



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS  
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

“Juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Particular Villa Catarina-Pimentel”

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Licenciada en Educación Inicial

**AUTORA:**

Br. Castillo Castro, Karen Gasdaly (ORCID: 0000-0002-8377-0523)

**ASESORA:**

Dra. Figueroa Chambergo, Maritza Cristina (ORCID: 0000-0001-5075-4538)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención integral del infante, niño y adolescente

**Chiclayo - Perú**

2020

## Dedicatoria

Dedico con mucho este trabajo de investigación a Dios y a mis padres porque gracias a su amor incondicional, consejos y palabras de aliento me permitieron llegar a este momento tan importante para mi vida profesional, así mismo a Dios, porque me brindo sabiduría y fuerzas para superar aquellos momentos difíciles presentados durante el desarrollo de mi tesis.

## Agradecimiento

Ante todo, brindo mi agradecimiento a todos los docentes que formaron parte de mi formación profesional, y en especial a mi asesora la Dra. Maritza Cristina Figueroa Chambergo a quien le deseo muchas bendiciones en todos los ámbitos de su vida, porque gracias a su paciencia, sabiduría y profesionalismo hoy puedo culminar satisfactoriamente mi trabajo de investigación.

Página del jurado

## Declaratoria de autenticidad

### **DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD**

Yo, Castillo Castro Karen Gasdaly, estudiante de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 72390263, con el trabajo de investigación titulado, "Juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía en niños de tres años de la Institución Educativa Villa Catarina – Pimentel".

**Declaro bajo juramento que:**

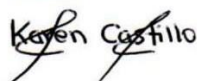
- 1) El trabajo de Investigación es mi autoría propia.
- 2) Se ha respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes utilizadas. Por lo tanto, el trabajo de Investigación no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) El trabajo de Investigación no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseadas, ni duplicados, ni copiados y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada. De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de oro), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normalidad vigente de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo, 12 de diciembre ,2019

Nombres y apellidos: Castillo Castro Karen Gasdaly

DNI: 72390263

Firma:

Karen Castillo

# ÍNDICE

	Pág.
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Página del jurado .....	iv
Declaratoria de autenticidad .....	v
Índice .....	vi
Índice de tablas .....	vii
Índice de figuras .....	viii
RESUMEN .....	ix
ABSTRACT .....	x
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>II. MÉTODO.....</b>	<b>7</b>
2.1 Tipo y diseño de investigación .....	7
2.2 Operacionalización de variables .....	8
2.3 Población, muestra y muestreo .....	10
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	10
2.5 Procedimientos.....	13
2.6 Métodos de análisis de datos .....	13
2.7 Aspectos éticos.....	13
<b>III. RESULTADOS .....</b>	<b>14</b>
<b>IV. DISCUSIÓN .....</b>	<b>18</b>
<b>V. CONCLUSIONES .....</b>	<b>20</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>21</b>
<b>VII. PROPUESTA .....</b>	<b>22</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>48</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>53</b>

## Índice de tablas

Tabla 1: Variable dependiente autonomía.....	8
Tabla 2: Variable independiente juego simbólico .....	9
Tabla 3: Población y muestra.....	10
Tabla 4: Técnicas e instrumentos .....	10
Tabla 5: Resultados del nivel de autonomía (Pre- Test).....	14
Tabla 6: Resultados del taller.....	15
Tabla 7: Resultados del nivel de autonomía (Post- Test) .....	16
Tabla 8: Resultados del nivel de autonomía (Pre- Test y Post- Test) .....	17

## Índice de figuras

Figura 1: Población y muestra .....	10
Figura 2: Nivel del desarrollo de autonomía (Pre-Test) .....	14
Figura 3: Resultados del taller .....	15
Figura 4: Nivel de desarrollo de autonomía (Post- Test) .....	16
Figura 5: Nivel del desarrollo de la autonomía (Pre- Test y Post Test) .....	17



## RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo principal la aplicación de actividades de juego simbólico para el desarrollo de autonomía en los niños y niñas de tres años del aula lila de la Institución Educativa Villa Catarina 2019. Si bien es cierto, el juego simbólico es un juego espontáneo, también cumple un papel muy importante en la vida de un niño, puesto que desarrollará en ellos la capacidad de crear y expresarse autónomamente. Así mismo se evidenció el objetivo general de la siguiente manera, determinar la influencia del juego simbólico en la estimulación del desarrollo de la autonomía en los niños de tres años de la Institución Educativa Villa Catarina-2019.

Se fundamentó gracias a la teoría de Jean Piaget, quien sostiene que la autonomía es la facultad que tiene la persona para educarse socialmente, esta facultad permite que el infante pueda desarrollarse libremente, aprendiendo a aceptar diferentes puntos de vistas y del mismo modo aprender a disminuir conductas de egocentrismo hacia los demás, creando así un ambiente favorable para su desarrollo integral.

El diseño de investigación fue cuantitativa pre-experimental y de tipo aplicada, ya que se empleó un taller de juego simbólico para adquirir mejores resultados dando solución a la problemática anteriormente mencionada.

La población estuvo conformada por 48 alumnos, la muestra del trabajo de estudio comprende a 7 niños, los mismos que fueron evaluados a través de un instrumento de lista de chequeos de logros pedagógicos, la cual evidenció validez y confiabilidad para evaluar el nivel de autonomía de los niños y niñas de tres años.

Se aplicaron 20 actividades de juego simbólico para desarrollar la autonomía al total de la muestra de estudio, cada una de ellas fueron evaluadas a través de una guía de observación. Finalmente, se llegó a la conclusión, que el taller de juego simbólico titulado "El rincón de la aventura" sirvió como estrategia significativa en el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Villa Catarina.

**Palabras claves:** Juego simbólico, autonomía, estrategia significativa.

## **ABSTRACT**

The main objective of this research was the application of symbolic play activities for the development of autonomy in three-year-old boys and girls of the lilac classroom of the Villa Catarina 2019 Educational Institution. Although symbolic play is a spontaneous game, it also plays a very important role in a child's life, since it will develop in them the capacity to create and express themselves autonomously. Likewise, the general objective was evidenced in the following way: to determine the influence of symbolic play in the stimulation of the development of autonomy in the three-year-old children of the Villa Catarina-2019 Educational Institution.

It was based on the theory of Jean Piaget, who maintains that autonomy is the faculty that a person has to be socially educated. This faculty allows the child to develop freely, learning to accept different points of view and in the same way learning to diminish self-centered behavior towards others, thus creating a favorable environment for their integral development.

The research design was quantitative pre-experimental and of applied type, since a workshop of symbolic game was used to acquire better results giving solution to the problematic previously mentioned.

The population consisted of 48 students, the sample of the study work includes 7 children, which were evaluated through a checklist instrument of pedagogical achievements, which evidenced validity and reliability to assess the level of autonomy of the children of three years.

Twenty symbolic play activities were applied to develop the autonomy of the entire study sample, each of which was evaluated through an observation guide. Finally, in this research work, it was concluded that the symbolic play workshop entitled "The corner of adventure" served as a significant strategy in the development of autonomy in the three year old children of the Villa Catarina Educational Institution.

**Keywords:** Symbolic play, autonomy, meaningful strategy.

## I. INTRODUCCIÓN

Autonomía es la capacidad propia del ser humano, la cual se construye a través de la interacción social, creando personas libres e independientes para la toma de decisiones. (Pintado, 2017, p.33).

Albornos y Guzmán (2016), los “docentes no desarrollan las actividades diarias como fuente importante de desarrollo personal de los niños, puesto que no cuentan con una planificación organizada que permita al estudiante desarrollarse de manera autónoma, corporal e intelectual lo cual es la base para que desde pequeños formen una vida plena” (p.6).

Acosta, Avalos y García (2015), se “pudo observar en el salón de tres años, que los docentes evidencian ciertas escases en la utilización de rutinas diarias, lo cual conlleva a que los estudiantes no cuenten con horarios establecidos donde se les permita desarrollarse de manera autónoma y adquirir hábitos de higiene y de nutrición, así mismo muestran un bajo desenvolvimiento personal, el mismo que conlleva que muestren muy poco interés en las realizaciones de actividades individuales y colectivas y un escaso diálogo frente a las personas de su entorno” (p.82).

Pintado (2017), se “detectó que una gran parte de estudiantes muestran limitados diálogos frente a la maestra de aula y a sus compañeros, además de evidenciarse la falta del cumplimiento de las reglas básicas de convivencia, y una escasa comunicación con las personas de su entorno en el que se desenvuelve. Por otro lado, se evidencia que estos niños no muestran iniciativas para la realización de tareas en el aula, o actividades cotidianas, puesto que son niños sobreprotegidos por los padres de familia, lo cual conlleva a que el niño no pueda tomar decisiones por sí solo, formando así personas inseguras” (p.13).

En la Institución Educativa Inicial donde se realiza la investigación se ha podido observar que en el aula de 3 años existen alumnos que no han desarrollado la autonomía, estos niños se caracterizan por no realizar actividades diarias por sí solo, sino que son dependientes de la maestra de aula lo cual se evidencia a la hora de recreo, loncheras y aseo personal, es por ello que propongo el juego simbólico para estimular la autonomía en los niños de preescolar.

Para esta investigación se tomaron en cuenta los siguientes trabajos previos; Yelena (2017) en su investigación concluye que “el aprendizaje autónomo es una de las mejores herramientas del aprendizaje permanente para estar al día en el devenir progresivo de la

vida misma” (p.5); por otro lado Sandoval (2017) concluye que “enseñar con libertad desarrolla en los niños una gran parte de autonomía, ya que la docente no debe centrarse en brindar conocimientos, sino en crear situaciones retadoras en donde le permita a cada estudiante brindar opiniones o soluciones por sí mismo” (p.56); de igual importancia Solíz (2016) llega a la conclusión que “el juego simbólico tiene una gran relación con el desarrollo de la creatividad, porque el niño imagina y transforma lo que hay en el entorno que lo rodea” (p.61).

Calle (2018) concluye lo siguiente “el juego simbólico se relaciona significativamente en la mejora del desarrollo cognitivo, al asimilar el entorno que lo rodea partiendo de sus necesidades e intereses y de lenguaje verbal, el cual se ve reflejado al momento de representar alguna acción” (p.78).

Matamoros, Corichahua (2017) finalizada la investigación llegaron a la siguiente conclusión “El juego simbólico permite la integración significativa del niño en la sociedad” (p.61).

Los referentes teóricos que fundamentaron la investigación fueron Lev Vigotsky con la variable de juego simbólico y Piaget con su teoría basada en Autonomía; Vigotsky a diferencia de otros autores, afirma que para que el niño logre un desarrollo estable en la sociedad, es importante que se comunique y se relacione con su entorno social, ya que va a depender de ello, el intercambio de ideas y símbolos, utilizándolos como fin para la construcción de aspectos personales como las emociones y también la construcción de la función simbólica.

Para Vigotsky el juego simbólico desarrolla situaciones imaginarias por parte del niño de preescolar, la cual se da al momento de dar significado y sentido a un objeto, para realizar una acción, este juego es muy importante estimularlo desde los primeros años de vida, ya que permite desarrollar la imaginación y creatividad para que el niño se exprese libremente, representando experiencias, sucesos ya vividos o situaciones imaginarias, otorgándoles movimientos, voces y texto a algún objeto de se halle en su entorno (Villalobos, 2009, p.273).

En el juego el niño realiza acciones con significados aislados de los objetos, más no inseparables de la acción real, es por ello que se logra definir o considerar como una escena simbólica de aprendizaje y formación espontánea. El juego simbólico crea un ambiente armónico y confiable, el cual les permita a los niños comunicarse plenamente con las personas de su entorno, ya sea en el contexto social como familiar, sobre temas de su interés

respondiendo así a sus necesidades y poniendo en práctica su autonomía personal. (El juego simbólico y la función simbólica, s.f., parr.5).

El juego simbólico cumple un papel fundamental en la vida de un niño, ya que ayuda a desarrollar distintas áreas como el lenguaje y solución de problemas a través de la imitación, esta función se desarrolla a partir de los 18 meses de edad, y se manifiesta en cuando el niño es capaz de hacer representación usando su imaginación por medio de objetos creando así situaciones y mundos ficticios basados en alguna experiencia vivida. (Minedu, 2019, p.16).

El juego simbólico tiene un proceso evolutivo que se desarrolla de acuerdo a la edad del niño, durante su primer periodo de vida, este puede llegar a enriquecer el aprendizaje de manera compleja refiriéndose a que no solo va a tomar un objeto y sustituirlo por otro; sino también se va a evidenciar que al momento de jugar van a existir diálogos creados por sí mismo dependiendo la situación y de la misma forma llega a aumentar el grupo de juego permitiéndole así desarrollar diferentes habilidades sociales para la comunicación con su entorno (Minedu, 2019, p.16).

Desde la perspectiva filosófica, el juego simbólico es conocido también como juego de ficción, simulación o de roles, los cuales se distinguen por funciones y complejidades intelectuales que se muestran en dichas situaciones como por ejemplo: un niño toma una escoba y representa que es un caballo, o por otro lado una niña toma un bebe y lo acerca a su pecho imitando a la madre darle de lactar, estas situaciones ayuda a que los niños logren diferenciar aquellas situaciones reales o de juego permitiéndoles así crear un conocimiento más complejo para su desarrollo no solo lúdico sino también cognitivo (Español, Pérez, 2015, p.22).

Las siguientes dimensiones tomadas en cuenta según autor fueron Juego constructivo que es aquel juego en el cual se requiere diversos materiales u objetos para construir estructuras simples y/o complejas, este se desarrolla a partir de los 24 meses aproximadamente, pero perdura durante toda la vida de los niños, de igual forma con la dimensión de Juego simbólico o de representación también llamado “Juego dramático” permite que el niño represente o imite algún rol imaginario o real como el rol de un mamá, papá, policías, zombies, etc., los cuales le van a permitir interiorizar aquellas acciones que pueda realizar por sí mismo, este también sufre modificaciones durante toda la vida de los niños, empezando desde las acciones más simple a las más compleja. (Minedu, 2019, p.16)

La teoría de Piaget (1948), explica el cómo adquieren los niños los valores morales y como es que se diferencian de otras teorías tradicionales. Partiendo de lo tradicional se piensa que los niños interiorizan los valores a través del contexto. Por otra parte, Piaget en desacuerdo dice que dichos valores se construyen a través de la interacción con su entorno, los mismo que se demuestran a través de acciones o aptitudes al momento de relacionarse, permitiéndole así dar iniciativa al principio de autonomía (Constructivismo, s.f., parr.1).

El estudio de la autonomía moral según Piaget, se basó en el juicio moral, ya que él estaba interesado en como los niños de preescolar entendían las reglas y el cómo eran sus comportamientos ante ellas, y para ello su punto de partida fue estudiar las reglas del juego, para así llegar a las reglas morales. Es importante formarlos como personas morales desde los primeros años de vida para que sus criterios, aptitudes y emociones puedan llegar a ser autónomos moralmente, no se debe obligar el avance del desarrollo moral en los menores de edad, lo que establece la teoría piagetiana es que se deben construir espacios en donde le permitan al niño desarrollarse íntegramente, valorando así cada experiencia de optimizadora, es por ellos que las personas adultas son los primeros ejes formativos en la vida de un niño y es importante establecer relaciones y diálogos respetuosos y comprensivos ante un infante, ya que esto permitirá que se sienta seguro y autónomo para actuar frente a su entorno (Ochoa, 2017, p.5).

Según Piaget (1968), la autonomía es la facultad que tiene la persona para educarse socialmente, esta facultad permite que el infante pueda desarrollarse libremente, aprendiendo a aceptar diferentes puntos de vistas y del mismo modo aprender a disminuir conductas de egocentrismo hacia los demás, creando así un ambiente favorable para su desarrollo integral (Maldonado, 2017, p.3).

Piaget (1932), enfatiza sobre dos fases relacionadas a la autonomía: heteronomía y autonomía, de esta manera destaca que son aquellas funciones formativas basadas en la adquisición de autonomía, que se da a través de un proceso el cual consiste en crear situaciones e interrogantes partiendo del interés del niño para que ellos construyan sus propias respuestas. De lo anterior se puede expresar que los niños que desarrollan la heteronomía son aquellos que están siempre sometidos a seguir las reglas encomendadas por adultos, Piaget afirma que el niño se vuelve autónomo a medida que crece, es decir cuando es capaz de dirigirse por sí mismo, sin estar atentos a seguir reglas impuestas por los demás.

“La acción autónoma, son aquellas aptitudes que permiten al ser humano llegar a crear un pensamiento autónomo que le permita tomar sus propias decisiones para poder llegar alcanzar sus metas eficazmente”. El adulto debe actuar indirectamente en el desarrollo del aprendizaje de su niño, este debe cumplir la función de brindar oportunidades en donde le permita a cada niño investigar y explorar por sus propios medios, brindándoles ambientes adecuados para favorecer el desarrollo de autoconfianza y autonomía, valiéndose de ello para alcanzar un buen futuro, por otro lado la autonomía no solo debe relacionarse con realizar acciones sencillas que involucren la parte física y corporal de los niños, sino también es importante hacer hincapié en el desarrollo del área cognitiva, ya que este permitirá adquirir nuevos procesos como pensar, imaginar, dar solución algún problema o tomar decisiones de manera autónoma en diferentes situaciones (Minedu,2012, p.22)

Para esta investigación también se tomaron en cuenta conceptos basados en el aprendizaje autónomo en los niños de preescolar, desde la perspectiva del autor nos dice que es un proceso que permite al ser humano autorregular su aprendizaje, para ser capaces de manejar su conocimiento intelectual, y socioemocional potenciando así su capacidad para descubrir, indagar y tomar decisiones sobre su aprender. Es deber del agente pedagógico que sus estudiantes sean formados como sujetos autónomos, capaces de resolver problemas, no solo sujetos cognitivos, el docente debe servir como orientador ante el alumnado respetando sus ritmos y estilos de aprendizaje de cada uno para brindar así una educación de calidad y no tradicional (Carcel,2016, p.54).

Las dimensiones de autonomía tomadas en cuenta para el siguiente trabajo de investigación según Reategui (2016); son valerse por sí mismo; son aquellos logros que los niños deben haber obtenido, para valerse por sí solos, partiendo desde las intereses básicos, por otro lado tenemos la dimensión de estructuración del conocimiento de sí mismo; se entiende como la valoración de capacidades del niño para llegar alcanzar la conformación del pensamiento de sí mismo, partiendo de la aceptación de sus defectos y virtudes, el niño empieza a desarrollar ese interés por conocerse así mismo, conocer los objetos, espacios y personas de su alrededor, al realizar actividades autónomas, es el mismo quien da la iniciativa de realizar acciones sin necesidad de tener un adulto como modelo a lado.

En la presente investigación se planteó la siguiente formulación del problema; ¿Qué estrategia se puede utilizar para desarrollar la autonomía en los niños de tres años de la Institución Educativa Villa Catarina?

El siguiente estudio se justifica, porque estimuló el desarrollo de la autonomía en los niños de tres años a través de un taller de juego simbólico, el cual favoreció en el desarrollo cognitivo y madurativo de los estudiantes; asimismo, tuvo implicancia práctica, puesto que sirvió como antecedente de información, contribuyendo así en el aprendizaje significativo de la muestra, por otro lado, tuvo relevancia social porque los principales agentes beneficiados fueron los niños de tres años que presentaron bajos niveles de autonomía puesto que para ellos se investigó estrategias que permitieron disminuir las dificultades presentadas, finalmente tuvo utilidad metodológica, ya que se estructuró tomando como referencia diversas fuentes de investigación, con la finalidad de servir como un recurso a posteriores investigaciones relacionadas con las variables presentadas.

Por otro lado se pudo establecer la siguiente hipótesis para dar solución a la problemática presentada; el juego simbólico estimulará significativamente el desarrollo de la autonomía en los niños de tres años de la Institución Educativa Villa Catarina, Así mismo se evidenció el objetivo general que es, determinar la influencia del juego simbólico en la estimulación del desarrollo de la autonomía en los niños de tres años, además se evidenciaron objetivos específicos; tales como conocer teóricamente el desarrollo del Juego Simbólico y Autonomía en niños de tres años; identificar el nivel de desarrollo de la autonomía en los niños de tres años; aplicar el taller de juego simbólico en los niños de tres años; evaluar la problemática de autonomía después de haber aplicado el taller de juego simbólico y finalmente comparar resultados del pre test y post test del estudio para saber si el taller favoreció en el desarrollo de la autonomía.



## II. MÉTODO

### 2.1 Tipo y diseño de investigación

El método de investigación que se ha utilizado en el presente trabajo estudio es pre-experimental, y como tipo de investigación es cuantitativa, debido que se empleó actividades para poder obtener resultados y dar una conclusión pertinente a la problemática.

El grupo de estudio es:

GE O1 X O2
------------

**GE** = Grupo de estudio

**O<sub>1</sub>** = Pre test autonomía

**X** = Juego simbólico

**O<sub>2</sub>** = Post test autonomía

## 2.2 Operacionalización de variables.

Tabla 1

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
<b>V.D Autonomía</b>	La autonomía es la capacidad propia del ser humano, la cual se construye a través de la interacción social, creando personas libres e independientes para la toma de decisiones. (Pintado,2017, p.33)	El nivel de desarrollo de autonomía de los niños de tres años de la Institución Educativa Villa Catarina fue medido a través de una lista de chequeo de logros pedagógicos.	Valerse por sí mismo  Estructuración del conocimiento de sí mismo	<p>El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda, puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón. El niño puede alimentarse solo, no derrama. El niño puede servirse agua de una jarra.</p> <p>El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño. El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va a ir.</p> <p>El niño se lava y asea las manos, sin ayuda. El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre. El niño ayuda a asear y ordenar el aula. El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.</p> <p>El niño sabe con quienes vive y puede identificar a esas personas con su nombre cuando se le pregunta. El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar. El niño dice como se llama cuando se le pregunta. El niño dice su edad en forma (aproximada) correcta cuando se le pregunta. El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo. La animadora le pedirá que señale estas partes. El niño puede subir escaleras, alternando los pies. Cuando la animadora le pregunta si es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.</p>

Creación propia

Tabla 2

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
<b>V.I Juego simbólico</b>	El juego simbólico cumple un papel muy importante en la vida de una persona ya que ayuda a desarrollar distintas áreas como el lenguaje y resolución de problemas a través de la imitación, esta función se desarrolla a partir de los 18 meses de edad, y se manifiesta en cuando el niño es capaz de hacer representación usando su imaginación por medio de objetos creando así situaciones y mundos imaginarios o alguna experiencia vivida. (Minedu,2019, p.16).	El juego simbólico se utilizó como estrategia para estimular el desarrollo de la autonomía en niños de tres años.	Juego constructivo  Juego simbólico o de representación.	Usa objetos para formar estructuras, simples y complejas. Combina piezas, bloque u otros materiales para armar una construcción.  Realiza simulaciones con objetos.  Emplea muñecos para representar situaciones reales o imaginarias.  Representa roles reales o imaginarios, como padres, doctor, monstro, usando su cuerpo.

Creación propia

### 2.3 Población, muestra y muestreo

Tabla 3

*Población y muestra de niños y niñas de tres años de la I.E.I Villa Catarina*

	Niños		Niñas		Total	
	F	%	F	%	F	%
Aula Lila	5	70%	3	30%	8	100%
<u>Total</u>	<u>5</u>	<u>70%</u>	<u>3</u>	<u>30%</u>	<u>8</u>	<u>100%</u>

Nómina de matrícula 2019

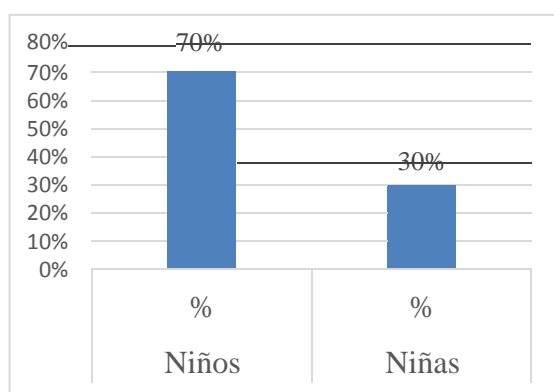


Figura 1. *Población y muestra de niños y niñas de tres años de la I.E.I” Villa Catarina”*

*Nómina de matrícula 2019*

### 2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Tabla 4

Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnicas	Instrumentos
Recolección de datos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fichas bibliográficas</li> <li>• Fichas de resumen</li> <li>• Fichas textuales</li> <li>• Fichas paráfrasis</li> <li>• Ficha comentario</li> </ul>
Observación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de chequeo de logros pedagógicos.</li> <li>• Ficha de observación</li> </ul>

Creación propia

Recolección de datos es una técnica que permite (juntar o agrupar datos), dicho de otra manera, sirve como medio de recopilación de información de un determinado tema de investigación.

#### Fichas bibliográficas

Las fichas bibliográficas se utilizaron para registrar información relevante acerca de un autor o personaje, y además resaltar ideas o datos importantes de aquellos libros que sirvieron de utilidad para la investigación.

#### Ficha textual

La ficha textual se utilizó para la recopilación de información, ya que, a través de la transcripción del texto original obtenidos a través de revistas, artículos y otros autores consultados, pude brindarle ideas claras y pertinentes para mi trabajo de investigación.

#### Ficha de resumen

Esta ficha me permitió recopilar información breve, logrando así sintetizar contenidos teóricos de materiales escritos de investigación.

#### Ficha de paráfrasis

Se utilizó para resumir e interpretar la información de autores consultados, permitiéndome realizar una lectura analítica y poder dar ideas sobre lo leído sin deformar ni modificar el texto autentico.

#### Ficha Comentario

La elaboración de la ficha de comentario se utilizó para registrar ideas principales del texto leído, para dar de manera crítica y juiciosa ideas o comentarios.

#### La observación

Se utilizó con el fin de obtener información sobre la problemática de los niños de tres años de la institución educativa “Villa Catarina”.

Reategui (2006) aporta al respecto; la prueba de chequeos de logros pedagógicos se empleó para evaluar los logros y aprendizajes obtenidos por los niños con referencia a su autonomía. Muestra una organización formal es para todo tipo de educadores, puesto que también cuenta con un manejo fácil y rápido que permite evaluar a los niños en distintos aspectos. Se puede aplicar como una evaluación sumativa, (al final del proceso de E/A) o como una herramienta de evaluación siguiendo al desarrollo de cada niño.

Para esta investigación se utilizará:

Cuadernillo de la prueba

Son el conjunto de ítems o interrogantes que se aplicarán a los niños, los cuales estarán separadas por áreas o edades.

Hoja de respuestas

La prueba se emplea teniendo en cuenta todos los campos de evaluación, es decir cuando muestre tres “No” continuos, la prueba se interrumpirá y se procederá a evaluar otras áreas.

Calificación e interpretación

Da a conocer el aprendizaje logrado por los niños, para que de esa manera se pueda detectar las áreas con un óptimo desarrollo y las aquellas que necesitan reforzar.

Dimensiones

Valerse por sí mismo:

Reategui (2016), plantea dos dimensiones, valerse por sí mismo refiriéndose aquellos logros que los niños deben haber obtenido, para valerse por sí solos, partiendo desde las realizaciones de tareas cotidianas, hasta la búsqueda de soluciones para el alcance de sus intereses básicos, con la misma importancia se evidencia la dimensión de estructuración del conocimiento de sí mismo la cual se entiende como la valoración de capacidades del niño para llegar alcanzar la conformación del pensamiento de sí mismo, partiendo de la aceptación de sus defectos y virtudes. (p. 62).

Validez

Tiene validez por ser una herramienta pedagógica respaldada por el Ministerio de Educación y La Fundación Bernard Van Leer, La Haya – Holanda. La evaluación de estos

logros se hace a través de la denominada Prueba de Lista de Chequeo de Logros Pedagógicos y Logros Psicopedagógicos para niños de 0 a 5 años.

#### Confiabilidad

Este instrumento tiene el coeficiente de confiabilidad de 0.76 medido con la prueba de Alfa de Cronbach.

#### Ficha de observación

Es aquella ficha que permite al docente evaluar de manera sistemática el inicio, proceso y logro de cada estudiante, partiendo desde sus intereses y necesidades. En esta ficha se coloca el desempeño a evaluar y los datos personales de cada niño, partiendo desde sus nombres y apellidos completos.

#### 2.5 Procedimientos

Se encontró un instrumento que mostraba validez y confiabilidad, el cual fue seleccionado para medir el nivel de autonomía en los niños de tres años de la Institución Educativa Villa Catarina, el cual permitió identificar como problemática que los niños de tres años no habían desarrollado la autonomía, es por ello que se empleó un taller de juego simbólico para mejorar esta problemática.

#### 2.6 Métodos de análisis de datos

Análisis descriptivo (media), permite dar información o idea más exacta posible acerca de las características de las variables y la población y muestra.

Tablas estadísticas de la frecuencia simple y porcentaje, es una organización en forma de tabla de los datos estadísticos, asignando a cada dato su frecuencia correspondiente.

Los gráficos estadísticos, son representaciones gráficas mostradas en un análisis visual simple, ofreciendo la mayor información posible.

#### 2.7 Aspectos éticos

El presente estudio se desarrolló respetando las normas éticas de la universidad y de la escuela profesional de Educación Inicial. Se evitará dar a conocer datos referentes a los docentes e instituciones educativas donde se llevó a cabo la investigación, es decir, la información recopilada se utilizará para procesar datos específicos.

### III. RESULTADOS

Tabla 5

*Resultados del nivel de Autonomía (Pre-Test) niños de 3 años de la I.E.P. “Villa Catarina”.*

NIVELES	f	%
LOGRADO	0	0
PROCESO	0	0
INICIO	8	100
TOTAL	8	100%

Lista de chequeos de logros pedagógicos para niños de 3 a 4 años aplicada en Agosto -2019

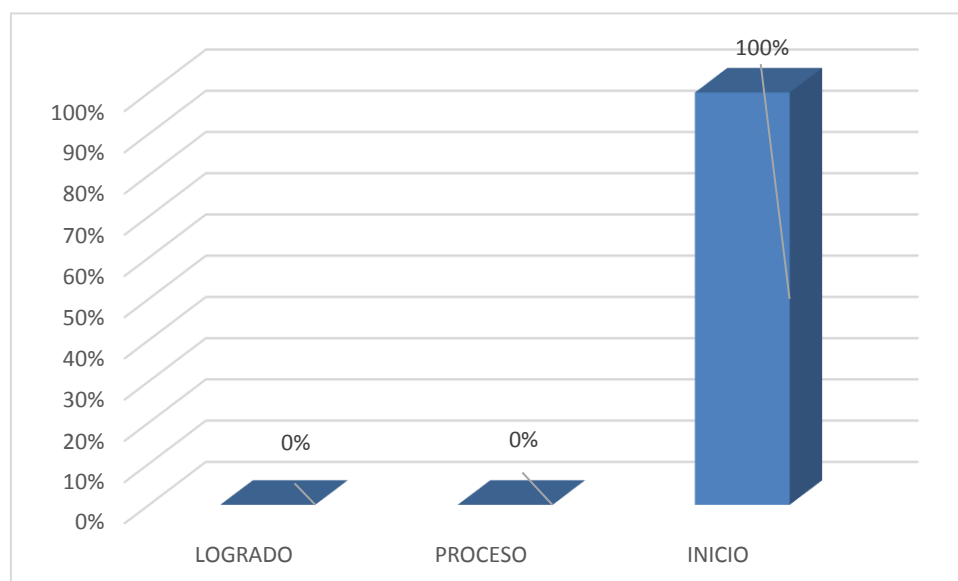


Figura 2. *Nivel de Autonomía (Pre-Test) niños de 3 años de la I.E.P. “Villa Catarina”*

Lista de chequeos de logros pedagógicos para niños de 3 a 4 años aplicada en Agosto -2019

Los resultados de pre test presentados en la tabla 05, tal como la figura 2, muestran que el 100% de los niños tomados como muestra de estudio se encuentran en un bajo nivel de autonomía, manifestándose en la realización de actividades cotidianas como la hora de recreo, loncheras y aseo personal.



Tabla 6

*Resultados del taller de juego simbólico para desarrollar la autonomía niños de tres años de la I.E.P. “Villa Catarina”.*

ACTIVIDADES	f	%
T1	2	15%
T2	2	15%
T3	2	15%
T4	3	38%
T5	4	50%
T6	4	50%
T7	4	50%
T8	4	50%
T9	6	75%
T10	6	75%
T11	6	75%
T12	7	88%
T13	7	88%
T14	7	88%
T15	7	88%
T16	8	100%
T17	8	100%
T18	8	100%
T19	8	100%
T20	8	100%

Ficha de observación para niños de 3 a 4 años aplicada en Julio- -2019

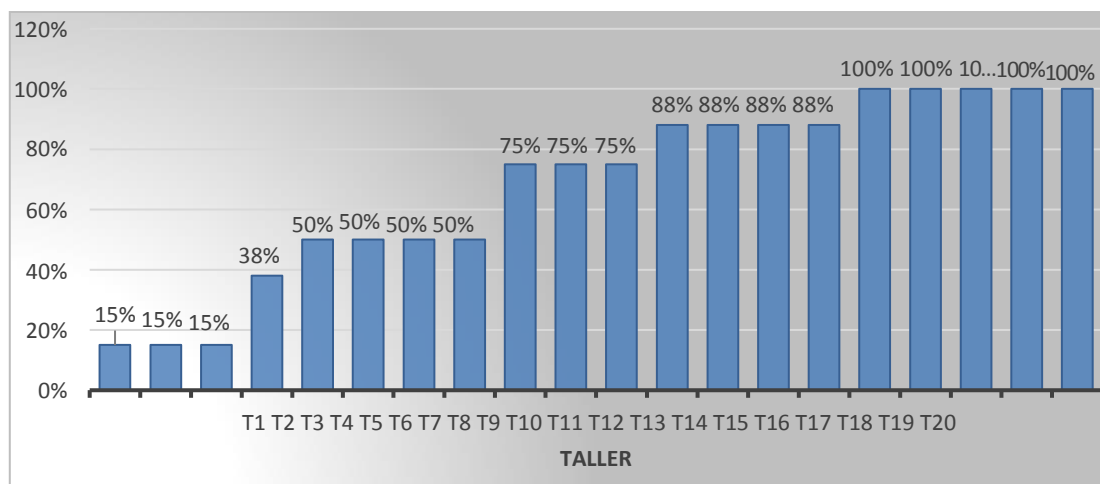


Figura 3. *Resultados del taller de juego simbólico en niños de 3 años de la I.E.P. “Villa Catarina”.*

Ficha de observación para niños de 5 años aplicada en agosto y septiembre -2019

Los resultados obtenidos mostrados en la tabla 6 y figura 3, se obtuvieron mediante la aplicación del taller “El rincón de la aventura”, en donde se puede observar que en el primer taller aplicado se obtuvo un 15% de logro, evidenciando que los niños llegaban a crear situaciones simbólicas con sus compañeros, conforme se iba desarrollando el taller lograron ubicarse en un 75% manifestando su avance, finalmente en las 2 sesiones aplicadas al finalizar el taller al grupo de estudio se pudo evidenciar que el nivel de logro tuvo significancia con respecto a la variable.

Tabla 7

*Resultados del nivel de autonomía (Post test) niños de 3 años de la I.E.P. “Villa Catarina”.*

<u>NIVELES</u>	<u>f</u>	<u>%</u>
LOGRADO	7	88%
PROCESO	1	13%
INICIO	0	0%
TOTAL	9	100%

Lista de chequeos de logros pedagógicos para niños de 3 años aplicada en Septiembre-2019

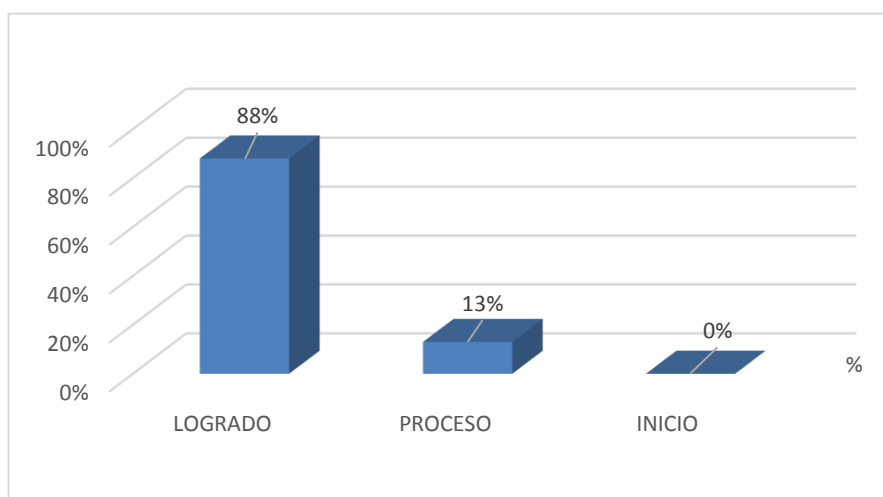


Figura 4. *Nivel de Autonomía (Post-test) niños de 3 años de la I.E.P. “Villa Catarina”.*

Lista de chequeos de logros pedagógicos para niños de 3 a 4 años aplicada en Agosto -2019.

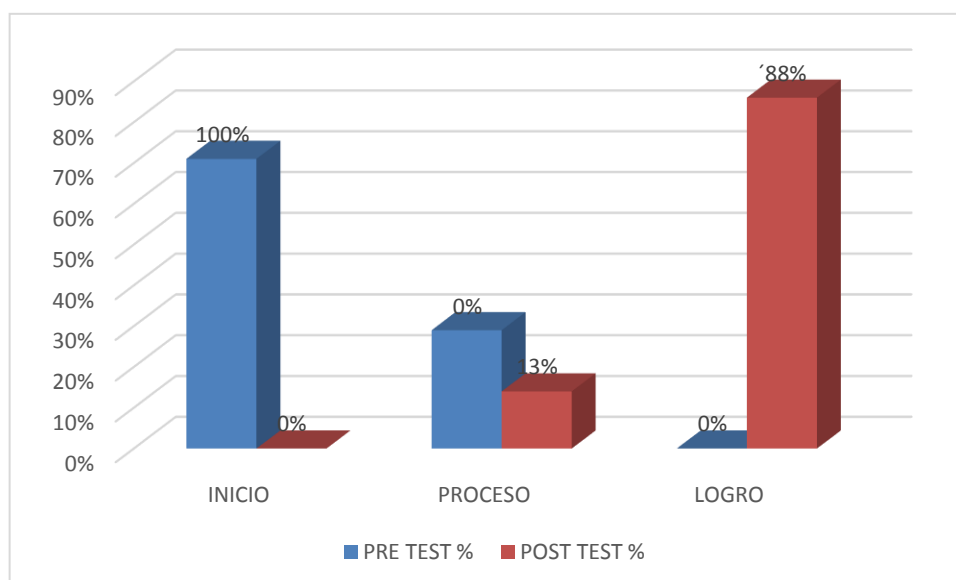
Por otro lado, los resultados del post test, indicados en la tabla 7, así como en la figura 4, se evidencia que los niños se encuentran en 88% del nivel logro, señalando así que la aplicación del taller de juego simbólico como estrategia para la adquisición de autonomía fue significativo; sin embargo, el 13% de niños se encuentran en un nivel de

proceso, es por ello que es importante incrementar más estrategias sobre la variable antes mencionada.

Tabla 8

*Resultados del nivel de autonomía (Pre-test y Post test) niños de 3 años de la I.E.P. “Villa Catarina.”*

NIVELES	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
LOGRADO	0	0	7	88
PROCESO	0	0	1	13
INICIO	9	100	0	0



*Figura 5. Nivel de autonomía (Pre-test y Post- test) niños de 2 años de la I.E “Villa Catarina”*

En la tabla 8 y figura 5, comparamos los resultados obtenidos en el pre test y post test, después de haber aplicado el taller “El rincón de la aventura” se logró resultados positivos en los estudiantes, por otro lado los resultados del pre test se especifica que un 100% se encontraba en el nivel inicio, mostrando dificultad en cuanto a autonomía, mientras que en el post test el nivel inicio disminuyó a 0%, finalmente se observa que en el nivel logro del pre test mostraba un 0% lo cual incrementó a un 86% durante la aplicación del post test, logrando así los niños, adquirir autonomía en la mayoría de los ítems considerados.

#### IV. DISCUSIÓN

La presente investigación tuvo como objetivo desarrollar la autonomía tomando como muestra a los niños de tres años, para el cual se empleó un taller de juego simbólico titulado “El rincón de la aventura”, siendo elaborados con sustento teórico, según las variables de estudio.

Dicha investigación se sostiene con antecedentes, los cuáles evidencian diferentes métodos para desarrollar la autonomía en los estudiantes. Entre dichos autores, tome como referencia a Sandoval (2017), quien encontró como problemática que los niños de cuatro años se encontraban en un nivel bajo de autonomía, utilizó como estrategia el taller de juego-trabajo; alcanzando un 47.7% de nivel logro en la aplicación de su taller. Por el contrario, el presente trabajo de investigación después de la aplicación del taller de juego simbólico se logró un 88% en el nivel de logro por los estudiantes, mostrando así, que mi taller fue significativo y motivador para desarrollar el nivel de autonomía en los niños de tres años.

Así como Sandoval (2017) utilizó la estrategia de juego-trabajo, en esta investigación se empleó como estrategia un taller de juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía, basándose en la teoría de Vygotsky quien sustenta que en el juego simbólico, es un juego en donde el niño realiza acciones con significados aislados de los objetos, más no inseparables de la acción real, es por ello que se logra definir o considerar como una escena simbólica de aprendizaje y formación espontánea. El juego simbólico crea un ambiente armónico y confiable, el cual les permita a los niños comunicarse plenamente con las personas de su entorno, ya sea en el contexto social como familiar, sobre temas de su interés respondiendo así a sus necesidades y poniendo en práctica su autonomía personal. (El juego simbólico y la función simbólica, parr.5). De esta manera se podría afirmar que el taller de juego simbólico ayuda en el desarrollo de la autonomía en los niños de tres años, comprobando lo que dice el teórico.

Calle (2018) en su trabajo de investigación titulado “El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años obtuvo como resultados en su pre test un 26,7%; evidenciando que los niños de 5 años se encontraban en un nivel de inicio en el desarrollo del juego simbólico, mientras que en mi pre test también se encontró con un porcentaje muy alto con respecto a la falta de desarrollo de juego simbólico, comprendiendo que ambos trabajos de investigación encontramos a niños con

dificultades para relacionarse y jugar con sus compañeros se puede llegar a concluir que no existe mejoría en la variable mencionada.

Al darse la aplicación de programa de actividades del trabajo de investigación del autor, Calle tuvo como resultados un 46,75% de los niños que se encontraban en un nivel de logro con respecto al juego simbólico, al igual que en mi trabajo de investigación logre obtener resultados positivos logrando un 88% en mejoría de desarrollo de juego simbólico, teniendo como resultados favorables ambas investigaciones, pero resaltando que en mi trabajo de investigación tuvo una diferencia del 30% más de logro que el trabajo de Gonzales, esto garantiza que mi taller “Nuestro juego” fue significativo para los niños, ya que los juegos simbólicos desarrollados fueron de gran ayuda para los niños de 3 años.

Con respecto al marco teórico para esta variable se tomó como referencia a Jean Piaget, quien afirma que la acción autónoma, son aquellas aptitudes que permiten al ser humano llegar a crear un pensamiento autónomo que le permita tomar sus propias decisiones para poder llegar alcanzar sus metas eficazmente”. El adulto debe actuar indirectamente en el desarrollo del aprendizaje de su niño, este debe cumplir la función de brindar oportunidades en donde le permita a cada niño investigar y explorar por sus propios medios, en mi taller se les brindo estrategias innovadoras respetando el estilo y ritmo de aprendizaje del estudiante, el cual permitió construir un ambiente favorable y de desarrollo de autoconfianza y autonomía, permitiéndole a cada niño desarrollarse valiéndose por sí mismo.

Para la realización del taller “El rincón de la aventura” se tomaron en cuenta dimensiones las mismas que se dividen en 2: Juego constructivo basado principalmente en la en la utilización de diversos materiales u objetos para hacer construcción y el “Juego dramático” el mismo que consiste en representar o imitar algún rol imaginario o real como el rol de un mamá, papá, policías, zombies, etc.

## V. CONCLUSIONES

Los objetivos específicos mostrados anteriormente, ayudaron a determinar el objetivo general, de esta manera se llegaron a las siguientes conclusiones.

1. Se investigó teóricamente la teoría de Jean Piaget, sobre el proceso y desarrollo de la autonomía en los niños, quien afirma la acción autónoma, son aquellas aptitudes que permiten al ser humano llegar a crear un pensamiento autónomo que le permita tomar sus propias decisiones para poder llegar alcanzar sus metas eficazmente.
2. Se identificó el nivel de desarrollo de autonomía en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Particular “Villa Catarina, empleando como instrumento una lista de logros de chequeos pedagógicos, el cual arrojó como resultado de pre test un alto porcentaje donde se afirmaba que los niños se encontraban en un nivel bajo de autonomía, evidenciándose en la realización de tareas cotidianas como el aseo personal, y la hora de loncheras.
3. Después de haber realizado el taller titulado “El rincón de la aventura” se pudo obtener un porcentaje elevado de efectividad, evidenciando así una gran mejoría en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Particular “Villa Catarina”, se pudo evidenciar que la gran mayoría de niños ya habían desarrollado la autonomía para realizar actividades sencillas y cotidianas.
4. Al evaluar el post test se obtuvo como resultados la mayoría de los estudiantes pudieron llegar a cumplir con el nivel de logro esperado, lo cual se evidencia al actuar independientemente en la realización de diferentes actividades como: la hora de loncheras, recreo e higiene personal.
5. Al contrastar los resultados de pre y post test, se evidencio gran mejoría en los niños, la cual se podía percibir al momento de la realización de tareas simples y cotidianas como: el lavado de manos, alimentarse por sí solos y dirigir en actividades al momento del recreo.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Es de suma importancia que los docentes apliquen una lista de logros de chequeos pedagógicos para conocer el nivel de autonomía en que se encuentran los estudiantes, para que de esa manera se pueda llegar a emplear estrategias didácticas que permitan el desarrollo de la autonomía en los niños.

Es recomendable que los docentes realicen talleres de juego simbólico en los niños, ya que como se ha observado en la presente investigación, tiene gran porcentaje de significancia en el desarrollo integral del estudiante, además le permitirá al docente conocer aquellos intereses y necesidades de cada niño, para que de esa manera se puedan construir nuevos conocimientos.

Aplicar el taller “El rincón de la aventura” en las instituciones educativas de educación inicial, puesto que los resultados mostrados en la presente investigación tuvieron gran significancia en el desarrollo de la autonomía en los niños de preescolar.

Es importante desarrollar de autonomía de los niños de educación inicial, creando situaciones retadoras donde les permita desenvolverse por sí mismo, no solo limitarlos con realizaciones de tareas sencillas, por lo contrario, se deben investigar estrategias pertinentes y de calidad a todos los estudiantes, respetando siempre su edad, estilos y ritmos de aprendizaje.

## **VII. PROPUESTA**

### **ESQUEMA DE PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**

#### **JUEGO SIMBÓLICO PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA**

##### **A. DENOMINACIÓN DEL TALLER: EL RINCÓN DE LA AVENTURA**

##### **B. DATOS INFORMATIVOS**

**2.1. I.E.I** Villa Catarina

**2.2 AULA** Lila

**2.3 EDAD** Tres años

**2.4 TURNO** Mañana

##### **C. INTRODUCCIÓN:**

La autonomía es el concepto individual y sensato de los individuos, que se construye a través de la interacción social, creando personas libres e independientes para la toma de decisiones. (Pintado, 2017, p.33).

En el Ecuador El Centro de Desarrollo Infantil Nuevos Horizontes, ubicado en Pichincha es una Institución Educativa Privada cuenta con quince alumnos de tres años, se ha obtenido como problemática que las rutinas diarias en dicho centro se centran básicamente en el desarrollo del lenguaje y ejercicios de motricidad fina, pero no en el desarrollo personal, autónomo de los niños, los cuales son fundamentales para el desarrollo integral del estudiante (Albornos y Guzmán, 2016, p.6).

En el Perú en la I.E.E “Rafael Narvaes Cadenillas” se pudo observar en el salón de 3 años, que los maestros no enfatizan sobre la importancia de las rutinas diarias en los niños, ocasionando de esa manera la falta de hábitos tanto en el aseo individual y de nutrición, y así mismo desfavoreciendo el desarrollo integral, personal y de autonomía de sus estudiantes, además muestran poca iniciativa para relacionarse en grupo, limitando así su expresión comunicativa y corporal ante las actividades programadas por el docente (Acosta, Avalos y García, 2015, p.82).

En Ferreñafe en la Institución Educativa Inicial N° 156 del Centro Poblado Moyán, Distrito de Inkahuasi, se ha detectado que los niños de cinco años muestran poca iniciativa para entablar conversaciones con las personas de su entorno, por otra parte, estos niños muestran una



dependencia en el desarrollo de tareas encomendadas por los docentes, ya que forman parte de familias sobreprotectoras, siendo ellos los responsables de formar niños temerosos, incapaces de dar iniciativas y desarrollar la toma de decisiones por sí mismo (Pintado,2017, p.13)

#### **D. DIAGNÓSTICO:**

En la Institución Educativa Inicial donde se realiza la investigación se ha podido observar como problemática que en el aula de 3 años existen alumnos que no han desarrollado la autonomía, la cual se evidencia en la realización de actividades diarias, como al momento de tomar loncheras o en su aseo personal, estos niños son muy dependientes de la maestra de aula, es por ello que propongo el juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía en los niños de preescolar.

#### **E. OBJETIVOS DEL TALLER**

- **Objetivo General**
  - Desarrollar la autonomía utilizando como recurso el juego simbólico en los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Particular Inicial Villa Catarina.
- **Objetivos Específicos**
  - Diseñar el taller de juego simbólico a partir del diagnóstico realizado en el aula de tres años de la Institución Educativa Particular Inicial Villa Catarina.
  - Implementar el taller de juego simbólico utilizando como recurso material reciclable.
  - Aplicar el taller de juego simbólico a los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Particular Inicial Villa Catarina.
  - Evaluar el taller de juego simbólico a los niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Particular Inicial Villa Catarina a través de una Ficha de observación.

## F. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL TALLER:

Para Vigotsky el juego simbólico desarrolla situaciones imaginarias por parte del niño de preescolar, la cual se da al momento de dar significado y sentido a un objeto, para realizar una acción real. Cuando hablamos de juego simbólico, hablamos de la actividad natural del niño que nace espontáneamente de su experiencia de vida y de las elaboraciones relacionadas con sus luchas afectivas, en las cuales el niño puede trascender los significados con los cuales los juguetes fueron creados y en esa medida contar con la posibilidad de otorgarle a éstos sus propios significados, que se encuentran entrelazados con sus propias experiencias. (Villalobos, 2009, p.273).

El juego simbólico crea un ambiente armónico y confiable, el cual les permita a los niños comunicarse plenamente con las personas de su entorno, ya sea en el contexto social como familiar, sobre temas de su interés respondiendo así a sus necesidades y poniendo en práctica su autonomía personal. (El juego simbólico y la función simbólica, s.f., parr. 5).

Una forma de manifestación de la función simbólica es el juego simbólico, que es la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. (El juego simbólico y la función simbólica, s.f., parr.5).

El juego simbólico es una de las funciones más importantes que permite a la persona desarrollar distintas áreas como el lenguaje y resolución de problemas a través de la imitación, esta función se desarrolla a partir de los 18 meses de edad, y se manifiesta en cuando el niño es capaz de hacer representación usando su imaginación por medio de objetos creando así situaciones y mundos imaginarios basados en escenas imaginarias o alguna experiencia vivida (Minedu, 2019, p.16).

**G. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DEL TALLER:**

<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>	<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADOR</b>	<b>ACTIVIDAD</b>
<b>JUEGO SIMBÓLICO</b>	Juego constructivo	Usa objetos para formar estructuras simples y complejas	Armamos un trencito
	Juego constructivo	Usa objetos para formar estructuras simples y complejas	Armamos un robot
	Juego constructivo	Usa objetos para formar estructuras complejas	Jugamos con nuestros instrumentos musicales
	Juego constructivo	Usa objetos para formar estructuras complejas	Somos constructores
	Juego constructivo	Usa objetos para formar estructuras complejas.	Jugamos con nuestro juego de encaje.
	Juego constructivo	Combina piezas, bloques u otros materiales para armar una construcción.	Armamos torres gemelas.
	Juego constructivo	Combina piezas, bloques u otros materiales para armar una construcción.	Jugamos nuestro gusanito.
	Juego constructivo	Combina piezas, bloques u otros materiales para armar una construcción.	Armamos una pirámide.
	Juego constructivo	Combina piezas, bloques u otros materiales para armar una construcción.	Jugamos en nuestra lavandería.
	Juego constructivo	Combina piezas, bloques u otros materiales para armar una construcción.	Vamos a cabalgar nuestro caballito de palo.
	Juego simbólico o de representación	Realiza simulaciones con objetos.	Nos vamos de .compras.
	Juego simbólico o de representación	Realiza simulaciones con objetos.	Viajamos en el auto de Papa.

	Juego simbólico o de representación	Realiza simulaciones con objetos.	Somos piratas, encontramos tesoros.
	Juego simbólico o de representación	Emplea muñecos para representar situaciones reales o imaginarias.	Cuidamos nuestro muñeco favorito.
	Juego simbólico o de representación	Emplea muñecos para representar situaciones reales o imaginarias.	Tomamos él te.
	Juego simbólico o de representación	Emplea muñecos para representar situaciones reales o imaginarias.	Contamos un cuento.
	Juego simbólico o de representación	Representa roles reales o imaginarios como padres, doctor, monstruo, usando su cuerpo.	Jugamos con el telefonito.
	Juego simbólico o de representación	Representa roles reales o imaginarios como padres, doctor, monstruo, usando su cuerpo.	Somos doctores por un día.
	Juego simbólico o de representación	Representa roles reales o imaginarios como, padres, doctor, monstruo, usando su cuerpo.	Somos mini chef.
	Juego simbólico o de representación	Representa roles reales o imaginarios como padres, doctor, monstruos, usando su cuerpo.	Jugamos nuestro monstruo de bolsa.

**H. PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DEL TALLER.**

ACTIVIDAD N°	FECHA	DENOMINACIÓN
1	12-08-2019	Armamos un trencito
2	13-08-2019	Armamos un robot
3	14-08-2019	Tocamos nuestros instrumentos musicales
4	15-08-2019	Somos constructores
5	16-08-2019	Jugamos con nuestro juego de encaje
6	19-08-2019	Armamos torres gemelas
7	20-08-2019	Elaboramos nuestro gusanito
8	21-08-2019	Armamos una pirámide
9	22-08-2019	Jugamos en nuestra lavandería
10	23-08-2019	Vamos a cabalgar nuestro caballito de palo
11	26-08-2019	Nos vamos de compras
12	27-08-2019	Viajamos en el auto de papa
13	28-08-2019	Somos piratas, encontramos tesoros
14	29-08-2019	Cuidamos nuestro muñeco favorito
15	30-08-2019	Tomamos él te
16	02-09-2019	Elaboramos nuestro títere
17	03-09-2019	Jugamos con el telefonito
18	04-09-2019	Somos doctores por un día
19	05-09-2019	Somos mini chef
20	06-09-2019	Elaboramos nuestro monstruo de bolsa

### DESARROLLO DEL TALLER 1

- **DIMENSIÓN:** Juego Constructivo
- **INDICADOR:** Usa objetos para formar estructuras simples y complejas
- **DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Armamos un trencito
- **FECHA:** 1 2-08-2019
- **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	La docente ubicará a los niños formando un semicírculo y los motivará mostrando un video (cuento) titulado “El trencito del pueblo” y al finalizar el video preguntará ¿De qué trató el cuento? ¿Cómo se llamaba el trencito? ¿Qué sucedía con el trencito? ¿quieren armar un trencito? ¿Como? .La docente escuchará atentamente las respuestas de los niños. Y declarará el tema: "Hoy armaremos un trencito".	Guía de observación	*Video *Usb
<b>DESARROLLO</b>	La docente mostrará una caja sorpresa, la cual contendrá: cajas de cartón pequeñas, chapitas de botellas, y papel posterior, y posterior a ello se cantará la canción ¿Veo,Veo? para descubrir lo que hay en su interior, luego colocara los objetos en el centro del semicírculo y dejará unos minutos para que los niños exploren el material, y preguntara ¿Qué podremos hacer con estos materiales? ¿Tendrán la misma forma? ¿Porque?, ¿tendrán el mismo color? ¿Porque? ¿Podremos hacer un trencito? ¿Cómo?, luego pedirá a sus niños que armen un tren como ellos gusten con los materiales ya mostrados anteriormente.	Guía de observación	*Caja sorpresa *Canción *Cajas de cartón *Chapitas de botellas *Goma
<b>CIERRE</b>	Finalmente sacará a todos los niños al patio para que jueguen con su trencito.  Y luego preguntará ¿que hicimos hoy? ¿Les gusto la actividad? ¿Por qué?,¿Cómo se sintieron? y posterior a ello se les agradecerá por su participación.	Guía de observación	

## DESARROLLO DEL TALLER 2

**DIMENSIÓN:** Juego constructivo

**INDICADOR:** Usa objetos para formar estructuras simples y complejas

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Armamos un robot

**FECHA:** 13-08-2019

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>La docente motivará a los niños bailando la canción "Tengo un robot" Hi5, luego preguntará ¿de qué trato la canción? ¿Les gusta? ¿Ustedes saben que es un robot? ¿Cómo es un robot?,¿Cómo?</p> <p>La docente escuchará atentamente las respuestas de los niños. Y declarará el tema: "Hoy día armaremos un robot"</p>	Guía de observación	<p>*USB</p> <p>*Canción</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>La docente mostrará una bolsa sorpresa la cual contendrá: cajas de cartón de diferentes tamaños y cantara la canción "Yo tengo una bolsita" y cantará junto con los niños, para descubrir lo que contiene la bolsa, luego formulara interrogantes ¿Qué observan? ¿Qué les gustaría hacer con estos materiales?, ¿qué formas tienen?, ¿tendrán el mismo tamaño?, ¿Por qué? ¿Tendrán el mismo color? ¿Les gustaría hacer un robot? ¿Cómo?</p> <p>Después de haber escuchado las respuestas de los niños, procederá a colocar los materiales en el centro del aula y dejará que los niños armen de manera libre su pequeño robot de cartón.</p>	Guía de observación	<p>*Bolsa sorpresa</p> <p>*Cajas (Grandes y pequeñas).</p> <p>*Conos de papel higiénico</p> <p>*Canción</p>
<b>CIERRE</b>	<p>Finalmente llamara a cada niño para que salga al frente y preguntara: ¿que hicimos hoy? ¿Les gusto la actividad?</p> <p>¿Porque?,¿Cómo se sintieron? Y se les agradecerá su participación entregando unos souvenirs de robot.</p>	Guía de observación	Souvenirs de robot.

### DESARROLLO DEL TALLER 3

**DIMENSIÓN:** Juego Constructivo

**INDICADOR:** Usa objetos para formar estructuras complejas

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Tocamos nuestros instrumentos musicales

**FECHA:** 14-08-2019

#### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Se motivará a los niños mostrando una caja sorpresa forrada de color verde la cual contendrá: tarros de leche, chapas de botellas de latas, plásticas y piedritas, y en su exterior pegará imágenes de instrumentos musicales, y luego preguntará ¿Quién lo habrá traído? ¿Para qué lo habrán traído? ¿Qué habrá dentro de la caja sorpresa?, Luego cantará la canción “Que Sera, que será?</p> <p>Para descubrirla y preguntará ¿Qué observan? ¿Han visto alguna vez estos materiales? ¿Dónde?, ¿serán iguales o diferentes?, ¿Tendrán la misma forma? ¿Porque?, ¿Tendrán el mismo tamaño? ¿Porque?</p> <p>¿Qué podremos hacer con estos materiales? ¿Ustedes creen que podremos hacer instrumentos musicales? ¿Cómo?</p> <p>La docente declarará el tema: Hoy tocaremos algunos instrumentos musicales” .</p>	Guía de observación	<p>*Caja sorpresa</p> <p>*Tarros de leche</p> <p>*Chapas de botellas de latas y plásticas.</p> <p>*Piedritas</p> <p>*Imágenes</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>La docente colocará los materiales sobre una mesita y los niños escogerán los materiales que deseen para hacer la simulación de tocar un instrumento musical.</p>	Guía de observación	*Mesa
<b>CIERRE</b>	<p>Finalmente cantarán con ayuda de sus materiales la canción de los “Instrumentos musicales” Los pimpleos.</p> <p>Se realizarán las preguntas metacognitivas. ¿Que hicimos hoy? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Cuáles fueron los materiales? , ¿Les gusto la actividad?, ¿Porque?.</p>	Guía de observación	<p>*Usb</p> <p>*Canción</p>



## DESARROLLO DEL TALLER 4

**DIMENSIÓN:** Juego constructivo

**INDICADOR:** Usa objetos para formar estructuras complejas.

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Somos constructores

**FECHA:** 15-08-2019

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS MATERIALES	Y
<b>INICIO</b>	<p>Se iniciará la sesión mostrando un video sobre “La casa nueva “al finalizar preguntara: ¿De qué trato el video? ¿Quién estaba construyendo su casa? ¿Qué materiales utilizaron para construir su casa? ¿Tienen la misma forma? ¿Porque? ¿Les gustaría ser constructores? ¿Porque?. La docente muy atenta escuchara las respuestas de los niños, y se declarará el tema: Hoy seremos constructores.</p>	Guía de observación	<p>*Video</p> <p>*Usb</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p>La docente mostrara una caja grande y la decorará con tempera y dibujos de ladrillos en su exterior, dentro de ella habrá cajitas pequeñas de (infusiones), hojas de papel craft , goma y un casco de constructor, se les recordará el cuidado que deben tener con los materiales y posterior a ello se cantará la canción “Mi cajita”</p> <p>Después se preguntará. ¿Les gusta mi cajita? ¿Qué forma tiene? ¿Cómo la habré forrado?,</p> <p>¿Qué creen que habrá dentro? Luego hará que todos los niños soplen la caja para descubrir lo que hay en su interior, la docente sacará los materiales que hay dentro de la caja y se los mostrará, y preguntará ¿Qué observan?,¿Para qué lo habré traído? ¿Qué podremos hacer con estos materiales? ¿Serán iguales o diferentes? ¿Podremos construir una casa? ¿Cómo?</p> <p>Después de haber escuchado las respuestas de los niños, los ubicara en forma de circulo y colocará los materiales en el centro de él, y les pedirá a los niños que observen y manipulen los materiales y construyan lo que quieran.</p>	Guía de observación	<p>Caja sorpresa</p> <p>*Cajas de infusiones</p> <p>*Papel craft</p> <p>*Goma</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>Al finalizar supervisara el juego libre de los niños y los felicitara por su participación.</p>	Guía de observación		

## DESARROLLO DEL TALLER 5

**DIMENSIÓN:** Juego constructivo

**INDICADOR:** Usa objetos para formar estructuras complejas

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** jugamos con nuestro juego de encaje

**FECHA:** 16-08-2019

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS MATERIALES Y
<b>INICIO</b>	<p>Se iniciará la sesión cantando “La gallina turuleca” y al finalizar se preguntará ¿De qué trato la canción?, ¿De qué animalito hablaba? ¿Cómo se llamaba?</p> <p>¿Ustedes creen que se pueda criar una gallina en nuestra casa? ¿Por qué?, ¿Qué alimentos nos da la gallina?</p> <p>Se motivara a todos los niños mostrando una caja sorpresa, la cual contendrá: javas de huevos, chapitas plásticas y se cantará con todos los niños la canción del "Palo, palito" para descubrir lo que hay dentro de la caja</p> <p>Finalmente declara el tema: Hoy jugaremos con nuestro juego de encaje.</p>	Guía de observación	-Caja sorpresa
<b>DESARROLLO</b>	<p>La docente pedirá que los niños tomen su lugar correspondiente y colocara los materiales sobre una canastita en el centro de la mesa y dejará que los niños exploren, y armen libremente su juego de encaje.</p>	Guía de observación	<p>-Javas de huevos</p> <p>-Chapitas plásticas</p>
<b>CIERRE</b>	<p>Finalmente socializaran sobre lo realizado y jugaran todos juntos.</p>	Guía de observación	

## DESARROLLO DEL TALLER 6

**DIMENSIÓN:** Juego constructivo

**INDICADOR:** Combina piezas, bloques u otros materiales para armar una construcción

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Armamos torres gemelas

**FECHA:** 19-08-2019

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<p>Saldrán todos los niños al patio y juntos bailarían la canción del "Hipo del canguro" y se preguntará ¿les gusto la canción? ¿De qué animalito hablaba? ¿Se divertieron?, ¿Qué creen que haremos en el patio?</p> <p>Se dialogarán con los niños y se les presentará el tema: "Hoy armaremos torres gemelas".</p>	Guía de observación	<p>*Canción</p> <p>*Usb</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>Luego se presentará tarros de leche y preguntara: ¿Qué observan? ¿Alguna vez han visto estos materiales? ¿Dónde? ¿Que podremos hacer con estos materiales?¿Cómo?, ¿Podremos armar torres?,¿Cómo?.</p> <p>Y posterior a ello los dejarán esparcidos en todo el patio, y los niños tendrán que escoger la cantidad de tarros que deseen para armar sus torres.</p>	Guía de observación	*Tarros de leche
<b>CIERRE</b>	<p>Finalmente se realizará las preguntas de metacognición: ¿Qué realizamos hoy?, ¿Les gusto? ¿Por qué? Y colocara una alfombra en el centro del patio para que todos los niños se acuesten y se relajen con una canción lenta.</p>	Guía de observación	*Canción

## DESARROLLO DEL TALLER 7

**DIMENSIÓN:** Juego constructivo

**INDICADOR:** Usa objetos para formar estructuras, simples y complejas.

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos con nuestro gusanito

**FECHA:** 20-08-2019

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS MATERIALES	Y
<b>INICIO</b>	<p>Se iniciará la sesión motivando a los niños cantando la canción “Tengo un gusanito” y se preguntará ¿de qué trato la canción? ¿Con que se alimentaba el gusanito? ¿Cómo tomaba el agua el gusanito? ¿Qué partes del cuerpo utilizamos para hacer un gusanito? ¿Cómo?</p> <p>Se escuchara las respuestas de los niños y posterior a ello se declara el tema: “Hoy elaboraremos nuestro gusanito</p>	Guía de observación	<p>*Canción</p> <p>*Usb</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p>Luego se les mostrara una bolsa sorpresa la cual contendrá: tapas plásticas y cola de rata, luego se cantara la canción del “Veo, Veo” para descubrirla, y se plasmara las siguientes interrogante: ¿Qué observan? ¿Para que utilizamos estos materiales?, ¿los han visto alguna vez?, ¿Dónde?,¿podremos hacer un gusanito, cómo? luego se esparcirá por toda el aula la cola de rata y las chapitas plásticas , luego contara hasta 3 y los niños deberán ir en busca de sus materiales para elaborar su gusanito.</p>	Guía de observación	<p>*Tapas plásticas</p> <p>*Cola de rata</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>Finalmente se cantara la “Tengo un gusanito” con ayuda de su material realizado.</p>	Guía de observación		

## DESARROLLO DEL TALLER 8

**DIMENSIÓN:** Juego constructivo

**INDICADOR:** Combina piezas, bloques u otros materiales para armar una construcción

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Armamos una pirámide

**FECHA:** 21-08-2019

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS MATERIALES	Y
<b>INICIO</b>	<p>La docente saldrá con los niños al patio y junto con ellos bailará la canción titulada "Nos vamos a Egipto", Luego preguntará de que trata la canción? ¿Les gusto? ¿Que será una pirámide? ¿En qué lugar estarán las pirámides? ¿Les gustaría hacer una pirámide? ¿Cómo?</p> <p>Se escuchara muy atenta las respuestas de los niños y se declara el tema: "Hoy Armaremos una pirámide"</p>	Guía de observación	<p>*Video</p> <p>*Usb</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p>Luego se presentará cajas de cartón de diferentes tamaños, las cuales estarán tapadas con una "Tela mágica" y preguntará ¿Quién habrá traído esta tela mágica? ¿Para qué lo habrán traído? ¿Qué creen que habrá debajo de la tela mágica?</p> <p>Luego se dirá las palabras mágicas "Abra, cadabra", que se habrá la tela y aparezca la magia"</p> <p>Y preguntara: ¿que observan? ¿Que podremos hacer con estos materiales? ¿Cómo?, ¿los han visto en algún lugar? ¿Dónde?, ¿creen que podremos hacer una pirámide? ¿Cómo?, luego dejará los materiales en el centro del patio y los niños tendrán que coger la cantidad de cajas que deseen para armar su pirámide y pintarla a su gusto.</p>	Guía de observación	<p>*Tela</p> <p>*Cajas de diferentes tamaños</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>Finalmente se dejara a los niños que armen su pirámide de cajas.</p>	Guía de observación		

## DESARROLLO DEL TALLER 9

**DIMENSIÓN:** Juego constructivo

**INDICADOR:** Combina piezas, bloques u otros materiales para armar una construcción

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos en nuestra lavandería

**FECHA:** 22-08-2019

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS MATERIALES	Y
<b>INICIO</b>	<p>Se motivará la sesión bailando y cantando junto con los niños la canción "La bella lavandería" y se les preguntará ¿de qué trata la canción? ¿Qué pasos seguimos? ¿Ustedes tienen una lavadora en su casa? ¿Para que la utilizamos?, ¿y qué lavamos en ella, los platos o nuestra ropa?, ¿les gustaría construir su propia lavadora? ¿Cómo?</p> <p>Posterior a ello se declara el tema: Hoy jugaremos a la lavandería.</p>	Guía de observación	<p>*Canción</p> <p>*Usb</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p>Se mostrará una caja grande, retazos de telas, bolsas de detergentes, las que estarán tapadas con una "Tela mágica" y preguntará ¿Quién habrá traído esta tela mágica? ¿Para qué lo habrán traído? ¿Qué creen que habrá debajo de la tela mágica?</p> <p>Luego se dirá las palabras mágicas "Abra, cadabra, que se habrá la tela y aparezca la magia"</p> <p>Y preguntara: ¿que observan? ¿Que podremos hacer con estos materiales? ¿Cómo?, ¿los han visto en algún lugar? ¿Dónde?, ¿Creen que podremos construir una lavandería ¿Cómo?</p> <p>Luego se dejarán los materiales sobre la tela, para que los niños escojan y exploren los materiales libremente y simulen la acción usar una lavadora.</p>	Guía de observación	<p>*Caja grande</p> <p>Tapas de</p> <p>*Bolsas de detergentes</p> <p>*Tela</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>Finalmente se realizarán las preguntas metacognitivas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Les gusto jugar a la lavandería? ¿Porque?</p> <p>¿Tuvimos alguna dificultad?, ¿cómo se sintieron?.</p>	Guía de observación		

## DESARROLLO DEL TALLER 10

**DIMENSIÓN:** Juego constructivo

**INDICADOR:** Combina piezas, bloques u otros materiales para armar una construcción

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Hoy vamos a cabalgar.

**FECHA:** 23-08-2019

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS MATERIALES	Y
<b>INICIO</b>	<p>Se iniciará la sesión ubicando a los niños y niñas en un semicírculo y luego se motivará con un cuento titulado “El caballo perezoso” y se hará preguntas como: ¿de qué trato el video? ¿De qué animalito hablaba? ¿Qué sucedía con el caballo? ¿Alguna vez han paseado en caballo? ¿Dónde? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustaría elaborar un caballito?, ¿cómo?</p> <p>Se declarará el tema: Hoy vamos a cabalgar un caballo!</p>	Guía de observación	<p>*Video</p> <p>*Usb</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p>Se mostrará una caja sorpresa la cual contendrá: palos de maderas, luego se cantará la canción del “Veo, Veo” para descubrirla, y se plasmará las siguientes interrogante: ¿Qué observan? ¿Para que utilizamos estos materiales?, ¿los han visto alguna vez?, ¿Dónde?, ¿Tendrán del mismo tamaño? ¿Porque?, ¿serán del mismo color? ¿Por qué?, ¿podremos hacer un caballo con estos materiales?, ¿Cómo?, después de escuchar las respuestas de los niños, los dejará cabalgar libremente su caballito.</p>	Guía de observación	<p>*Caja sorpresa</p> <p>*Botellas plásticas</p> <p>*Palos de madera</p> <p>*Tapas plásticas</p> <p>*Recortes de cartón</p> <p>*Hojas bond y de color</p> <p>*Cintas con diseño</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>Finalmente se sacarán a los niños al patio para que pasen en su caballito,</p> <p>Luego y se realizaran las preguntas metacognitivas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gusto cabalgar su caballito?, ¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Tuvimos alguna dificultad?, ¿Cómo la superamos?</p>	Guía de observación		

## DESARROLLO DEL TALLER 11

**DIMENSIÓN:** Juego simbólico o de representación

**INDICADOR:** Realiza simulaciones con objetos

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Nos vamos de compras.

**FECHA:** 26-08-2019

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS MATERIALES	Y
<b>INICIO</b>	<p>Se ubicará a los niños en forma de asamblea y se les recordará las normas de convivencia. Luego se les presentará un video titulado “Nos vamos de compras “y se les preguntará:</p> <p>¿De qué trato el video? ¿Quiénes fueron al supermercado? ¿Qué compro Pandi y su mama?, ¿Les gustaría ir de copras? ¿Porque?</p> <p>Y declarará el tema: Hoy iremos de compras.</p>	Guía de observación	<p>*Video</p> <p>*Usb</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p>Se les mostrara a todos los niños una tiendita, hecha de envolturas de galletas, frugos, leches, chocolates y además se les mostrará una caja grande y se preguntara: ¿Qué podremos hacer con esta caja?, ¿qué forma tiene? ¿Será grande o pequeña? ¿Ustedes creen que podremos hacer un carrito de compras? ¿Cómo?</p> <p>Luego se recordara el cuidado que deberán tener con los materiales, luego se les entregara a cada niño la caja, y libremente simularan ir de compras.</p>	Guía de observación	<p>*Tiendita</p> <p>*Caja grande</p> <p>*Goma</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>Posterior a ello se dejará que los niños jueguen y socialicen con los materiales elaborados (Carrito de compras y la tiendita) y se realizarán las preguntas correspondientes: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gusto elaborar su carrito de compras? ¿Porque?</p> <p>¿Tuvimos alguna dificultad?, ¿Cómo la solucionamos? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué? .</p>	Guía de observación		



## DESARROLLO DEL TALLER 12

**DIMENSIÓN:** Juego simbólico o de representación

**INDICADOR:** Realiza simulaciones con objetos

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Viajamos en el auto de Papa

**FECHA:** 27-08-2019

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS MATERIALES	Y
<b>INICIO</b>	<p>Saldremos con todos los niños al patio y se les recuerda las normas de convivencia.</p> <p>Luego se bailará junto con ellos la canción titulada "En el auto de papa"</p> <p>¿De qué trato la canción?, ¿Alguna vez han paseado en el auto de Papa o de un Tío?, ¿A dónde fueron? ¿Para qué?, les gustaría jugar manejar un auto?, ¿Cómo?</p> <p>Y posterior a ello se declara el tema: "Hoy viajaremos en el auto de papá."</p>	Guía de observación	<p>*Canción</p> <p>*Usb</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p>La docente saldrá junto los niños al patio luego los formará en asamblea para poder recordar las normas de convivencia, y el cuidado que deberán tener con los materiales, en el patio estarán ubicados juegos tales como: resbaladera, un juego con timón, un túnel y una balancín y luego se les preguntará, ¿Qué observan alrededor de patio?. ¿Creen que podremos hacer un carro con estos materiales?, ¿Cómo?, ¿Qué materiales podremos utilizar para armar un auto?, luego pedirá que en forma ordena construyan su auto y simulen estar paseando en el auto de papá.</p>	Guía de observación	<p>Resbaladera</p> <p>juego con timo</p> <p>túnel</p> <p>un balancín</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>Y se realizaran las preguntas correspondientes: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gusto la actividad? ¿Porque?</p> <p>¿Tuvimos alguna dificultad?, ¿Cómo la solucionamos? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué?.</p>	Guía de observación		

### DESARROLLO DEL TALLER 13

**DIMENSIÓN:** Juego simbólico o de representación

**INDICADOR:** Realiza simulaciones con objetos

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Somos piratas, encontramos tesoros

**FECHA:** 28-08-2019

#### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS MATERIALES	Y
<b>INICIO</b>	<p>La docente saludará cordialmente a todos sus estudiantes y los ubicará en forma de asamblea, luego empezará la sesión motivando a los niños con un video llamado "Jack y los piratas". Al finalizar el video la docente hará preguntas como: ¿Qué personaje vieron en el video? , ¿De qué trato? ¿Qué sucedía con los piratas?, ¿En que viajan los piratas, en autos o barcos?</p> <p>Se escuchara atentamente las respuestas de los niños y luego declara el tema: "Hoy jugaremos a ser piratas"</p>	Guía de observación	<p>*Video</p> <p>*Usb</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p>Se mostrará un baúl de piratas se les preguntará ¿Qué observan? ¿Han visto alguna vez este baúl?, ¿Dónde?,¿Qué tamaño tendrá?,</p> <p>Luego de responder las preguntas, se les dirá que el día de hoy todos se convertirán en piratas y con ayuda de una pañoleta y un parche en el ojo tendrá que simular encontrar tesoros por todo el patio, y procederán a colocarlos en el baúl.</p>	Guía de observación	<p>Baul</p> <p>Bloques</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>Luego entrarán al aula para socializar sobre lo realizado y se realizarán las preguntas metacognitivas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gusto ser piratas? ¿Porque?</p> <p>¿Tuvimos alguna dificultad?, ¿Cómo la solucionamos? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué?.</p>	Guía de observación		

### DESARROLLO DEL TALLER 14

**DIMENSIÓN:** Juego simbólico o de representación

**INDICADOR:** Emplea muñecos para representar situaciones reales o imaginarias

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Cuidamos nuestro muñeco favorito

**FECHA:** 29-08-2019

#### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS MATERIALES	Y
<b>INICIO</b>	<p>Se empezará la sesión mostrándoles a todos los niños un video sobre “Los juguetes” al finalizar se plantearán preguntas como: ¿Qué personaje vieron en el video?, ¿De qué trato? ¿Qué juguetes observaron?, ¿En dónde se encontraban sus juguetes? ¿Ustedes tiene un juguete favorito?, ¿Serán iguales o diferentes? ¿Cómo se llaman?, ¿Qué cuidado debemos tener con nuestros juguetes?</p> <p>Y se declara el tema: “Hoy cuidaremos de nuestros juguetes favoritos” .</p>	Guía de observación	<p>*Video</p> <p>* Usb</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p>Se mostrará diferentes materiales como: tapas plásticas, cajas pequeñas, retazos de telas, botellas plásticas, sorbetes, vasos plásticos, palos bajalenguas y tapas plásticas. Y se preguntara ¿Qué observan? ¿Han visto alguna vez estos materiales? ¿Dónde?, ¿Para qué nos servirá?, ¿Cómo los podremos utilizar?, ¿les gustaría utilizarlos con sus muñecos favoritos?, ¿Cómo? Se escuchará atentamente las respuestas de los niños y luego se les esparcirá los materiales para que los utilicen libremente para el cuidado de sus muñecos favoritos.</p>	Guía de observación	<p>*Cajas pequeñas</p> <p>*Retazos de telas</p> <p>*Sorbetes</p> <p>*Vasos plásticos</p> <p>*Tapas plásticas</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>Luego la docente se acercará a cada niño para socializar con ellos lo que están realizando.</p> <p>Finalmente se realizarán preguntas como: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gusto elaborar sus piratas? ¿Porque?</p> <p>¿Tuvimos alguna dificultad?, ¿Cómo la solucionamos? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué?.</p>	Guía de observación		

## DESARROLLO DEL TALLER 15

**DIMENSIÓN:** Juego simbólico o de representación

**INDICADOR:** Emplea muñecos para representar situaciones reales o imaginarias

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Tomamos él te

**FECHA:** 30-08-2019

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS MATERIALES	Y
<b>INICIO</b>	<p>Se ubicará a los niños en semicírculo e iniciará la sesión mostrando un video de “Tomamos él te” y se les pedirá a los niños que lo vean atentamente.</p> <p>¿Qué personaje vieron en el video?, ¿De qué trato? ¿En dónde se encontraban tomando él te?, ¿les gustaría tomar el té?, ¿con quién?</p> <p>y se declarara el tema: “Hoy tomaremos el té”.</p>	Guía de observación		
<b>DESARROLLO</b>	<p>Luego y se les mostrara una canasta sorpresa la misma que contendrá: Peluches, Recortes de botellas plásticas, cajas de infusiones de (te), baja lenguas y tapas de botellas. Y se cantará la canción “Que será, que será?</p> <p>Y ya descubiertos los materiales se les preguntara: ¿Qué observan?, ¿algunas vez han visto estos materiales? ¿Dónde?, ¿Cómo podremos utilizar estos materiales?</p> <p>¿Ustedes creen que podremos jugar al té con estos materiales? ¿Cómo?, se formarán a los niños en un círculo y se colocarán los materiales en el centro de ellos para que los niños puedan utilizarlos como deseen, y jueguen con libertad, siempre con la supervisión de la maestra.</p>	Guía de observación	<p>*Peluches, *Recortes de botellas plásticas</p> <p>*Cajas de infusiones de (te)</p> <p>*Baja lenguas *Tapas de botellas.</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>Al finalizar se realizarán preguntas como: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gusto elaborar sus piratas? ¿Porque?</p> <p>¿Tuvimos alguna dificultad?, ¿Cómo la solucionamos? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué?.</p>	Guía de observación		

## DESARROLLO DEL TALLER 16

**DIMENSIÓN:** Juego simbólico o de representación

**INDICADOR:** Emplea muñecos para representar situaciones reales o imaginarias

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Contamos un cuento con títeres

**FECHA:** 02-09-2019

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS MATERIALES	Y
<b>INICIO</b>	<p>Se saludará a todos los niños cordialmente y se ubicara a los niños en sus carpetas, luego se les contara el “El cuento de los animales” a todos los luego se plantearán preguntas como: ¿Qué personaje escucharon en el cuento?, ¿De qué se trató? ¿En dónde se encontraban los animalitos?, ¿les gustaría elaborar un animalito del cuento?, ¿Cómo?</p> <p>y se declarara el tema: “Contamos un cuento con títeres”</p>	Guía de observación	*Cuento	
<b>DESARROLLO</b>	<p>Luego se les mostrará una bolsa sorpresa la cual contendrán: conos de papel, y se preguntará ¿Qué observan? ¿Qué podremos hacer con estos materiales?, ¿qué formas tienen?, ¿Les gustaría contar un cuento con estos materiales? ¿Cómo los utilizaremos?</p> <p>Después de haber escuchado las respuestas de los niños, procederá a colocar los materiales en el centro del aula y dejará que los niños armen de manera libre sus títeres y al finalizar les pedirá que creen un cuento corto con ayuda de su títere.</p>	Guía de observación	*Peluches, *Recortes de botellas plásticas *Cajas de infusiones de (te) *Baja lenguas *Tapas de botellas.	
<b>CIERRE</b>	<p>Finalmente se bailara una canción de los animales junto con los niños y se les agradecerá su participación.</p>	Guía de observación	*Usb	

## DESARROLLO DEL TALLER 17

**DIMENSIÓN:** Juego simbólico o de representación

**INDICADOR:** Representa roles reales o imaginarios como padres, doctor, monstruo, usando su cuerpo

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos con el telefonito

**FECHA:** 03-08-2019

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS MATERIALES Y
<b>INICIO</b>	La docente saldrá con todos los niños al patio, los saludara dándoles la bienvenida cordialmente y se cantara la canción de “El telefonito es” y se les preguntara: ¿les gusto la canción? ¿De qué hablaba?, ¿ustedes tienen un teléfono en casa?, ¿Por qué? ¿Se divirtieron?, luego se les presentara el tema: “Hoy jugaremos con un telefonito.	Guía de observación	*Canción  *Usb
<b>DESARROLLO</b>	Luego en una caja sorpresa se les mostrara cajas de cartón en forma de rectángulo, tapas plásticas, y se cantará la canción de “Palo, palito” para descubrir lo que contiene la caja sorpresa y se les preguntará ¿que observan? ¿Que podremos hacer con estos materiales? ¿Cómo?, ¿Los han visto en algún lugar? ¿Dónde?, ¿creen que podremos hacer una un teléfono? ¿Cómo?  Luego dejara los materiales en el centro del patio y los niños tendrán que tomar los materiales para realizar libremente una acción con su telefonito.	Guía de observación	*cajas de cartón  Tapas plásticas
<b>CIERRE</b>	Finalmente la docente supervisara las actividades realizadas por los niños.	Guía de observación	

## DESARROLLO DEL TALLER 18

**DIMENSIÓN:** Juego simbólico o de representación

**INDICADOR:** Representa roles reales o imaginarios como padres, doctor, monstruo, usando su cuerpo

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Somos doctores por un día

**FECHA:** 04-08-2019

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS MATERIALES	Y
<b>INICIO</b>	<p>Se empezará la sesión saludando a todos los niños cordialmente, luego se presentará un video de la "Doctora juguetes "y al finalizar se planteará preguntas como:</p> <p>Qué personajes observaron en el video? , ¿De qué se trató? ¿Qué sucedía con los juguetes?, ¿Ustedes tienen algún juguete favorito?, ¿Cómo se llama?, ¿les gustaría ser doctores? ¿Por qué?, posterior a ello se declara el tema: "Hoy seremos doctores por un día".</p>	Guía de observación	<p>*Video</p> <p>*Usb</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p>Luego se presentará un maletín de doctor, el cual contendrá: Palos bajalenguas, botellas de jarabes, cajas de medicamentos y sorbetes, y se realizará las siguientes preguntas: ¿Qué habrá dentro de este maletín? ¿De qué color será?, ¿De qué tamaño será?, ¿Ustedes saben quién usará este maletín para trabajar?, ¿alguna vez lo han visto?, ¿Dónde?, Luego se dará un breve concepto sobre ¿Qué es un doctor y para que utiliza el maletín?, luego se dirá las palabras mágicas "Abra, cadabra, que se habrá la y aparezca la magia" y ya descubierto se plantearán las siguientes interrogantes: ¿que observan? ¿Que podremos hacer con estos materiales? ¿Cómo?, ¿los han visto en algún lugar? ¿Dónde?, ¿creen que podremos jugar al doctor con estos materiales? ¿Cómo? , Luego los niños tendrán que coger un muñeco del aula y así mismo, tomar los materiales que deseen para jugar al doctor libremente.</p>	Guía de observación	<p>*Maletín de doctor</p> <p>*Palos bajalenguas,</p> <p>*Botellas de jarabes,</p> <p>*Cajas de medicamentos</p> <p>*Sorbetes</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>Para finalizar se formará a los niños y niñas en un círculo, para dialogar lo realizado.</p>	Guía de observación		

## DESARROLLO DEL TALLER 19

**DIMENSIÓN:** Juego simbólico o de representación

**INDICADOR:** Representa roles reales o imaginarios como padres, doctor, monstruo, usando su cuerpo

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** “Somos mini chef”

**FECHA:** 05-08-2019

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS MATERIALES	Y
<b>INICIO</b>	<p>Se motivará la sesión presentando un video titulado “La gallina turuleca y el cocinero” ,al finalizar el video se realizará preguntas como: ¿Qué personaje vieron en el video? , ¿Cómo se llamaba la gallina?, ¿Qué necesitaba el cocinero? ¿Para qué?, ¿Qué canción le cantaba el cocinero a la gallina?</p> <p>Se escuchara atentamente las respuestas de los niños y luego declara el tema: “Hoy seremos mini chef”</p>	Guía de observación	<p>*Canción</p> <p>*Usb</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p>Se mostrará un sombrero de chef, en cuyo interior tendrá diversos materiales como: masa elástica, botellas recortadas, cucharas, revistas, tapas plásticas, y palos bajalenguas, y pedazos de cartón, nuevamente se preguntará, ¿Qué observan?, ¿Quién utilizara este sombrero? ¿Qué habrá dentro?, ¿De qué color será?, ¿Alguna vez lo han visto?, ¿Dónde?, Luego se dará un breve concepto sobre ¿Qué es un chef y para que utiliza el sombrero?, luego se cantará la canción del “veo, veo” para descubrir los materiales y nuevamente se preguntará: ¿Qué observan?, ¿alguna vez han visto estos materiales?, ¿Dónde? ¿De qué color serán?, ¿De qué tamaño será?, ¿serán iguales? , ¿Por qué? ,</p> <p>¿Ustedes creen que podremos jugar al chef con estos materiales?, ¿Cómo? se colocaran los materiales sobre una canastita roja para que los niños puedan escoger libremente los materiales que necesiten para jugar al mini chef.</p>	Guía de observación	<p>*Sombrero de chef</p> <p>*Botellas recortadas</p> <p>*Cucharas</p> <p>*Revistas</p> <p>*Tapas plásticas</p> <p>*Palos bajalenguas</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>Finalmente, los niños y niñas saldrán del aula, para jugar con sus materiales en una cocinita que está ubicada en el patio. La docente observara el desarrollo del juego.</p>	Guía de observación		



## DESARROLLO DEL TALLER 20

**INDICADOR:** Representa roles reales o imaginarios como padres, doctor, monstruos, usando su cuerpo.

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:** Jugamos con nuestro monstruo de bolsa

**FECHA:** 06-08-2019

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS MATERIALES	Y
<b>INICIO</b>	<p>Se iniciará la sesión cantando y bailando con los niños la canción “Pelos” de Tatiana. Y se preguntará:</p> <p>¿De qué trato la canción?, ¿Qué color era el monstruo? ¿Dónde aparecía el monstruo? ¿Alguna vez han jugado con los monstruos? ¿Con quién?, ¿les gustaría crear su propio monstruo?,¿Cómo?, se escucharán atentamente las respuestas de los niños</p> <p>Y posterior a ello se declarará el tema: “Hoy elaboraremos nuestro monstruo de bolsa”</p>	Guía de observación	<p>*Canción</p> <p>*Usb</p>	
<b>DESARROLLO</b>	<p>Luego se presentará diversos materiales como: Bolsas negras grandes, hojas blancas los cuales estarán escondidas en el interior del aula, y se contara hasta tres para que los niños salgan de forma ordenada a buscar sus materiales.</p> <p>Una vez encontrados los materiales se plantearán preguntas como:</p> <p>¿Qué observan? ¿Para que utilizamos estos materiales?, ¿los han visto alguna vez?, ¿Dónde?, ¿Tendrán del mismo tamaño? ¿Porque?, ¿serán del mismo color? ¿Por qué?,</p> <p>luego se dejarán los materiales</p> <p>En el centro del aula para que los niños elijan los materiales que deseen para simular ser un robot.</p>	Guía de observación	<p>*Bolsas negras grandes,</p> <p>*Hojas de colores, blancas *Goma</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>Finalmente saldrán los niños y niñas al patio y con la ayuda de su monstruo bailarán la canción “Pelos” ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gusto elaborar sus monstruos? ¿Porque?, ¿Tuvimos alguna dificultad?, ¿Cómo la solucionamos? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué?, luego se agradecerá a todos los niños por su participación.</p>	Guía de observación		

## REFERENCIAS

- Acosta, R., Ávalos, Y., y García, P. (2015). El uso de las rutinas en el desarrollo de la identidad personal y autonomía de los niños de 3 años de la I.E.E. “Rafael Narváz Cadenillas” de la ciudad de Trujillo. (Tesis de Licenciada). Recuperado [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5657/Acajima\\_GOJSalvo\\_CKM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5657/Acajima_GOJSalvo_CKM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Albornoz, J. Guzmán, M. (septiembre, 2016). Universo Sur. Revista Universidad y Sociedad (2218-3620). Recuperada de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202016000400025&script=sci\\_arttext&lng=pt&fbclid=IwAR1eE3I7uUEjcxGkwhTaqQMChVm5SkjeE11cy1ZONDV3ez9rQ2HON8s4Db8](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202016000400025&script=sci_arttext&lng=pt&fbclid=IwAR1eE3I7uUEjcxGkwhTaqQMChVm5SkjeE11cy1ZONDV3ez9rQ2HON8s4Db8)
- Arguelles, P. y Nagles, G. (2010). *Estrategias para promover procesos de aprendizaje autónomo*. (4.º ed.). Bogotá, Colombia: Alfaomega. Recuperado: [https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/1169/III\\_Ma\\_Rosario\\_Bonilla.pdf?sequence=2&fbclid=IwAR1mqGH06eLl\\_8cY5vQiXjnIpUmBA4xxYLJrmBRw\\_GaPqY9Pipr5hEeKM04](https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/1169/III_Ma_Rosario_Bonilla.pdf?sequence=2&fbclid=IwAR1mqGH06eLl_8cY5vQiXjnIpUmBA4xxYLJrmBRw_GaPqY9Pipr5hEeKM04)
- Bonilla, R. (2013). Formación de la función simbólica en preescolares a través de las actividades de juego. (Tesis Doctoral). Recuperada de [https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/1169/III\\_Ma\\_Rosario\\_Bonilla.pdf?sequence=2&fbclid=IwAR1mqGH06eLl\\_8cY5vQiXjnIpUmBA4xxYLJrmBRw\\_GaPqY9Pipr5hEeKM04](https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/1169/III_Ma_Rosario_Bonilla.pdf?sequence=2&fbclid=IwAR1mqGH06eLl_8cY5vQiXjnIpUmBA4xxYLJrmBRw_GaPqY9Pipr5hEeKM04)
- Calero P., M. (2003). *Educar jugando*. 1.º ed. México: Alfaomega.
- Cárdenas, J. (2016). El control de esfínteres para mejorar la autonomía de las niñas y niños de 2 a 4 años del Centro de Educación Inicial My Little Friends de la Ciudad de Loja (Tesis de bachiller). Recuperada de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/11138>
- Carcel, F. (Agosto, 2016). Desarrollo de habilidades mediante el aprendizaje autónomo (08). Recuperado de <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2016/08/art%C3%ADculo-4.pdf>
- Castillo, M. (2018). Relación entre la autonomía y los logros de aprendizaje en los niños de 5 años de las instituciones educativas de gestión privada “Mundo Ecológico”,

- “Dícono” y “Crayolas (Tesis de Bachiller) Recuperado de <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/7755>
- Calle, D. (2018). El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 años de la I.E.I. “Juan Pablo II”-Callao (Tesis de Maestría). Recuperada de [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/12812/Calle\\_SDJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/12812/Calle_SDJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cerna G.,H. (2013). *Los elementos de la investigación*. 1.º ed. Mexico: Trillas.
- Core Team, R. (2014). R. A language and environment for statistical computing. Foundation for Statistical Computing, Vienna, Austria. Recuperado de <http://www.R-project.org/>
- DeLoache, J. (2003). Dual representation and young children’s use of scale models. *Child Development*, 72(2), 329-338. Recuperado de <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/14678624.00148/abstract>
- Español, S. y Perez, D. (Noviembre, 2015). Los juegos, los contrastes y las artes. CONICET (33 5-40). Recuperado de [file:///C:/Users/User/Desktop/ARTICULOS%20CIENTIFICOS/ARTICULOS%20DE%20JUEGO%20SIMBOLICO/CONICET\\_Digital\\_Nro.32e8cc7c-d79a-47f9-9cea-1cfd5d636324\\_X.pdf](file:///C:/Users/User/Desktop/ARTICULOS%20CIENTIFICOS/ARTICULOS%20DE%20JUEGO%20SIMBOLICO/CONICET_Digital_Nro.32e8cc7c-d79a-47f9-9cea-1cfd5d636324_X.pdf)
- Castillo, M. (2018). Relación entre la autonomía y los logros de aprendizaje en los niños de 5 años de las instituciones educativas de gestión privada “Mundo Ecológico”, “Dícono” y “Crayolas (Tesis de Bachiller) Recuperado de <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/7755>
- Hernandez, A. y Flores, L. (Diciembre, 2012). Mediación pedagógica para la autonomía en la formación docente. *Revista Electronica Educare* (1941). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/1941/194124728003.pdf>
- Huanca. (2017). Eficacia del programa juego simbólico en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca – 2016 (Tesis de pregrado). Universidad Peruana Unión, Juliaca. Recuperado de

[http://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/881/Urbana\\_Tesis\\_Bachiller\\_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/881/Urbana_Tesis_Bachiller_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Chacón, S. y Pissani, L. (2017). Aplicación de estrategias didáctico-lúdicas para desarrollar la creatividad, en niños y niñas de cinco años del nivel inicial (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque. Recuperado de <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/1003/BC-TES-5767.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Children's Services and Skills OFSTED. (2015). Teaching and play in the early years – a balancing act?. Manchester. 33, 150085. Recuperado de: [https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/444147/Teaching-and-play-in-the-early-years-a-balancing-act.pdf](https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/444147/Teaching-and-play-in-the-early-years-a-balancing-act.pdf)

Gorris, T. (2013). Fomentando la autonomía académica con material Montessori en niños de primero de básica (Tesis de Bachiller). Recuperado de <http://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/2924>

Piajet, J. y Heller, J.(1968). La autonomía en la Escuela.La escuela Activa.Sexta EdiciónRecuperado de <file:///D:/MIS%20DOCUMENTOS/Downloads/LA%20AUTONOM%C3%8DA%20EN%20LA%20ESCUELA.pdf>

Sandoval, B. (2017).El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en los niños de 4 años de una institución educativa particular del distrito de castilla.Piura ( Informe final de Investigación previo a la obtención del Título de Licenciada en educación).Recuperada el [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC\\_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Solórzano,Y.(2017).Aprendizaje autónomo y competencias(5907382). Recuperada de [file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-AprendizajeAutonomoYCompetencias-5907382%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-AprendizajeAutonomoYCompetencias-5907382%20(1).pdf)

Tomalá, J. y Villafuerte, M. (2017). Incidencia de la sobreprotección familiar en la calidad del desarrollo de la autonomía e independencia de los niños de 2 a 3 años (Tesis de Bachiller). Recuperada de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/22818>

- Landeira, S. (1998). Juego Simbólico en el Niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud. Buenas Aires, Argentina: kimpres.
- Kendall, M. G. & Babington-Smith, B. (1939). The Problem of Rankings. *The Annals of Mathematical Statistics*, 10(3), 275-287. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/2235668>
- Parra, A. (2015). Las actividades curriculares en el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de inicial 2 del centro de educación inicial El Vergel – Ecuador. (Informe final de Investigación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación). Recuperada de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/19386/1/TESIS%20COMPLETA%20ANG%20C3%89LICA%20PARRA.pdf>
- Piaget, J. (2001). En J. Piaget, *The Psychology of Intelligence* (pág. 185). Londres: ROUTLEDGE.
- Piaget, J. (1982). La formación del Símbolo en el niño. Desarrollo de competencias para la comunicación y el lenguaje. México. Recuperada de <http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacion-del-simbolo-piaget.pdf?ckattempt=1>
- Reategui, N. (1995). Modelo sistémico de evaluación, Módulo 3. ¿Cómo evaluar a los niños?. MINEDU. Lima, Perú. Disponible en Internet: [http://www.comfenalcoantioquia.com/Portals/descargables/pdf/memorias\\_foro\\_edu/Dia2/Modelo%20sist%20mico%20de%20evaluaci%20n.pdf](http://www.comfenalcoantioquia.com/Portals/descargables/pdf/memorias_foro_edu/Dia2/Modelo%20sist%20mico%20de%20evaluaci%20n.pdf)
- Ruiz, A.(2016-2017). El juego:Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educacion Infantil (Tesis de grado de maestro en educación infantil).Recuperada de [https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=&fbclid=IwAR02V4PuUOuFyHp9tCliVjFs6\\_2gOSnrKMcxipUTUeL3ABaHrEnmKejngk](https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=&fbclid=IwAR02V4PuUOuFyHp9tCliVjFs6_2gOSnrKMcxipUTUeL3ABaHrEnmKejngk)
- Santer, J., Griffiths, C., y Goodall, D. (2007). Free Play in Early Childhood. *Play England-National Children's Bureau*. London. 114, 258825. DOI: 978-1-905818-10-5. Recuperado de : <http://www.playengland.org.uk/media/120426/free-play-in-earlychildhood.pdf>

- Soliz, R. (2016). Desarrollo del pensamiento creativo a través del juego simbólico en niños y niñas de 3 años del jardín de infantes “Pedro Vicente Maldonado” del cantón Pedro Vicente Maldonado durante el periodo 2014-2015C (Informe de Trabajo de Investigación previo a la obtención del Grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación). Recuperada de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12136/1/T-UCE-0010.1524.pdf>
- Solovieva, Y., González-Moreno, C.X., & Quintanar, L. (2015). Indicators of reflection during acquisition of symbolic actions in preschool colombian children. *Psychology in Russia: State of the Art.*, 8(2). doi: 10.11621/pir.2015.0206
- Maldonado, C. (2017). El rol del docente como favorecedor del desarrollo de la autonomía en los niños de tres años de una I. E. de Miraflores. (Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación con especialidad en Educación Inicial). Recuperada de [http://tesis.pucp.edu.pe:8080/repositorio/bitstream/handle/123456789/8914/Maldonado\\_Palacios\\_Rol\\_docente\\_favorecedor\\_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.pucp.edu.pe:8080/repositorio/bitstream/handle/123456789/8914/Maldonado_Palacios_Rol_docente_favorecedor_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- MINEDU (2012). Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre. Recuperada de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/3722>
- Montealegre,R.(2016).Controversias Piaget-vygotski en psicología del desarrollo.Revista Acta Colombiana de Psicología(798). Recuperado de [http://www.redalyc.org/pdf/798/79845405012.pdf?fbclid=IwAR1qOgqzcVVpBHh0CWxXMTkIes9cPbyo7PnPUEqU\\_cTA9mwm\\_1gmbknHPUk](http://www.redalyc.org/pdf/798/79845405012.pdf?fbclid=IwAR1qOgqzcVVpBHh0CWxXMTkIes9cPbyo7PnPUEqU_cTA9mwm_1gmbknHPUk)
- Muñoz R.,C. (2011). *Como elaborar y asesorar una investigación de tesis*.(2.ºed.).Mexico:PEARSON.
- Muñoz. (S/F). El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social (Trabajo fin de grado). Recuperado el 20 de mayo del 2018. Disponible en Internet: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1045/1/TFG-B.12%20.pdf>

## ANEXOS

Ministerio de Educación

Fundación Bernard Van Leer Lima - Perú

La Haya - Holanda

### Modelo sistémico de evaluación - Módulo 3

## ¿Cómo evaluar a los niños?

Por: Dra. Norma Reátegui Colareta

### Lista de chequeo de logros pedagógicos para niños de 3 a 4 años

NOMBRE Y APELLIDOS \_\_\_\_\_

NIVEL \_\_\_\_\_ EDAD \_\_\_\_\_

INSTITUCIÓN EDUCATIVA \_\_\_\_\_

Esta lista incluye preguntas que describen conductas que deben haber logrado los niños de diversas edades participantes en el programa. Observa al niño durante unos minutos y, de ser necesario, puedes indicarle que realice las conductas esperadas. En algunos casos será necesario consultar con la madre o con algún otro familiar para ver si el niño presenta la conducta en su vida cotidiana.

A continuación marca con una "X" en la columna correspondiente a "Sí" en el caso que el niño presente la conducta; de lo contrario, marca en la columna correspondiente a "No".

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo.	El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón.		
	El niño puede alimentarse solo; no derrama.		
	El niño puede servirse agua de una jarra.		
	El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.		
	El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va a ir.		
	El niño se lava y sea las manos, sin ayuda.		
	El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre.		
	El niño ayuda a asear y ordenar el PRONOEI.		
Estructuración del Conocimiento de sí mismo.	El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.		
	El niño sabe con quiénes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.		
	El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.		
	El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.		
	El niño dice su edad en forma (aproximada) correcta cuando se le pregunta.		
	El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo. La animadora le pedirá que señale estas partes.		
El niño puede subir escaleras, alternando los pies.			

	Cuando la animadora le pregunta si es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.		
	El niño puede construir torres de 9 a 10 cubos.		

NIVEL	PUNTAJE
LOGRADO	13 a 17 puntos
PROCESO	7 a 12 puntos
INICIO	1 A 6 puntos

RESPUESTA	PUNTAJE
SI	1 punto
NO	0 punto