUE ALBURQUEQUE, VALENTINA MAIBETH			
25	YOVERA AYMAR, KRISTEL NAOMI			

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°05

### I. DATOS INFORMATIVOS:

**NOMDRE:** “Elaboramos materiales para el sector música”.

**FECHA:** 29 de setiembre

**PROFESORA:** JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO

**TANIA YSABEL VIERA GARCIA**

**PROPOSITO:** Que las niñas y niños planteen soluciones como elaborar sus instrumentos musicales hagan predicciones, investiguen, comprueben experimenten y comenten sobre los resultados obtenidos apoyados de sus registros.

### III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
<b>Matemática</b>	<b>“Resuelve problemas de cantidad”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>▪ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>▪ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecen relaciones entre los materiales que han traído para elaborar sus propias creaciones para implementar el sector de música para luego mencionar el criterio que uso para agrupar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra su registro a través de dibujos, escritos desde su nivel, comenta la comparación que hizo de la información obtenida con sus hipótesis y explica: ¿cómo se elaboró su arenero.</li> </ul>

### V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS Y MATERIALES
<b>MOMENTOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>ESTRATEGIAS</b></li> </ul>	
RECIBIMIENTO	Recepción de los niños y niñas, saludo, ubican su lonchera y agenda en su lugar, registran su asistencia. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se incentiva a los niños y niñas para el saludo se le</li> </ul>	

	ayuda a colocar sus materiales en el lugar correspondiente, si es necesario	
RUTINA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Canto de saludo, verifican fecha y tiempo, distribución de responsabilidades, acuerdos, la noticia del día, uso de los SS.HH, lavado y secado de manos.</li> </ul>	
<i>JUEGO LIBRE</i>	<p><b>PRIMER MOMENTO: PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b></p> <p>Se inicia con una asamblea, diálogo con los niños por diez minutos, sobre 3 aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>La elección de los sectores</b> Se les brinda la posibilidad de expresar ¿Qué les gustaría para jugar? ¿En qué sector desean jugar? ¿Con qué materiales desean jugar? ¿Y con quién les interesaría compartir el juego?</li> <li>♣ <b>El tiempo y el espacio</b> Se acuerda con los niños el tiempo y el espacio donde van a trabajar. Se les hace recordar a los niños que diez minutos antes de terminar el juego, serán avisados; para que sepan que es tiempo de ir terminando lo que están jugando.</li> <li>♣ <b>Las normas de convivencia</b> Se conversa con los niños para recordar las normas de convivencia durante el juego.</li> </ul> <p><b>SEGUNDO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Los niños inician su proyecto de juego y lo desarrollan usando su imaginación.</li> <li>♣ La docente acompaña y da soporte.</li> </ul> <p><b>TERCER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, META COGNICIÓN Y ORDEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>Socialización:</b> Sentados en círculo, en asamblea, se les brinda un tiempo para que los niños que desean verbalicen y socialicen con todo el grupo ¿A qué jugaron? ¿Con quienes lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?, y ¿Qué pasó en el transcurso de su juego? Se aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación.</li> <li>♣ <b>Representación:</b> Se invita a los niños a representar lo que jugaron, pueden hacerlo de manera individual o grupal, a través de los diversos lenguajes: pintura, dibujo, modelado sobre lo que más les gustó o de lo que más recuerdan de la experiencia.</li> <li>♣ <b>Meta cognición:</b> Se retoma el diálogo para realizar la meta cognición, los niños responden algunas preguntas: ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían?</li> </ul>	

	<p>¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</p> <p>♣ <b>Ordenando los sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente con una actitud activa, cálida y alegre ayuda a que los niños asuman la responsabilidad del orden como un momento agradable y necesario para así lograr que este hábito se instale con mayor rapidez.</li> </ul>	
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciamos la actividad con la caja preguntona y les decimos ..¿Qué será?¿ Qué será?... unas imágenes de instrumentos musicales y dialogamos <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué serán? ¿para que sirven? ¿Dónde los hemos visto? ¿Dónde podemos investigar de como elaborar los instrumentos?</li> </ul> </li> <li>• ¿cómo podemos hacer para tener instrumentos musicales en aula ? ¿Qué tenemos que hacer primero?¿dónde podemos investigar? ¿Qué es investigar? ¿Qué creen que vamos hacer el día de hoy? Escuchamos sus ideas.</li> <li>• Presentamos el propósito: hoy día las niñas investigamos como podemos hacer para tener instrumentos musicales en aula</li> <li>• Luego les planteamos la siguiente interrogante: <b>¿Cómo podemos hacer para tener instrumentos musicales en nuestro sector? ¿Qué necesitamos?</b></li> <li>• Entre todos proponen los acuerdos.</li> </ul>	<p>Caja preguntona. Adivinanza.</p> <p>Dialogo</p> <p>Comentarios.</p> <p>Plantas</p>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego de realizar la pregunta escuchamos sus respuestas</li> <li>• Anotamos sus ideas luego preguntamos donde podemos investigar sobre como elaborar instrumentos musicales para nuestro sector de música</li> <li>• Les pedimos formar grupos para poder investigar los responsables de cada grupo entrega una hoja donde hay información y les decimos que esa información lo sacamos del libro de MINEDU Juego libre en los sectores</li> <li>• Vamos a investigar y leer</li> <li>• Se entrega hojas o cuaderno de investigación</li> <li>• lápices para que registren la información que encuentren</li> <li>• Después de un tiempo preguntamos que paso</li> <li>• ¿Cómo podemos hacer ´para elaborar los instrumentos? ¿Qué necesitamos?</li> <li>• Que materiales necesitamos</li> <li>• Hacemos un listado de materiales</li> <li>• Luego preguntamos tenemos alguno para elaborar</li> <li>• Elaboramos un sonajero, pandereta, tambor, flauta,</li> </ul>	<p>Asamblea.</p> <p>Pizarra. Comentarios.</p> <p>Dialogo, comentario. Fichas informativas</p> <p>Papelógrafos Hojas bond</p>

	<p>guitarras,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Como ellos creen conveniente con ayuda de sus papás que participaran de esta actividad ayudando a sus niños en la elaboración de los instrumentos musicales.</li> <li>• Luego nos sentamos en semicírculo y preguntamos</li> <li>• Que idea teníamos de hacer instrumentos musicales que dijimos al inicio y luego que descubrimos como hacerlo</li> <li>• Los niños comentan teniendo en cuenta sus anotaciones <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogamos con los niños y las niñas sobre la experiencia realizada.</li> <li>• Les preguntamos a las niñas y los niños: ¿Qué nos ayudó a comprobar la respuesta a la pregunta inicial?</li> <li>• ¿Con que materiales elaboramos nuestro sonajero ? ¿para que servirá instrumentos musicales en nuestro sector? ¿para qué es importante investigar? ¿Qué investigamos hoy? ¿Cómo lo hicimos?</li> </ul> </li> </ul>	Colores lápices
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogamos: ¿Qué hicimos hoy día? ¿Qué aprendimos hoy día? ¿Cómo se sintieron en esta actividad? ¿Para qué nos sirve este aprendizaje? ¿Será importante lo que hemos aprendido? ¿Cómo se llama? ¿Qué hiciste primero? ¿Qué hicimos después? ¿Qué tipo de texto leímos? ¿Respetaron los acuerdos? ¿Todos participaron?</li> </ul>	Cuaderno de campo
<b>ASEO REFRIGERIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavado de manos utilizando adecuadamente los útiles de aseo.</li> <li>• Oración de agradecimiento.</li> <li>• Prácticas de hábitos de alimentación.</li> <li>• Uso de elementos de mesa servilleta, individual, normas, otros.</li> </ul>	Agua, jabón y toalla Loncheras
<b>RECREO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acuerdos de convivencia.</li> <li>• *Salen al patio a realizar juegos libres en forma individual y grupal, bajo la supervisión de la docente</li> <li>•</li> </ul>	Juegos
<b>RUTINA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• *Lavado de manos y rostro, utilizando adecuadamente los útiles de aseo.</li> </ul>	Agua, jabón y toalla

<b>TALLER GRÀFICO PLÀSTICO “HACEMOS IMÁGENES CON ORIGAMI”</b>		
<b>INICIO</b>	<p><b>- PLANIFICACIÓN:</b></p> <p>Los niños se reúnen en asamblea y establecen los acuerdos para realizar el taller de manera ordenada y así evitar accidentes</p> <p>La docente les comenta que hoy elaborarán imágenes con diferentes materiales y realizarán origami.</p>	Niños y docente
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>ESCUCHA ACTIVA:</b></p> <p>Invitamos a los niños y niñas a formar un círculo en el piso y a sentarse sobre sus cojines para conversar.</p> <p>Ponemos recordar la anterior actividad, ¿Qué origamis elaboramos? ¿Qué utilizamos para elaborar los origamis? Luego ponemos a la vista de los niños y niñas papel de colores. Plumones, lápices.</p> <p>¿Qué figuras se puede elaborar?</p> <p>Mostramos algunos modelos de origami de frutas y verduras.</p> <p>Mencionamos que pueden elaborar el origami que deseen. Invitamos a que se acerquen dónde están los papeles de colores y que elijan el color de su preferencia para que elaboren sus origamis de manera libre.</p> <p>Acompañamos y brindamos apoyo si así lo solicitan los niños y niñas.</p> <p>Comunicamos unos minutos antes de culminar la actividad.</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a que dejen ordenado los espacios que utilizaron para realizar la actividad.</p> <p>Luego invitamos a los niños y niñas a exponer lo que han creado en origami.</p>	Hojas de colores Niños  Docente
<b>CIERRE</b>	<p><b>EXPRESIÓN:</b></p> <p>Los niños y niñas narran las experiencias que han vivido en el transcurso del taller ¿Cómo se sintieron? ¿Qué les pareció trabajar con estos materiales? ¿Les gustaría realizar esta actividad otro día? ¿Qué te gusto más? ¿Qué les costó más realizar?</p>	Comentarios de los niños

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE CALOR				
DOCENTE:	JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO TANIA YSABEL VIERA GARCIA			
AULA:	5 AÑOS – ESPERANZA			
FECHA:	29 DE OCTUBRE DE 2023			
COMPETENCIA:	<i>“Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos”</i>			
DESEMPEÑO:	<p>. Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; y, al responder, da a conocer lo que sabe acerca de ellos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés que le genera interrogantes.</li> </ul>			
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• soluciones que pueden dar como alternativa frente al problema de no tener un arenero en nuestro sector</li> <li>• Comenta como elaborara sus areneros y los materiales a usar.</li> <li>• Obtiene y registra información en su cuaderno de indagación.</li> </ul>			
	ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	AGUILAR VÁSQUEZ, THAISA LEONELA			
2	ANCAJIMA GONZALES, SERGIO ADRIÁN			
3	BECERRA NAVARRETE, ADRIANO GAEL			
4	CAPITÁN JIMENEZ, ANNA LUCIA			
5	CÓRDOVA OROZCO, MATHIAS			
6	FLORES ORDINOLA, KHYLER JEHORAN			
7	GONZALES FERIA, LIAM FRANCO			
8	GRILLO ARAUJO, MAX ANDRÉ			
9	GUERRERO VILELA, CARLOS MANUEL ALEXANDER			
10	GUTIÉRREZ GARRILLO, SEBASTIÁN JOSUE			
11	HUANCAS TOMANGUILLA, LUCAS MATHIAS			
12	LÓPEZ VARGAS, EZAID ADDRIEL			
13	MIO CARBONERO, JORGE FRANCHESCO			
14	MOGOLLÓN MOREY, ALÍ JARED			
15	NÚÑEZ CARHUAPOMA, KENIN MOISES			
16	PACHERRE YPANAQUÉ, MANUEL SAMIN			
17	PALOMINO SEMINARIO, DIMAS GABRIEL			
18	PASACHE CRESPO, HAKIM GAEL			
19	PEÑA VÍLCHEZ, RAFAELLA ANTHUANET			
20	SÁNCHEZ ALAMA, KARINA ANTHONELA			
21	TORRES FARÍAS, GAEL SALVADOR			
22	VELAYARCE ADANAQUÉ, OSCAR JOAQUÍN			
23	YAMO MOGOLLÓN, CARLOS ALONSO BENJAMÍN			
24	YARLEQUE ALBURQUEQUE, VALENTINA MAIBETH			

25	YOVERA AYMAR, KRISTEL NAOMI			
----	-----------------------------	--	--	--

## Actividad de Aprendizaje N° 06

**NOMDRE:** Organizamos nuestras cajas temáticas

**FECHA:** 02 de octubre de 2023

**PROFESORA:** JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO  
TANIA YSABEL VIERA GARCIA

**PROPOSITO:** Que los niños y niñas participen y colaboren en la organización de las cajas temáticas para implementar sus sectores para cuidar los materiales.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	“PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	Propone y colabora en actividades colectivas en el nivel de aula e IE-orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.	Colabora en actividades colectivas para cuidar el material e implementar sus cajas temáticas.	Que los organizan las temáticas implementar sectores cuidar materiales.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
RECIBIMIENTO	Recepción de los niños y niñas, saludo, ubican su lonchera y agenda en su lugar, registran su asistencia. Se incentiva a los niños y niñas para el saludo se le ayuda a colocar sus materiales en el lugar correspondiente, si es necesario	Niños(as) Docente
RUTINA	Canto de saludo, verifican fecha y tiempo, distribución de responsabilidades, acuerdos, la noticia del día, uso de los SS.HH, lavado y secado de manos.	Niños(as) Docente
JUEGO LIBRE	<p><b>PRIMER MOMENTO: PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b></p> <p>Se inicia con una asamblea, diálogo con los niños por diez minutos, sobre 3 aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>La elección de los sectores</b> Se les brinda la posibilidad de expresar ¿Qué les gustaría para jugar? ¿En qué sector desean jugar? ¿Con qué materiales desean jugar? ¿Y con quién les interesaría compartir el juego?</li> <li>♣ <b>El tiempo y el espacio</b></li> </ul>	Material de los Sectores

	<p>Se acuerda con los niños el tiempo y el espacio donde van a trabajar. Se les hace recordar a los niños que diez minutos antes de terminar el juego, serán avisados; para que sepan que es tiempo de ir terminando lo que están jugando.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>Las normas de convivencia</b></li> </ul> <p>Se conversa con los niños para recordar las normas de convivencia durante el juego.</p> <p><b>SEGUNDO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Los niños inician su proyecto de juego y lo desarrollan usando su imaginación.</li> <li>♣ La docente acompaña y da soporte.</li> </ul> <p><b>TERCER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, META COGNICIÓN Y ORDEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>Socialización:</b></li> </ul> <p>Sentados en círculo, en asamblea, se les brinda un tiempo para que los niños que desean verbalicen y socialicen con todo el grupo ¿A qué jugaron? ¿Con quienes lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?, y ¿Qué pasó en el transcurso de su juego? Se aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>Representación:</b></li> </ul> <p>Se invita a los niños a representar lo que jugaron, pueden hacerlo de manera individual o grupal, a través de los diversos lenguajes: pintura, dibujo, modelado sobre lo que más les gustó o de lo que más recuerdan de la experiencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>Meta cognición:</b></li> </ul> <p>Se retoma el diálogo para realizar la meta cognición, los niños responden algunas preguntas: ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>Ordenando los sectores:</b></li> </ul> <p>La docente con una actitud activa, cálida y alegre ayuda a que los niños asuman la responsabilidad del orden como un momento agradable y necesario para así lograr que este hábito se instale con mayor rapidez.</p>	
--	--	--

<p>INICIO</p>	<p><b>MOTIVACIÓN:</b> Los niños reunidos en asamblea recuerdan la actividad anterior y observan su aula como se encuentra organizada e implementada el sector de Hogar, Construcción y lectura, pero ellos eligieron nuevos sectores como: el sector de música y el sector de agua y arena el cual se encuentra fuera del aula. La docente les cuenta que se siente triste porque no lograron ubicar todos los sectores que ellos habían escogido como el sector de dramatización y el sector de arte. Los cuales también son muy importantes para ellos.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Por qué será importante contar con el sector de dramatización y de arte? ¿Qué materiales necesitarían para implementar cada sector? ¿Dónde ubicarían los materiales?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> hoy día los niños y las niñas</p>	<p>maestra niños sectores de aula</p>
<p>D E S A R R O L L O</p>	<p>Es importante que la maestra antes de iniciar la actividad ubique en diferentes espacios de los alrededores del aula los siguientes materiales: cajas, papel lustre, cinta, Vinifan, disfraces, títeres, telas, antifaces, hojas, cartulinas, plumones, tempera, pinceles, escarcha, gomas, colores, lápices, tijeras, etc...</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> Recuerdan cuando sarita nuestra nueva amiga nos vino a visitar y nos enseñó fotos de diversos sectores y nos mencionó que cuando ya no había espacio en donde podríamos guardar los materiales para tener más sectores en nuestra aula... ¿En dónde guardaban los materiales? ¿Cómo se llaman esas cajas donde guardan los materiales? ¿En qué espacio las ubicaban? ¿Qué son las cajas temáticas en educación inicial? ¿Qué les permitirá desarrollar en ustedes el tener cajas temáticas en el aula?</p> <p>La maestra invita a los niños a salir fuera del aula para buscar materiales que nos permita elaborar nuestras propias cajas temáticas. Antes de salir los niños mencionan los acuerdos para evitar accidentes. Los niños participan en la búsqueda de materiales.</p> <p>Al terminar el recorrido los niños ingresan al aula y se ubican en el espacio de la asamblea para compartir que han encontrado.</p> <p><b>BUSQUEDA DE LA INFORMACIÓN:</b> los niños se agrupan con la dinámica “Simón dice” para formar dos grupos de trabajo. Cada grupo escoge que caja temática van a implementar. (Dramatización y arte)</p> <p>Se ubican en un espacio libre y amplio para organizar sus materiales. observan atentos con que materiales cuentan y responden a las siguientes preguntas:</p> <p>¿Con qué materiales cuentan? ¿Cómo piensan organizarse para elaborar su caja temática?</p> <p>Los niños hacen su forrado de cajas y las decoran de acuerdo a su imaginación y creatividad.</p> <p>Seleccionan que materiales cuentan para el sector que han escogido para implementar su caja temática.</p> <p>Cada grupo comparte los materiales que no van en su caja temática. Seleccionan un espacio para ubicar su caja temática.</p>	<p>cajas papel lustre cinta Vinifan disfraces títeres telas antifaces hojas cartulinas plumones tempera pinceles escarcha gomas colores lápices tijeras etc....</p>

	<p>la maestra les explica que son las cajas temáticas en educación inicial y la importancia de contar con cajas temáticas dentro del aula pues desarrolla en ellos grandes aprendizajes a nivel cognitivo, motor y emocional.</p> <p><b>ACUERDOS Y TOMAS DE DECISIONES:</b> Los niños establecen compromisos y acuerdos para cuidar los materiales.</p> <p>Al terminar los niños mencionan que han aprendido el día de hoy, como se han sentido y expresan la importancia de tener cajas temáticas en el aula para contar con otros sectores.</p>	
<b>CIERRE</b>	¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué actividades realizaremos? ¿Para qué nos servirá lo que no aprendido hoy? ¿Les gustó aprender?	Diálogo
<b>ASEO REFRIGERIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavado de manos utilizando adecuadamente los útiles de aseo.</li> <li>• Oración de agradecimiento.</li> <li>• Prácticas de hábitos de alimentación.</li> <li>• Uso de elementos de mesa servilleta, individual, normas, otros.</li> </ul>	Agua, jabón y toalla Loncheras
<b>RECREEO</b>	<p>Acuerdos de convivencia.</p> <p>*Salen al patio a realizar juegos libres en forma individual y grupal, bajo la supervisión de la docente</p>	Juegos
<b>RUTINA</b>	*Lavado de manos y rostro, utilizando adecuadamente los útiles de aseo.	Agua, jabón y toalla.

### TALLER DE PPSICOMOTRICIDAD

<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ubicados en el patio hacemos un círculo y presentamos el material</li> <li>- que vamos a utilizar como tiza, carteles etc. recordamos las</li> <li>- normas de uso del material y como debemos comportarnos.</li> <li>- Realizamos calentamiento de la actividad con la dinámica</li> <li>- “SALTARIN” y vamos agregando niños y niñas.</li> </ul>	Niños y docente
---------------	---	-----------------

DESARROLLO	<p><b>DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Realizamos actividades como:</li> <li>• Formados en filas por sexo, observan un cartel con una flecha que indica hacia donde ir o moverse, que muestra la maestra que se encuentra delante de la fila</li> <li>• Formados en filas por sexo se inician en el movimiento al mover su cuerpo hacia la derecha, giran hacia la derecha de su cuerpo, mueven objetos hacia la derecha</li> <li>• Formados en filas por sexo se acercan a la pizarra donde hay muchos animales y autos unos van hacia la derecha y otros hacia la izquierda, debe encerrar solo los que van hacia su derecha de cada animal</li> <li>• Otras que propongan los alumnos.</li> </ul> <p><b>RELAJACIÓN:</b></p> <p>Pedir a los niños y niñas que terminado el trabajo en su grupo. Se sienten y se toquen los latidos de su corazón. Realizan ejercicios de respiración, inhalando y expirando aire.</p>	Niños Docente dado saltarín imágenes
CIERRE	<p><b>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO:</b></p> <p>Los niños y niñas ingresan al aula y mediante un dibujo representan lo que más les gusta del taller</p>	hojas colores lápiz borrador

#### LISTA DE COTEJO CON MAPA DE CALOR

DOCENTE:	JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO TANIA YSABEL VIERA GARCIA			
AULA:	5 AÑOS – ESPERANZA			
FECHA:	02 DE OCTUBRE DE 2023			
COMPETENCIA:	"PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN"			
DESEMPEÑO:	Propone y colabora en actividades colectivas en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Colabora en actividades colectivas para cuidar el material e implementar sus cajas temáticas.			
	ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	AGUILAR VÁSQUEZ, THAISA LEONELA			
2	ANCAJIMA GONZALES, SERGIO ADRIÁN			

3	BECERRA NAVARRETE, ADRIANO GAEL			
4	CAPITÁN JIMENEZ, ANNA LUCIA			
5	CÓRDOVA OROZCO, MATHIAS			
6	FLORES ORDINOLA, KHYLER JEHORAN			
7	GONZALES FERIA, LIAM FRANCO			
8	GRILLO ARAUJO, MAX ANDRÉ			
9	GUERRERO VILELA, CARLOS MANUEL ALEXANDER			
10	GUTIÉRREZ GARRILLO, SEBASTIÁN JOSUE			
11	HUANCAS TOMANGUILLA, LUCAS MATHIAS			
12	LÓPEZ VARGAS, EZAID ADDRIEL			
13	MIO CARBONERO, JORGE FRANCHESCO			
14	MOGOLLÓN MOREY, ALÍ JARED			
15	NÚÑEZ CARHUAPOMA, KENIN MOISES			
16	PACHERRE YPANAQUÉ, MANUEL SAMIN			
17	PALOMINO SEMINARIO, DIMAS GABRIEL			
18	PASACHE CRESPO, HAKIM GAEL			
19	PEÑA VÍLCHEZ, RAFAELLA ANTHUANET			
20	SÁNCHEZ ALAMA, KARINA ANTHONELA			
21	TORRES FARÍAS, GAEL SALVADOR			
22	VELAYARCE ADANAQUÉ, OSCAR JOAQUÍN			
23	YAMO MOGOLLÓN, CARLOS ALONSO BENJAMÍN			
24	YARLEQUE ALBURQUEQUE, VALENTINA MAIBETH			
25	YOVERA AYMAR, KRISTEL NAOMI			

## Actividad de Aprendizaje N° 07

**NOMDRE:** Organizamos nuestros sectores.

**FECHA:** 03 de octubre de 2023

**PROFESORA:** JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO  
TANIA YSABEL VIERA GARCIA

**PROPOSITO:** Que las niñas y los niños organicen sus sectores del aula colocando los materiales que les corresponden. Asimismo, mencionen palabras referentes a la ubicación para expresar dónde se encuentran los objetos.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
------	-------------	-----------	-----------	----------	-----------

<b>MATEMATICA</b>	“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	<p>-Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>-Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p>-Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	<p>Ubica los objetos en los sectores que les corresponde y menciona palabras referentes a la ubicación para indicar dónde se encuentran los materiales.</p>	<p>Organiza los sectores del aula, expresando palabras sobre la ubicación.</p>
-------------------	--	--	--	---	--

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>RECURSOS MATERIALES</b>
RECIBIMIENTO	<p>Recepción de los niños y niñas, saludo, ubican su lonchera y agenda en su lugar, registran su asistencia.</p> <p>Se incentiva a los niños y niñas para el saludo se le ayuda a colocar sus materiales en el lugar correspondiente, si es necesario</p>	<p><i>Niños(as)</i> <i>Docente</i></p>
RUTINA	<p>Canto de saludo, verifican fecha y tiempo, distribución de responsabilidades, acuerdos, la noticia del día, uso de los SS.HH, lavado y secado de manos.</p>	<p><i>Niños(as)</i> <i>Docente</i></p>
JUEGO LIBRE	<p><b>PRIMER MOMENTO: PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b></p> <p>Se inicia con una asamblea, diálogo con los niños por diez minutos, sobre 3 aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>La elección de los sectores</b> Se les brinda la posibilidad de expresar ¿Qué les gustaría para jugar? ¿En qué sector desean jugar? ¿Con qué materiales desean jugar? ¿Y con quién les interesaría compartir el juego?</li> <li>♣ <b>El tiempo y el espacio</b> Se acuerda con los niños el tiempo y el espacio donde van a trabajar. Se les hace recordar a los niños que diez minutos antes de terminar el juego, serán avisados; para que sepan que es tiempo de ir terminando lo que están jugando.</li> </ul>	<p><i>Material de los Sectores</i></p>

	<p>♣ <b>Las normas de convivencia</b> Se conversa con los niños para recordar las normas de convivencia durante el juego.</p> <p><b>SEGUNDO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Los niños inician su proyecto de juego y lo desarrollan usando su imaginación.</li> <li>♣ La docente acompaña y da soporte.</li> </ul> <p><b>TERCER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, META COGNICIÓN Y ORDEN</b></p> <p>♣ <b>Socialización:</b> Sentados en círculo, en asamblea, se les brinda un tiempo para que los niños que desean verbalicen y socialicen con todo el grupo ¿A qué jugaron? ¿Con quienes lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?, y ¿Qué pasó en el transcurso de su juego? Se aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación.</p> <p>♣ <b>Representación:</b> Se invita a los niños a representar lo que jugaron, pueden hacerlo de manera individual o grupal, a través de los diversos lenguajes: pintura, dibujo, modelado sobre lo que más les gustó o de lo que más recuerdan de la experiencia.</p> <p>♣ <b>Meta cognición:</b> Se retoma el diálogo para realizar la meta cognición, los niños responden algunas preguntas: ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</p> <p>♣ <b>Ordenando los sectores:</b> La docente con una actitud activa, cálida y alegre ayuda a que los niños asuman la responsabilidad del orden como un momento agradable y necesario para así lograr que este hábito se instale con mayor rapidez.</p>	
--	---	--

<p style="text-align: center;"><b>INICIO</b></p>	<p><b>MOTIVACIÓN:</b> La maestra invita a los niños a observar los materiales que habían pintado y decorado en la clase anterior, como también el juguete de material de reciclaje que han traído el día de hoy.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●La maestra escoge un material; por ejemplo: un libro. Lo coloca en el sector "HOGAR".</li> <li>●En dicho momento, les dice: En el sector hogar pondremos el libro, ¿Estará bien?, ¿Por qué?</li> </ul> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> Luego de haber escuchado a sus estudiantes, la maestra les preguntará: ¿Qué sectores tenemos en nuestra aula? ¿Qué materiales pondrían en el sector de construcción? ¿Qué materiales hemos utilizado para elaborar nuestros juguetes? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo observan nuestra aula? ¿Qué podemos hacer para que nuestra aula esté ordenada?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> Ahora la profesora les pregunta: ¿Cómo podríamos organizar estos materiales? ¿Por es importante reutilizar los objetos que ya no utilizan en casa? ¿Para qué nos servirán estos materiales?</p> <p><b>PROPOSITO:</b> Que las niñas y los niños organicen sus sectores del aula colocando los materiales que les corresponden. Asimismo, mencionen palabras referentes a la ubicación para expresar dónde se encuentran los objetos.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>D E S A R R O L L O</b></p>	<p><b>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</b></p> <p>-Después, la docente los invita a observar y a explorar los materiales como también el espacio, y el material con el que contaban anteriormente.</p> <p>-En ese momento, busca que los niños y las niñas comprendan el conflicto: ¿Dónde crees que irían estos materiales? ¿Qué necesitamos saber para organizarlos? ¿Qué otros materiales podemos utilizar para ubicar los materiales?</p> <p><b>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS</b></p> <p>Después de escuchar sus respuestas, la maestra les pregunta: ¿Cómo los organizarías en el sector "...", ¿Qué distribución harías con estos materiales? (mostrándolos)</p> <p>Los niños y niñas proponen sus posibles soluciones, la docente escucha y toma en cuenta las opiniones de todos.</p> <p><b>REPRESENTACIÓN:</b></p> <p style="text-align: center;"><b>VIVENCIACIÓN</b></p> <p>Ahora, la docente los motiva a formar equipos de 4 o 5 estudiantes y tendrán que escuchar atentamente las consignas que se mencionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos organizamos para formar un círculo.</li> <li>- Nos organizaremos para formar una torre de dos pisos.</li> <li>- Nos organizamos para formar una fila.</li> <li>- Entre otras acciones.</li> </ul> <p><b>MANIPULACIÓN</b></p> <p>La maestra indica que es momento de organizar los materiales clasificados en cajas o cestas.</p> <p>Se les dirá que los equipos que se han formado, seguirán siendo los</p>	<p>Cajas de diferentes tamaños Botellas plásticas Tarros de leche maderas juguetes de material de reciclaje</p>

	<p>mismos y a cada grupo se les asignará un sector para que lo organicen y coloquen los materiales que les corresponden.</p> <p>Mientras los niños y niñas colocan cada objeto en su lugar, la docente se acerca a cada equipo para realizar la retroalimentación a través de preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cómo están ordenando su sector?</li> <li>- ¿Dónde está (nombre del objeto)?</li> <li>- ¿Dónde colocaste (nombre del material)?</li> </ul> <p>Estas preguntas ayudarán mucho para que los estudiantes utilicen expresiones de ubicación.</p> <p><b>GRÁFICO</b></p> <p>Después, la profesora les brinda materiales para que dibujen el resultado final de la organización de su sector.</p> <p>La docente retroalimenta a los estudiantes mediante preguntas y repreguntas abiertas y reflexivas de acuerdo a las necesidades de aprendizaje</p> <p><b>FORMALIZACIÓN Y REFLEXIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes socializan lo que representaron de manera gráfica, comentando la organización de su sector.</li> <li>• Las niñas y niños responden las siguientes interrogantes:</li> </ul> <p>¿Qué materiales colocaste en tu sector? ¿Cómo lo organizaste? ¿Por qué lo organizaron así? ¿Qué expresiones de ubicación utilizamos? ¿Dónde se encuentra ...? (señalando algún objeto)</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué actividades realizaremos? ¿Para qué nos servirá lo que no aprendimos hoy? ¿Les gustó aprender?</p>	Diálogo
<b>ASEO REFRIGERIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavado de manos utilizando adecuadamente los útiles de aseo.</li> <li>• Oración de agradecimiento.</li> <li>• Prácticas de hábitos de alimentación.</li> </ul> <p>Uso de elementos de mesa servilleta, individual, normas, otros.</p>	Agua, jabón y toalla Loncheras
<b>RECREO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acuerdos de convivencia.</li> <li>• *Salen al patio a realizar juegos libres en forma individual y grupal, bajo la supervisión de la docente</li> </ul>	Juegos
<b>RUTINA</b>	*Lavado de manos y rostro, utilizando adecuadamente los útiles de aseo.	Agua, jabón y toalla
<b>TALLER PSICOMOTRICIDAD: : BAILAMOS SIGUIENDO EL RITMO DE UN MIX MUSICAL</b>		
<b>INICIO</b>	<p><b>ASAMBLEA:</b></p> <p>Disponer de un espacio amplio y libre de mobiliario.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente reúne a los niños y niñas en asamblea y mencionan acuerdos antes de iniciar el taller.</li> <li>• Luego, la maestra muestra un parlante y empieza a bailar sin música, solicitando que los estudiantes la acompañen.</li> </ul>	Docente Niños

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● En ese momento, algunos niños se animarán y otros no; quizás le digan: Miss, pero no hay música, Miss así sin nada no bailo.</li> </ul>	
DESARROLLO	<p><b>EXPRESIÓN MOTRIZ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Después, la profesora se detiene y les dice: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Podríamos bailar sin música?</li> <li>- ¿Qué prefieres? ¿Bailar con música o sin ningún sonido?</li> </ul> </li> <li>● La maestra les propone bailar un mix de canciones donde escucharán diferentes melodías y tendrán que moverse al ritmo del sonido que escuchen.</li> </ul> <p><b>RELAJACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Después de haber disfrutado el baile, se les pregunta: ¿Cómo se encuentran?, ¿Cómo está latiendo tu corazón?, ¿Rápido o lento?, ¿Estás sudando?</li> <li>- La docente motiva a los niños y niñas a llegar al momento de la calma mediante unos ejercicios de relajación</li> </ul>	Docente Niños Música Parlante globos
CIERRE	<p><b>EXPRESIÓN GRAFICO PLASTICO:</b></p> <p>Los niños representan mediante un dibujo lo que realizaron en taller. Los niños reunidos en asamblea junto con la docente expresan de manera libre ¿cómo se te has sentido? ¿Qué te gusto más? ¿Qué les costó más realizar?</p>	Niños, maestra

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE CALOR				
DOCENTE:	JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO TANIA YSABEL VIERA GARCIA			
AULA:	5 AÑOS – ESPERANZA			
FECHA:	03 OCTUBRE DE 2023			
COMPETENCIA:	“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”			
DESEMPEÑO:	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Ubica los objetos en los sectores que les corresponde y menciona palabras referentes a la ubicación para indicar dónde se encuentran los materiales.			
	ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	AGUILAR VÁSQUEZ, THAISA LEONELA			
2	ANCAJIMA GONZALES, SERGIO ADRIÁN			
3	BECERRA NAVARRETE, ADRIANO GAEL			
4	CAPITÁN JIMENEZ, ANNA LUCIA			
5	CÓRDOVA OROZCO, MATHIAS			
6	FLORES ORDINOLA, KHYLER JEHORAN			
7	GONZALES FERIA, LIAM FRANCO			
8	GRILLO ARAUJO, MAX ANDRÉ			
9	GUERRERO VILELA, CARLOS MANUEL ALEXANDER			
10	GUTIÉRREZ GARRILLO, SEBASTIÁN JOSUE			
11	HUANCAS TOMANGUILLA, LUCAS MATHIAS			
12	LÓPEZ VARGAS, EZAID ADDRIEL			
13	MIO CARBONERO, JORGE FRANCHESCO			
14	MOGOLLÓN MOREY, ALÍ JARED			
15	NÚÑEZ CARHUAPOMA, KENIN MOISES			
16	PACHERRE YPANAQUÉ, MANUEL SAMIN			
17	PALOMINO SEMINARIO, DIMAS GABRIEL			
18	PASACHE CRESPO, HAKIM GAEL			
19	PEÑA VÍLCHEZ, RAFAELLA ANTHUANET			
20	SÁNCHEZ ALAMA, KARINA ANTHONELA			
21	TORRES FARÍAS, GAEL SALVADOR			
22	VELAYARCE ADANAQUÉ, OSCAR JOAQUÍN			
23	YAMO MOGOLLÓN, CARLOS ALONSO BENJAMÍN			
24	YARLEQUE ALBURQUEQUE, VALENTINA MAIBETH			
25	YOVERA AYMAR, KRISTEL NAOMI			

## SESION DE APRENDIZAJE N.º 08

**ACTIVIDAD:** Mis sectores tienen nombre.

**FECHA:** 04 de octubre de 2023

**DOCENTE:** JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO  
TANIA YSABEL VIERA GARCIA

**PROPOSITO:** Que las niñas y los niños participen dando sus ideas para poner el nombre a los sectores.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
<b>C O M U N I C A C I O N</b>	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	-Obtiene información del texto oral -Infiere, interpreta información del texto oral -Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.	Participa utilizando palabras de uso frecuente para dar ideas y poner el nombre a sus sectores	Los estudiantes participan poniendo el nombre a sus sectores utilizando palabras de uso frecuente, así como señas y gestos

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
RECIBIMIENTO	Recepción de los niños y niñas, saludo, ubican su lonchera y agenda en su lugar, registran su asistencia. Se incentiva a los niños y niñas para el saludo se le ayuda a colocar sus materiales en el lugar correspondiente, si es necesario	Niños(as) Docente
RUTINA	Canto de saludo, verifican fecha y tiempo, distribución de responsabilidades, acuerdos, la noticia del día, uso de los SS.HH, lavado	Niños(as) Docente

	y secado de manos.	
<i>JUEGO LIBRE</i>	<p><b>PRIMER MOMENTO: PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b></p> <p>Se inicia con una asamblea, diálogo con los niños por diez minutos, sobre 3 aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>La elección de los sectores</b> Se les brinda la posibilidad de expresar ¿Qué les gustaría para jugar? ¿En qué sector desean jugar? ¿Con qué materiales desean jugar? ¿Y con quién les interesaría compartir el juego?</li> <li>♣ <b>El tiempo y el espacio</b> Se acuerda con los niños el tiempo y el espacio donde van a trabajar. Se les hace recordar a los niños que diez minutos antes de terminar el juego, serán avisados; para que sepan que es tiempo de ir terminando lo que están jugando.</li> <li>♣ <b>Las normas de convivencia</b> Se conversa con los niños para recordar las normas de convivencia durante el juego.</li> </ul> <p><b>SEGUNDO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Los niños inician su proyecto de juego y lo desarrollan usando su imaginación.</li> <li>♣ La docente acompaña y da soporte.</li> </ul> <p><b>TERCER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, META COGNICIÓN Y ORDEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>Socialización:</b> Sentados en círculo, en asamblea, se les brinda un tiempo para que los niños que desean verbalicen y socialicen con todo el grupo ¿A qué jugaron? ¿Con quién es lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?, y ¿Qué pasó en el transcurso de su juego? Se aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación.</li> <li>♣ <b>Representación:</b> Se invita a los niños a representar lo que jugaron, pueden hacerlo de manera individual o grupal, a través de los diversos lenguajes: pintura, dibujo, modelado sobre lo que más les gustó o de lo que más recuerdan de la experiencia.</li> <li>♣ <b>Meta cognición:</b> Se retoma el diálogo para realizar la meta cognición, los niños responden algunas preguntas: ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</li> <li>♣ <b>Ordenando los sectores:</b> La docente con una actitud activa, cálida y alegre ayuda a que los niños asuman la responsabilidad del orden como un momento agradable y</li> </ul>	<i>Material de los Sectores</i>

	necesario para así lograr que este hábito se instale con mayor rapidez.	
<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para iniciar la actividad la maestra le presenta a los niños a su títere, el títere saluda a los niños y les comenta que los extraña mucho.</li> <li>- Luego les invita a dar un paseo por los sectores.</li> </ul> <p><b>RESCATE DE SABERES PREVIOS:</b> La maestra les muestra cada uno de los sectores y les pregunta: ¿les gusta este espacio?, ¿qué actividad realizan aquí? ¿Cómo les gustaría que se llame este espacio? se espera cada una de las posibles respuestas de los niños</p> <p><b>CONFLICTO COGNITIVO O PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Qué nombre le pondrían a este sector? ¿Qué materiales utilizaremos para elaborar los nombres a cada sector? ¿De qué manera nos podemos organizar para escribir el nombre de cada sector que hay en nuestra aula?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> La maestra luego de escuchar las ideas de los niños comunicará el propósito del día: Hoy participaran dando sus ideas para ponerle el nombre a los sectores. Los niños y niñas mencionan los acuerdos.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Adivinanzas.</p>
<b>D E S A R R O L L O</b>	<p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b> La maestra invita a los niños a que se acerquen a observar y caminar por cada sector que hay en aula. Los invita nuevamente a sentarse en asamblea y les preguntan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué han observado que tienen los sectores?</li> <li>- ¿Cuántos sectores tenemos en nuestra aula?</li> <li>- ¿Cómo se llaman sus sectores?</li> <li>- ¿les gustaría escribir el nombre a cada sector y en qué lugar del sector piensan colocar el nombre?</li> <li>- ¿Les gustaría cambiar de ubicación algún sector del aula?</li> </ul> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La maestra coloca un papelote en cada uno de los sectores y anota las ideas de los niños, utilizando la técnica los niños dictan la maestra escribe anota cada una de las ideas de los niños y les pregunta ¿Por qué le pondrán ese nombre?</li> <li>▪ La maestra les lee lo que dice en cada uno de los carteles</li> <li>▪ La maestra puede conducir el momento y apoyar a los niños para que ellos mismos manifiesten sus respuestas.</li> </ul> <p><b>DESPUES DEL DISCURSO</b></p>	<p>Maestra niños</p> <p>Papelote Plumones</p> <p>Hojas Colores Papel crepe</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La maestra les pregunta a los niños ¿será ese el nombre correcto para cada sector? ¿Cómo se ve el nombre? ¿Qué podemos hacer para que se vea bonito? Espera las respuestas de los niños y las niñas, toma en cuenta para poder realizar la decoración de cada uno de los carteles de los sectores. Les entrega diferentes materiales y les propone que se agrupen y que cada grupo elija un sector para decorar</li> <li>• Luego, por grupos, se elegirá uno de los carteles para que ese sea publicado. La maestra puede ayudar en este momento.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué actividades realizaremos? ¿Para qué nos servirá lo que no aprendimos hoy? ¿Les gustó aprender?	Diálogo
<b>ASEO REFRIGERIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavado de manos utilizando adecuadamente los útiles de aseo.</li> <li>• Oración de agradecimiento.</li> <li>• Prácticas de hábitos de alimentación.</li> <li>• Uso de elementos de mesa servilleta, individual, normas, otros.</li> </ul>	Agua, jabón y toalla Loncheras
<b>RECREO</b>	Acuerdos de convivencia. *Salen al patio a realizar juegos libres en forma individual y grupal, bajo la supervisión de la docente	Juegos
<b>RUTINA</b>	*Lavado de manos y rostro, utilizando adecuadamente los útiles de aseo.	Agua, jabón y toalla.
<b>TALLER DE MUSICA</b>		
<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN:</b> Los niños se reúnen en asamblea y establecen los acuerdos para realizar el taller de manera ordenada y así evitar accidentes</p> <p>Los niños y las niñas se sientan de manera formando un círculo, les comunicamos a los estudiantes que hoy día vamos a realizar el taller de música. Los niños escuchan la canción “LA MANÉ”</p> <p>A través de preguntas ¿les gusta la música? ¿Qué dice la canción?</p>	Niños y docente
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>REPRESENTACIÓN DE LA CANCIÓN:</b></p> <p>- ¿Qué podemos hacer con la música que estamos escuchando? escuchamos sus aportaciones.</p> <p>Los niños(as) exploran su capacidad de expresión corporal con la música que escuchan de manera libre representando según sus gustos y preferencias.</p>	Niños Docente Música
<b>CIERRE</b>	<p><b>EXPRESIÓN:</b> Los niños reunidos en asamblea junto con la docente expresan de</p>	Niños Docente

	manera libre ¿cómo se te has sentido? ¿Qué te gusto más? ¿Qué les costó más realizar?	
--	---	--

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE CALOR				
DOCENTE:	JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO TANIA YSABEL VIERA GARCIA			
AULA:	5 AÑOS – ESPERANZA			
FECHA:	04 DE OCTUBRE DE 2023			
COMPETENCIA:	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA			
DESEMPEÑO:	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Participa utilizando palabras de uso frecuente para dar ideas y poner el nombre a sus sectores.			
	ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	AGUILAR VÁSQUEZ, THAISA LEONELA			
2	ANCAJIMA GONZALES, SERGIO ADRIÁN			
3	BECERRA NAVARRETE, ADRIANO GAEL			
4	CAPITÁN JIMENEZ, ANNA LUCIA			
5	CÓRDOVA OROZCO, MATHIAS			
6	FLORES ORDINOLA, KHYLER JEHORAN			
7	GONZALES FERIA, LIAM FRANCO			
8	GRILLO ARAUJO, MAX ANDRÉ			
9	GUERRERO VILELA, CARLOS MANUEL ALEXANDER			
10	GUTIÉRREZ GARRILLO, SEBASTIÁN JOSUE			
11	HUANCAS TOMANGUILLA, LUCAS MATHIAS			
12	LÓPEZ VARGAS, EZAID ADDRIEL			
13	MIO CARBONERO, JORGE FRANCHESCO			
14	MOGOLLÓN MOREY, ALÍ JARED			
15	NÚÑEZ CARHUAPOMA, KENIN MOISES			
16	PACHERRE YPANAQUÉ, MANUEL SAMIN			
17	PALOMINO SEMINARIO, DIMAS GABRIEL			
18	PASACHE CRESPO, HAKIM GAEL			
19	PEÑA VÍLCHEZ, RAFAELLA ANTHUANET			
20	SÁNCHEZ ALAMA, KARINA ANTHONELA			
21	TORRES FARIÁS, GAEL SALVADOR			
22	VELAYARCE ADANAQUÉ, OSCAR JOAQUÍN			
23	YAMO MOGOLLÓN, CARLOS ALONSO BENJAMÍN			
24	YARLEQUE ALBURQUEQUE, VALENTINA MAIBETH			
25	YOVERA AYMAR, KRISTEL NAOMI			

## Actividad de Aprendizaje N° 09

NOMDRE: Jugamos a hacer castillos de arena

FECHA: 05 de octubre de 2023

PROFESORA: Jessica Liseth Rivas Orozco

Tania Ysabel Viera García

PROPOSITO: Que los niños y niñas exploren y manipulen libremente el material para a hacer sus castillos de arenas.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
C Y T	“INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problematisa situaciones para hacer indagación.</li> <li>• Diseña estrategias para hacer indagación.</li> <li>• Genera y registra datos o información.</li> <li>• Analiza datos e información.</li> </ul>	Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés que genera interrogantes, o para resolver un problema planteado.	Utiliza diversos materiales para la elaboración de su proyecto de juego, resolviendo problemas.	Hace y presenta su castillo de arena que ha hecho con los materiales

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
RECIBIMIENTO	Recepción de los niños y niñas, saludo, ubican su lonchera y agenda en su lugar, registran su asistencia. Se incentiva a los niños y niñas para el saludo se le ayuda a colocar sus materiales en el lugar correspondiente, si es necesario	Niños(as) Docente
RUTINA	Canto de saludo, verifican fecha y tiempo, distribución de responsabilidades, acuerdos, la noticia del día, uso de los SS.HH, lavado y secado de manos.	Niños(as) Docente
	<p><b>PRIMER MOMENTO: PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b></p> <p>Se inicia con una asamblea, diálogo con los niños por diez minutos, sobre 3 aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>La elección de los sectores</b></li> </ul> <p>Se les brinda la posibilidad de expresar ¿Qué les gustaría para jugar? ¿En qué sector desean jugar? ¿Con qué materiales desean jugar? ¿Y con quién les interesaría compartir el juego?</p>	Material de los Sectores

<p>JUEGO LIBRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>El tiempo y el espacio</b> Se acuerda con los niños el tiempo y el espacio donde van a trabajar. Se les hace recordar a los niños que diez minutos antes de terminar el juego, serán avisados; para que sepan que es tiempo de ir terminando lo que están jugando.</li> <li>♣ <b>Las normas de convivencia</b> Se conversa con los niños para recordar las normas de convivencia durante el juego.</li> </ul> <p><b>SEGUNDO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Los niños inician su proyecto de juego y lo desarrollan usando su imaginación.</li> <li>♣ La docente acompaña y da soporte.</li> </ul> <p><b>TERCER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, META COGNICIÓN Y ORDEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>Socialización:</b> Sentados en círculo, en asamblea, se les brinda un tiempo para que los niños que desean verbalicen y socialicen con todo el grupo ¿A qué jugaron? ¿Con quienes lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?, y ¿Qué pasó en el transcurso de su juego? Se aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación.</li> <li>♣ <b>Representación:</b> Se invita a los niños a representar lo que jugaron, pueden hacerlo de manera individual o grupal, a través de los diversos lenguajes: pintura, dibujo, modelado sobre lo que más les gustó o de lo que más recuerdan de la experiencia.</li> <li>♣ <b>Meta cognición:</b> Se retoma el diálogo para realizar la meta cognición, los niños responden algunas preguntas: ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</li> <li>♣ <b>Ordenando los sectores:</b> La docente con una actitud activa, cálida y alegre ayuda a que los niños asuman la responsabilidad del orden como un momento agradable y necesario para así lograr que este hábito se instale con mayor rapidez.</li> </ul>	
<p>INICIO</p>	<p><b>MOTIVACIÓN:</b> La docente y los niños reunidos en asamblea, les muestra una caja sorpresa con diversos materiales. A la vez les enseña unas telas que servirán para vendarles los ojos a los niños... a cada niño se le entregara un material el cual deben de manipular y explorar con los ojos cerrados para luego ir mencionando que creen que es lo que le ha tocado.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Qué material sientes o crees que es? ¿Qué texturas percibes en el material? ¿Identificas algún olor en los materiales? Los niños irán mencionando sus respuestas para luego sacarse la venda de los ojos. ¿En qué sector podemos encontramos estos materiales?</p>	<p>caja sorpresa embudos lupas coladeras tierra</p>

	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Qué pueden crear con estos materiales? ¿Qué partes de su cuerpo utilizarán para crear su proyecto de juego?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Que los niños y niñas exploren y manipulen libremente el material para hacer sus castillos de arenas. Los niños colocan los materiales dentro de la caja y recuerdan los acuerdos antes de salir al sector de agua y arena el cual se encuentra fuera del aula.</p>	
DESARROLLO	<p><b>PLANTEAMIENTO DE HIPÓTESIS:</b> Escribimos las respuestas de cada uno de los niños, las podemos escribir en un papel sabana o en la pizarra, lo importante es saber contrastar al final.</p> <p><b>ELABORACIÓN DE UN PLAN DE ACCIÓN:</b> Los niños juntos con la maestra realizan la dinámica “Simón dice” para formar grupos de trabajo de acuerdo a la cantidad de niños que han asistido a clases. Formados en grupos de trabajos se dirigen al sector de agua y arena. Se ubican en un espacio.</p> <p>La maestra le entrega a cada grupo diversos materiales como: lupas, embudos, embudos, coladores, frascos recolectores. La maestra considera un tiempo para que los niños y niñas exploren de manera libre la tierra. Mientras exploran irán descubriendo diversas acciones como:</p> <p>colarla, pasarla de un recipiente a otro directamente y/o con ayuda del embudo, etc....</p> <p>La maestra realiza preguntas para incentivar el diálogo con los niños: ¿Cómo es la tierra? ¿Qué sienten al tocarla? ¿Por qué creen que pasa por el embudo y el colador? Escucha atentamente a las respuestas de los niños.</p> <p>La maestra les entrega botellas con agua, baldes de diferentes formas y tamaños, palanas, rastrillos y formas de plástico y les realiza las siguientes preguntas: ¿Qué pasará si agregamos agua a la tierra? ¿Qué podemos crear con estos materiales?</p> <p><b>ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO:</b> Los niños trabajan en grupo respetando y compartiendo los materiales para hacer sus castillos de arena. Desarrollando su imaginación y creatividad. Los niños y niñas trabajan de manera autónoma y libre en su proyecto de juego. La docente observa atentamente a los niños, sin interrumpir el proyecto de juego de cada equipo de trabajo.</p>	<p>embudos lupas coladeras tierra agua baldes de diferentes tamaños palanas de plástico rastrillos de plástico formas de plástico etc....</p>

	<p>Al terminar los niños su proyecto de juego de manera voluntaria comenta lo aprendido (Como lo hicieron, que materiales utilizaron, que dificultades tuvieron, como lo solucionaron, etc....)</p> <p>Antes de ingresar al aula se lavan las manos y representan mediante un dibujo.</p> <p>También comentan que otras cosas hicieron o pueden crear con los materiales que han utilizado.</p>	
CIERRE	<p>¿Qué aprendimos hoy día?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Para qué nos servirá? ¿Por qué?</p>	
<b>ASEO REFRIGERIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavado de manos utilizando adecuadamente los útiles de aseo.</li> <li>• Oración de agradecimiento.</li> <li>• Prácticas de hábitos de alimentación.</li> <li>• Uso de elementos de mesa servilleta, individual, normas, otros.</li> </ul>	<p>Agua, jabón y toalla</p> <p>Loncheras</p>
RECREO	<p>Acuerdos de convivencia.</p> <p>*Salen al patio a realizar juegos libres en forma individual y grupal, bajo la supervisión de la docente</p>	Juegos
RUTINA	<p>*Lavado de manos y rostro, utilizando adecuadamente los útiles de aseo.</p>	Agua, jabón y toalla
<b>TALLER DE PSICOMOTRICIDAD</b>		
INICIO	<p><b>ASAMBLEA:</b></p> <p>Los niños se reúnen en asamblea y establecen los acuerdos para realizar el taller de manera ordenada y así evitar accidentes</p> <p>Los niños y las niñas se sientan de manera formando un círculo, les comunicamos a los estudiantes que hoy día vamos a realizar el taller de psicomotricidad, recordamos los acuerdos del aula.</p> <p>Los niñas y niños observan y exploran el material (Ula ula)</p> <p>La docente invita a calentar su cuerpo con movimientos de arriba, abajo delante y atrás, juntos proponen que otros movimientos podrían hacer utilizando su cuerpo y las ulas</p>	<p>Niños y docente</p> <p>Ula</p>
DESARROLLO	<p><b>EXPRESIÓN MOTRIZ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra les da las orientaciones para realizar el taller y limita el espacio a de trabajo:</li> <li>- Los niños se ubican en el espacio.</li> </ul> <p>Decimos que vamos a iniciar a los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños realizan movimientos libres utilizando el material.</li> <li>- Los niños junto con la docente realizan ejercicios y movimientos como saltar, arriba – abajo, delante – atrás, dentro y fuera.</li> <li>- La maestra pone una canción para que los niños la escuchen y</li> </ul>	<p>Niños y docente</p> <p>Ula</p> <p>Parlante</p> <p>Música</p>

	<p>disfruten de la canción mientras realizan el taller</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños ubicados en el espacio reciben un globo con el cual</li> <li>- realizan movimientos evitando que el globo caiga al suelo.</li> </ul> <p><b>RELAJACIÓN:</b> Los niños se ubican en círculo y realizan ejercicios de relajación, para luego hacer la técnica de la vela... realizando ejercicios de respiración. Al terminar reposan por unos minutos</p>	
CIERRE	<p><b>EXPRESIÓN GRAFICO PLASTICO:</b> Los niños representan mediante un dibujo lo que realizaron en taller Los niños reunidos en asamblea junto con la docente expresan de manera libre ¿cómo se te has sentido? ¿Qué te gusto más? ¿Qué les costó más realizar?</p>	Colores, crayolas, plumones, etc....

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE CALOR				
DOCENTE:	JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO TANIA YSABEL VIERA GARCIA			
AULA:	5 AÑOS – ESPERANZA			
FECHA:	05 OCTUBRE DE 2023			
COMPETENCIA:	“INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS”			
DESEMPEÑO:	Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés que genera interrogantes, o para resolver un problema planteado			
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Utiliza diversos materiales para la elaboración de su proyecto de juego, resolviendo problemas.			
	ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	AGUILAR VÁSQUEZ, THAISA LEONELA			
2	ANCAJIMA GONZALES, SERGIO ADRIÁN			
3	BECERRA NAVARRETE, ADRIANO GAEL			
4	CAPITÁN JIMENEZ, ANNA LUCIA			
5	CÓRDOVA OROZCO, MATHIAS			
6	FLORES ORDINOLA, KHYLER JEHORAN			
7	GONZALES FERIA, LIAM FRANCO			
8	GRILLO ARAUJO, MAX ANDRÉ			
9	GUERRERO VILELA, CARLOS MANUEL ALEXANDER			
10	GUTIÉRREZ GARRILLO, SEBASTIÁN JOSUE			
11	HUANCAS TOMANGUILLA, LUCAS MATHIAS			
12	LÓPEZ VARGAS, EZAID ADDRIEL			
13	MIO CARBONERO, JORGE FRANCHESCO			
14	MOGOLLÓN MOREY, ALÍ JARED			
15	NÚÑEZ CARHUAPOMA, KENIN MOISES			
16	PACHERRE YPANAQUÉ, MANUEL SAMIN			
17	PALOMINO SEMINARIO, DIMAS GABRIEL			
18	PASACHE CRESPO, HAKIM GAEL			
19	PEÑA VÍLCHEZ, RAFAELLA ANTHUANET			
20	SÁNCHEZ ALAMA, KARINA ANTHONELA			
21	TORRES FARIAS, GAEL SALVADOR			
22	VELAYARCE ADANAQUÉ, OSCAR JOAQUÍN			
23	YAMO MOGOLLÓN, CARLOS ALONSO BENJAMÍN			
24	YARLEQUE ALBURQUEQUE, VALENTINA MAIBETH			
25	YOVERA AYMAR, KRISTEL NAOMI			

## SESION DE APRENDIZAJE N.º 10

**ACTIVIDAD:** Jugamos a la pesca

**FECHA:** 06 de octubre de 2023

**DOCENTE:** JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO

**PROPOSITO:** Que las niñas y los niños jueguen a la pesca agrupando peces de acuerdo a sus criterios y expliquen como lo hicieron.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
MATEMATICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>▪ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>▪ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.	Agrupar los peces de acuerdo a sus características.	Los niños mediante el juego agruparan los peces según sus características

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
RECIBIMIENTO	Recepción de los niños y niñas, saludo, ubican su lonchera y agenda en su lugar, registran su asistencia. Se incentiva a los niños y niñas para el saludo se le ayuda a colocar sus materiales en el lugar correspondiente, si es necesario	
RUTINA	Canto de saludo, verifican fecha y tiempo, distribución de responsabilidades, acuerdos, la noticia del día, uso de los SS.HH, lavado y secado de manos.	Niños(as) Docente
JUEGO LIBRE	<p><b>PRIMER MOMENTO: PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b></p> <p>Se inicia con una asamblea, diálogo con los niños por diez minutos, sobre 3 aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>La elección de los sectores</b> Se les brinda la posibilidad de expresar ¿Qué les gustaría para jugar? ¿En qué sector desean jugar? ¿Con qué materiales desean jugar? ¿Y con quién les interesaría compartir el juego?</li> <li>♣ <b>El tiempo y el espacio</b> Se acuerda con los niños el tiempo y el espacio donde van a trabajar. Se les hace recordar a los niños que diez minutos antes de terminar el juego, serán avisados; para que sepan que es tiempo de ir terminando lo que están jugando.</li> <li>♣ <b>Las normas de convivencia</b> Se conversa con los niños para recordar las normas de convivencia durante el</li> </ul>	Material de los Sectores

	<p>juego.</p> <p><b>SEGUNDO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Los niños inician su proyecto de juego y lo desarrollan usando su imaginación.</li> <li>♣ La docente acompaña y da soporte.</li> </ul> <p><b>TERCER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, META COGNICIÓN Y ORDEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>Socialización:</b> Sentados en círculo, en asamblea, se les brinda un tiempo para que los niños que desean verbalicen y socialicen con todo el grupo ¿A qué jugaron? ¿Con quienes lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?, y ¿Qué pasó en el transcurso de su juego? Se aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación.</li> <li>♣ <b>Representación:</b> Se invita a los niños a representar lo que jugaron, pueden hacerlo de manera individual o grupal, a través de los diversos lenguajes: pintura, dibujo, modelado sobre lo que más les gustó o de lo que más recuerdan de la experiencia.</li> <li>♣ <b>Meta cognición:</b> Se retoma el diálogo para realizar la meta cognición, los niños responden algunas preguntas: ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</li> <li>♣ <b>Ordenando los sectores:</b> La docente con una actitud activa, cálida y alegre ayuda a que los niños asuman la responsabilidad del orden como un momento agradable y necesario para así lograr que este hábito se instale con mayor rapidez.</li> </ul>	
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b> La docente antes de iniciar la actividad debe esconder los peces, el agua, la caña, las tinas dentro del aula.</p> <p>La maestra reunida en asamblea les muestra a los niños unos conos y les pregunta que uso le podemos dar a este material. Los niños irán mencionando algunas alternativas como, por ejemplo: largavistas como los que utilizan los piratas para encontrar tesoros.</p> <p>Entonces la maestra los invita a los niños a encontrar los tesoros ocultos (peces de diferentes tamaños y colores, cañas de pescar de material de reciclaje, agua, piscinas inflables medianas, tinas pequeñas, etc..) que hay en el aula y a convertirse como piratas.</p> <p>Después de a ver encontrado los tesoros se reúnen nuevamente en asamblea para iniciar un dialogo.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Qué tesoro encontraste? ¿Cómo se llaman? ¿Qué características tiene lo que has encontrado? ¿En qué sector nos podemos ubicar para esta actividad?</p> <p>Los niños ubican los objetos que han encontrado sobre la mesa y les pregunta</p> <p><b>PROBLEMATIZACION:</b> ¿Qué proyecto de juego podemos realizar con estos materiales? ¿De qué manera podemos agrupar los objetos?</p> 	<p>Maestra Niños Largavista peces de diferentes tamaños y colores cañas de pescar de material de reciclaje agua piscinas inflables medianas tinas pequeñas etc..</p>

	<p><b>PROPÓSITO:</b> Que las niñas y los niños jueguen a la pesca agrupando peces de acuerdo a sus criterios y expliquen como lo hicieron.</p> <p>Los niños mencionan los acuerdos para dar inicio a nuestra actividad del día de hoy.</p>	
<p>D E S A R R O L L O</p>	<p>Los niños de manera ordenada se dirigen al sector de agua y arena con los materiales que encontraron en el aula, junto con la maestra.</p> <p><b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:</b> Los niños ubican los materiales en el sector para realizar su proyecto de juego “Jugamos a la pesca”... La maestra invita a los niños a imaginar cómo pueden crear una pecera con los materiales que tienen para que ellos puedan jugar de manera libre y por si solos.</p> <p>¿Qué materiales utilizarías para crear una piscina? ¿Dónde viven los peces? ¿Qué características observas que los peces tienen? ¿Para qué Dios creo los peces? ¿Qué objeto te ayudara para pescar los peces? ¿Qué acción realizaras para evitar que el pez caiga nuevamente a la piscina? ¿De qué manera pueden agrupar los peces?</p> <p><b>BUSQUEDA Y EJECUCIÓN DE LA ESTRATEGIA:</b></p> <p>Mediante la estrategia de tarjetas de colores los niños se agrupan para jugar a la pesca.</p> <p>Se ubican en un espacio donde puedan desarrollar su proyecto de juego de manera autónoma. Puede agrupar los peces, como, por ejemplo: por color, tamaño o forma. Irán agrupando los peces de acuerdo a sus características.</p> <p>Al terminar el juego los niños comentan que características tienen en común los peces que están ubicados en una tina, Cuantos objetos tiene dentro del grupo que formaron, y por qué escogieron estos peces.</p> <p>La maestra realiza un recorrido por los diferentes grupos, planteamos preguntas como:</p> <p>¿Por qué agruparon de esta forma? ¿Qué tiene este grupo de alimentos en común? ¿De qué otra forma podemos agrupar?</p> <p><b>REPRESENTACIONES</b></p> <p>Se les entrega una hoja para que represente mediante un dibujo que aprendieron el día de hoy.</p> <p><b>REFLEXIÓN:</b></p> <p>Los niños mencionan ¿Cuántos grupos formaron y que manera los agruparon? ¿Qué tuvieron en cuenta para agrupar los peces? ¿De qué manera trabajaron?</p>	<p>Frutas y verduras Papelotes. Plumones</p>
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué actividades realizaremos? ¿Para qué nos servirá lo que no aprendimos hoy? ¿Les gustó aprender?</p>	Diálogo
<p>ASEO REFRIGER IO</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavado de manos utilizando adecuadamente los útiles de aseo.</li> <li>• Oración de agradecimiento.</li> <li>• Prácticas de hábitos de alimentación.</li> <li>• Uso de elementos de mesa servilleta, individual, normas, otros.</li> </ul>	<p>Agua, jabón y toalla Loncheras</p>

RECREO	Acuerdos de convivencia. *Salen al patio a realizar juegos libres en forma individual y grupal, bajo la supervisión de la docente	Juegos
RUTINA	*Lavado de manos y rostro, utilizando adecuadamente los útiles de aseo.	Agua, jabón y toalla
<b>TALLER DE MUSICA</b>		
INICIO	<p>ASAMBLEA:</p> <p>Los niños se reúnen en asamblea y establecen los acuerdos y cuidado del material para el taller.</p> <p>Se menciona el propósito del taller: Que los niños y niñas realicen pasos para bailar</p> <p>-los niños escuchan una canción para ser motivados</p> <p>Se les invita a los niños a observar el siguiente material</p> <p>¿Qué observamos?, ¿Qué podremos realizar con estos materiales?, ¿Les gusta bailar?, ¿Qué música les gusta bailar?, ¿Qué baile de la selva han escuchado? ¿Han escuchado la anaconda? ¿Han escuchado festejo? ¿huayno ¿Cómo se bailará?</p> <p>Puedes darle a conocer a los niños y niñas a través de imágenes la vestimenta que utilizan estas personas de diferentes regiones y puntualizar acerca de estos bailes. Se anota sus ideas en un papelote</p>	Docente Niños Papelotes plumones
DESARROLLO	<p>- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>- --Las niñas exploran el material y dan a conocer que uso se les puede dar o que se puede crear.</p> <p>- -Ellos responden ¿Qué se puede hacer primero? ¿Cómo lo podemos realizar? ¿Qué otro paso podemos crear?</p> <p>- Después de haber escuchado sus opiniones de las niñas se va orientando a realizar la danza que se va a realizar.</p> <p>- Se les invita a los estudiantes a bailar, libremente.</p> <p>- Escuchan tres canciones un mix de la costa, sierra y selva, para que los niños realicen movimientos libres, según el ritmo de la canción.</p> <p>- Después escogerán la danza que más le ha gustado para realizar los pasos básicos de la danza, armando una coreografía, donde se respetaran sus posibilidades de expresión y dominio. Y así logren expresar sus emociones.</p> <p>- Después de ello los niños y niñas eligen el material que quieran ya sea plastilina, colores, plumones entre otros. Para representar lo que hicieron.</p>	Docente Niños Música parlante
CIERRE	<p>VERBALIZACIÓN:</p> <p>Los niños y niñas narran las experiencias que han vivido en el transcurso del taller ¿cómo has realizado el taller? ¿Qué danza bailamos hoy?</p> <p>REFLEXIÓN</p> <p>Los niños reunidos en asamblea junto con la docente expresan de manera libre ¿cómo se te ha sentido? ¿Qué te gusto más? ¿Qué les costó más realizar?</p>	Niños, maestra

DOCENTE:	JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO TANIA YSABEL VIERA GARCIA			
AULA:	5 AÑOS – ESPERANZA			
FECHA:	06 DE OCTUBRE DE 2023			
COMPETENCIA:	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”			
DESEMPEÑO:	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Agrupa los peces de acuerdo a sus características.			
	ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	AGUILAR VÁSQUEZ, THAISA LEONELA			
2	ANCAJIMA GONZALES, SERGIO ADRIÁN			
3	BECERRA NAVARRETE, ADRIANO GAEL			
4	CAPITÁN JIMENEZ, ANNA LUCIA			
5	CÓRDOVA OROZCO, MATHIAS			
6	FLORES ORDINOLA, KHYLER JEHORAN			
7	GONZALES FERIA, LIAM FRANCO			
8	GRILLO ARAUJO, MAX ANDRÉ			
9	GUERRERO VILELA, CARLOS MANUEL ALEXANDER			
10	GUTIÉRREZ GARRILLO, SEBASTIÁN JOSUE			
11	HUANCAS TOMANGUILLA, LUCAS MATHIAS			
12	LÓPEZ VARGAS, EZAID ADDRIEL			
13	MIO CARBONERO, JORGE FRANCHESCO			
14	MOGOLLÓN MOREY, ALÍ JARED			
15	NÚÑEZ CARHUAPOMA, KENIN MOISES			
16	PACHERRE YPANAQUÉ, MANUEL SAMIN			
17	PALOMINO SEMINARIO, DIMAS GABRIEL			
18	PASACHE CRESPO, HAKIM GAEL			
19	PEÑA VÍLCHEZ, RAFAELLA ANTHUANET			
20	SÁNCHEZ ALAMA, KARINA ANTHONELA			
21	TORRES FARÍAS, GAEL SALVADOR			
22	VELAYARCE ADANAQUÉ, OSCAR JOAQUÍN			
23	YAMO MOGOLLÓN, CARLOS ALONSO BENJAMÍN			
24	YARLEQUE ALBURQUEQUE, VALENTINA MAIBETH			
25	YOVERA AYMAR, KRISTEL NAOMI			

## Actividad de Aprendizaje N° 11

**NOMDRE:** Jugamos a la orquesta

**FECHA:** 09 de octubre de 2023

**PROFESORA:** JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO

**TANIA YSABEL VIERA GARCÍA**

**PROPÓSITO:** Que los niños exploren y experimenten con instrumentos musicales creados con material de su entorno y socializan la producción de su orquesta.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>Aplica procesos creativos.</li> <li>Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Explora sus ideas imaginativas y diversos materiales de su entorno, para representar y vivenciar lo que ha creado.	Representa y explora por iniciativa propia diversos materiales de su entorno para representar su orquesta.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
RECIBIMIENTO	Recepción de los niños y niñas, saludo, ubican su lonchera y agenda en su lugar, registran su asistencia. Se incentiva a los niños y niñas para el saludo se le ayuda a colocar sus materiales en el lugar correspondiente, si es necesario	Niños(as) Docente
RUTINA	Canto de saludo, verifican fecha y tiempo, distribución de responsabilidades, acuerdos, la noticia del día, uso de los SS.HH, lavado y secado de manos.	Niños(as) Docente
JUEGO LIBRE	<p><b>PRIMER MOMENTO: PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b></p> <p>Se inicia con una asamblea, diálogo con los niños por diez minutos, sobre 3 aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>La elección de los sectores</b> Se les brinda la posibilidad de expresar ¿Qué les gustaría para jugar? ¿En qué sector desean jugar? ¿Con qué materiales desean jugar? ¿Y con quién les interesaría compartir el juego?</li> <li>♣ <b>El tiempo y el espacio</b> Se acuerda con los niños el tiempo y el espacio donde van a trabajar. Se les hace recordar a los niños que diez minutos antes de terminar el juego, serán avisados; para que sepan que es tiempo de ir terminando lo que están jugando.</li> <li>♣ <b>Las normas de convivencia</b> Se conversa con los niños para recordar las normas de convivencia durante el juego.</li> </ul>	Material de los Sectores

	<p><b>SEGUNDO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Los niños inician su proyecto de juego y lo desarrollan usando su imaginación.</li> <li>♣ La docente acompaña y da soporte.</li> </ul> <p><b>TERCER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, META COGNICIÓN Y ORDEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>Socialización:</b> Sentados en círculo, en asamblea, se les brinda un tiempo para que los niños que desean verbalicen y socialicen con todo el grupo ¿A qué jugaron? ¿Con quién es lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?, y ¿Qué pasó en el transcurso de su juego? Se aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación.</li> <li>♣ <b>Representación:</b> Se invita a los niños a representar lo que jugaron, pueden hacerlo de manera individual o grupal, a través de los diversos lenguajes: pintura, dibujo, modelado sobre lo que más les gustó o de lo que más recuerdan de la experiencia.</li> <li>♣ <b>Meta cognición:</b> Se retoma el diálogo para realizar la meta cognición, los niños responden algunas preguntas: ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</li> <li>♣ <b>Ordenando los sectores:</b> La docente con una actitud activa, cálida y alegre ayuda a que los niños asuman la responsabilidad del orden como un momento agradable y necesario para así lograr que este hábito se instale con mayor rapidez.</li> </ul>	
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Los niños reunidos en asamblea, la maestra les muestra un video: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=GTEOAWCzJJ">https://www.youtube.com/watch?v=GTEOAWCzJJ</a></p> <p>SABERES PREVIOS: ¿Te gusto el video? ¿Qué hace la persona que aparece en el video? ¿Qué materiales está utilizando? ¿Para qué sirven estos materiales u objetos?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Habías jugado antes este juego? ¿Qué cosas tenemos en casa para poder crear nuestros propios instrumentos musicales</p> <p>PROPÓSITO: Que los niños exploren y experimenten con instrumentos musicales creados con material de su entorno y socializan la producción de su orquesta. Los niños nombras los acuerdos antes de iniciar la actividad.</p>	
DESARROLLO	<p>-Los niños exploran el material que han escogido para realizar la actividad.</p> <p>-Los niños van mencionando que materiales han escogido y que utilidad le van a dar.</p>	Artículos de su entorno

	<p>-La maestra junto con los niños limita el espacio de juego.</p> <p>-La maestra les pregunta, ¿Qué cosas necesitaremos? Recordamos que instrumentos musicales encontramos en el video previamente visto y seleccionamos algunos artículos que hayan traído a la escuela que podrían ser útiles.</p> <p>-Los niños de manera voluntaria manifiestan que instrumento musical quieren elaborar.</p> <p>-Cada niño y niña explora y recolecta que podrían servirnos como instrumentos musicales, los ponemos a prueba. ¿Cómo suenan?¿Tienen el mismo sonido?¿qué faltara?</p> <p>-Inicia el juego los niños crean sus propios personajes, comparten el material e interactúan con sus compañeros y juegan a la orquesta de manera autónoma.</p> <p>-La maestra está atenta observando para evitar algún conflicto cada niño va poniendo a prueba todos los instrumentos además va interpretando sonidos, variando tiempos y melodías para así crear su propia canción.</p> <p>-Al terminar se reúnen nuevamente en asamblea y los niños responden a las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Les gusto lo que hicimos? ¿Les gusto ser parte de la orquesta, por qué? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo lo solucionaron? ¿Qué otro material te gustaría agregar para la próxima actividad?</p>	
<b>CIERRE</b>	¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué actividades realizaremos? ¿Para qué nos servirá lo que no aprendimos hoy? ¿Les gustó aprender?	Diálogo
<b>ASEO REFRIGERIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavado de manos utilizando adecuadamente los útiles de aseo.</li> <li>• Oración de agradecimiento.</li> <li>• Prácticas de hábitos de alimentación.</li> <li>• Uso de elementos de mesa servilleta, individual, normas, otros.</li> </ul>	Agua, jabón y toalla Loncheras
<b>RECREO</b>	Acuerdos de convivencia. *Salen al patio a realizar juegos libres en forma individual y grupal, bajo la supervisión de la docente	Juegos
<b>RUTINA</b>	*Lavado de manos y rostro, utilizando adecuadamente los útiles de aseo.	Agua, jabón y toalla
<b>TALLER PSICOMOTRICIDAD:</b>		

INICIO	<p><b>ASAMBLEA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentados en asamblea la docente dialoga con los niños sobre la actividad que van a realizar y recuerda las normas de convivencia.</li> <li>• Presenta los materiales como: Pelotas de trapo, globos</li> <li>• Pregunta a los niños y niñas: ¿Qué material es? ¿Para que servirá? ¿Podremos usarlo para jugar?</li> <li>• Escuchamos sus respuestas.</li> </ul>	Docente Niños Pelotas de trapo Globos
DESARROLLO	<p><b>EXPRESIÓN MOTRIZ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salimos al patio y colocamos en el piso las pelotas de trapo y los globos.</li> <li>- Los niños exploran el material y realizan movimientos libres</li> <li>- Después los niños con la docente realizan movimientos coordinados</li> <li>- Al terminar nos sentamos en círculo para descansar y preguntarles: ¿Qué parte de nuestro cuerpo movimos? ¿Les pareció fácil hacerlo?</li> <li>- Luego les decimos que vamos a realizar diversos movimientos libres haciendo uso del palo de escoba.</li> <li>- La docente observa los movimientos que los niños y niñas realizan.</li> </ul> <p><b>RELAJACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- los niños se ubican en círculo y realizan ejercicios de relajación, para luego hacer la técnica de la vela... realizando ejercicios de respiración. Al terminar reposan por unos minutos.</li> </ul>	Docente Niños Pelotas de trapo Globos

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE CALOR				
DOCENTE:	JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO TANIA YSABEL VIERA GARCÍA			
AULA:	5 AÑOS – ESPERANZA			
FECHA:	09 DE OCTUBRE DE 2023			
COMPETENCIA:	“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”			
DESEMPEÑO:	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Explora sus ideas imaginativas y diversos materiales de su entorno, para representar y vivenciar lo que ha creado			
	ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	AGUILAR VÁSQUEZ, THAISA LEONELA			
2	ANCAJIMA GONZALES, SERGIO ADRIÁN			
3	BECERRA NAVARRETE, ADRIANO GAEL			
4	CAPITÁN JIMENEZ, ANNA LUCIA			
5	CÓRDOVA OROZCO, MATHIAS			
6	FLORES ORDINOLA, KHYLER JEHORAN			
7	GONZALES FERIA, LIAM FRANCO			
8	GRILLO ARAUJO, MAX ANDRÉ			
9	GUERRERO VILELA, CARLOS MANUEL ALEXANDER			
10	GUTIÉRREZ GARRILLO, SEBASTIÁN JOSUE			
11	HUANCAS TOMANGUILLA, LUCAS MATHIAS			
12	LÓPEZ VARGAS, EZAID ADDRIEL			
13	MIO CARBONERO, JORGE FRANCHESCO			
14	MOGOLLÓN MOREY, ALÍ JARED			
15	NÚÑEZ CARHUAPOMA, KENIN MOISES			
16	PACHERRE YPANAQUÉ, MANUEL SAMIN			
17	PALOMINO SEMINARIO, DIMAS GABRIEL			
18	PASACHE CRESPO, HAKIM GAEL			
19	PEÑA VÍLCHEZ, RAFAELLA ANTHUANET			
20	SÁNCHEZ ALAMA, KARINA ANTHONELA			
21	TORRES FARÍAS, GAEL SALVADOR			
22	VELAYARCE ADANAQUÉ, OSCAR JOAQUÍN			
23	YAMO MOGOLLÓN, CARLOS ALONSO BENJAMÍN			
24	YARLEQUE ALBURQUEQUE, VALENTINA MAIBETH			
25	YOVERA AYMAR, KRISTEL NAOMI			

## SESION DE APRENDIZAJE N° 12

**ACTIVIDAD:** Creamos un cuento

**FECHA:** 10 de octubre de 2023

**DOCENTE:** JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO

TANIA YSABEL VIERA GARCIA

**PROPOSITO:** Niños y niñas hoy van a crear un cuento utilizando imágenes.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
<b>C O M U N I C A C I O N</b>	<b>“LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información del texto escrito.</li> <li>Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto). Ejemplo: Cuando el docente lee el título	Crea un cuento utilizando las imágenes, y cuenta por sí mismo o a través de un adulto de que tratara su cuento.	Los niños crean un cuento a partir de las imágenes.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
RECIBIMIENTO	Recepción de los niños y niñas, saludo, ubican su lonchera y agenda en su lugar, registran su asistencia. Se incentiva a los niños y niñas para el saludo se le ayuda a colocar sus materiales en el lugar correspondiente, si es necesario	Niños(as) Docente
RUTINA	Canto de saludo, verifican fecha y tiempo, la oración y agradecimiento a Dios, se mencionan los acuerdos.	Niños(as) Docente
JUEGO LIBRE	<b>PRIMER MOMENTO: PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b> Se inicia con una asamblea, diálogo con los niños por diez minutos, sobre 3 aspectos: <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>La elección de los sectores</b> Se les brinda la posibilidad de expresar ¿Qué les gustaría para jugar?</li> </ul>	Materiales de los sectores

	<p>¿En qué sector desean jugar? ¿Con qué materiales desean jugar? ¿Y con quién les interesaría compartir el juego?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>El tiempo y el espacio</b> Se acuerda con los niños el tiempo y el espacio donde van a trabajar. Se les hace recordar a los niños que diez minutos antes de terminar el juego, serán avisados; para que sepan que es tiempo de ir terminando lo que están jugando.</li> <li>♣ <b>Las normas de convivencia</b> Se conversa con los niños para recordar las normas de convivencia durante el juego.</li> </ul> <p><b>SEGUNDO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Los niños inician su proyecto de juego y lo desarrollan usando su imaginación.</li> <li>♣ La docente acompaña y da soporte.</li> </ul> <p><b>TERCER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, META COGNICIÓN Y ORDEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>Socialización:</b> Sentados en círculo, en asamblea, se les brinda un tiempo para que los niños que desean verbalicen y socialicen con todo el grupo ¿A qué jugaron? ¿Con quién es lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?, y ¿Qué pasó en el transcurso de su juego? Se aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación.</li> <li>♣ <b>Representación:</b> Se invita a los niños a representar lo que jugaron, pueden hacerlo de manera individual o grupal, a través de los diversos lenguajes: pintura, dibujo, modelado sobre lo que más les gustó o de lo que más recuerdan de la experiencia.</li> <li>♣ <b>Meta cognición:</b> Se retoma el diálogo para realizar la meta cognición, los niños responden algunas preguntas: ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</li> <li>♣ <b>Ordenando los sectores:</b> La docente con una actitud activa, cálida y alegre ayuda a que los niños asuman la responsabilidad del orden como un momento agradable y necesario para así lograr que este hábito se instale con mayor rapidez.</li> </ul>	
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b> La maestra les muestra una bolsa sorpresa que ha encontrado en su casa y les comenta que ha esperado iniciar la clase para descubrir que hay dentro de la bolsa en compañía de sus niños y les pregunta.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿qué piensan que habrá dentro de esta bolsa sorpresa?, después de escuchar todo lo mencionando por los niños les muestra que hay dentro y los niños responden:</p>	La maestra Los niños Chompa Termómetro Un trapito húmedo



	<p>¿Qué observan?, ¿Cómo se llamarán estos cuentos? ¿Qué personajes tendrá el cuento del patito feo? ¿Qué personaje tiene el cuento de pinocho? ¿De qué trata el cuento de pinocho? ¿De qué trata el cuento del patito feo? ¿Cuál de los dos cuentos es el que más te gusta, Por qué?</p> <p>Los niños recuerdan que actividad realizaron el día anterior. La maestra les muestra unas imágenes y les pregunta:</p> <p><b>PROBLEMATIZACION:</b> ¿Qué podemos crear con estas imágenes? Los niños escuchan la importancia de crear nuestros propios cuentos con personajes imaginarios y lugares muy hermosos... E incluso ellos mismos pueden ser los personajes ¿Será interesante crear nuestros propios cuentos?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Niños y niñas hoy van a crear un cuento utilizando imágenes</p>	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">DESARROLLO</p>	<p><b>ANTES DEL LEER:</b></p> <p>La maestra les indica a los niños que el día de hoy van a crear un cuento utilizando las imágenes. Para ello les indica que saquen los libros, revistas e imágenes que ellos han traído de casa y les pide que observen atentamente:</p> <p>¿Qué observan que tiene su libro? ¿Para qué nos servirán? ¿Qué otros materiales vamos a necesitar para crear un cuento? ¿Quiénes serán los personajes de su cuento? ¿Con qué palabras empiezan los cuentos?</p> <p><b>DURANTE LA LECTURA:</b></p> <p>Los niños después de seleccionar y cortar las imágenes, los niños observan observen las imágenes. Los niños responden a las siguientes preguntas</p> <p>¿Qué personajes tendrá en el cuento que van a crear? ¿De qué va a tratar su cuento? ¿Qué título te gustaría que tu cuento tenga?</p> <p>Los niños ubicados en su lugar de trabajo utilizan las imágenes y las organizan para crear su cuento.</p> <p>Los niños leen su cuento creado con sus propias palabras utilizando las imágenes. El cual narraran con sus propias palabras mencionando el antes, durante y después de su</p>	<p>libros revistas imágenes tijeras goma maja lengua hojas lápiz colores.</p>

	<p>cuento.</p> <p><b>DESPUES DE LA LECTURA:</b></p> <p>Los niños organizan sus ideas y responden a las preguntas:</p> <p>¿Qué título le has puesto a tu cuento?</p> <p>¿Qué personajes tiene el cuento que has leído?</p> <p>¿De qué se trató del cuento?</p> <p>¿Qué les enseña su cuento creado?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?</p> <p>¿Cómo pondrás en práctica lo aprendido? ¿Les gustó aprender?</p>	Diálogo
<b>TALLER PSICOMOTRICIDAD</b>		
<b>INICIO</b>	<p><b>ASAMBLEA:</b></p> <p>Los niños se reúnen en asamblea y establecen los acuerdos y cuidado del material para el taller.</p> <p>Observan y exploran el material de trabajo.</p>	Docente Niños
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>EXPRESIÓN MOTRIZ:</b></li> <li>- La maestra les da las orientaciones para realizar el taller y limita el espacio a de trabajo:</li> <li>- Los niños se ubican en el espacio.</li> <li>- La maestra pone una canción para que los niños la escuchen y disfruten de la canción mientras realizan el taller</li> <li>- Los niños ubicados en el espacio reciben un globo con el cual</li> <li>- realizan movimientos evitando que el globo caiga al suelo.</li> <li>- <b>RELAJACIÓN:</b></li> <li>- los niños se ubican en círculo y realizan ejercicios de relajación, para luego hacer la técnica de la vela... realizando ejercicios de respiración. Al terminar reposan por unos minutos</li> </ul>	Docente Niños Música Parlante globos
<b>CIERRE</b>	<p><b>EXPRESIÓN GRAFICO PLASTICO:</b></p> <p>Los niños representan mediante un dibujo lo que realizaron en taller</p> <p>Los niños reunidos en asamblea junto con la docente expresan de manera libre ¿cómo se te has sentido? ¿Qué te gusto más? ¿Qué les costó más realizar?</p>	Niños, maestra

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE CALOR				
DOCENTE:	JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO TANIA YSABEL VIERA GARCÍA			
AULA:	5 AÑOS – ESPERANZA			
FECHA:	10 DE OCTUBRE DE 2023			
COMPETENCIA:	<b>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN SU LENGUA MATERNA.</b>			
DESEMPEÑO:	Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).			
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Crea un cuento utilizando las imágenes, y cuenta por sí mismo o a través de un adulto de que tratara su cuento.			
	ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	AGUILAR VÁSQUEZ, THAISA LEONELA			
2	ANCAJIMA GONZALES, SERGIO ADRIÁN			
3	BECERRA NAVARRETE, ADRIANO GAEL			
4	CAPITÁN JIMENEZ, ANNA LUCIA			
5	CÓRDOVA OROZCO, MATHIAS			
6	FLORES ORDINOLA, KHYLER JEHORAN			
7	GONZALES FERIA, LIAM FRANCO			
8	GRILLO ARAUJO, MAX ANDRÉ			
9	GUERRERO VILELA, CARLOS MANUEL ALEXANDER			
10	GUTIÉRREZ GARRILLO, SEBASTIÁN JOSUE			
11	HUANCAS TOMANGUILLA, LUCAS MATHIAS			
12	LÓPEZ VARGAS, EZAID ADDRIEL			
13	MIO CARBONERO, JORGE FRANCHESCO			
14	MOGOLLÓN MOREY, ALÍ JARED			
15	NÚÑEZ CARHUAPOMA, KENIN MOISES			
16	PACHERRE YPANAQUÉ, MANUEL SAMIN			
17	PALOMINO SEMINARIO, DIMAS GABRIEL			
18	PASACHE CRESPO, HAKIM GAEL			
19	PEÑA VÍLCHEZ, RAFAELLA ANTHUANET			
20	SÁNCHEZ ALAMA, KARINA ANTHONELA			
21	TORRES FARÍAS, GAEL SALVADOR			
22	VELAYARCE ADANAQUÉ, OSCAR JOAQUÍN			
23	YAMO MOGOLLÓN, CARLOS ALONSO BENJAMÍN			
24	YARLEQUE ALBURQUEQUE, VALENTINA MAIBETH			
25	YOVERA AYMAR, KRISTEL NAOMI			

## Actividad de Aprendizaje N° 13

**NOMDRE:** Dramatizamos un cuento.

**FECHA:** 11 de octubre de 2023

**PROFESORA:** JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO

**TANIA YSABEL VIERA GARCÍA**

**PROPÓSITO:** Fomentar la creatividad e imaginación del niño a través de la dramatización de un cuento.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
COMUNICACIÓN	“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Representa sus ideas, mediante la dramatización el cuento que ha creado.	Dramatiza el cuento que ha creado y ha escogido con sus compañeros.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
RECIBIMIENTO	Recepción de los niños y niñas, saludo, ubican su lonchera y agenda en su lugar, registran su asistencia. Se incentiva a los niños y niñas para el saludo se le ayuda a colocar sus materiales en el lugar correspondiente, si es necesario	Niños(as) Docente
RUTINA	Canto de saludo, verifican fecha y tiempo, distribución de responsabilidades, acuerdos, la noticia del día, uso de los SS.HH, lavado y secado de manos.	Niños(as) Docente
JUEGO LIBRE	<p><b>PRIMER MOMENTO: PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b></p> <p>Se inicia con una asamblea, diálogo con los niños por diez minutos, sobre 3 aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>La elección de los sectores</b> Se les brinda la posibilidad de expresar ¿Qué les gustaría para jugar? ¿En qué sector desean jugar? ¿Con qué materiales desean jugar? ¿Y con quién les interesaría compartir el juego?</li> <li>♣ <b>El tiempo y el espacio</b> Se acuerda con los niños el tiempo y el espacio donde van a trabajar. Se les hace recordar a los niños que diez minutos antes de terminar el juego, serán avisados; para que sepan que es tiempo de ir terminando lo que están jugando.</li> <li>♣ <b>Las normas de convivencia</b> Se conversa con los niños para recordar las normas de convivencia durante el juego.</li> </ul> <p><b>SEGUNDO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Los niños inician su proyecto de juego y lo desarrollan usando su</li> </ul>	Material de los Sectores

	<p>imaginación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ La docente acompaña y da soporte.</li> </ul> <p><b>TERCER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, META COGNICIÓN Y ORDEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>Socialización:</b> Sentados en círculo, en asamblea, se les brinda un tiempo para que los niños que desean verbalicen y socialicen con todo el grupo ¿A qué jugaron? ¿Con quienes lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?, y ¿Qué pasó en el transcurso de su juego? Se aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación.</li> <li>♣ <b>Representación:</b> Se invita a los niños a representar lo que jugaron, pueden hacerlo de manera individual o grupal, a través de los diversos lenguajes: pintura, dibujo, modelado sobre lo que más les gustó o de lo que más recuerdan de la experiencia.</li> <li>♣ <b>Meta cognición:</b> Se retoma el diálogo para realizar la meta cognición, los niños responden algunas preguntas: ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</li> <li>♣ <b>Ordenando los sectores:</b> La docente con una actitud activa, cálida y alegre ayuda a que los niños asuman la responsabilidad del orden como un momento agradable y necesario para así lograr que este hábito se instale con mayor rapidez.</li> </ul>	
INICIO	<p><b>TALLER DRAMATICO:</b> <b>MOTIVACIÓN:</b> Los niños reunidos en asamblea, recuerdan la clase anterior. Al terminar la maestra les muestra un video: <a href="https://youtu.be/1-HSexUtcDE">https://youtu.be/1-HSexUtcDE</a> <b>SABERES PREVIOS:</b> ¿De qué trataba el video que han observado? ¿Qué cuento de los que ayer han creado les gustaría dramatizar el día de hoy? ¿Qué necesitaremos para dramatizar el cuento? <b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Dónde podríamos dramatizar el cuento? ¿Cómo nos disfrazaremos? <b>PROPÓSITO:</b> Fomentar la creatividad e imaginación del niño a través de la dramatización de un cuento. Recuerdan las normas para el uso del material y sus cuidados.</p>	niños docente video
DESARROLLO	Los niños y niñas forman grupos de trabajo, dialogan sobre lo que van a realizar y escogen el cuento que más les gusta para dramatizarlo en equipos.	

	<p><b>CREACIÓN LIBRE:</b> Cada niño escoge de manera libre el personaje que quiere dramatizar creando diferentes acciones o diálogos. Escogen al narrador del cuento.</p> <p><b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:</b> Los niños y niñas eligen el material a utilizar y exploran de manera libre las posibilidades que tienen con su uso, juegan con ello, logrando así fomentar la imaginación y creatividad de ellos.</p> <p><b>DESARROLLO DE LA PROPUESTA:</b> Explico el contenido de la dramatización , ya que en este caso se realizarán la dramatización de un cuento que ellos han escogido a nivel grupal, los niños leen el cuento, se organizan y se ubican en sus espacios para dar inicio dramatización. Cada grupo dramatiza su cuento de manera ordenada. Los demás grupos escuchan y observan atentos cada dramatización.</p> <p><b>VERBALIZACIÓN:</b> Invito a los niños a dialogar sobre cada cuento y les realizo las siguientes preguntas: ¿Cómo se llamó el cuento que dramatizo el primer grupo? ¿Qué personajes tuvo el cuento? ¿De qué trato el cuento? ¿Cómo termino el cuento? ¿Qué fin le pondrías al cuento que han dramatizado tus amigos? para que puedan representar a través de un dibujo o modelado lo que han realizado.</p> <p><b>REFLEXIÓN:</b> Los niños comentan sobre la actividad que han realizado, que materiales han utilizado, como se han sentido, y si les gustaría volver hacerlo, se les formula las siguientes interrogantes, ¿Qué hicimos?, ¿Qué aprendimos? Y ¿Para qué nos va a servir?</p>	Caja temática de dramatización
<b>CIERRE</b>	¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué actividades realizaremos? ¿Para qué nos servirá lo que no aprendido hoy? ¿Les gustó aprender?	Diálogo
<b>ASEO REFRIGERIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavado de manos utilizando adecuadamente los útiles de aseo.</li> <li>• Oración de agradecimiento.</li> <li>• Prácticas de hábitos de alimentación.</li> <li>• Uso de elementos de mesa servilleta, individual, normas, otros.</li> </ul>	Agua, jabón y toalla Loncheras
<b>RECREO</b>	Acuerdos de convivencia. *Salen al patio a realizar juegos libres en forma individual y grupal, bajo la supervisión de la docente	Juegos
<b>RUTINA</b>	*Lavado de manos y rostro, utilizando adecuadamente los útiles de aseo.	Agua, jabón y toalla

<b>TALLER GRAFICOPLASTICO: DECORA CON LA TÉCNICA DEL SELLADO CON VERDURAS.</b>		
INICIO	<p><b>ASAMBLEA:</b> Jugamos colocados en un círculo y solicitamos observar a todos los niños y niñas la imagen decorada con LA TÉCNICA DEL SELLADO CON VERDURAS luego realizando interrogantes a los niños y niñas sobre lo que se les presenta, que materiales hemos usado, les gustaría hacer lo mismo, como creen ustedes que lo he trabajado, les gusta, etc. Proponen las normas de uso de los materiales</p>	Docente Niños
D E S A R R O L L O	<p><b>REPRESENTACIÓN GRAFICA:</b> Luego se le muestra una caja forrada y se pedirá a cada niño que saque lo que hay en la caja y lo coloque en la mesa verduras como papa, zanahoria, apio, betarraga etc. cómo, papel, temperas, colores, crayones, temperas, tijeras, expresan sus opiniones sobre los materiales y los niños escogen los materiales que hay en la mesa y los exploran de manera libre, expresando que podemos hacer con ellos, realizando comparaciones y eligiendo el material a utilizar.</p> <p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</b> La docente propone a los niños y niñas elaborar el sellado con verduras con sus materiales: 1.-Niños y niñas eligen los ellos que ya ha traído la docente elaborada con verduras crudas 2.-Sellan sobre la cartulina, la tela utilizando temperas 3.-presentan sus trabajos.</p>	Verduras como papa, zanahoria, apio, betarraga etc. cómo, papel, temperas, colores, crayones, temperas, tijeras, etc....
CIERRE	<p><b>VERBALIZACIÓN:</b> Una vez terminado los niños comentan sobre su experiencia, expresando lo que han representado.</p>	Niños, maestra

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE CALOR				
DOCENTE:	JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO TANIA YSABEL VIERA GARCIA			
AULA:	5 AÑOS – ESPERANZA			
FECHA:	11 DE OCTUBRE DE 2023			
COMPETENCIA:	“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”			
DESEMPEÑO:	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).			
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Representa sus ideas, mediante la dramatización el cuento que ha creado.			
	ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	AGUILAR VÁSQUEZ, THAISA LEONELA			
2	ANCAJIMA GONZALES, SERGIO ADRIÁN			
3	BECERRA NAVARRETE, ADRIANO GAEL			
4	CAPITÁN JIMENEZ, ANNA LUCIA			
5	CÓRDOVA OROZCO, MATHIAS			
6	FLORES ORDINOLA, KYLER JEHORAN			
7	GONZALES FERIA, LIAM FRANCO			
8	GRILLO ARAUJO, MAX ANDRÉ			
9	GUERRERO VILELA, CARLOS MANUEL ALEXANDER			
10	GUTIÉRREZ GARRILLO, SEBASTIÁN JOSUE			
11	HUANCAS TOMANGUILLA, LUCAS MATHIAS			
12	LÓPEZ VARGAS, EZAID ADDRIEL			
13	MIO CARBONERO, JORGE FRANCHESCO			
14	MOGOLLÓN MOREY, ALÍ JARED			
15	NÚÑEZ CARHUAPOMA, KENIN MOISES			
16	PACHERRE YPANAQUÉ, MANUEL SAMIN			
17	PALOMINO SEMINARIO, DIMAS GABRIEL			
18	PASACHE CRESPO, HAKIM GAEL			
19	PEÑA VÍLCHEZ, RAFAELLA ANTHUANET			
20	SÁNCHEZ ALAMA, KARINA ANTHONELA			
21	TORRES FARÍAS, GAEL SALVADOR			
22	VELAYARCE ADANAQUÉ, OSCAR JOAQUÍN			
23	YAMO MOGOLLÓN, CARLOS ALONSO BENJAMÍN			
24	YARLEQUE ALBURQUEQUE, VALENTINA MAIBETH			
25	YOVERA AYMAR, KRISTEL NAOMI			

## Actividad de Aprendizaje N° 14

**NOMDRE:** Me divierto jugando a ser ...

**FECHA:** 12 de octubre de 2023

**PROFESORA:** JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO

**TANIA YSABEL VIERA GARCIA**

**PROPOSITO:** Que los niños exploren sus ideas imaginativas y diversos materiales, para representar durante el Juego “Me divierto jugando a ser ...”

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<p>Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.</p> <p>Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p>	<p>Explora sus ideas imaginativas y diversos materiales de su entorno, para representar y vivenciar lo que quiere ser.</p>	<p>Representa y explora por iniciativa propia diversos materiales de su entorno para representar lo que quiere ser.</p>

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
RECIBIMIENTO	<p>Recepción de los niños y niñas, saludo, ubican su lonchera y agenda en su lugar, registran su asistencia.</p> <p>Se incentiva a los niños y niñas para el saludo se le ayuda a colocar sus materiales en el lugar correspondiente, si es necesario</p>	<p>Niños(as)</p> <p>Docente</p>
RUTINA	<p>Canto de saludo, verifican fecha y tiempo, distribución de responsabilidades, acuerdos, la noticia del día, uso de los SS.HH, lavado y secado de manos.</p>	<p>Niños(as)</p> <p>Docente</p>
JUEGO LIBRE	<p><b>PRIMER MOMENTO: PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b></p> <p>Se inicia con una asamblea, diálogo con los niños por diez minutos, sobre 3 aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>La elección de los sectores</b></li> </ul> <p>Se les brinda la posibilidad de expresar ¿Qué les gustaría para jugar?</p> <p>¿En qué sector desean jugar? ¿Con qué materiales desean jugar?</p> <p>¿Y con quién les interesaría compartir el juego?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>El tiempo y el espacio</b></li> </ul>	<p>Material de los Sectores</p>

	<p>Se acuerda con los niños el tiempo y el espacio donde van a trabajar.</p> <p>Se les hace recordar a los niños que diez minutos antes de terminar el juego, serán avisados; para que sepan que es tiempo de ir terminando lo que están jugando.</p> <p>♣ <b>Las normas de convivencia</b></p> <p>Se conversa con los niños para recordar las normas de convivencia durante el juego.</p> <p><b>SEGUNDO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <p>♣ Los niños inician su proyecto de juego y lo desarrollan usando su imaginación.</p> <p>♣ La docente acompaña y da soporte.</p> <p><b>TERCER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, META COGNICIÓN Y ORDEN</b></p> <p>♣ <b>Socialización:</b></p> <p>Sentados en círculo, en asamblea, se les brinda un tiempo para que los niños que desean verbalicen y socialicen con todo el grupo</p> <p>¿A qué jugaron? ¿Con quién es lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?, y ¿Qué pasó en el transcurso de su juego?</p> <p>Se aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación.</p> <p>♣ <b>Representación:</b></p> <p>Se invita a los niños a representar lo que jugaron, pueden hacerlo de manera individual o grupal, a través de los diversos lenguajes: pintura, dibujo, modelado sobre lo que más les gustó o de lo que más recuerdan de la experiencia.</p> <p>♣ <b>Meta cognición:</b></p> <p>Se retoma el diálogo para realizar la meta cognición, los niños responden algunas preguntas: ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</p> <p>♣ <b>Ordenando los sectores:</b></p> <p>La docente con una actitud activa, cálida y alegre ayuda a que los niños asuman la responsabilidad del orden como un momento agradable y necesario para así lograr que este hábito se instale con mayor rapidez.</p>	
--	--	--

INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b> Los niños reunidos en asamblea, la maestra les muestra una caja sorpresa que contienen telas, antifaces, gorros de construcción, gorros de chefs, juego de té, mandiles, disfraces, sombreros militares, gorros de policía, juguetes variados de diferentes profesiones...</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Qué observan? ¿Los han visto antes? ¿En dónde? ¿Quién los utiliza? ¿Para qué sirven estos materiales u objetos? ¿Para qué los utiliza?</p> <p><b>PROBLEMATIZACION:</b> ¿En qué les gustaría convertirse en este momento? ¿Qué materiales utilizarías para transformarte en lo que quieres ser?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Que los niños y las niñas exploren sus ideas imaginativas y diversos materiales de su entorno, para representar durante el Juego de roles “Me divierto jugando a ser ...” Los niños nombras los acuerdos antes de iniciar la actividad.</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Los niños exploran el material que han escogido para realizar la actividad.</li> <li>-Los niños van mencionando que materiales han escogido y que utilidad le van a dar.</li> <li>-La maestra junto con los niños limita el espacio de juego.</li> <li>-La maestra les pregunta, niños que han imaginado jugar ser.</li> <li>-Los niños de manera voluntaria manifestaran que quieren jugar ser: constructores, reinas, súper héroes, etc....</li> <li>-Cada niño y niña comenta según su imaginación o creatividad lo que están queriendo jugar ser con los materiales.</li> <li>-Inicia el juego los niños crean sus propios personajes, comparten el material e interactúan con sus compañeros y juegan a querer ser de manera autónoma.</li> <li>-La maestra está atenta observando para evitar algún conflicto y participar del juego si los niños la invitan.</li> <li>-Al terminar se reúnen nuevamente en asamblea y los niños responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Les gusto lo que hicimos? ¿Les gusto ser constructores, reinas o jugar a la cocinita, por qué? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo lo</li> </ul> </li> </ul>	Parlante música

	solucionaron? ¿Qué otro material te gustaría agregar para la próxima actividad?	
<b>CIERRE</b>	¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué actividades realizaremos? ¿Para qué nos servirá lo que no aprendimos hoy? ¿Les gustó aprender?	Diálogo
<b>ASEO REFRIGERIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavado de manos utilizando adecuadamente los útiles de aseo.</li> <li>• Oración de agradecimiento.</li> <li>• Prácticas de hábitos de alimentación.</li> <li>• Uso de elementos de mesa servilleta, individual, normas, otros.</li> </ul>	Agua, jabón y toalla Loncheras
<b>RECREO</b>	Acuerdos de convivencia. *Salen al patio a realizar juegos libres en forma individual y grupal, bajo la supervisión de la docente	Juegos
<b>RUTINA</b>	*Lavado de manos y rostro, utilizando adecuadamente los útiles de aseo.	Agua, jabón y toalla
<b>TALLER PSICOMOTRICIDAD:</b>		
<b>INICIO</b>	<b>ASAMBLEA:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentados en asamblea la docente dialoga con los niños sobre la actividad que van a realizar y recuerda las normas de convivencia.</li> <li>• Presenta los materiales como: Pelotas de trapo, globos</li> <li>• Pregunta a los niños y niñas: ¿Qué material es? ¿Para que servirá? ¿Podremos usarlo para jugar?</li> <li>• Escuchamos sus respuestas.</li> </ul>	Docente Niños Pelotas de trapo Globos
<b>DESARROLLO</b>	<b>EXPRESIÓN MOTRIZ:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salimos al patio y colocamos en el piso las pelotas de trapo y los globos.</li> <li>- Los niños exploran el material y realizan movimientos libres</li> <li>- Después los niños con la docente realizan movimientos coordinados</li> <li>- Al terminar nos sentamos en círculo para descansar y preguntarles: ¿Qué parte de nuestro cuerpo movimos? ¿Les pareció fácil hacerlo?</li> <li>- Luego les decimos que vamos a realizar diversos movimientos libres haciendo uso del palo de escoba.</li> <li>- La docente observa los movimientos que los niños y niñas realizan.</li> </ul> <b>RELAJACIÓN:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- los niños se ubican en círculo y realizan ejercicios de relajación, para luego hacer la técnica de la vela... realizando ejercicios de respiración. Al terminar reposan por unos minutos.</li> </ul>	Docente Niños Pelotas de trapo Globos

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE CALOR				
DOCENTE:	JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO			
AULA:	5 AÑOS – ESPERANZA			
FECHA:	12 DE OCTUBRE DE 2023			
COMPETENCIA:	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”			
DESEMPEÑO:	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Construye grupalmente su cartel de acuerdos para cuidar los materiales de los sectores del aula.			
	ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	AGUILAR VÁSQUEZ, THAISA LEONELA			
2	ANCAJIMA GONZALES, SERGIO ADRIÁN			
3	BECERRA NAVARRETE, ADRIANO GAEL			
4	CAPITÁN JIMENEZ, ANNA LUCIA			
5	CÓRDOVA OROZCO, MATHIAS			
6	FLORES ORDINOLA, KHYLER JEHORAN			
7	GONZALES FERIA, LIAM FRANCO			
8	GRILLO ARAUJO, MAX ANDRÉ			
9	GUERRERO VILELA, CARLOS MANUEL ALEXANDER			
10	GUTIÉRREZ GARRILLO, SEBASTIÁN JOSUE			
11	HUANCAS TOMANGUILLA, LUCAS MATHIAS			
12	LÓPEZ VARGAS, EZAID ADDRIEL			
13	MIO CARBONERO, JORGE FRANCHESCO			
14	MOGOLLÓN MOREY, ALÍ JARED			
15	NÚÑEZ CARHUAPOMA, KENIN MOISES			
16	PACHERRE YPANAQUÉ, MANUEL SAMIN			
17	PALOMINO SEMINARIO, DIMAS GABRIEL			
18	PASACHE CRESPO, HAKIM GAEL			
19	PEÑA VÍLCHEZ, RAFAELLA ANTHUANET			
20	SÁNCHEZ ALAMA, KARINA ANTHONELA			
21	TORRES FARÍAS, GAEL SALVADOR			
22	VELAYARCE ADANAQUÉ, OSCAR JOAQUÍN			
23	YAMO MOGOLLÓN, CARLOS ALONSO BENJAMÍN			
24	YARLEQUE ALBURQUEQUE, VALENTINA MAIBETH			
25	YOVERA AYMAR, KRISTEL NAOMI			
CIERRE	<b>EXPRESIÓN GRAFICO PLASTICO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Motivamos a los niños y niñas a explorar los cambios que ha sufrido su cuerpo: Respiración, latidos de su corazón, sudor, etc.</li> </ul>			Niños, maestra

## Actividad de Aprendizaje N 15

**ACTIVIDAD:** Reflexionamos sobre lo aprendido  
de octubre de 2023

**FECHA:** 13

**DOCENTE:** JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO  
TANIA YSABEL VIERA GARCÍA

**PROPOSITO:** Los niños (as) recuerden todas las experiencias que hemos logrado realizar en este proyecto, si se llegaron hacer todas o falto una.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
C O M U N I C A C I O N	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	-Obtiene información del texto oral -Infiere, interpreta información del texto oral -Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su inter - locutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas	Cuenta sus experiencias que vive de hechos o situaciones de la vida cotidiana.	Exposición de los niños

			en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salir se de este.		
--	--	--	---	--	--

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

<b>MOMENTOS</b>	<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>MATERIALES</b>
RECIBIMIENTO	Recepción de los niños y niñas, saludo, ubican su lonchera y agenda en su lugar, registran su asistencia. Se incentiva a los niños y niñas para el saludo se le ayuda a colocar sus materiales en el lugar correspondiente, si es necesario	<i>Niños(as)</i> <i>Docente</i>
RUTINA	Canto de saludo, verifican fecha y tiempo, la oración y agradecimiento a Dios, se mencionan los acuerdos.	Docente Niños
<i>JUEGO LIBRE</i>	<p><b>PRIMER MOMENTO: PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b></p> <p>Se inicia con una asamblea, diálogo con los niños por diez minutos, sobre 3 aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ <b>La elección de los sectores</b> Se les brinda la posibilidad de expresar ¿Qué les gustaría para jugar? ¿En qué sector desean jugar? ¿Con qué materiales desean jugar? ¿Y con quién les interesaría compartir el juego?</li> <li>♣ <b>El tiempo y el espacio</b> Se acuerda con los niños el tiempo y el espacio donde van a trabajar. Se les hace recordar a los niños que diez minutos antes de terminar el juego, serán avisados; para que sepan que es tiempo de ir terminando lo que están jugando.</li> <li>♣ <b>Las normas de convivencia</b> Se conversa con los niños para recordar las normas de convivencia durante el juego.</li> </ul> <p><b>SEGUNDO MOMENTO: DESARROLLO DEL JUEGO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Los niños inician su proyecto de juego y lo desarrollan usando su imaginación.</li> <li>♣ La docente acompaña y da soporte.</li> </ul> <p><b>TERCER MOMENTO: SOCIALIZACIÓN, REPRESENTACIÓN, META</b></p>	<i>Material de los Sectores</i>

	<p><b>COGNICIÓN Y ORDEN</b></p> <p>♣ <b>Socialización:</b> Sentados en círculo, en asamblea, se les brinda un tiempo para que los niños que desean verbalicen y socialicen con todo el grupo ¿A qué jugaron? ¿Con quién es lo hicieron? ¿Cómo se sintieron?, y ¿Qué pasó en el transcurso de su juego? Se aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación.</p> <p>♣ <b>Representación:</b> Se invita a los niños a representar lo que jugaron, pueden hacerlo de manera individual o grupal, a través de los diversos lenguajes: pintura, dibujo, modelado sobre lo que más les gustó o de lo que más recuerdan de la experiencia.</p> <p>♣ <b>Meta cognición:</b> Se retoma el diálogo para realizar la meta cognición, los niños responden algunas preguntas: ¿A qué jugaron? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron? ¿Aprendieron algo nuevo que no sabían? ¿Solucionaron alguna dificultad? ¿Cómo?</p> <p>♣ <b>Ordenando los sectores:</b> La docente con una actitud activa, cálida y alegre ayuda a que los niños asuman la responsabilidad del orden como un momento agradable y necesario para así lograr que este hábito se instale con mayor rapidez.</p>	
INICIO	<p><b>MOTIVACION:</b> Los niños y niñas se ubican en un círculo y la docente comenta que hoy evaluaremos nuestro proyecto de aprendizaje. La docente propicia el diálogo para que los niños y niñas a través de preguntas recuerden lo aprendido en este proyecto</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué hemos aprendido?, ¿Para qué nos servirá haberlo aprendido?, ¿Qué es lo que más recuerdas de este proyecto?, ¿Qué más recuerdan de nuestro proyecto?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Propiciar la participación de los niños y niñas en la evaluación del proyecto.</p>	Maestra niños

<p>DESARROLLO</p>	<p style="text-align: center;"><b>CONSTRUCCION DEL APRENDIZAJE</b></p> <p><b>ANTES DE LA ASAMBLEA:</b>                  Los niños observan las diversas actividades del proyecto. La docente conversa con ellos sobre la actividad del día anterior y empieza a evaluar el proyecto.</p> <p><b>DURANTE LA ASAMBLEA:</b>                  La docente pide a los niños y niñas que recuerden que hicieron durante el proyecto “Reorganizamos e implementamos nuestros sectores del aula con nuestros amigos” cómo lo hicieron, quienes participaron.</p> <p>Pide que los niños y niñas participen y expresando lo primero que hicieron, luego la segunda actividad que hicieron, y así sucesivamente para que evalúen su proyecto, si cumplieron o no con lo previsto.                  La docente continúa preguntando a los niños y las niñas para reconstruir el proceso realizado y evaluar si se desarrollaron todas las actividades previstas.</p> <p><b>DESPUES DE LA ASAMBLEA:</b>                  Finalmente, la docente explica que es muy importante después de realizar alguna actividad evaluarla y dar alternativas para mejorarlas para la próxima vez que realicemos algo semejante.                  Con ayuda de la docente recordamos las acciones realizadas durante el proyecto y completamos el siguiente cuadrito el cual la maestra toma apuntes en su cuaderno.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #fff9c4;"> <th style="padding: 5px;">¿Qué hicimos?</th> <th style="padding: 5px;">¿Cómo lo hicimos?</th> <th style="padding: 5px;">¿Qué es lo que más les agradó?</th> <th style="padding: 5px;">¿Por qué les agradó?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr style="height: 150px;"> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	¿Qué hicimos?	¿Cómo lo hicimos?	¿Qué es lo que más les agradó?	¿Por qué les agradó?					<p>Imágenes desarrolladas en el proyecto.</p>
¿Qué hicimos?	¿Cómo lo hicimos?	¿Qué es lo que más les agradó?	¿Por qué les agradó?							

CIERRE	¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué actividades realizaremos? ¿Para qué nos servirá lo que no aprendimos hoy? ¿Les gustó aprender?	Diálogo
<b>TALLER GRAFICO PLASTICO</b>		
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos sentamos con los niños en asamblea.</li> <li>- Recordamos acuerdos de que debemos respetar.</li> <li>- Observan los diferentes materiales que vamos a utilizar para este taller.</li> <li>- Conversan, ¿qué son? ¿Qué podemos hacer con ellos?</li> </ul>	Hojas bond, colores, papel lustre.
DESARROLLO	<p>Ubicados en su espacio de trabajo los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hacen uso de los materiales que han elegido utilizar</li> <li>- Decoran las letras según su creatividad e imaginación.</li> <li>- Colorean los dibujos.</li> </ul>	Los niños hacen uso de sus materiales y utilizan su creatividad e imaginación.
CIERRE	Al finalizar la actividad, invitamos de forma voluntaria. Que cada niño comente su dibujo, si les pareció fácil o difícil decorarlo, Que materiales ha utilizado y que le gustaría agregarle a su trabajo	Niños, maestra

LISTA DE COTEJO CON MAPA DE CALOR				
DOCENTE:	JESSICA LISSETH RIVAS OROZCO TANIA YSABEL VIERA GARCIA			
AULA:	5 AÑOS – ESPERANZA			
FECHA:	13 DE OCTUBRE DE 2023			
COMPETENCIA:	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”			
DESEMPEÑO:	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su inter - locutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	Cuenta sus experiencias que vive de hechos o situaciones de la vida cotidiana.			
	ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	AGUILAR VÁSQUEZ, THAISA LEONELA			
2	ANCAJIMA GONZALES, SERGIO ADRIÁN			
3	BECERRA NAVARRETE, ADRIANO GAEL			
4	CAPITÁN JIMENEZ, ANNA LUCIA			
5	CÓRDOVA OROZCO, MATHIAS			
6	FLORES ORDINOLA, KHYLER JEHORAN			
7	GONZALES FERIA, LIAM FRANCO			
8	GRILLO ARAUJO, MAX ANDRÉ			
9	GUERRERO VILELA, CARLOS MANUEL ALEXANDER			
10	GUTIÉRREZ GARRILLO, SEBASTIÁN JOSUE			
11	HUANCAS TOMANGUILLA, LUCAS MATHIAS			
12	LÓPEZ VARGAS, EZAID ADDRIEL			
13	MIO CARBONERO, JORGE FRANCHESCO			
14	MOGOLLÓN MOREY, ALÍ JARED			
15	NÚÑEZ CARHUAPOMA, KENIN MOISES			
16	PACHERRE YPANAQUÉ, MANUEL SAMIN			
17	PALOMINO SEMINARIO, DIMAS GABRIEL			
18	PASACHE CRESPO, HAKIM GAEL			
19	PEÑA VÍLCHEZ, RAFAELLA ANTHUANET			
20	SÁNCHEZ ALAMA, KARINA ANTHONELA			
21	TORRES FARÍAS, GAEL SALVADOR			
22	VELAYARCE ADANAQUÉ, OSCAR JOAQUÍN			
23	YAMO MOGOLLÓN, CARLOS ALONSO BENJAMÍN			
24	YARLEQUE ALBURQUEQUE, VALENTINA MAIBETH			
25	YOVERA AYMAR, KRISTEL NAOMI			



## FICHA TÉCNICA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

### 1. Información del Experto

- 1.1. Nombres y Apellidos: *CECILIND SILVA PEDREZ*
- 1.2. Profesión: *DOCENTE*
- 1.3. Grado Académico y Mención: *MAESTRO*
- 1.4. Institución donde trabaja: *EESPP "PIUES"*
- 1.5. Celular: *965968313*
- 1.6. Correo electrónico: *cecilindsilva99@hotmail.com*

### 2. Nombre del Investigador (s):

### 3. Juicio de Experto:

#### 3.1. Matriz de coherencia de variables, dimensiones e indicadores

Variable	Dimensiones	Indicadores	Coherencia			Recomendación
			Adecuada (3)	Regular (2)	Inadecuada (1)	
Variable: Autonomía	D1: Se organiza para la realización de actividades cotidianas y juegos.	Indicador 1: Realiza por sí solo su proyecto de juego.	X			
		Indicador 2: Juega con sus compañeros respetando normas.	X			
		Indicador 2: Realiza circuitos de manera libre	X			
	D2: Observar y comparar información.	Indicador 1: Observa atentamente los elementos y materiales en el sector de juego				
		Indicador 2: Compara las características de diferentes objetos que explora.	X			
	D3: Analizar y evaluar la situación de manera efectiva.	Indicador 1: Analiza la situación que se le presenta.	X			
		Indicador 2: Evalúa la situación de manera efectiva.	X			
	D4: Toma de decisiones	Indicador 1: Selecciona entre diferentes opciones de juego y demuestra compromiso con su elección	X			
		Indicador 2: Asume la responsabilidad de sus decisiones y acciones, reconociendo como	X			

		afectan su experiencia de juego.				
	D5: Resolución de problemas	Indicador 1: Identifica desafíos u obstáculos dentro del juego.	X			
		Indicador 2: Participa en la creación y aplicación de soluciones durante el juego.	X			

  
 Mag. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera  
 COD. M-36-135-6851M









Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
	algunas soluciones que el mismo propone.									

Evaluado por:

D.N.I. 03646547 Fecha: 23 05, 2023 Firma, sello y huella

*Cecilia Alejandrina Situpí Pedrera*  
**Mag. Cecilia Alejandrina Situpí Pedrera**  
**COD. M-36-135-6851M**

**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y VALORACIÓN DE INSTRUMENTO**

Por medio de la presente hago constar que revisado la Ficha Técnica y de la Validez del Instrumento denominado

---

Cuyo objetivo es:

.....  
.....

El mismo que permite recoger información para medir la variable  
....., y sus dimensiones.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones:

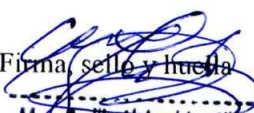
Criterios evaluados	Validación positiva		Validación negativa	
	Muy adecuada	Adecuada	Poco adecuada	Nada adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.	X			
Pertinencia y coherencia entre variables-dimensión e indicadores.		X		
Pertinencia del ítem con los indicadores.		X		
Calidad en la redacción de los ítems		X		

Fecha:

23 / 05 / 2023

Apellidos y nombres SILUPU PEDRERA CECILIA DNI: 02646547

Firma, sello y huella

  
Mag. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera  
COD. M-36-135-6851M



## FICHA TÉCNICA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

### 1. Información del Experto

1.1. Nombres y Apellidos: *DELIA FABIOLO BARRAZUELA CORNEJO*

1.2. Profesión: *DOCENTE*

1.3. Grado Académico y Mención: *MAESTRO*

1.4. Institución donde trabaja: *EE SPP- PEUES*

1.5. Celular: *968464960*

1.6. Correo electrónico: *fbarranzuela@hotmail.com*

### 2. Nombre del Investigador (s):

### 3. Juicio de Experto:

#### 3.1. Matriz de coherencia de variables, dimensiones e indicadores

Variable	Dimensiones	Indicadores	Coherencia			Recomendación
			Adecuada (3)	Regular (2)	Inadecuada (1)	
Variable: Autonomía	D1: Se organiza para la realización de actividades cotidianas y juegos.	Indicador 1: Realiza por sí solo su proyecto de juego.	✓			
		Indicador 2: Juega con sus compañeros respetando normas.	✓			
		Indicador 2: Realiza circuitos de manera libre	✓			
	D2: Observar y comparar información.	Indicador 1: Observa atentamente los elementos y materiales en el sector de juego	✓			
		Indicador 2: Compara las características de diferentes objetos que explora.				
	D3: Analizar y evaluar la situación de manera efectiva.	Indicador 1: Analiza la situación que se le presenta.	✓			
		Indicador 2: Evalúa la situación de manera efectiva.	✓			
	D4: Toma de decisiones	Indicador 1: Selecciona entre diferentes opciones de juego y demuestra compromiso con su elección	✓			
		Indicador 2: Asume la responsabilidad de sus decisiones y acciones, reconociendo como	✓			



-----  
**Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo**  
 DNI: 41194956

		afectan su experiencia de juego.				
	D5: Resolución de problemas	Indicador 1: Identifica desafíos u obstáculos dentro del juego.	/			
		Indicador 2: Participa en la creación y aplicación de soluciones durante el juego.	/			



Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo  
DNI: 41194956

### 3.2. Validez de los ítems

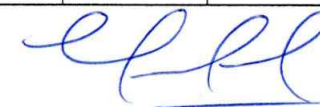
Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
Indicador 1: Realiza por sí solo su proyecto de juego.	1.-Elige con quien jugar		/							
	2.-Organiza los materiales		/							
	3.-Explica su proyecto de juego		/							
Indicador 2: Juega con sus compañeros respetando normas.	4.-Respetar las opiniones de sus compañeros.		/							
	5.-Respetar las normas del juego		/							
	6.-Comparte el material		/							
Indicador 1:  Observa atentamente los elementos y materiales en el sector de juego	7.-¿Qué dificultades tuvieron mientras jugaban?		/							
	8.- ¿Qué materiales utilizaron?		/							
Indicador 2: Compara las características	9.- ¿Cuéntame cómo los usaron?		/							

  
**Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo**  
 DNI: 41194956

Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
de diferentes objetos que explora.	10.- ¿Qué harán para la próxima vez?		✓							
Indicador 1: Analiza la situación que se le presenta.	11.- Observa detenidamente cada una de estas imágenes que te propongo (En la primera imagen se observan niños jugando y compartiendo materiales de un sector y en la segunda imagen todo lo contrario): De acuerdo a la imagen que observas: ¿Dime lo que observas en la imagen?		✓							
	12.- ¿Cuál es la acción correcta que se debe practicar		✓							

  
**Mg. Fabiola Barranzuela Cornejo**  
 DNI: 41194956

Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
	mientras juegan? ¿Por qué?		/							
Indicador 2: Evalúa la situación de manera efectiva.	13.- Explora materiales de diversas maneras, los transforma.		/							
	14.-El niño comenta lo que le gustó del juego.		/							
Indicador 1: Selecciona entre diferentes opciones de juego y demuestra compromiso con su elección	15.- El niño/a permanece en su actividad lúdica.		/							
	16. El niño/a por momentos abandona su proyecto de juego y regresa para culminarlo.		/							
Indicador 2: Asume la responsabilidad de sus decisiones y	17.-El niño/a respeta los acuerdos para desarrollar su juego.		/							



Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo  
DNI: 41194956

Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
acciones, reconociendo como afectan su experiencia de juego.	18. El niño/a identifica como fue su comportamiento durante el juego.		/							
Indicador 1: Identifica desafíos u obstáculos dentro del juego.	19.-El niño/a es capaz de identificar alguna situación difícil o complicada durante el juego.		/							
	20.-El niño/o reconoce alguna situación problemática y toma la iniciativa para solucionarlo.		/							
Indicador: 2: Participa en la creación y aplicación de soluciones durante el juego.	21.-El niño/a es capaz de proponer alternativas de solución.		/							
	22.-. El niño/a es capaz de implementar		/							

  
 Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo  
 DNI: 41194956

Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
	algunas soluciones que el mismo propone.		/							

Evaluado por: BARRAZUELA CORNEJO DELIA FEBLIA

D.N.I. 41194956 Fecha: 23 / 09 / 2023

Firma, sello y huella



Mg. Delia Febliola Barranzuela Cornejo  
DNI: 41194956

**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y VALORACIÓN DE INSTRUMENTO**

Por medio de la presente hago constar que revisado la Ficha Técnica y de la Validez del Instrumento denominado

---

Cuyo objetivo es:

.....

.....

El mismo que permite recoger información para medir la variable ....., y sus dimensiones.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Validación positiva		Validación negativa	
	Muy adecuada	Adecuada	Poco adecuada	Nada adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.		✓		
Pertinencia y coherencia entre variables-dimensión e indicadores.		✓		
Pertinencia del ítem con los indicadores.		✓		
Calidad en la redacción de los ítems		✓		

Fecha:

23 / 09 / 2023

Apellidos y nombres..... BARRAZUELA CORNEJO DELIA DNI: 41194956

  
Firma, sello y huella

-----  
Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo  
DNI: 41194956

## FICHA TÉCNICA DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

### 1. Información del Experto

1.1. Nombres y Apellidos:

*Angela Martina Bruno Seminario*

1.2. Profesión:

*Formadora*

1.3. Grado Académico y Mención:

*Maestría en Investigación y Docencia*

1.4. Institución donde trabaja:

*Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Pura"*

1.5. Celular:

1.6. Correo electrónico:

*mabruno2963@gmail.com*

### 2. Nombre del Investigador (s):

### 3. Juicio de Experto:

#### 3.1. Matriz de coherencia de variables, dimensiones e indicadores

Variable	Dimensiones	Indicadores	Coherencia			Recomendación
			Adecuada (3)	Regular (2)	Inadecuada (1)	
Variable: Autonomía	D1: Se organiza para la realización de actividades cotidianas y juegos.	Indicador 1: Realiza por sí solo su proyecto de juego.	✓			
		Indicador 2: Juega con sus compañeros respetando normas.	✓			
		Indicador 2: Realiza circuitos de manera libre	✓			
	D2: Observar y comparar información.	Indicador 1: Observa atentamente los elementos y materiales en el sector de juego	✓			
		Indicador 2: Compara las características de diferentes objetos que explora.	✓			
	D3: Analizar y evaluar la situación de manera efectiva.	Indicador 1: Analiza la situación que se le presenta.	✓			
		Indicador 2: Evalúa la situación de manera efectiva.	✓			
	D4: Toma de decisiones	Indicador 1: Selecciona entre diferentes opciones de juego y demuestra compromiso con su elección	✓			
		Indicador 2: Asume la responsabilidad de sus decisiones y acciones, reconociendo como	✓			

  
 M. Sc. Ángela Martina Bruno Seminario  
 ORCID ID: 0000-0002-3308-4509  
 Jefatura de Unidad de Investigación

		afectan su experiencia de juego.				
	D5: Resolución de problemas	Indicador 1: Identifica desafíos u obstáculos dentro del juego.	✓			
		Indicador 2: Participa en la creación y aplicación de soluciones durante el juego.	✓			

  
M. Sc. Ángela Martínez Bruno Seminario  
ORCID ID: 0000-0002-3308-4509  
Jefatura de Unidad de Investigación

### 3.2. Validez de los ítems

Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
Indicador 1: Realiza por si solo su proyecto de juego.	1.-Elige con quien jugar	✓				✓				
	2.-Organiza los materiales	✓				✓				
	3.-Explica su proyecto de juego	✓				✓				
Indicador 2: Juega con sus compañeros respetando normas.	4.-Respeto las opiniones de sus compañeros.	✓				✓				
	5.-Respeto las normas del juego	✓				✓				
	6.-Comparte el material	✓				✓				
Indicador 1: Observa atentamente los elementos y materiales en el sector de juego	7.-¿Qué dificultades tuvieron mientras jugaban?	✓				✓				
	8.- ¿Qué materiales utilizaron?	✓				✓				
Indicador 2: Compara las características	9.- ¿Cuéntame cómo los usaron?	✓				✓				

  
 M. Sc. Ángela Martina Bruno Seminario  
 ORCID ID: 0000-0002-3308-4509  
 Jefatura de Unidad de Investigación

Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
de diferentes objetos que explora.	10.- ¿Qué harán para la próxima vez?	✓				✓				
Indicador 1: Analiza la situación que se le presenta.	11.- Observa detenidamente cada una de estas imágenes que te propongo (En la primera imagen se observan niños jugando y compartiendo materiales de un sector y en la segunda imagen todo lo contrario): De acuerdo a la imagen que observas: ¿Dime lo que observas en la imagen?	✓				✓				
	12.- ¿Cuál es la acción correcta que se debe practicar	✓				✓				

  
M. Sc. Ángela Martina Bruno Seminario  
ORCID ID: 0000-0002-3308-4509  
Jefatura de Unidad de Investigación

Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
	mientras juegan? ¿Por qué?									
Indicador 2: Evalúa la situación de manera efectiva.	13.- Explora materiales de diversas maneras, los transforma.	✓				✓				
	14.-El niño comenta lo que le gustó del juego.	✓				✓				
Indicador 1: Selecciona entre diferentes opciones de juego y demuestra compromiso con su elección	15.- El niño/a permanece en su actividad lúdica.	✓				✓				
	16. El niño/a por momentos abandona su proyecto de juego y regresa para culminarlo.	✓				✓				
Indicador 2: Asume la responsabilidad de sus decisiones y	17.-El niño/a respeta los acuerdos para desarrollar su	✓				✓				

  
M. Sc. Ángela Martina Bruno Seminario  
ORCID ID: 0000-0002-3308-4509  
Jefatura de Unidad de Investigación

Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
acciones, reconociendo como afectan su experiencia de juego.	18. El niño/a identifica como fue su comportamiento durante el juego.	✓				✓				
Indicador 1: Identifica desafíos u obstáculos dentro del juego.	19.-El niño/a es capaz de identificar alguna situación difícil o complicada durante el juego.	✓				✓				
	20.-El niño/o reconoce alguna situación problemática y toma la iniciativa para solucionarlo.	✓				✓				
Indicador: 2: Participa en la creación y aplicación de soluciones durante el juego.	21.-El niño/a es capaz de proponer alternativas de solución.	✓				✓				
	22.-. El niño/a es capaz de implementar	✓				✓				

  
M. Sc. Ángela Martina Bruno Seminario  
ORCID ID: 0000-0002-3308-4509  
Jefatura de Unidad de Investigación

Indicador	Ítem	Pertinencia de los ítems con el indicador				Redacción de ítems				Recomendación
		Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	Muy Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poca adecuada (2)	Inadecuada (1)	
	algunas soluciones que el mismo propone.									

Evaluado por: *Ángela Martina Bruno Seminario*

D.N.I. 02690664 Fecha: Septiembre 2023 Firma, sello y huella

*Ángela*  
M. Sc. Ángela Martina Bruno Seminario  
ORCID ID: 0000-0002-3308-4509  
Jefatura de Unidad de Investigación

**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y VALORACIÓN DE INSTRUMENTO**

Por medio de la presente hago constar que revisado la Ficha Técnica y de la Validez del Instrumento denominado

---

Cuyo objetivo es:

.....

.....

El mismo que permite recoger información para medir la variable Autonomía, y sus dimensiones.

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Validación positiva		Validación negativa	
	Muy adecuada	Adecuada	Poco adecuada	Nada adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento.		✓		
Pertinencia y coherencia entre variables-dimensión e indicadores.		✓		
Pertinencia del ítem con los indicadores.	✓			
Calidad en la redacción de los ítems		✓		

Fecha:

..... Septiembre 1, 2023

Apellidos y nombres.....

Bruno Seminario Angela  
Martina

DNI:.....

02690664

Firma, sello y huella

  
M. Sc. Angela Martina Bruno Seminario  
ORCID ID: 0000-0002-3308-4509  
Jefatura de Unidad de Investigación



**Tabla 4. Instrumento de escala estimativa**

<b>Nombre y Apellidos</b>	
<b>Aula</b>	

<b>DIMENSIÓN/INDICADOR/ITEMS</b>	<b>ESCALA DE VALORES</b>				
<b>DIMENSIÓN 1: Se organiza para la realización de actividades cotidianas y juegos.</b>					
<b>Indicador 1: Realiza por sí solo su proyecto de juego.</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Muy deficiente</b>
1.-Elige con quien jugar					
2.-Organiza los materiales					
3.-Explica su proyecto de juego					
<b>Indicador 2: Juega con sus compañeros respetando normas.</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Muy deficiente</b>
4.-Respetar las opiniones de sus compañeros.					
5.-Respetar las normas del juego					
6.-Compartir el material					
<b>DIMENSIÓN 2: Observar y comparar la información</b>					
<b>Indicador 1: Observa atentamente los elementos y materiales en el sector de juego.</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Muy deficiente</b>
7.-¿Qué dificultades tuvieron mientras jugaban?					
8.- ¿Qué materiales utilizaron?					
<b>Indicador 2: Compara las características de diferentes objetos que explora.</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Muy deficiente</b>
9.- ¿Cuéntame cómo los usaron?					
10.-¿Qué harán para la próxima vez?					
<b>DIMENSIÓN 3: ANALIZAR Y EVALUAR LA SITUACIÓN DE MANERA EFECTIVA.</b>					
<b>Indicador 1: Analiza la situación que se le presenta.</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Muy deficiente</b>
11.-Observa detenidamente cada una de estas imágenes que te propongo (En la primera imagen se observan niños jugando y compartiendo materiales de un sector y en la segunda imagen todo lo contrario): De acuerdo a la imagen que observas: ¿Dime lo que observas en la imagen?					

12.- ¿Cuál es la acción correcta que se debe practicar mientras juegan? ¿Por qué?					
<b>Indicador 2: Evalúa la situación de manera efectiva.</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Muy deficiente</b>
13. Explora materiales de diversas maneras, los transforma.					
14.-El niño comenta lo que le gustó del juego.					
<b>DIMENSIÓN 4: TOMA DE DECISIONES</b>					
<b>Indicador 1: Selecciona entre diferentes opciones de juego y demuestra compromiso con su elección</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Muy deficiente</b>
15.- El niño/a permanece en su actividad lúdica.					
16. El niño/a por momentos abandona su proyecto de juego y regresa para culminarlo.					
<b>Indicador 2: Asume la responsabilidad de sus decisiones y acciones, reconociendo como afectan su experiencia de juego.</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Muy deficiente</b>
17. El niño/a respeta los acuerdos para desarrollar su juego.					
18. El niño/a identifica como fue su comportamiento durante el juego.					
<b>DIMENSIÓN 5: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b>					
<b>Indicador 1: Identifica desafíos u obstáculos dentro del juego.</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Muy deficiente</b>
19.-El niño/a es capaz de identificar alguna situación difícil o complicada durante el juego.					
20.-El niño/a reconoce alguna situación problemática y toma la iniciativa para solucionarlo.					
<b>Indicador: 2: Participa en la creación y aplicación de soluciones durante el juego.</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>	<b>Muy deficiente</b>
21. El niño/a es capaz de proponer alternativas de solución.					
22.-El niño/a es capaz de implementar algunas soluciones que el mismo propone.					



# ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 - REVALIDACIÓN

**LICENCIAMIENTO** (Aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020)



*"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"*

## RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 186-2023-DG-PPD.EESPP "PIURA"

Veintiséis de Octubre, 12 SET. 2023

Visto el Informe N° 066-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 07/09/2023, presentado por la Unidad de Investigación, referido a los Planes de trabajos de investigación para obtención del Título Profesional para el Programa de Estudio de Educación Inicial.

### CONSIDERANDO:

Que, según artículo 15° del Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado mediante Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023, literal e), g), h), i) y del artículo 56°, literal a) que a la letra dice: los estudiantes del PPD pueden solicitar la asesoría de un docente formador de la Escuela o decidir por la asesoría de un docente externo. El servicio de asesoría de la Escuela se rige por las costas establecidas a nivel institucional. Esta designación se formaliza con la aprobación del proyecto de investigación a través de la Resolución Directoral emitida por el Director General";

Que, por las disposiciones del artículo 75° - inciso f), g) y h) que a la letra dice: Si un proyecto de investigación está en la condición de aprobado, se eleva a Dirección General para la proyección de la resolución de aprobación, la misma que precisa el asesor(a) y los miembros de jurado. La Unidad de Investigación presenta el Informe N° 066-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 07/09/2023, para la aprobación respectiva; en cumplimiento a los incisos citados.

Que, los recurrentes deberán tener en cuenta lo establecido en el artículo 75° inciso h) del Reglamento de Investigación e Innovación que a la letra dice: La resolución de aprobación del proyecto de investigación tendrá una vigencia de 24 meses;

Que, teniendo en cuenta lo expresado en los artículos mencionados que conllevan a garantizar la culminación del trabajo de investigación, se ha sistematizado la información agrupándola en lo que se denomina Planes de los trabajos de investigación;

Que, el Informe N° 066-2023-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 07/09/2023, presentado por la Unidad de Investigación remite a este Despacho la propuesta de designación de miembros de jurado, de los recurrentes que han organizado y presentado sus planes para desarrollo de los trabajos de investigación con fines de titulación;

Que, este Despacho de conformidad a lo establecido en el artículo 76° y artículo 77° del Reglamento de Investigación e Innovación se designan al docente asesor, miembros de jurado, la aprobación de los proyectos de investigación queda definida, según como se detalla en el anexo adjunto;



## ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/MGP/DIGEDD/DIFODD: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN

**LICENCIAMIENTO** (aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020)



### RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 186-2023-DG-PPD.EESPP "PIURA"

**1 2 SET. 2023**

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 001349-2023, Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

#### SE RESUELVE:

**Artículo Primero.** - APROBAR LOS PLANES PARA EL DESARROLLO DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN CON FINES DE TITULACIÓN, consignados en el Informe N° 066-2023-JUI-EESPP"PIURA" de fecha 07/09/2023.


**Artículo Segundo.** - NOMBRAR, asesores, miembros de jurado de cada plan según como se indica en el Anexo adjunto a la presente resolución.

**Artículo Tercero.** - PRECISAR el periodo de vigencia del trabajo de investigación es de 24 meses, contados a partir de la fecha de expedición de la resolución de aprobación hasta la fecha de presentación del informe final. Vencido este periodo perderá vigencia y validez, debiendo los investigadores iniciar una nueva investigación.

: Regístrese, Comuníquese y Archívese;



  
Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas  
DIRECTOR GENERAL

 Dr. M.L.S.R./DG.EESPPP  
Mg.AMBS/JUI  
htv



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

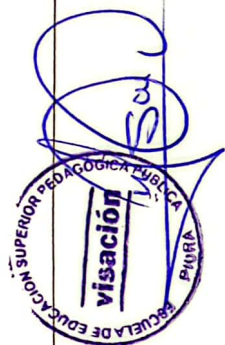
R.P. N° 156-2016-MINEDU/MIMP/DIGEDD/DIRFOR: 04/05/16 -- REVITALIZACIÓN

**LICENCIAMIENTO** aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

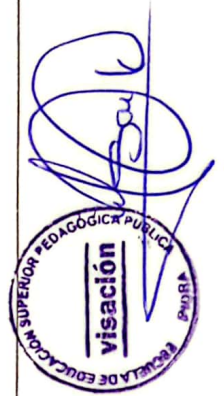
**ANEXO N° 1**

**PLAN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN CON FINES DE OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE TITULADOS DE IESPP-EDUCACIÓN INICIAL APROBADOS CON RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 186- 2023-DG-EEPPP "PIURA" (07/09/2023)**

N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
01	Exp. N° 1714 DEL 02.08.23	ABAD GIRON, FLOR MERLY ABAD GRANDA, YEIMI LUDY	Plan de Acción para Mejorar la Convivencia en una Institución Educativa Inicial Piura 2023	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Cecilia Collantes Cupén Mg. María Elena Aguilar Celi Mg. Flor María Talledo Covenñas Mg. Angela Martina Bruno Seminario
02	Exp. N° 1683 DEL 27.07.23	ALAMA PANTA, KIARA YELITZA CRISANTO RAMOS, DEYSI CAROLINA	Plan de Acción para Mejorar las Habilidades Sociales en Niños de una Institución Educativa de San Pedro Piura 2023.	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María Elena Aguilar Celi Mg. Cecilia Collantes Cupén Mg. María Magdalena Verastegui Navarro Mg. Angela Martina Bruno Seminario
03	Exp. N° 1814 DEL 18.08.23	ARMIJOS NAIRA, AMAVELA BAYONA CORDOVA, MAITHE LIZETH	Juego Simbólico y su Efecto en la Identidad en niños del Nivel Inicial en una Institución Educativa de Huancabamba 2023.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Ps. Ernesto Pretto Monroy. Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera.



N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR	
04	Exp. N° 1766 DEL 10.08.23	BAYONA RIVAS, MARISOL	Mediación Estratégica y su Efecto en el Aprendizaje Autónomo en los Niños de Educación Inicial Piura 2023	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Mg. Jose Carlos Fiestas Cevallos	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente asesor
05	Exp. N° 1862 DEL 23.08.23	CRUZ ZURITA, MARIA ISABEL OJEDA SALAZAR LILIAN KATHERINE	El Juego Motor y sus Efectos en la Competencia Motriz de Niños del Nivel Inicial de Huancabamba 2023.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dra. Militz Novoa Seminario. Mg. Maria Elena Aguilar Celi Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente asesor
06	Exp. N° 1716 DEL 02.08.23	IPANAQUE LOZADA, YOHANY DEL PILAR MORALES CASTILLO, JULEIZI SUSIRE	Matemática Recreativa y su Efecto en la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización en la Institución Educativa 14059 "Cruz del Norte" Piura 2023	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Irene Cecilia Yarlequé Camacho Mg. Maria Elena Aguilar Celi Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente asesor
07	Exp. N° 1681 DEL 27.07.23	JIMENEZ RIVERA, SANDRA ROMINA PÉREZ VALENCIA, ANA ISABEL	Estrategias Didácticas y su Efecto en la Competencia Escribe Diversos Tipos de Textos en la Institución Educativa N°14015 "Nuestra Señora del Carmen" Piura 2023	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. Blanca Sonia Bárcena Reyes Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente asesor
08	Exp. N° 1675 DEL 26.07.23	LESCANO AGUILAR, MARIA DEL ROSARIO LESCANO AGUILAR, MAYRA MIA MARISSSEL	Plan de acción con el Modelo de Jerarquía de Enseñanza para la Mejora de la Noción de Cantidad en una Institución Educativa Piura 2023.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Maria Elena Aguilar Celi Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente asesor



N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
09	Exp. N° 1723 DEL 17.08.23.	MAZA CORDOVA, ANA LIZ PEÑA GAONA DIANA GISELA	Estrategia del Juego Simbólico y su Efecto en la Creatividad en la Institución Educativa N°14924 "Daniel Alcides Carrión" Malingas 2023.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Blanca Sonia Bárcena Reyes Dra. Militza Novoa Seminario Mg. María Elena Aguilar Celi Mg. Angela Martina Bruno Seminario Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor
10	Exp. N° 1890 DEL 23.08.23	MIJA MARCHAN, MARIA DEL ROSARIO VILCHERREZ AMANINGO, VILMA YANETH	Juego Simbólico y su Efecto en las Habilidades Sociales en una Institución Educativa Inicial de Ayabaca 2023	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera. Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor
11	Exp. N° 1686 DEL 27.07.23	REQUENA ALBUQUEQUE, VERONICA LORENA	Secuencias Didácticas y su Efecto en la Competencia de Cantidad en una Institución Educativa de Paíta 2023.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Irene Cecilia Yarlequé Camacho. Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Blanca Sonia Bárcena Reyes Mg. Angela Martina Bruno Seminario. Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor
12	Exp. N° 1737 DEL 17.07.23	RIVAS OROZCO, JESSICA LISSETH VIERA GARCIA, TANIA YSABEL	Metodología Juego Libre en los Sectores y su Efecto en la Autonomía en Niños de una Institución Educativa Piura 2023.	Mg. Angela Martina Bruno Seminario. Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Dra. Militza Novoa Seminario Mg. María Elena Aguilar Celi Mg. Angela Martina Bruno Seminario Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor
13	Exp. N° 1757 DEL 07.08.23	TAVARA YARLEQUE, LUCIA DE LA CRUZ VASQUEZ ARROYO, RITA MERCEDES	Plan de Acción para Fortalecer la Expresión Oral en Niños de una Institución Educativa de Piura 2023	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. María Sara Antón Y Pérez Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor



N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
14	Exp. N° 1689 DEL 31.07.23	TORRES YAMO, MELLANY TREICY	Dramatización y su Efecto en la Competencia se Comunica Oralmente en la Institución Educativa N°15015 "Héroes del Cenepa" Castilla 2023	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. Mg. María Elena Aguilar Celi Mg. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo Mg. Angela Martina Bruno Seminario. Presidente Secretario(a) Vocal Suplente Asesor

12 SET. 2023



Dr. M.L.S.R./D.G.  
A.M.B.S./JUI  
h.t.v./sec.



"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

## **RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 142 -2025-DG-PPD.EESPP "PIURA"**

Veintiséis de Octubre, 01 AGO. 2025

### **CONSIDERANDO:**

Que según Resolución Directoral N° 0186-2023-DG-EESPP- PIURA del 12/09/2023 CORRESPONDIENTE AL PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE, se aprueba PLANES DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN CON FINES DE TITULACIÓN;

Que, con informe N° 046-2025-JUI-EESPP "PIURA" la jefa de Unidad de Investigación, remite a este despacho la propuesta para la designación de jurado examinador debido a que docentes han concluido su contrato, por tanto, es necesario cambiar algunos de sus integrantes y expedir el acto resolutivo;

Que, este Despacho considera necesario reestructurar el Jurado Examinador para el acto de Sustentación por conclusión de contrato de algunos docentes, para obtención de los Títulos Profesionales, tal como lo prescribe el Reglamento de Investigación e Innovación:

De conformidad con los documentos y en usos de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela, considera necesario reformular el Jurado Examinador para el acto de Sustentación, según la Ley 30512; Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 000016-2025 de Encargo de Puesto de Director General, Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;

### **SE RESUELVE:**

**Artículo Primero.- APROBAR la reformulación de los integrantes del Jurado Examinador para el Proceso de Sustentación conducente a la Obtención de los Títulos Profesionales, que fue aprobado según Resolución Directoral N° 0186-2023-DG-EESPP- PIURA del 12/09/2023 del Programa de Profesionalización Docente- Programa de Estudios de Educación Inicial.**





**RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 142 -2025-DG-PPD.EESPP "PIURA"**

Veintiséis de Octubre, 01 AGO. 2025

**Artículo Segundo. - DESIGNAR**, a los nuevos miembros del Jurado Examinador para el Acto de Sustentación titulares y suplente según se indica en el anexo N° 01-2025, que forma parte integrante de la presente resolución.

**Artículo Tercero.- RESPONSABILIZAR**, a la Jefa de Unidad de Investigación, de las acciones administrativas establecidas según las normas legales vigentes.

Regístrese, Comuníquese y Archívese



Dr. MLSR/DG.EESPPP  
Mg. AMBS/JUI



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/MGP/DIGED/DIFOD: 04/05/16 - REVISIÓN

**LICENCIAMIENTO** aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



**ANEXO N° 1**

**PLAN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN CON FINES DE OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADAS EN EDUCACIÓN INICIAL PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE NUEVA PROPUESTA DE JURADOS SEGÚN RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 142**

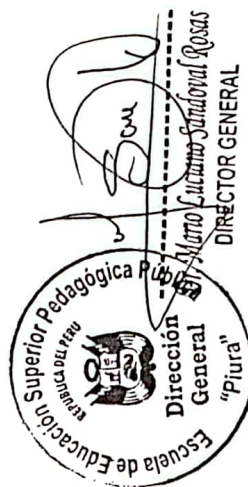
N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
01	Exp. N° 1714 DEL 02.08.23	ABAD GIRON, FLOR MERLY ABAD GRANDA, YEIMI LUDY	Plan de Acción para Mejorar la Convivencia en una Institución Educativa Inicial Piura 2023.	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Flor María Talledo Coveñas Prof. Jose del Carmen Mondragón Cordova Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. Angela Martina Bruno Seminario
02	Exp. N° 1683 DEL 27.07.23	ALAMA PANTA, KIARA YELITZA CRISANTO RAMOS, DEYSI CAROLINA	Plan de Acción para Mejorar las Habilidades Sociales en Niños de una Institución Educativa de San Pedro Piura 2023.	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. María del Rosario García Cortegana Ps. Ernesto Antonio Pretto Monroy Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. Angela Martina Bruno Seminario
03	Exp. N° 1766 DEL 10.08.23	BAYONA RIVAS, MARISOL	Mediación Estratégica y su Efecto en el Aprendizaje Autónomo en los Niños de Educación Inicial Piura 2023.	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. Jose Carlos Fiestas Cevallos
04	Exp. N° 1862 DEL 23.08.23	CRUZ ZURITA, MARIA ISABEL OJEDA SALAZAR LILIAN KATHERINE	El Juego Motor y sus Efectos en la Competencia Motriz de Niños del Nivel Inicial de Huancabamba 2023.	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dra. Militz Novoa Seminario. Prof. Jose del Carmen Mondragón Cordova Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera



N°	EXPTE.	INVESTIGADORES	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	LINEA DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
05	Exp. N° 1716 DEL 02.08.23	IPANAQUE LOZADA, YOHANY DEL PILAR MORALES CASTILLO, JULEIZI SUSIRE	Matemática Recreativa y su Efecto en la Competencia Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización en la Institución Educativa 14059 "Cruz del Norte" Piura 2023.	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Yulima Magali Espinoza Rivas. Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. Angela Martina Bruno Seminario
06	Exp. N° 1681 DEL 27.07.23	JIMENEZ RIVERA, SANDRA ROMINA PÉREZ VALENCIA, ANA ISABEL	Estrategias Didácticas y su Efecto en la Competencia Escribe Diversos Tipos de Textos en la Institución Educativa N°14015 "Nuestra Señora del Carmen" Piura 2023.	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Juan Francisco Juárez Cruz Mg. Angela Martina Bruno Seminario
07	Exp. N° 1675 DEL 26.07.23	LESCANO AGUILAR, MARIA DEL ROSARIO LESCANO AGUILAR, MAYRA MIA MARRISSEL	Plan de acción con el Modelo de Jerarquía de Enseñanza para la Mejora de la Noción de Cantidad en una Institución Educativa Piura 2023.	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Sara Antón y Pérez Dra. Militz Novoa Seminario Prof. Jose del Carmen Mondragón Cordova Mg. Angela Martina Bruno Seminario
08	Exp. N° 1723 DEL 17.08.23.	MAZA CÓRDOVA, ANA LIZ PEÑA GAONA DIANA GISELA	Estrategia del Juego Simbólico y su Efecto en la Creatividad en la Institución Educativa N°14924 "Daniel Alcides Carrión" Malingas 2023.	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Prof. Jose del Carmen Mondragón Cordova Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Juan Francisco Juárez Cruz Mg. Angela Martina Bruno Seminario
09	Exp. N° 1890 DEL 23.08.23	MIJA MARCHAN, MARIA DEL ROSARIO VILCHERREZ AMANINGO, VILMA YANETH	Juego Simbólico y su Efecto en las Habilidades Sociales en una Institución Educativa Inicial de Ayabaca 2023	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dra. Militz Novoa Seminario Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera.



N°	EXPTÉ.	INVESTIGADORES	TÍTULO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	LINEA DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
10	Exp. N° 1686 DEL 27.07.23	REQUENA ALBURQUEQUE, VERONICA LORENA	Secuencias Didácticas y su Efecto en la Competencia de Cantidad en una Institución Educativa de Paíta 2023.	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera. Mg. María del Rosario García Cortegana Mg. Juan Francisco Juárez Cruz Mg. Angela Martina Bruno Seminario.
11	Exp. N° 1737 DEL 17.07.23	RIVAS OROZCO, JESSICA LISSETH VIERA GARCIA, TANIA YSABEL	Metodología Juego Libre en los Sectores y su Efecto en la Autonomía en Niños de una Institución Educativa Piura 2023.	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Sara Antón y Pérez Dra. Miltza Novoa Seminario Mg. Juan Francisco Juárez Cruz Mg. Angela Martina Bruno Seminario
12	Exp. N° 1689 DEL 31.07.23	TORRES YAMO, TREICY MELLANY	Dramatización y su Efecto en la Competencia se Comunica Oralmente en la Institución Educativa N°15015 "Héroes del Cenepa" Castilla 2023	Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera. Mg. Flor María Talledo Covenñas Mg. Angela Martina Bruno Seminario.



Dr. M.L.S./D.G.

*[Signature]*  
A.M.B.S./JUI

bam/sec.

# Tesis

---

INFORME DE ORIGINALIDAD

---

0%

ÍNDICE DE SIMILITUD

---

HACER COINCIDIR TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIME LA FUENTE SELECCIONADA)

---

★hdl.handle.net

Internet

20%

---

EXCLUIR CITAS

DESACTIVADO

EXCLUIR FUENTES

< 2%

EXCLUIR BIBLIOGRAFÍA

DESACTIVADO

EXCLUIR COINCIDENCIAS

< 9 PALABRAS