



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

“Juego de roles para estimular la autonomía en niños de dos años de la Institución
Educativa Villa Catarina- Pimentel”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORA:

Br. Tuyume Zegarra, Nataly Mirella (ORCID: 0000-0002-3767-5883)

ASESORA:

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

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

Chiclayo - Perú

2020

Dedicatoria

La presente tesis está dedicada

A mis padres Teresa y Octavio, porque en todo momento estuvieron brindándome su apoyo y consejos para hacer de mí una mejor persona.

A mi amado hijo Adrián quien me prestó el tiempo que le pertenecía para culminar mis estudios.

A mi esposo por la comprensión, amor y paciencia.

Agradecimiento

En primer lugar, agradezco a Dios, por su amor y bondad infinita permitiéndome culminar un gran logro, que es resultado de su ayuda.

Así mismo quiero agradecer a mi asesora de tesis Dra. Maritza Figueroa Chambergo por su paciencia, para guiarme durante el desarrollo de la tesis.

Finalmente, a todas aquellas personas que de alguna u otra manera estuvieron brindándome su apoyo y comprensión en los momentos que más necesité.

Página del Jurado

Declaratoria de Autenticidad

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Tuyume Zegarra Nataly Mirella, estudiante de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 75080256, con el trabajo de investigación titulado, "Juego de roles para estimular la autonomía en niños de dos años en 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 otro), 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 del 2019

Apellidos y Nombres: Tuyume Zegarra Nataly Mirella
DNI: 75080256

Firma: 

Índice

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
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MÉTODO.....	8
2.1 Tipo y Diseño de Investigación	8
2.2. Operacionalización de variables.....	9
2.3. Población y muestra.....	11
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	12
2.5 Procedimientos	13
2.6. Métodos de análisis de datos	14
2.7. Aspectos éticos	14
III. RESULTADOS	15
IV. DISCUSIÓN	19
V. CONCLUSIONES	21
VI. RECOMENDACIONES.....	22
VII. PROPUESTA	23
REFERENCIAS	49
ANEXOS.....	53
Instrumento de recolección de datos	53

Índice de tablas

Tabla 1: Operacionalización de Variable dependiente (autonomía).....	9
Tabla 2: Operacionalización de variable independiente (juego de roles)	10
Tabla 3: Población y muestra.....	11
Tabla 4: Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	12
Tabla 5: Resultado del Nivel de Autonomía (pre-test)	15
Tabla 6: Resultado de la aplicación del taller	16
Tabla 7: Resultado del Nivel de Autonomía (post-test).....	17
Tabla 8: Resultados del Nivel de Autonomía (pre-test y post-test).....	18

Índice de figuras

Figura 1: Población y muestra	11
Figura 2: Nivel de autonomía (pre- test).....	15
Figura 3: Resultado del Taller.....	16
Figura 4: Nivel de autonomía (post- test)	17
Figura 5: Nivel de autonomía (pre-test y post- test)	18

RESUMEN

Se realizó un estudio cuyo objetivo principal fue determinar en qué medida los juegos de roles estimula la autonomía en los niños de dos años de la Institución “Educativa Villa Catarina”-Pimentel fundamentando este trabajo con teorías donde se sustentan las variables estudiadas de autonomía respaldado por María Montessori y la variable de juegos de roles, por Lev Vygotsky.

Los objetivos planteados fueron: analizar teóricamente el desarrollo de la autonomía de los niños de dos años, medir el nivel de autonomía, aplicar el taller de juego de roles, medir el nivel de autonomía después de la aplicación del taller y contrastar resultados antes y después del estudio.

Se aplicó un diseño pre-experimental en la cual participaron niños y niñas del aula de dos años, se utilizó como instrumento la escala de madurez de Vineland para evaluar a los estudiantes, tanto para el pretest y post test.

En los resultados se pueden evidenciar la diferencia que existe entre el pre y post test, donde en el pretest se encontraron a los niños en el nivel inicio con un 71%, y en el post test en nivel logrado con un 86%, evidenciando así la mejoría y significancia del trabajo de investigación.

Se concluye que con la aplicación del taller juego de roles “Yo quiero ser”, se pudo lograr de manera significativa el desarrollo de la autonomía en los niños de dos años de la institución Educativa “Villa Catarina”.

Al evaluar el post test cuyo resultado fue de 86%, donde la problemática era la adquisición de autonomía, se pudo cumplir con el nivel logrado, llegando a un 100% de beneficio, en el taller.

Palabras clave: Juego de roles, Estimulación, Autonomía.

ABSTRACT

The main objective of this study was to determine the extent to which role-playing stimulates autonomy in two-year-olds at the "Villa Catarina Educational Institution"-Pimentel, basing this work on theories that support the variables studied of autonomy, supported by María Montessori, and the role-playing variable, by Lev Vygotsky.

The objectives were: to analyze theoretically the development of the autonomy of the two-year-old children, to measure the level of autonomy, to apply the role-play workshop, to measure the level of autonomy after the application of the workshop and to contrast results before and after the study.

A pre-experimental design was applied in which boys and girls from the two year old classroom participated. The vineland maturity scale was used as an instrument to evaluate the students, both for pretest and post test.

The results show the difference that exists between the pre and post test, where in the pretest the children were found at the beginning level with 71%, and in the post test at the level achieved with 86%, thus evidencing the improvement and significance of the research work.

It is concluded that with the application of the role-playing workshop "I want to be", it was possible to achieve in a significant way the development of autonomy in the two-year-old children of the educational institution "Villa Catarina".

By evaluating the post test, the result of which was 86%, where the problem was the acquisition of autonomy, it was possible to meet the level achieved, reaching a 100% benefit, in the workshop.

Keywords: Role-play, Stimulates, Autonomy.

I. INTRODUCCIÓN

Kamii, (como se citó en Yábar y Bronzony, 2018, párr. 5), nos dice “La esencia de la autonomía es que los niños logren la capacidad de tomar sus propias decisiones. Pero, la autonomía no es lo mismo que la libertad total. Autonomía es la capacidad de tomar decisiones por sí mismo, es saber, en un momento determinado cual es la mejor acción a seguir (p. 2).

A nivel Internacional se han realizado varios estudios, uno de ellos fue el de Tómalá y Villafuerte (2017), que con respecto al tema señalaron que la autonomía se ve afectada por varias razones, algunos padres creen que, dando soluciones a sus problemas, están siendo cuidados y protegidos (p. 7).

En otro estudio Gorris (2013), en el sistema educativo ecuatoriano no se propicia el desarrollo de la autonomía en los niños, muy por el contrario, es el profesor quien se torna autoritario, dando instrucciones a los estudiantes e imponiendo conocimientos, impidiendo la iniciativa del niño (p.12).

En el Perú Ponte (2017), con respecto al tema pudo observar que algunos niños, aun no se desenvuelven con independencia, así mismo no pueden resolver problemas cotidianos de acuerdo a su edad, como por ejemplo levantar la mano para expresar sus ideas, abrir un empaque de galletas, etcétera, contextos que podrían ser minimizados, sin embargo, tienen un valor inmenso para lograr autonomía (p.3).

En el trabajo de investigación de Coveña (2016), los niños de educación inicial, muestran dependencia y presentan poca autonomía. Los padres de familia se adelantan a las acciones que pueden realizar los niños y no los dejan hacer cosas que ellos podrían hacer por sí mismos (p.2).

En la Institución Educativa donde se realiza el Proyecto de investigación se puede observar que los niños aun no desarrollan la autonomía, en cuanto a la higiene, alimentación, y vestido. Es así que es notable que muchos no saben lavarse las manos, bajarse los pantalones, y algunos usan pañal.

Así mismo los padres tienden a pedir que en hora de refrigerio los alimentos como manzana, pera, plátano, mandarina, entre otros sea pelado y picado por las profesoras o auxiliares, así mismo abrir táperes y tomatodos, en cuanto al vestido, ellos no saben bajar

el cierre de la casaca, ni desvestirse, pidiendo siempre que lo haga la maestra , retrasando la iniciativa de los niños a realizar solos, actividades básicas, los niños de dos años presentan estas actitudes, por tal motivo, la siguiente investigación se centra en estimular la autonomía a través de juegos de roles, de esa manera favorecer su desarrollo.

Para la siguiente investigación se encontraron los siguientes trabajos previos; Sandoval (2017), en el trabajo de investigación concluye que “Se ha establecido que más del 50% de los estudiantes aún están en un proceso de adquirir autonomía, a diferencias a las primeras semanas con 68,9% de estudiantes que se encontraban en inicio, ósea que más de la mitad, no cumplían con los ítems considerados” (p. 55).

Maldonado (2017), en su tesis llegó a la siguiente conclusión “se consideraron ítems para medir la autonomía, en los niños, los que se cumplieron con éxito fueron, alimentación e higiene, vestirse solos, asumir responsabilidades o actividades, tomar decisiones, etcétera” (p.50).

Castillo (2018), en su trabajo de investigación concluyó que “El nivel de autonomía en los niños de las instituciones Educativas Crayolas, Dicono y Mundo Ecológico, se logró desarrollar sus capacidades en cuanto a seguridad, así mismo se determinó que son más autónomos por su desarrollo y capacidad de resolver problemas; y por último se logró autonomía para desarrollar su independencia, respectivamente” (p.49).

Moreno & Pallo (2017) en su trabajo de investigación llega a la conclusión “el juego de roles tiene mucha significancia en Educación Inicial ya que facilita el desarrollo de actividades simbólicas, voluntarias, comunicativas e imaginarias, Así mismo, al utilizar esta estrategia de roles, en Inicial estimulará al desarrollo de habilidades en los niños” (p.51).

Calli (2018), en su tesis concluye de la siguiente manera “Luego de aplicar la estrategia de juego de roles, se pudo demostrar que los niños mejoraron en cuanto a sus aprendizajes, participaban más, se mostraban interesados, y podían expresar lo que sentían” (p.58).

Diaz (2017), en su investigación llegó a la conclusión “La estrategia de roles, fue desarrollada en sesiones de aprendizaje de manera significativa siguiendo las recomendaciones metodológicas propias del nivel inicial, con la finalidad de lograr la autorregulación de las emociones y a la construcción y cumplimiento de los acuerdos de convivencia en los niños” (p.55).

El presente trabajo de investigación tiene fundamento teórico, en la variable independiente, representado por Vygotsky, quien nos dice que “el juego de roles es fuente de desarrollo del niño, así mismo posibilita la zona de desarrollo próximo” (1984, p. 74), el niño se desenvuelve en situaciones que lo ponen en un rol adulto. Cuando se le ayuda al niño a tomar roles, al jugar, va en aumento la zona de desarrollo próximo. Es así como esta estrategia de roles, pasa de ser una actividad que comparte con el adulto dependientemente, hacia realizar independientemente acciones que el niño crea conveniente de acuerdo al rol a seguir.

Vygotsky, (como se citó en Gonzales, 2016). En un estudio propuesto por Vygotsky con un grupo de niños de inicial, en Bogotá, se observó el desarrollo del juego de roles de la etapa más sencilla en la que usaban objetos hasta la más compleja en la que el grupo lograba asumir roles considerando reglas.

Amaya (2016), el juego de roles es fundamental en la hora de enseñar y aprender, al desarrollar los juegos de roles se despliega una gran riqueza expresiva y amplía el vocabulario del niño, además despierta el interés y motiva la participación espontánea.

Las etapas de juego de roles son; juego de roles con el uso de objetos; los niños inician la actividad con objetos concretos. Ellos dirigen sus acciones por medio del juguete, Las acciones son simples y repetidas con los objetos, Por ejemplo, en el juego “el restaurante” utilizan platos, ollas, cucharas de juguete.

El niño-cocinero pone las ollas en la cocina de juguetes, el niño-mesero coloca los platos en la mesa de los clientes, luego recoge los platos y los pone uno encima de otro, la colaboración del adulto es constante, así permite orientar las acciones de los niños con los objetos. Es así, donde los niños copian las acciones del adulto, y el uso de los objetos que están utilizando, En esta etapa de juego los niños les dan sentido a las acciones de los roles con el uso de objetos, con estos se realizan acciones como: cocinar, peinar, ordenar juguetes, etcétera.

Así mismo tenemos el juego de roles con el uso de sustitutos de objetos; En esta etapa del juego los niños inician acciones con sustitutos de objetos cuando el adulto suscita el desarrollo de esta habilidad. Con el uso del lenguaje verbal se divide el significado del objeto y su acción directa y comienzan a realizar acciones que cambian el significado de los objetos al ser usados como sustitutos de otros. Al darle otro nombre al objeto los niños recalcan de él uno de sus aspectos para interpretarlo y asimilarlo a través de las acciones

en la experiencia de juego, Al inicio los niños no eligen por iniciativa objetos como sustitutos porque le dan nombre a los objetos de acuerdo a las propiedades que tiene.

Luego los niños empiezan a realizar objetos como sustitutos de otros. Por ejemplo, en el juego “la celebración de cumpleaños” los niños usan bloques de colores como comida y los ponen en platos, pero no extienden más de dos acciones con ello. Es así que los niños aceptan las propuestas del adulto, lo que permite cambiar el uso y la función de los objetos considerando la nueva denominación.

Es posible que para los niños no sea fácil separar el significado de la palabra del objeto, pero poco a poco en el juego se empieza a separar el significado de la palabra real cuando ellos definen su acción con el objeto como sustituto de otro, así como lo propone Vygotsky (1996). Cuando los niños encuentran sentido en la utilización de objetos como sustitutos de otros, poco a poco los utilizan de manera creativa.

Las acciones de sustitución empiezan a complejizar las acciones que hacen parte de los roles porque los niños son capaces de expresar sentimientos al usarlos. Por ejemplo, en el juego “los pintores de animales domésticos” una niña-pintora dice “yo estoy contenta porque puedo usar este cepillo como si fuera un pincel para pintar un gatito”, “Yo uso el pincel así” (señala como si estuviera pintando). En esta etapa de juego los niños requieren del uso de algunos trajes que hacen por parte de los roles que representan en otras palabras, los niños necesitan de materialización (atuendos o trajes de acuerdo al rol) para sentirse como el personaje que están caracterizando.

También se presentan juego de roles con el uso de objetos y con el uso de sustituto de objetos en varios tipos de situaciones; en esta etapa de juego los niños realizan acciones con los objetos y los sustitutos de objetos. Los niños tienen la probabilidad de fantasear y de poner en marcha sus propias ideas con los objetos y los sustitutos de objetos. La situación imaginaria comunica un sentido especial a las acciones de los niños porque se traslada al plano de la fantasía.

Los niños les dan vida a los juguetes, a sus acciones y a los roles. Por ejemplo, en el juego “los artistas” los niños impulsados por la imaginación hacen que ocurran eventos irreales porque los títeres hablan (los niños modifican la entonación de su voz), comen, caminan, ríen, lloran.

Las acciones con los objetos como sustitutos de otros se llevan a cabo conforme al sentido del juego y no conforme al significado inherente del objeto. Esto significa que los objetos como sustitutos actúan como medios para revelar la esencia de otros objetos, en esta etapa del juego los niños diferencian las propiedades de los objetos, así como la manera en la que pueden usarlos para representar a otros objetos.

La actitud emocional de los niños durante la realización de las acciones con los objetos y sustitutos de objetos permite que estas se enriquezcan. Por ejemplo, en el juego “Vamos de paseo en el bus” los niños-conductores usan cajas como autos y con ellas realizan acciones como conducir el auto, detenerse cuando el niño-policía de tránsito usa alguna señal (con su mano hacia arriba que indica que es momento de parar), girar a la derecha o a la izquierda de acuerdo a la indicación del niño-policía de tránsito (movimiento de la mano a la derecha o a la izquierda).

Por otro lado, en la variable dependiente, tenemos a Montessori (1986), quien nos dice que “El niño aprende de su entorno natural, de lo que le rodea, entonces tenemos que propiciar un ambiente apropiado, para que pueda desarrollar autonomía e independencia”, (p.140), observó cómo los niños naturalmente tenían la habilidad de aprender de todo lo que les rodea, a través del trabajo y el interés con que desarrollaban sus actividades. Es así que la educación es de total importancia, para ayudar a las personas a tener independencia.

Zalazar y Carranza (2019), el niño debe lograr autonomía e independencia física y afectiva, sintiéndose seguro, teniendo autoestima, tomando decisiones, es así que el niño logra ganar independencia personal, desarrollándose en la sociedad con seguridad y autonomía, el contexto debe ser preparado para que el niño desarrolle de manera natural, independencia y pueda ejercer libertad, y así satisfacer necesidades o deseos propios de ellos.

En cuanto a hábitos de la autonomía presentamos a; Bosch, (como se citó en Cardenas,2016), “Los niños saltan de ser dependientes a iniciar a desarrollar la autonomía. A su corta edad aun no logran tomar decisiones por sí solos, sin embargo, si salir de algunas situaciones que se presentan en ese momento de manera natural”.

En el área de auto vestimenta donde el niño pueda desarrollar la capacidad que guarda relación con autonomía de auto vestirse, donde, por ejemplo, realiza acciones como abrir el cierre de su casaca, sacarse los zapatos, sacarse las medias, elegir que ropa ponerse, etcétera. Aquellas actividades simples, son el inicio para lograr actividades más complejas,

que favorecerán en el aprendizaje del niño, dándole oportunidad para lograr autonomía. Delval, (como se citó en Cardenas,2016).

Así mismo en habilidades y hábitos para la autonomía en el área del auto- cuidado y de autoalimentación, podemos ver que se refiere a las capacidades de los niños que guarda relación con la autonomía del cuidado personal, en cuanto a la higiene, comida, aseo. A los niños se les debe permitir, desde pequeños, a tomar decisiones como, por ejemplo, elegir su ropa, dejar que se vistan solos, que fruta quieren comer, coman solos, etcétera, y sobre todo que cuiden su imagen personal, Si bien es cierto al principio no lo harán muy bien, pero ese será el comienzo para que vayan logrando autonomía. Delval, (como se citó en Cardenas,2016).

En el área de la Comunicación abarca ciertas habilidades para entender y emitir información por medio de conductas, que nuestros niños deben imitar, para que puedan lograr expresar lo que quieren, y no precipitarnos a querer adivinar lo que ellos desean. Cuando los niños empiezan con el habla, lo aprenderán por imitación, es por eso que debemos ayudarlos, a tratar de hablar mucho ellos, hacer imitaciones, actuaciones, etcétera, ya que favorecerá su expresión, vocalización, memoria. Delval, (como se citó en Cárdenas, 2016).

En cuanto al área de las habilidades sociales; se entiende habilidades sociales por parte de los niños, tratar de reconocer sus sentimientos, colaborar con los demás, conocer el contexto donde convive, controlar sus impulsos, etcétera. Es importante que los niños se desenvuelvan sin temor, saber expresar lo que desean, participar en conversaciones con personas que recién conocen, como por ejemplo hablar o jugar con otros niños de diferentes aulas, o amigos nuevos. Así mismo deben aprender que se debe tratar con respeto a todos, saber portarse bien en diferentes lugares, conviviendo de la mejor manera con el resto. Delval, (como se citó en Cárdenas, 2016).

Por otro lado, en el área de locomoción; se debe fomentar el interés por el tiempo libre, en el hogar, en el colegio, o comunidad, donde ellos sean partícipes de juegos, como, hacer deporte, o diversión al aire libre. Tratando de que esas actividades sean interesantes para los niños, es muy importante desarrollar esta área, ya que cuando sean mayores se evitará ciertos problemas, como de frustración, temor, etcétera. Delval, (como se citó en Cardenas,2016).

En la investigación se encontró la siguiente problemática; ¿Qué estrategia podremos utilizar para estimular la autonomía en los niños de dos años de la Institución Educativa Villa Catarina-Pimentel?

El presente estudio se justifica por su relevancia social porque permitió un cambio en la vida no solo del niño sino de los familiares y del contexto educativo, al realizar juegos de roles para estimular la autonomía en los niños y niñas.

De igual modo, tiene implicancia práctica, debido a que sirvió como antecedente para otros pedagogos que realizaron un similar estudio de investigación con niños de dos años, siendo una fuente de soporte para docentes, compañeros y padres de familia con las cuales el niño se relaciona.

Así mismo resulta conveniente porque hoy en día se le da mucha importancia a que el niño realice las cosas por sí solo, respetando su edad y nivel de desarrollo madurativo, desarrollando juegos de roles como una de las soluciones para que los niños puedan contrarrestar las dificultades que presentan que son típicas en su edad.

Finalmente presenta utilidad metodológica ya que los juegos de roles se elaborarán con sustentación científica, metodológica y curricular con el propósito de ser utilizado en diversas investigaciones que estén relacionadas al tema de investigación.

En el presente trabajo, se pudo establecer la siguiente hipótesis; los juegos de roles estimularán significativamente la autonomía en los niños de dos años de la Institución Educativa Villa Catarina-Pimentel.

Se estableció como objetivo general; determinar en qué medida los juegos de roles estimulará la autonomía en los niños de dos años de la Institución Educativa Villa Catarina-Pimentel; así mismo contamos con cuatro objetivos específicos los cuales son; analizar teóricamente el desarrollo de la autonomía en los niños de dos años; medir el nivel de autonomía a través de un Pre-Test ; aplicar el taller de juegos de roles “Yo quiero Ser...”; medir el nivel de autonomía después de la aplicación del taller , contrastar los resultados obtenidos en el Pretest y Post-Test, a los niños de dos años de la I.E. “Villa Catarina”

II. MÉTODO

2.1 Tipo y Diseño de Investigación

La investigación es de tipo pre experimental y el diseño de pre test y post test, que se aplicará en un grupo.

Diagrama:

GE: Grupo pre experimental

GE: Aplicación del pre test

X: Ejecución del taller de juegos de roles

O2: Aplicación del post-test

G.E.: X1 O X2

2.2. Operacionalización de variables

Tabla 1

Cuadro de Variable Dependiente Autonomía

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
V.D Autonomía	Autonomía es la capacidad de tomar decisiones por sí mismo, es saber, en un momento determinado cual es la mejor acción a seguir. Kamii, (como se citó en Yábar y Bronzony, 2018)	La variable a medir, se evaluará con el instrumento: Escala de madurez social de Veniland (Doll,1935).	Autoalimentación Autoayuda General Auto vestimenta Comunicación Locomoción Socialización	Mastica el alimento Toma de una taza o vaso sin ayuda. Come con cuchara Discrimina entre sustancia comestible Come con tenedor Obtiene bebidas sin ayuda Supera pequeños obstáculos Pide ir al baño Evita pequeños riesgos. Se saca los calcetines Se quita la chaqueta o vestido Se seca las manos solo. Se pone la chaqueta o vestido sin ayuda. Hace rayas con lápiz o crayón Usa objetos de objetos familiares Habla pequeñas frases Inicia sus propias actividades de juego. Relata experiencias. Camina y se desplaza en el piso. Camina por la pieza sin ayuda Deambula por el patio Corta con tijeras Juega con otros niños.

Creación propia

Tabla 2

Cuadro de Variable Independiente Juego de Roles

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
V.I Juego de roles	El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales. Martín, (como se citó en Cobo y Valdivia, 2017)	Conjunto de 20 actividades pedagógicas que se aplicarán a los niños de dos años de la Institución Villa Catarina Chiclayo-2019, con la finalidad de mejorar su autonomía.	Juego de roles con el uso de objetos	Se interesa por los juguetes Manipula los juguetes Participa en juegos utilizando los juguetes
			Juego de roles con el uso de sustitutos de objetos	Menciona el nombre de los juguetes Sustituye un objeto por otro Crea situaciones imaginarias utilizando juguetes
			Juego de roles con el uso de objetos y uso de sustitutos de objetos	Les da otros nombres a los juguetes Les da voz y movimiento a los juguetes.

Creación Propia

2.3 Población y muestra

Población

Arias (2006) Es el conjunto de elementos con características comunes, para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. (p.81).

Muestra

López (2004), Es la parte del universo o de la población, con la cual se llevará a cabo la investigación, (p.60).

Tabla 3

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

	Niños		Niñas		Total	
	f	%	f	%	f	%
Aula Verde	3	38%	5	63%	8	100%
Total	3	38%	5	63%	8	100%

Nómina de Matricula 2019.

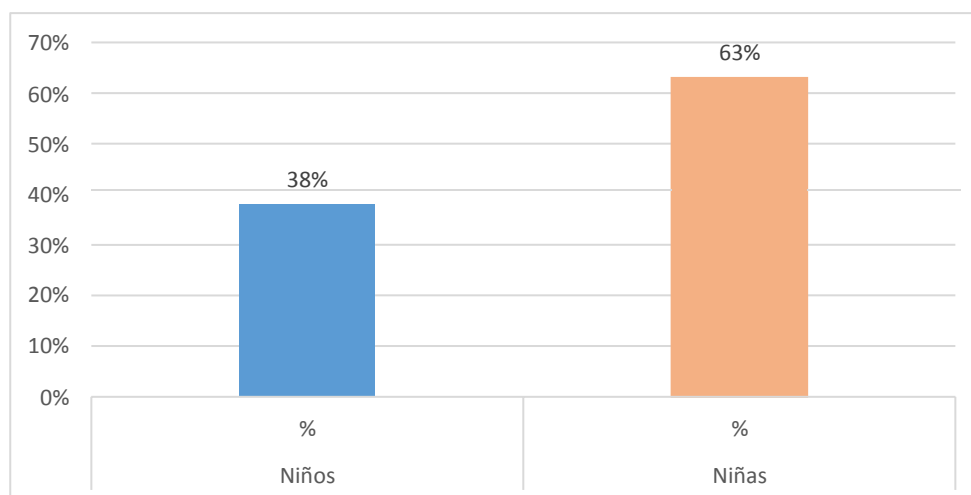


Figura 1. Población y muestra de niños y niñas de dos años de la I.E.I Villa Catarina.

Nómina de Matricula 2019.

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

Tabla 4

Cuadro de técnicas e Instrumentos

Técnicas	Instrumentos
Recolección de datos	✓ Fichas bibliográficas
	✓ Fichas de resumen
	✓ Fichas textuales
	✓ Fichas comentario
Observación	✓ Escala de madurez social de Veniland
	✓ Guía de Observación

Creación propia

Recolección de datos:

La recolección es un proceso en donde se va recoger datos, va a consistir en recolectar información en diferentes contextos.

Fichas bibliográficas:

Carreras (2011), Están fichas ayudaron a realizar la bibliografía final y hacer citas correctamente, en el texto, así mismo organizar la información (p.9).

Fichas resumen:

Estas fichas recogieron información después de la lectura de un documento que utilizamos en el trabajo de investigación.

Fichas textuales:

Estas fichas se utilizaron para transcribir de manera textual un párrafo de un texto, este debió ir entre comillas, así mismo se colocó puntos suspensivos en corchetes, cuando se citó párrafos salteados.

Fichas comentario:

Esta ficha se utilizó para expresar con palabras propias, las ideas o contenido del autor teniendo en cuenta que no se puede cambiar.

Observación:

Chávez, (2008) Esta técnica permitió recoger información, para luego sistematizarla, sobre un hecho que tenga relación con el tema de investigación, (p.12).

Escala de madurez social de Vineland

Creada por Edgard Doll (1935) adaptada por Adriana Otero Quezada, cuyo objetivo es determinar madurez social de la persona.

Computo	Valor (puntos)
+	1
-	1
+SO	1 Cuando ubicados entre cómputos positivos 0,5 cuando ubicados entre cómputos positivos y negativos 0 cuando están ubicados entre cómputos negativos
+/-	0,5 dos medios créditos cuentan como 1
-	0
-SO	0

Validez:

La escala de Vineland tiene validez, proveniente del contenido de prueba, por un proceso de repuestas y otras relaciones.

El contenido de esta escala se apoya de varias fuentes, como American Asociación de vista cognitivo retrasado (2002), la asociación americana de psicología (1996), y la academia nacional de ciencias, así como la versión anterior de Vineland.

Confiabilidad:

La confiabilidad del comportamiento adaptativo compuesto se determinó por la fórmula de Nunnally (1978); correlaciones de este compuesto variaron =,93 a 0,97 en todos los grupos de edad.

2.5. Procedimientos

Se utilizó un instrumento tomado de un similar estudio evidenciando validez y confiabilidad, el cual sirvió para medir el nivel de autonomía en los niños de dos años de la Institución Villa Catarina, dando como resultado la problemática encontrada de autonomía, para ello se realizó el taller de juego de roles “yo quiero ser” para estimular la autonomía en los niños.

2.6. Métodos de análisis de datos

Análisis descriptivo, esta permite informar o dar ideas exactas, con relación a las características de las variables, población y muestra. En las tablas estadísticas de frecuencia simple y porcentaje, se realiza una tabla, donde estarán los datos estadísticos, determinando a cada dato, una frecuencia.

2.7. Aspectos éticos

La investigación se realizará respetando las normas éticas de la Universidad y de la facultad de Educación. Se omitirá especificar datos de la muestra y de los docentes en la institución educativa. En otras palabras, la información proporcionada se utilizará exclusivamente para procesar datos.

III. RESULTADOS

Tabla 5

Resultado del Nivel de Autonomía (Pre-test) niños de 2 años de la I.E “Villa Catarina”

NIVELES	f	%
INICIO	5	71%
PROCESO	2	29%
LOGRO	0	0%
TOTAL	7	100%

Escala de madurez Social de Vineland para niños de 2 años aplicada en julio – 2019

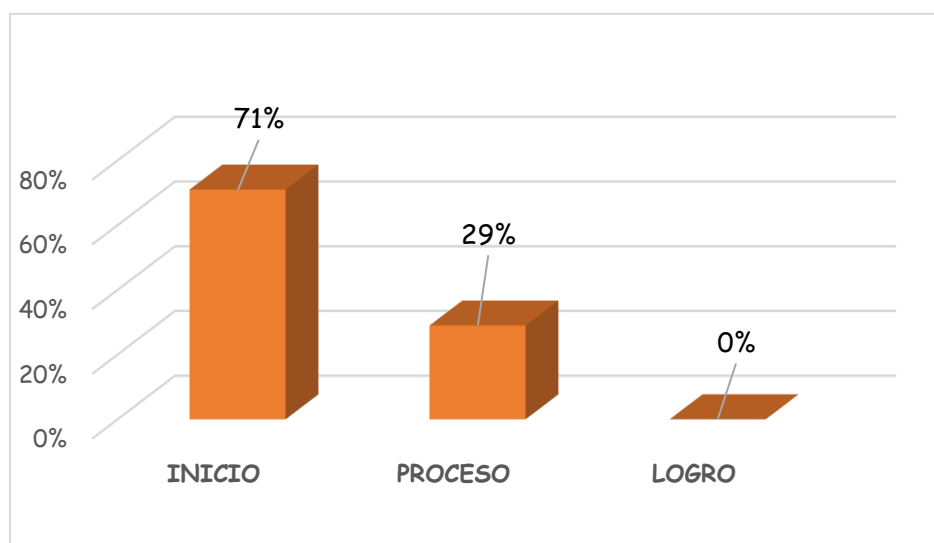


Figura 2. Nivel de autonomía (Pre- test) niños de 2 años de la I.E “Villa Catarina”

Escala de madurez Social de Vineland para niños de 2 años aplicada en agosto – 2019

Los resultados del pre test, indicados en la tabla 5, así mismo en la figura 2, muestran que, los puntajes conseguidos arrojan que el 71% de los niños de la muestra de estudio se encuentran en el nivel inicio de autonomía, demostrando dificultades en acciones para adquirir autonomía, en hábitos de alimentación, higiene y vestido, mientras que el 29% se encuentran en el nivel de proceso.

Tabla 6

Resultado del Taller de Juego de roles niños de 2 años de la I.E “Villa Catarina”

TALLER	f	%
T1	3	43
T2	3	43
T3	3	43
T4	4	57
T5	4	57
T6	4	57
T7	5	71
T8	5	71
T9	5	71
T10	5	71
T11	5	71
T12	5	71
T13	6	86
T14	6	86
T15	6	86
T16	7	100
T17	7	100
T18	7	100
T19	7	100
T20	7	100

Lista de cotejo para niños de 2 años aplicada en agosto-Septiembre – 2019

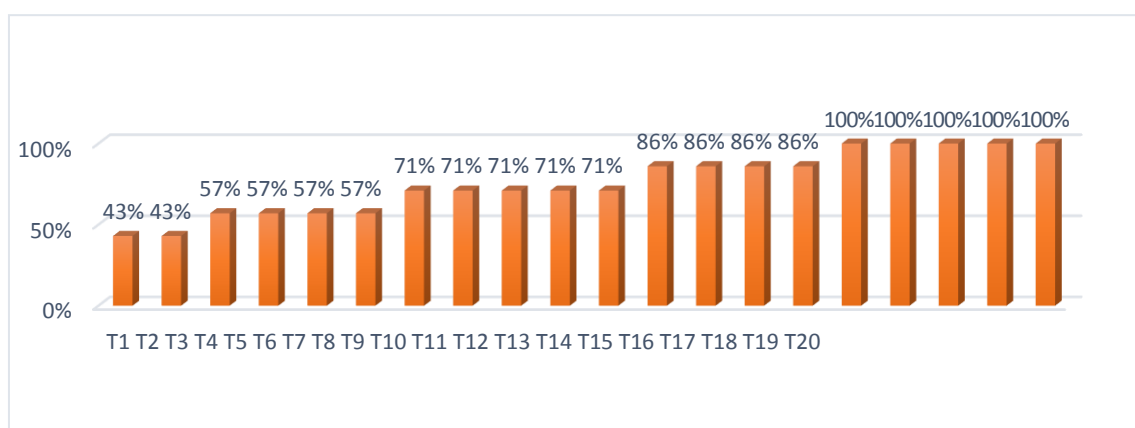


Figura 3. Resultado del Taller de Juego de roles niños de 2 años de la I.E “Villa Catarina”

Lista de cotejo para niños de 2 años aplicada en agosto – septiembre 2019

Los resultados obtenidos del taller “Juego de roles” mencionados en la tabla 6 y figura 3 de la muestra de estudio, se evidencia que los puntajes varían desde el primer taller obteniendo como resultado el 43% de los niños alcanzaban a desarrollar por sí solos las actividades de juego. Asimismo, a mitad del taller se aprecia que un 71% ya iba cumpliendo

con la mayoría de los indicadores. Finalmente, en las últimas actividades del taller, se puede evidenciar que los niños lograron significativamente lograr todos los objetivos planteados.

Tabla 7

Resultado del Nivel de Autonomía (Post-test) niños de 2 años de la I.E “Villa Catarina”

NIVELES	f	%	
INICIO	0	0%	
PROCESO	1	14%	
LOGRO	6	86%	
TOTAL	7	100%	Escala de madurez Social de Vineland para niños de 2 años aplicada en Septiembre – 2019

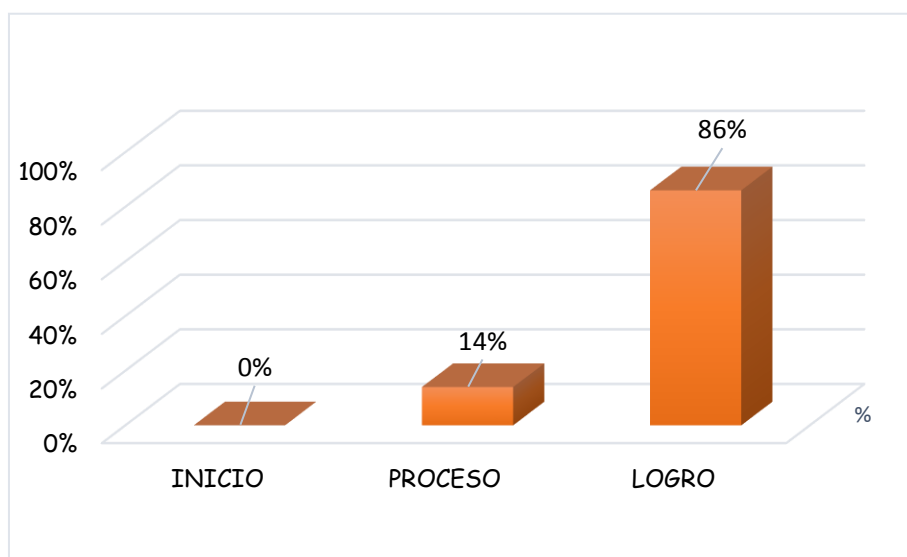


Figura 4. *Nivel de autonomía (Post- test) niños de 2 años de la I.E “Villa Catarina”*

Escala de madurez Social de Vineland para niños de 2 años aplicada en septiembre – 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 el nivel logro consiguiendo un 86%, señalando así que la aplicación del taller de juego de roles como estrategia para la adquisición de autonomía fue significativo; sin embargo, el 14% de niños se encuentran en un nivel de proceso para adquirir autonomía, por lo que los niños , necesitan el uso de más estrategias para incrementar el nivel de autonomía.

Tabla 8

Resultados del Nivel de Autonomía (Pre-test y Post-test) niños de 2 años de la I.E “Villa Catarina”

NIVELES	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	F	%
INICIO	5	71%	0	0%
PROCESO	2	29%	1	14%
LOGRO	0	0%	6	86%

Escala de madurez Social de Vineland para niños de 2 años aplicada en Septiembre – 2019

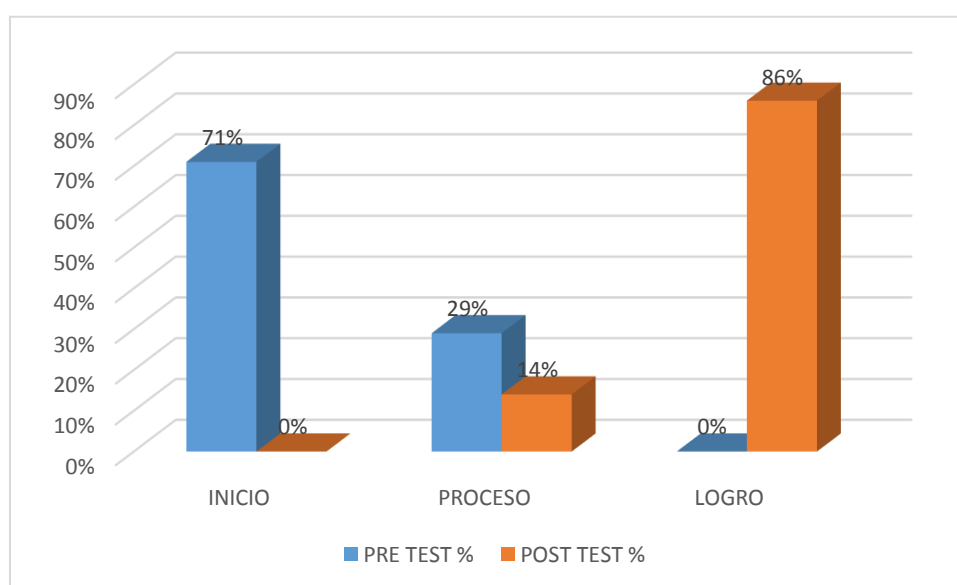


Figura 5. *Nivel de autonomía (Pre-test y Post- test) niños de 2 años de la I.E “Villa Catarina”*

Escala de madurez Social de Vineland para niños de 2 años aplicada en septiembre – 2019

En la tabla 8 y figura 5, comparamos los resultados obtenidos en el pre test y post test donde evidenciamos el avance que los niños manifiestan al aplicar el taller “Juego de roles”, es así que , mediante la aplicación del pre test se especifica que un 71% 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

Autonomía es la capacidad que permite actuar y decidir por uno mismo, permitiendo al ser humano ser el protagonista de su propia vida, una cualidad que hace que los niños desarrollen sus potencialidades como el ser creativo, espontaneo, imaginativo, crezca con confianza, seguro de sí mismo, y sea capaz de realizar acciones, con responsabilidad y sentido crítico.

El presente estudio presenta diferentes trabajos previos, donde se muestran soluciones para mejorar la problemática de autonomía, A partir de los hallazgos encontrados , tenemos a Sandoval (2017), quien en su investigación utiliza un taller de juego-trabajo para mejorar el nivel de autonomía, obteniendo como resultado del post test un 46.7% en el nivel de logro en la aplicación de su taller; por el contrario, en el presente trabajo se utilizó la propuesta del taller de juego de roles donde se obtuvo como resultados del post test un 86% de nivel de logro, evidenciando así que las actividades propuestas en el taller, son más beneficiosas para mejorar la autonomía en los niños de dos años.

Así como Sandoval, utilizó la estrategia de juego trabajo, en este estudio se emplea como estrategia el taller de juego de roles para estimular la autonomía, cuya teoría es respaldada por Vygotsky, quien nos dice que el juego es la fuente de desarrollo del niño, y que crea la zona de desarrollo próximo, el juego de roles pasa de ser una actividad que comparte con el adulto dependientemente, hacia realizar independientemente acciones que el niño crea conveniente de acuerdo al rol a seguir, es así como esta estrategia de juego de roles plasmada en el taller, ayuda a desarrollar la autonomía en los niños, corroborando lo que dice el teórico antes mencionado.

Así mismo Montessori; quien es estudiado por Zalazar y Carranza (2019), nos dice que, si el niño aprende de todo lo que le rodea, entonces debemos propiciarle un ambiente apropiado para que se desarrolle con libertad y autonomía (p.140), es así como se sustenta que el taller de juego de roles, propicia este ambiente para que el niño se desenvuelva con libertad, de manera independiente, libre, con seguridad y espontaneidad, desarrollando así autonomía.

En otro estudio Moreno y Pallo (2017), en su tesis “El juego de roles sociales en Educación Inicial” utiliza dicha estrategia para lograr en el niño el desarrollo de actividad simbólica, de habilidades sociales e integrales, desplegando así la imaginación, lenguaje,

personalidad y sobre todo su independencia, dando como resultado de los 26 niños observados, el 56,84% lograron el objetivo de su investigación, por otro lado en el taller de juego de roles aplicado en este trabajo arrojó un 100% es así que podemos comprobar que el taller de juego de roles es confiable , para lograr autonomía en los niños.

Así también tenemos a Gonzales (2016), quien nos habla de las etapas de juegos de roles: con el uso de objetos, los niños realizan la actividad con objetos concretos y dirigen sus acciones por medio del juguete, la siguiente es con el uso de sustituto de objetos, el niño modifica el significado de los objetos al ser usados como sustitutos, y juego con el uso de objetos y sustituto de objetos, los niños tienen la posibilidad de fantasear y de poner en marcha su creatividad con objetos y sustitutos de objetos, teniendo en cuenta el marco conceptual se puso en marcha la realización del taller “Yo quiero ser”, donde se tomó las etapas de juego de roles del estudio que hizo Gonzales, evidenciándose en actividades como; “Jugamos a la cocinita”, donde los niños asumían el rol de mamá, papá, utilizando objetos concretos, en este caso una cocina de juguete, ollas, tazas, platos, etcétera.

En otra actividad donde se evidencia que los niños sustituyen objetos, es en “Hacemos una llamada” donde los niños utilizan bloques de construcción, suponiendo ser el teléfono o celular, donde llamaron a algún familiar, así mismo se utilizó títeres de dedo, para narrar cuentos, donde los niños, fantaseaban, daban vida a los juguetes y contaban sus propias historias, en actividades como “narramos el cuento de la caperucita o los tres chanchitos”.

V. CONCLUSIONES

De acuerdo a los objetivos planteados de la presente investigación, después de haber analizado los resultados, se llega a las siguientes conclusiones:

1. Se realizó un análisis teórico, acerca de la problemática, cuya variable es de autonomía, la cual es respaldada por María Montessori, quien nos dice que, si el niño aprende de lo que le rodea, entonces debemos propiciar un ambiente adecuado, para que se desarrolle con independencia y autonomía.
2. Los resultados del pre test demuestran que la muestra se encontraba en el nivel de inicio en el desarrollo de autonomía, evidenciando así que los niños de dos años de la Institución Educativa “Villa Catarina”, no se desenvolvían independientemente, en actividades cotidianas, hábitos de higiene, alimentación y vestido.
3. Con la aplicación del taller juego de roles “Yo quiero ser”, se pudo lograr de manera significativa el desarrollo de la autonomía en los niños de dos años de la institución Educativa “Villa Catarina”, observando la mejora, en los niños, la cual lograban de manera gradual, al realizar las actividades de dicho taller, llegando a un porcentaje óptimo de beneficio.
4. Al evaluar el post test cuyo resultado demuestra que se pudo cumplir con el nivel logrado, observando que los niños ya se desenvuelven de manera independiente en cuanto a las actividades de higiene, alimentación y vestido.
5. La comparación de los resultados del pre test y post test evidencian el gran avance en la adquisición de autonomía en los niños de la Institución Educativa “Villa Catarina” mostrándose en el pre test un alto porcentaje de niños en el nivel inicio, y en el nivel logro un porcentaje bajo, revirtiéndose en el post test, donde se pudo obtener un alto resultado en el nivel de logro, dando respuesta así que el taller de juego de roles “Yo quiero ser” fue beneficioso para lograr el objetivo de estimular la autonomía en los niños de dos años.

VI. RECOMENDACIONES

Es oportuno que personas interesadas en la problemática, sigan con la investigación sobre autonomía, ya que es un tema importante, para el desarrollo de los niños, permitiéndoles que se desenvuelvan de manera libre en situaciones y contextos de acuerdo a su edad.

Aplicar el taller de juego de roles “Yo quiero ser”, en las instituciones Educativas del nivel inicial, ya que se comprobó en los resultados, que es beneficioso para estimular la autonomía en los niños.

Es conveniente tomar en cuenta que los maestros deben estar preparados para asumir ciertas situaciones con los niños en cuanto autonomía, trabajando junto con los padres de familia, como una entrevista a inicios de año para que puedan saber con qué características viene el niño y así juntos puedan encontrar soluciones, de esa manera utilizar medios para que los niños puedan desarrollarse con independencia, libertad y seguridad, tanto el colegio como en casa.

Tomar la debida importancia en nuestros niños, para que puedan crecer y desarrollarse en un ambiente propicio, donde se desenvuelvan de manera autónoma, puedan tomar sus propias decisiones, sean seguros y propiciar en ellos la libre elección, así puedan ser adultos con confianza en sí mismos, sin temores y puedan dar soluciones a sus problemas.

VII. PROPUESTA

ESQUEMA DE PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

“Juego de roles para estimular la autonomía en niños de dos años de la Institución Educativa Villa Catarina”

I. DENOMINACIÓN DEL TALLER: “Yo quiero ser”

II. DATOS INFORMATIVOS

2.1. I.E.I: Villa Catarina

2.2 AULA: Verde

2.3 EDAD: 2 años

2.4 TURNO: Mañana

III. INTRODUCCIÓN:

Kamii 2006 (como se citó en Yábar y Bronzony, 2018, párr. 5), Ella afirma que "...la esencia de la autonomía es que los niños lleguen a ser capaces de tomar sus propias decisiones. Pero, la autonomía no es lo mismo que la libertad total. La autonomía significa ser capaz de tener en cuenta los factores relevantes en el momento de decidir cuál es la mejor acción a seguir". (p. 2)

A nivel Internacional se han realizado varios estudios. Uno de ellos fue el de Tómalá y Villafuerte (2017) que con respecto al tema señalaron que la baja calidad de autonomía puede verse afectada por varios factores... muchos papás están convencidos de que, impidiendo a sus pequeños frustraciones, penas, enfermedades o problemas, se les está cuidando mejor". (p. 7)

En otro estudio Gorris (2013) en el sistema educativo ecuatoriano no se fomenta la autonomía de los estudiantes de manera suficiente; sino en gran parte sucede que el profesor tiene una posición autoritaria y provee los conocimientos mediante instrucciones de cómo, qué y cuándo deben los estudiantes hacer las cosas, apagando así la curiosidad propia del niño [...] La realidad de los colegios fiscales en Ecuador tiene una situación poco favorable para desarrollar la autonomía en el estudiante. (p.12)

En el Perú Sandoval (2017) La construcción de la autonomía es un proceso que parte desde los primeros años y no acaba ahí. Frente a ello en la práctica docente se observa que los niños de 4 años de edad, por lo general, tienen un alto grado de dependencia y poca iniciativa para resolver problemas sencillos acorde a su edad; tales como abrir un paquete de galletas, levantar la mano y dar su opinión, buscar un lugar para sentarse y dar por

respuesta un llanto que al inicio era incomprendido para el docente, situaciones que podría apreciarse como poco relevantes, pero que en la formación de la autonomía del niño tienen un valor incalculable.(p.3)

En el trabajo de investigación de Coveña (2016) Los niños de educación inicial de la comunidad de Tamarindo – Paita manifiestan dependencia y presentan poca autonomía. Los padres y madres de familia anticipan las acciones de los niños y no los dejan realizar algunas cosas que ellos podrían hacer solitos, pues así demuestran que los sobreprotegen o porque no confían en la capacidad de reacción de sus hijos. (p.2)

IV. DIAGNÓSTICO:

En la Institución Educativa donde se realiza el presente trabajo de investigación no se desarrolla la autonomía completamente, en cuanto a la higiene, alimentación, y vestido. Es así que es notable que muchos no saben lavarse las manos, bajarse los pantalones, y algunos usan pañal, de igual manera los padres tienden a pedir que en hora de refrigerio los alimentos como manzana, pera, plátano, mandarina, entre otros sea pelado y picado por las profesoras o auxiliares, así mismo abrir táperes y tomatodos, en cuanto al vestido, ellos no saben bajar el cierre de la casaca, ni desvestirse, pidiendo siempre que lo haga la maestra , retrasando la iniciativa de los niños a realizar solos, actividades básicas.

Los niños de dos años presentan estas actitudes, por tal motivo, la siguiente investigación se centra en estimular la autonomía a través de juegos de roles, de esa manera favorecer el desarrollo de ésta, para la mejora de nuestros niños.

V. OBJETIVOS DEL TALLER

5.1 Objetivo General

- Estimular la autonomía a través del taller yo quiero ser basado en la estrategia juego roles.

5.2 Objetivos Específicos

- Diseñar el taller yo quiero ser a partir del diagnóstico realizado en los niños de dos años.
- Implementar el taller de juego de roles en los niños de dos años.
- Aplicar el taller de juegos de roles en los niños de dos años.
- Evaluar la efectividad del taller en los niños de dos años.

VI. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL TALLER:

Para Vygotsky “el juego de roles es la fuente del desarrollo del niño y crea la zona de desarrollo próximo” (1984, p. 74) En este juego el niño siempre se comporta arriba de su propia edad. Cuando el adulto le ayuda al niño a tomar los roles en el juego se amplía su zona de desarrollo próximo. Es así como el juego de roles se constituye en una actividad transitoria que pasa de compartida dependiente hacia la realización independiente de acciones porque el niño juega de acuerdo a su propio deseo.

Vygotsky (1995) (como se citó en Gonzales ,2016) En un estudio en el que se usó el método experimental formativo propuesto por Vygotsky con un grupo de 26 niños preescolares de la ciudad de Bogotá, dentro del aula de clase observó la transformación del juego de roles la etapa más sencilla en la que usaban objetos hasta la más compleja en la que el grupo lograba asumir roles considerando reglas.

Las etapas de juego de roles que se diseñaron en este estudio fueron: Juego de roles con el uso de objetos, juego de roles con sustituto de objetos y juego de roles con el uso de objetos y con el uso de sustituto de objetos. Estas etapas se basaron en la propuesta teórica y metodológica de Elkonin (1980); Bredikyte y Hakkarainen (2011); Solovieva y Quintanar (2012).

El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico. (Martín, 1992) (como se citó en Cobo y Valdivia,2017)

Es una forma de “llevar la realidad al aula”. Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado.

Etapas de Juego de roles:

1. Juego de roles con el uso de objetos

En esta etapa del juego los niños inician la actividad con objetos concretos. Los niños dirigen sus acciones por medio del juguete. Las acciones son sencillas y repetidas con los objetos. Por ejemplo, en el juego “el restaurante” los niños usan platos y ollas de juguete. El niño-cocinero pone las ollas en la estufa de juguetes, el

niño-mesero ubica los platos en la mesa de los clientes, luego recoge los platos y los coloca uno encima de otro, pero no dirige palabras a los niños-clientes ni al niño-cocinero. Aquí la participación del adulto es constante, lo cual permite orientar las acciones de los niños con los objetos. En esta etapa, los niños imitan las acciones del adulto, así como el uso que se le dan a los objetos.

En esta etapa de juego los niños les dan sentido a las acciones de los roles con el uso de objetos. Los niños con los objetos ejecutan acciones como: limpiar, cocinar, peinar, organizar juguetes, clasificar prendas de vestir por colores. Los niños usan los objetos considerando la funcionalidad social del rol que representan, aunque sin establecer relaciones con el otro.

2. Juego de roles con el uso de sustitutos de objetos

El uso de objetos de manera desplegada en la etapa anterior permite la transición a la sustitución objetal. En esta etapa del juego los niños empiezan a realizar acciones con sustitutos de objetos cuando el adulto promueve el desarrollo de esta habilidad. Con ayuda del lenguaje verbal se separa el significado del objeto y su acción directa y se empieza a realizar acciones que modifican el significado de los objetos al ser usados como sustitutos de otros. Al darle otro nombre al objeto los niños destacan del uno de sus aspectos para interpretarlo y asimilarlo a través de las acciones en la experiencia de juego.

Al inicio los niños no escogen por iniciativa objetos como sustitutos porque le dan nombre a los objetos de acuerdo a las propiedades que designa.

Después los niños empiezan a realizar objetos como sustitutos de otros. Por ejemplo, en el juego “la celebración de cumpleaños” los niños usan cubos de colores como comida y los colocan en platos, pero no despliegan más de dos acciones con ello. Progresivamente los niños aceptan las propuestas del adulto, lo que permite modificar el uso y la función de los objetos considerando la nueva denominación.

Es posible que para los niños no sea fácil separar el significado de la palabra del objeto, pero poco a poco en el juego se empieza a separar el significado de la palabra real cuando ellos definen su acción con el objeto como sustituto de otro, así como lo propone Vygotsky (1996). Cuando los niños encuentran sentido en la utilización de objetos como sustitutos de otros, poco a poco los utilizan de manera creativa.

Las acciones de sustitución empiezan a complejizar las acciones que hacen parte de los roles porque los niños son capaces de expresar sentimientos al usarlos. Por ejemplo, en el juego “los pintores de animales domésticos” una niña-pintora dice “yo estoy contenta porque puedo usar este cepillo como si fuera un pincel para pintar un gatito”, “Yo uso el pincel así” (señala como si estuviera pintando). En esta etapa

de juego los niños requieren del uso de algunos trajes que hacen por parte de los roles que representan en otras palabras, los niños necesitan de materialización (atuendos o trajes de acuerdo al rol) para sentirse como el personaje que están caracterizando.

3. Juego de roles con el uso de objetos y con el uso de sustituto de objetos en varios tipos de situaciones.

En esta etapa de juego los niños realizan acciones con los objetos y los sustitutos de objetos. los niños tienen la probabilidad de fantasear y de poner en marcha sus propias ideas con los objetos y los sustitutos de objetos. La situación imaginaria comunica un sentido especial a las acciones de los niños porque se traslada al plano de la fantasía.

Los niños les dan vida a los juguetes, a sus acciones y a los roles. Por ejemplo, en el juego “los artistas” los niños impulsados por la imaginación hacen que ocurran eventos irreales porque los títeres hablan (los niños modifican la entonación de su voz), comen, caminan, ríen, lloran.

Las acciones con los objetos como sustitutos de otros se llevan a cabo conforme al sentido del juego y no conforme al significado inherente del objeto. Esto significa que los objetos como sustitutos actúan como medios para revelar la esencia de otros objetos.

En esta etapa del juego los niños diferencian las propiedades de los objetos, así como la manera en la que pueden usarlos para representar a otros objetos.

VII. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DEL TALLER:

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ACTIVIDAD
Juego de roles	Juego de roles con el uso de objetos.	Se interesa por los juguetes	Jugamos a la cocinita
			Vamos a la tienda a comprar
			Pagamos en la caja del supermercado
		Manipula los juguetes	Hoy visitamos al médico
			Hoy somos constructores
			Jugamos a las lavanderías
	Participa en juegos utilizando juguetes	Llevamos a nuestro cachorro al veterinario	
		Hoy vamos al jardín de infantes	
	Juego de roles con el uso de sustitutos de objetos.	Menciona el nombre real de los juguetes utilizados.	Jugamos al restaurante
			Hoy vamos a comer ricos helados
		Sustituye un objeto por otro	Hoy jugamos a la carrera de caballos
			Hacemos una llamada
		Crea situaciones imaginarias utilizando objetos.	Vamos al salón de belleza
			Vamos de paseo en una nave espacial.
	Hoy tomamos un autobús		
	Hoy navegamos en un barco de vela		
Juego de roles con el uso de objetos y uso de sustitutos de objetos.	Les da otro nombre a los objetos	Visitamos a la enfermera	
		Hoy formamos nuestra banda de música	
	Les da voz y movimiento a los juguetes.	Narramos el cuento de los tres cerditos	
		Nos divertimos narrando el cuento de la caperucita roja	

VIII. PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DEL TALLER.

ACTIVIDAD N°	FECHA	DENOMINACIÓN
1	12/07/19	Jugamos a la cocinita
2	13/07/19	Vamos a la tienda a comprar
3	14/07/19	Pagamos en la caja del supermercado
4	15/07/19	Hoy visitamos al médico
5	16/07/19	Hoy somos constructores
6	19/07/19	Jugamos a las lavanderías
7	20/07/19	Llevamos a nuestro cachorro al veterinario
8	21/07/19	Hoy vamos al jardín de infantes
9	22/07/19	Jugamos al restaurante
10	23/07/19	Hoy vamos a comer ricos helados
11	26/07/19	Hoy jugamos a la carrera de caballos
12	27/07/19	Hacemos una llamada
13	28/07/19	Vamos al salón de belleza
14	29/07/19	Vamos de paseo en una nave espacial
15	30/07/19	Hoy tomamos un autobús
16	03/08/19	Hoy navegamos en un barco de vela
17	04/08/19	Visitamos a la enfermera
18	05/08/19	Hoy formamos nuestra banda de música
19	06/08/19	Narramos el cuento de los tres cerditos
20	07/08/19	Nos divertimos narrando el cuento de la caperucita roja

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego de roles con el uso de objetos
2. INDICADOR: Se interesa por los juguetes
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Jugamos en la cocinita
4. FECHA:12/07/19

DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Se les mostrará una caja sorpresa, la cual contendrá objetos que pertenecen a la cocina como mandil, cuchara de palo, ollas, platos, cucharas, tenedores, les preguntaremos ¿Qué observan? ¿para qué lo habremos traído? ¿para qué sirven? ¿quién lo usa?, ¿de qué material es?, ¿todos son del mismo tamaño?, ¿Qué creen que haremos con ellos? ¿cómo lo podemos utilizar?, La docente declara el propósito del día: hoy jugaremos a la cocinita.	Lista de cotejo	Caja sorpresa mandil cucharas ollas platos Tenedores Etc.
DESARROLLO	Les mostraremos una cocina de juguete, platos, cubiertos, mesa y sillas, que hemos preparado para la zona de la cocina. Es aquí donde los niños al manipular los objetos se interesarán por ellos, luego junto con los niños nos organizaremos para elegir quien será la mamá, el papá, hermanos, etc. Luego les iremos diciendo que la mamá va a cocinar, el papá alcanzará los platos, los hermanos pondrán los cubiertos e individuales en la mesa, todos ayudarán en la cocina, para finalmente almorzar juntos.		Cocina Mesas y sillas Platos Cubiertos
CIERRE	¿les gustó lo que hicimos? ¿Que hicimos? ¿se divirtieron?		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego de roles con el uso de objetos
2. INDICADOR: Se interesa por los juguetes
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Vamos a la tienda a comprar
4. FECHA:13/07/19
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Se les mostrará un bolso sorpresa, el cual contendrá productos de una tienda, leche, pasta dental, jabón, detergente, frutas, verduras, galletas, etc., ¿Qué observamos? ¿para qué sirve? ¿para qué lo utilizamos? ¿Dónde lo encontramos? ¿Dónde lo podemos comprar? ¿les gusta los objetos que han observado? ¿quieren jugar con ellos? Se declara el propósito: hoy vamos a la tienda a comprar.	Lista de cotejo	Bolso sorpresa Productos de la tienda
DESARROLLO	Les diremos que vamos a jugar a comprar en una tienda, así que hemos acondicionado una tienda, para jugar con los amigos, colocaremos los productos en la tienda y elegiremos quien será el vendedor, y los compradores. El vendedor tendrá que colocarse dentro de la tienda, y los compradores irán llegando a la tienda uno por uno a comprar, luego podemos intercambiar al vendedor por los demás niños, los clientes llevarán monedas para comprar y el vendedor dará los productos que pidan.		Tienda Productos de la tienda
CIERRE	¿Les gustó lo que hicimos? ¿Que hicimos? ¿se divirtieron? ¿les gustó ser el vendedor? ¿les gustó ser los compradores?		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego de roles con el uso de objetos
2. INDICADOR: Se interesa por los juguetes
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Pagamos en la caja del supermercado
4. FECHA:14/07/19
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Se les mostrará una caja sorpresa, la cual contendrá productos del supermercado, verduras, frutas, etc. También les mostraremos monedas y billetes, el cual usaremos para pagar los productos que hemos comprado en el supermercado. ¿Qué observamos? ¿para qué sirve? ¿para qué lo utilizamos? ¿Dónde lo encontramos? ¿Qué haremos con las monedas y billetes?¿quieren jugar con los materiales que les hemos traído? Se declara el propósito: pagamos en la caja del supermercado.	Guía de observación	Caja sorpresa Productos del supermercado Monedas de juguete Billetes de juguete
DESARROLLO	Les mostramos una caja registradora de juguete, y les diremos que vamos a jugar a pagar los productos que hemos comprado, luego tendremos que elegir un niño que será el cajero y los demás los clientes, los clientes tendrán los billetes y monedas, y el cajero irá registrando en la caja y dará vuelto y voucher a los clientes, luego iremos intercambiando al niño cajero.		Caja registradora de juguete Productos de la tienda
CIERRE	¿Les gustó lo que hicimos? ¿Que hicimos? ¿se divertieron? ¿les gustó utilizar los billetes y monedas para pagar? ¿les gustó ser el cajero del supermercado?		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego de roles con el uso de objetos
2. INDICADOR: Manipula objetos
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Hoy somos constructores
4. FECHA: 15/07/19
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Se les mostrará a los niños una bolsa sorpresa grande la cual contendrá ladrillos hechos de cajas, ¿Qué observamos? ¿para qué sirven estos objetos? ¿de qué tamaño son? ¿Quién los utiliza? ¿para qué los utiliza? ¿dónde los encontramos? Se declara el propósito: hoy somos constructores.	Guía de observación	Bolsa sorpresa Ladrillos de cajas
DESARROLLO	Les mostramos en la zona que hemos acondicionado para construir, una máquina excavadora, palana, bolsa de cemento, les diremos que todos juntos vamos a construir, todos cogerán sus ladrillos, y empezarán a construir, le iremos diciendo que pueden construir una casa, un castillo, un edificio, una torre, etc. Es así como los niños se van a interesar en manipular los objetos para construir.		Excavadora de juguete Palana Bolsa de cemento Ladrillos
CIERRE	¿Les gustó lo que hicimos? ¿Que hicimos? ¿se divertieron? ¿les gustó jugar al constructor? ¿Por qué?		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego de roles con el uso de objetos
2. INDICADOR: Participa en juegos utilizando juguetes
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Llevamos a nuestro cachorro al veterinario
4. FECHA:16/07/19
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Se les mostrará un bolso sorpresa, el cual contendrá ropa (polo, short, medias, etc.), ganchos de ropa, y detergente. Les preguntamos ¿Qué observan? ¿para qué sirven estos objetos? ¿Quién los utiliza? ¿para qué lo utiliza? ¿cómo se utiliza? ¿ustedes han visto a mamá o papá utilizarlos? Se declara el propósito: hoy jugamos a las lavanderías.	Guía de observación	Maletín de médico Herramientas del medico
DESARROLLO	Les mostramos la zona que hemos acondicionado para que sea la lavandería, donde encontraran una lavadora de juguete, un tendedero, ganchos de ropa, detergentes, etc., el consultorio del médico, los niños tendrán que elegir que prenda lavar , e irán uno por uno colocando la ropa en la lavadora, luego irán al tendedero y colgarán la ropa seca con los ganchos, es en este momento donde los niños manipulan los objetos.		Consultorio del médico 1 mesa 2 sillas Recetas
CIERRE	¿Les gustó lo que hicimos? ¿Que hicimos? ¿se divirtieron? ¿les gustó jugar a la lavandería? ¿Por qué? ¿se divirtieron tendiendo la ropa?		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego de roles con el uso de objetos
2. INDICADOR: Participa en juegos utilizando juguetes
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Llevamos a nuestro cachorro al veterinario
4. FECHA:19/07/19
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Se les mostrará una caja sorpresa la cual contendrá un peluche de animal (gato), les preguntamos ¿Qué observamos? ¿Quién es? ¿lo conocen? ¿de qué color es? ¿Dónde lo han visto? ¿tienen uno en casa? ¿lo cuidan? ¿Cómo se cuida a los animales? ¿se les lleva al médico? ¿cómo se llama el medico de los animales? Se declara el propósito: llevamos a nuestro cachorro al veterinario.	Guía de observación	Caja sorpresa Herramientas del médico veterinario
DESARROLLO	Les mostramos la zona que hemos acondicionado para que sea el consultorio del médico veterinario, se elegirá a un niño o niña, para que sea el médico, luego intercambiaran entre los demás niños, los niños llegaran al consultorio con su animal de peluche y le dirán al médico que es lo que tiene, dolor de estómago, fiebre, alguna herida, el médico examinará a los animales con sus herramientas, le colocara su vacuna y les recetará algún medicamento para curarse, es aquí donde los niños manipularan objetos, así mismo al finalizar la consulta le entregara al dueño del animal de peluche su tarjeta de control de la mascota.		Consultorio del médico veterinario 1 mesa 2 sillas Inyección Medicamentos Tarjeta de control para la mascota
CIERRE	¿Les gustó lo que hicimos? ¿Que hicimos? ¿se divertieron? ¿les gustó ir al consultorio del médico del veterinario? ¿Por qué? ¿les gustó ser el médico veterinario?		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego de roles con el uso de objetos
2. INDICADOR: Participa en juegos utilizando juguetes
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Hoy vamos al jardín de niños.
4. FECHA:20/07/19
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Se les mostrará una caja sorpresa cual contendrá cosas que utiliza la maestra en el aula, mandil, títeres, un cuento, sticker de caritas o estrellas, etc., les preguntamos. ¿Qué observan? ¿para qué sirven estos objetos? ¿los han visto antes? ¿Quién los utiliza? ¿para qué lo utiliza? ¿quién lee los cuentos? ¿quién coloca sticker a los niños? Se declara el propósito: hoy vamos al jardín de niños.	Guía de observación	Caja sorpresa Mandil Títeres Stikers Cuentos
DESARROLLO	Les mostramos la zona que hemos acondicionado para que sea el aula del jardín de niños, se elegirá a un niño o niña, para que sea la profesora o profesor, luego intercambiaran entre los demás niños, los niños llegaran al aula y la profesora recibirá con un beso y abrazo, luego les dirán que se sienten cada uno es su lugar, les repartirá juegos , rompecabezas, bloques , para jugar, la profesora jugará junto con sus niños , a armar rompecabezas, a construir con bloques, etc. luego les leerá un cuento, cantaran muchas canciones y finalmente colocara estrellitas y caritas felices a todos sus niños.		Mesas Sillas Rompecabezas Bloques Sticker Cuentos
CIERRE	¿Les gustó lo que hicimos? ¿Que hicimos? ¿se divirtieron? ¿les gustó ir al jardín de niños? ¿Por qué? ¿les gustó ser la profesora o profesor?		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego de roles con el uso de sustitutos de objetos.
2. INDICADOR: Menciona el nombre real de los juguetes utilizados.
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Jugamos al restaurante
4. FECHA: 21/07/19
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Se les mostrará a los niños en una caja sorpresa un gorro y un mandil de cocinero, platos, cubiertos, servilletero, una carta, etc., les preguntaremos, ¿Qué observan? ¿para qué sirven estos objetos? ¿Quién los utiliza? ¿para qué lo utiliza? ¿los han visto antes? ¿en dónde? Se declara el propósito: hoy jugamos al restaurante	Guía observación	Caja sorpresa Gorro y mandil de cocinero Platos Cubiertos Carta
DESARROLLO	Les mostramos la zona que hemos acondicionado para que sea el restaurante, se elegirá a tres niños o niñas, para que sean el cocinero, mozo y cajero luego intercambiarán entre los demás niños, los niños comensales llegarán al restaurante se sentarán en las mesas y pedirán la carta al mozo, el mozo les dará la carta y los comensales harán su pedido, enseguida llevarán los cubiertos y servilletero a la mesa, luego llevarán los pedidos, el cocinero estará preparando los platos, y se los dará al mozo para que los lleve, al terminar de comer los comensales tendrán que acercarse a cancelar la cuenta en la caja, donde estará el niño cajero, recibiendo el dinero.		Restaurante Mesas Sillas Caja registradora
CIERRE	¿Les gustó lo que hicimos? ¿Que hicimos? ¿se divertieron? ¿les gustó ir al restaurante? ¿Por qué? ¿les gustó ser él cocinero?		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego de roles con el uso de sustitutos de objetos.
2. INDICADOR: Menciona el nombre real de los juguetes utilizados
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Hoy vamos a comer ricos helados
4. FECHA: 22/07/19
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Se les mostrará a los niños en una caja sorpresa helados en cono, paletas, vasito, etc., les preguntaremos, ¿Qué observan? ¿Qué son? ¿Cómo se llaman? ¿los han probado antes? ¿Quién se los compró? ¿dónde lo compraron? ¿Quién los vende? ¿Les gustaría vender helados? ¿les gustaría ir a una heladería a comprar? Se declara el propósito: hoy vamos a comer ricos helados	Guía observación	Caja sorpresa Helados de cono Helados de paleta Helados de vasitos
DESARROLLO	Les mostramos la zona que hemos acondicionado para que sea la heladería, se elegirá a un niño o niña, para que sean el vendedor de helados, luego intercambiaran entre los demás niños, los niños comensales llegaran a la heladería pedirán un helado “por favor señor, ¿me vende un helado?” ... “tome cóbrese por favor” y le pagarán al niño heladero, se sentarán en las mesas a comer sus ricos helados.		Heladería Mesas Sillas Helados dinero
CIERRE	¿Les gustó lo que hicimos? ¿Que hicimos? ¿se divertieron? ¿les gustó ir a comer ricos helados? ¿Por qué? ¿les gustó ser él heladero o heladera?		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego de roles con el uso de sustitutos de objetos
2. INDICADOR: Sustituye un objeto por otro
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Hoy jugamos a la carrera de caballos
4. FECHA: 23/07/19
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Se les motivara a los niños con una canción “mi caballo pecherón” junto con los niños bailaremos y cantaremos, luego les preguntaremos, ¿ les gusto la canción? ¿Qué decía la canción? ¿A qué animal mencionaba? ¿conocen a los caballos? ¿en dónde los han visto? ¿Cómo hacen los caballos? ¿cómo camina los caballos? ¿Cómo corren los caballos? Se declara el propósito: hoy jugamos a la carrera de caballos.	Guía observación	Canción Usb Parlante
DESARROLLO	Les mostramos la zona que hemos acondicionado para que se realice la carrera, en el piso habrá palos de escoba, maderas, tubos de agua cortados, etc., ellos tendrán que elegir cualquiera de esos materiales para que sea su caballo, cuando lo hayan elegido, se formaran en fila todos montaran su caballo, y empezará la carrera, en ese momento los niños sustituirán un objeto por otro, para lograr su objetivo.		Palos de escoba Tubos de agua Maderas
CIERRE	¿Les gustó lo que hicimos? ¿Que hicimos? ¿se divirtieron? ¿les gustó elegir su caballo? ¿Por qué? ¿les gustó hacer la carrera de caballos?		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego de roles con el uso de sustitutos de objetos
2. INDICADOR: Sustituye un objeto por otro
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Hacemos una llamada...
4. FECHA: 26/07/19
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Se les mostrará a los niños un sobre sorpresa, el cual contendrá, una imagen de un celular, les preguntaremos, ¿Qué observan? ¿para qué sirve? ¿Quién lo utiliza? ¿para qué lo utiliza? ¿lo han visto antes? ¿en dónde? ¿ustedes lo utilizan? ¿Cuándo? ¿para qué? ¿les gustaría hacer una llamada a alguien? ¿a quién? ¿Por qué? Se declara el propósito: hoy hacemos una llamada...	Guía observación	Sobre sorpresa Imagen de un celular
DESARROLLO	Les mostramos a los niños, que en los pisos hay objetos, cajas de cartón, maderitas, cajas de Tecnopor, bloques, piezas, etc. Les diremos que tienen que escoger un objeto, para que sea nuestro celular, porque hoy llamaremos a alguien que queramos, a mamá, a papá, a un tío, hermano, etc. Después de elegir nuestro teléfono celular, nos sentamos en círculo, y les daremos oportunidad a cada niño, para que haga una llamada, todos estaremos atentos, ¿a quién llamará?, luego jugarán libremente, todos juntos, para seguir haciendo llamadas.		Cajas de cartón Bloques Piezas Maderitas
CIERRE	¿Les gustó lo que hicimos? ¿Que hicimos? ¿se divertieron? ¿les gustó hacer una llamada? ¿Por qué? ¿les gustó llamar a mamá, papá, hermanos?		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego de roles con el uso de sustitutos de objetos
2. INDICADOR: Crea situaciones imaginarias utilizando objetos
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Vamos al salón de belleza
4. FECHA: 27/07/19
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Se les mostrará a los niños en una caja sorpresa materiales que utiliza una cosmetóloga en su salón de belleza, tijeras, mandil, rulos, tintes, brochas, guantes, etc., ¿Qué observan? ¿para qué sirven estos objetos? ¿Quién los utiliza? ¿para qué lo utiliza? ¿los han visto antes? ¿en dónde? ¿ustedes se han ido a un salón de belleza? ¿Cuándo? ¿para qué? ¿con quién? Se declara el propósito: hoy vamos al salón de belleza.	Guía observación	Caja sorpresa Tijeras Mandil Rulos Tintes
DESARROLLO	Les mostramos la zona que hemos acondicionado para que sea salón de belleza, se elegirá a un niño o niña, para que sea él o la cosmetóloga, luego intercambiarán entre los demás niños, los niños clientes irán llegando al salón de belleza, para cortarles el cabello, para pintarles el cabello, para hacerles un peinado, pintarles las uñas etc. Luego el cliente pagará por el servicio.		Salón de belleza Silla Caja registradora
CIERRE	¿Les gustó lo que hicimos? ¿Que hicimos? ¿se divertieron? ¿les gustó ir al salón de belleza? ¿Por qué? ¿les gustó peinar, cortar el cabello a sus compañeros?		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego de roles con el uso de sustitutos de objetos
2. INDICADOR: Crea situaciones imaginarias utilizando objetos
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Vamos de paseo en una nave espacial.
4. FECHA: 28/07/19
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Se les mostrará a los niños en una caja sorpresa una nave espacial de juguete, les preguntamos ¿Qué observan? ¿saben cómo se llama? ¿lo han visto antes? ¿en dónde? ¿Quién lo utiliza? ¿ustedes han subido a una nave espacial? ¿Cuándo? ¿en dónde? ¿con quién? ¿quiénes van en una nave espacial? ¿porque van? ¿hacia dónde van? Se declara el propósito: hoy vamos de paseo en una nave espacial.	Guía observación	Caja sorpresa Nave espacial de juguete
DESARROLLO	Les mostramos la zona que hemos acondicionado para que sea el espacio, donde estará una nave espacial de cartón, los niños entraran en la nave espacial, juntos con sus compañeros, el aula también estará decorada, con imágenes de estrellas, planetas, etc., les diremos que estamos dando un paseo por la nave espacial, les mencionamos lo que podemos encontrar en el espacio, estrellas, planetas, rocas, etc., luego jugaran libremente, en el espacio, en la nave espacial, uno por uno entrara en la nave, para ir al espacio.		Nave espacial de cartón
CIERRE	¿Les gustó lo que hicimos? ¿Que hicimos? ¿se divirtieron? ¿les gustó jugar en el espacio? ¿Por qué? ¿les gustó ir en una nave espacial? ¿les gusto dar un paseo en el espacio?		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego de roles con el uso de sustitutos de objetos
2. INDICADOR: Crea situaciones imaginarias utilizando objetos
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Hoy tomamos un autobús
4. FECHA: 29/07/19
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Se les mostrará a los niños un sobre sorpresa que contendrá una imagen de un autobús, les preguntamos, ¿Qué observan? ¿Qué es? ¿Quién los utiliza? ¿para qué lo utiliza? ¿los han visto antes? ¿en dónde? ¿ustedes se han subido a un bus? ¿Cuándo? ¿para qué? ¿con quién? ¿Quién maneja el bus? Se declara el propósito: hoy tomamos un autobús.	Guía observación	Caja sorpresa Imagen de un autobús
DESARROLLO	Les mostramos la zona que hemos acondicionado donde estará el autobús, se elegirá a un niño o niña, para que sea la o el chofer, y otro niño para que sea el cobrador, luego intercambiaran entre los demás niños, los niños pasajeros irán subiendo en el autobús, y al bajar le dirán al chofer “bajo en la esquina...” y el cobrador, ira pidiendo el pasaje, los pasajeros pagaran, y bajaran en su destino.		Autobús de cartón Dinero de juguete
CIERRE	¿Les gustó lo que hicimos? ¿Que hicimos? ¿se divirtieron? ¿les gustó subir en un autobús? ¿Por qué? ¿les gustó ser el chofer? ¿les gusto ser el cobrador?		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego de roles con el uso de sustitutos de objetos
2. INDICADOR: Crea situaciones imaginarias utilizando objetos
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Hoy navegamos en un barco de vela
4. FECHA:30/07/19
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Se les mostrará a los niños una bolsa sorpresa grande que contendrá, una bandera de pirata, un catalejo, remos, mapa del tesoro, etc. les preguntamos ¿Qué observan? ¿para qué sirven estos objetos? ¿Quién los utiliza? ¿para qué lo utiliza? ¿los han visto antes? ¿en dónde? ¿ustedes se han subido a un barco? ¿Cuándo? ¿para qué? ¿con quién? Se declara el propósito: hoy navegamos en un barco de vela.	Guía observación	Bolsa sorpresa Catalejos Mapa del tesoro Remos
DESARROLLO	Les mostramos la zona que hemos acondicionado para que sea el mar, donde estará el barco, se elegirá a un niño o niña, para que sea él o la pirata que conduzca el barco, luego intercambiaran entre los demás niños, los otros niños piratas, remarán, otros utilizarán los catalejos para ver si vienen los enemigos, otros leerán el mapa, para encontrar el tesoro. Es aquí donde crearan situaciones imaginarias, utilizando los objetos brindados.		Barco de vela de cartón Remos de palos de madera catalejo
CIERRE	¿Les gustó lo que hicimos? ¿Que hicimos? ¿se divirtieron? ¿les gustó subir a un barco? ¿Por qué? ¿les gustó ser un pirata? ¿se divirtieron encontrando el tesoro?		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego de roles con el uso de objetos y uso de sustitutos de objetos.
2. INDICADOR: Les da otro nombre a los objetos
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Visitamos a la enfermera(o)
4. FECHA:02/08/19
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Se les mostrará a los niños en un sobre sorpresa imágenes de cosas que utiliza una enfermera, una inyección, termómetro, un tensiómetro, etc., les preguntamos ¿Qué observan? ¿para qué sirven estos objetos? ¿Quién los utiliza? ¿para qué lo utiliza? ¿los han visto antes? ¿en dónde? ¿ustedes han ido con la enfermera alguna vez? ¿Cuándo? ¿para qué? ¿con quién? Se declara el propósito: hoy visitamos a la enfermera.	Guía observación	Sobre sorpresa Imágenes impresas: inyección, Termómetro, tallímetro
DESARROLLO	Les mostramos la zona que hemos acondicionado , donde habrá objetos parecidos a lo que utiliza la enfermera, para poder jugar en el consultorio, se elegirá a un niño o niña, para que sea el o la enfermera, luego intercambiaran entre los demás niños, los niños irán llegando al consultorio donde estará esperando el niño o niña enfermera, los tallara en el tallímetro , los pesará, les tomara la presión, les medirá la fiebre con un termómetro, y finalmente les pondrá su vacuna.		Consultorio Objetos parecidos a inyección Termómetro Tensiómetro Tallímetro
CIERRE	¿Les gustó lo que hicimos? ¿Que hicimos? ¿se divertieron? ¿les gustó ir a visitar a la enfermera(o)? ¿Por qué? ¿les gustó ser la enfermera(o)?		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego de roles con el uso de objetos y uso de sustitutos de objetos.
2. INDICADOR: Les da otro nombre a los objetos
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Hoy formamos nuestra banda de música
4. FECHA:03/08/19
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Se les mostrará a los niños en un sobre sorpresa imágenes de instrumentos que utiliza una banda de música, una trompeta, platillos, tambor, maracas, palitos, etc., les preguntamos ¿Qué observan? ¿para qué sirven estos objetos? ¿Quién los utiliza? ¿para qué lo utiliza? ¿los han visto antes? ¿en dónde? ¿cómo se utilizan? ¿ustedes han tocado una trompeta? ¿un tambor?, etc., ¿Cuándo? ¿para qué? ¿con quién? Se declara el propósito: hoy formamos nuestra banda de música.	Guía observación	Sobre sorpresa Imágenes impresas
DESARROLLO	Les mostramos la zona que hemos acondicionado para formar nuestra banda de música, allí habrán objetos como: tapas de ollas, palitos, maderas, baldes pequeños, etc., parecidos a los instrumentos musicales, los niños elegirán que instrumento musical utilizaran, cuando ya todos hayan elegido, se procederá a tocar los instrumentos, entonando canciones y bailando juntos.		Palitos de madera Tapas de ollas Baldes
CIERRE	¿Les gustó lo que hicimos? ¿Que hicimos? ¿se divirtieron? ¿les gustó formar una banda de música? ¿Por qué? ¿les gustó tocar un instrumento?		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego de roles con el uso de objetos y uso de sustitutos de objetos.
2. INDICADOR: Les da voz y movimiento a los juguetes
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Narramos el cuento de los tres cerditos
4. FECHA:04/08/19
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Se les mostrará a los niños en un sobre sorpresa imágenes en secuencia del cuento los tres cerditos, les preguntamos ¿Qué observan? ¿Quiénes son? ¿los conocen? ¿los han visto antes? ¿han escuchado este cuento antes? ¿en dónde? ¿Quién se los contó? ¿Les gustó? ¿por qué? ¿quieren ustedes contar el cuento? Se declara el propósito: hoy narramos el cuento de los tres cerditos.	Guía observación	Sobre sorpresa Imágenes impresas
DESARROLLO	Les mostramos la zona que hemos acondicionado, para contar nuestro cuento, donde habrá títeres de los personajes del cuento, los tres cerditos, el lobo, etc., cada niño, tendrá un títere, y ellos mismo irán contando el cuento, así mismo irán dando voz y vida a los personajes.		Títeres: Cerditos Lobo Cazador
CIERRE	¿Les gustó lo que hicimos? ¿Que hicimos? ¿se divertieron? ¿les gustó narrar el cuento? ¿Por qué? ¿les gustó dar voz a los títeres?		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego de roles con el uso de objetos y uso de sustitutos de objetos.
2. INDICADOR: Les da voz y movimiento a los juguetes
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos narrando el cuento de la caperucita roja
4. FECHA: 05/08/19
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Se les mostrará a los niños en un sobre sorpresa imágenes en secuencia del cuento de la caperucita roja, les preguntamos ¿Qué observan? ¿Quiénes son? ¿los conocen? ¿los han visto antes? ¿han escuchado este cuento antes? ¿en dónde? ¿Quién se los contó? ¿Les gustó? ¿por qué? ¿quieren ustedes contar el cuento? Se declara el propósito: hoy narramos el cuento de la caperucita roja.	Guía observación	Sobre sorpresa Imágenes impresas:
DESARROLLO	Les mostramos la zona que hemos acondicionado, para contar nuestro cuento, donde habrá títeres de los personajes del cuento, la caperucita, el lobo, la abuelita etc., cada niño, tendrá un títere, y ellos mismo irán contando el cuento, así mismo irán dando voz y vida a los personajes.		Títeres: Caperucita Lobo Abuelita cazador
CIERRE	¿Les gustó lo que hicimos? ¿Que hicimos? ¿se divirtieron? ¿les gustó narrar el cuento? ¿Por qué? ¿les gustó dar voz a los títeres?		

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 Narvéez 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
- Amaya, A (2019). Programa de juegos de roles para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación. *Repositorio institucional uladech*. Recuperado desde: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/9924>
- Aldana, O., Palacio, L., y Serpa, K. (2014). La influencia de la sobreprotección en el proceso de socialización y desarrollo de la autonomía en los niños y niñas del nivel jardín del preescolar mi mundo feliz. (Tesis de Licenciado) Recuperado: http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/bitstream/handle/10656/3226/TLPI_AldanaChavezOlga_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bardales Izaguirre, N., Martínez Almendares, A., & Sevilla Zapata, L. (29 de noviembre de 2014). la sobreprotección familiar. Obtenido de Universidad Pedagógica nacional Francisco Morazán: <https://metodologiadeinvestigacioncuantitativa.files.wordpress.com/2014/12/la-sobreproteccion-familiar.pdf>
- Bodrova, E. (1998). Development of dramatic play in young children and its effects on self-regulation: the Vigotskian approach. *Journal of early childhood teacher education*, 19(2), 38-46.
- Bornas, X. (1994). La autonomía personal en la infancia. Estrategias cognitivas y pautas para su desarrollo. México D. F.: Siglo Veintiuno Editores.
- Blanco, V. (2012). Teorías de los Juegos. (Teorías de los Juegos: Piaget, Vygotsky, Groos) Recuperado: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegospiaget-vigotsky-kroos/>
- Corona Méndez, F. (7 de diciembre de 2012). Universidad pedagógica nacional. Obtenido de Tesis. El desarrollo de la autonomía en el jardín de niños.: <http://200.23.113.59/pdf/29553.pdf>

- 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>
- Carrera, B. y Mazzarella, C. (Abril, 2001). Revista Enducere. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Carranza, G. G. y Zalazar, C. E., (2019). Revista de Derecho Privado. Recuperado de: <https://doi.org/10.18601/01234366.n36.02>
- Calli, N. (2018). Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres en la mejora de la expresión oral en el área de comunicación en niños de cinco años (Tesis de Bachiller) Recuperado de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/8766>
- 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>
- 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/>
- 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
- 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>
- Díaz, A. (2017). El juego de roles como estrategia didáctica para disminuir el nivel de agresividad de los niños y niñas de 5 años (Tesis de Bachiller) Recuperado de <http://repositorio.upao.edu.pe/handle/upaorep/3701>
- García et al., (2016) caracterización de modelos escolares. Una mirada objetiva. Durango, Dgo., México. Recuperado desde <https://www.redalyc.org/pdf>
- Gonzales, C: El juego de roles sociales por etapas para promover la función simbólica por niveles de desarrollo en niños preescolares, (Julio, 2016). *Típica Boletín Electrónico de Salud Escolar*. Recuperado de https://www.academia.edu/30529436/El_juego_de_rols_sociales_por_etapas_para_promover_la_funcion_simbolica_por_niveles_de_desarrollo_en_nios_preescolares

- González-Moreno, C. X. y Solovieva, Y. (2016). Impacto del juego de roles sociales en la formación de la función simbólica en preescolares. *Revista de Psicología Universidad de Antioquia*, 8(2), 49-70. DOI: 10.17533/udea.rpsua.v8n2a04
- Gómez, A. (18 de 02 de 2015). pedagogía Montessori. Recuperado el 05 de 12 de 2015, de <https://pedagogiamontessori.wordpress.com/2015/02/18/como-es-un-aulamontessori/>
- Gómez Gómez, O., & Martín Nieto, J. (2013). *Cómo fomentar la autonomía y responsabilidad en nuestros hijos e hijas* (Primera ed.). (CEAPA, Ed.) Madrid: OI Sistema de comunicación.
- 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>
- Hernández. Y Flores. (diciembre,2012). Mediación pedagógica para la autonomía en la formación docente. *Revista Electrónica Educare* (1941). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/1941/194124728003.pdf>
- Jácome Santana, P. M. (31 de octubre de 2014). La sobreprotección familiar y su incidencia con el maestro. Obtenido de Universidad Técnica de Ambato: <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/9297/1/FCHE-EBP1359.pdf>
- Kamii, C. (2010). La autonomía como finalidad de la educación implicaciones de la teoría de Piaget. Obtenido el 16 de octubre de 2013 de: <http://www.educa2.madrid.org/web/educamadrid/principal/files/e78f9469-af2b406f-b26c>
- 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>
- López, P. (2004). Población muestra y muestreo. *Punto Cero*, 09(08), 69-74. Recuperado de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S18150276200400010012&lng=es&tlng=es.
- Maldonado, B. (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 de Bachiller) Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12404/8914>
- Martínez, P. (2011). *Manual moderno*. (2.a ed.). México: El Manual moderno.
- Moreno, D y Pallo, M. (2017). El juego de roles sociales en educación inicial (Tesis de Bachiller) Recuperado de <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/3893>
- Pires y Branco (2008). Cultura, self e autonomía: bases para o protagonismo infantil. *Psic.: Teor. e Pesq.*, Vol.24, n.4, pp.415-421 Recuperado desde: <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-37722008000400004>.

- Ponte, F. (2017). Juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años (Tesis de Bachiller). Recuperado de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1449>
- Sánchez y Casal (2015). El desarrollo de la autonomía mediante las técnicas de aprendizaje cooperativo en el aula de 12. *Porta Linguarum: revista internacional de didáctica de las lenguas extranjeras*. Recuperado desde: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5414080>
- Sifuentes, D. y Cruz, R. (2016). Caracterización de Modelos Escolares. Una mirada objetiva Recuperado de <http://iunaes.mx/wp-content/uploads/2016/03/Caracterizaci%C3%B3n-de-Modelos-Ecolares.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
- 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>
- Viquez, E. (2015). El lugar del niño y la niña en la toma de decisiones en la dinámica de aula: Reflexiones desde la pedagogía de la autonomía de Paulo Freire. *Revista Electrónica Educare*, 19(1), 131-146. Recuperado desde: <http://dx.doi.org/10.15359/ree.19-1.8>
- Yábar, C y Bronzony, L. (2018). Desarrollo de la autonomía en niños de 18 a 24 meses de edad según la filosofía de Reggio Emilia aplicada en el nido la casa amarilla (Tesis de Bachiller). Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12404/12799>
- Zumárraga Gómez, S. (3 de junio de 2014). Universidad central del Ecuador. Obtenido de Influencia de la sobreprotección de los padres en el comportamiento en el aula de los niños y niñas de 5 a 8 años de edad: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3650/1/T-UCE-000748.pdf>

ANEXOS

ANEXO N° 1

Instrumento de recolección de datos

I. IDENTIFICACIÓN:

NOMBRE: _____

FECHA DE NACIMIENTO: _____

EDAD (expresada en años y meses): _____

SEXO: _____

ESCOLARIDAD: _____

PERSONA QUE INFORMA: _____

OCUPACIÓN: _____

AÑOS DE EXPERIENCIA EN SU TRABAJO: _____

II. ITEMS DE APLICACIÓN

0 - I

COMPUTOS	ITEMS	CATEGORIAS	
_____	1	C	"Gorjea" sonrie.
_____	2	A.A.G.	Sostiene la cabeza
_____	3	A.A.G.	Coge objetos que están a su alcance
_____	4	S.	Se acerca a las personas que le son familiares
_____	5	A.A.G.	Se da vuelta sobre sí mismo
_____	6	A.A.G.	Alcanza objetos cercanos
_____	7	O.	Se entretiene solo (cuando está desatendido)
_____	8	A.A.G.	Se sienta sin apoyo
_____	9	A.A.G.	Se yergue
_____	10	C.	"Conversa" (imitando sonidos)
_____	11	A.A.	Bebe de una taza o vaso con ayuda
_____	12	L.	Gatea y se desplaza sobre el piso
_____	13	A.A.G.	Coge con el pulgar y otro dedo
_____	14	S.	Requiere atención personal
_____	15	A.A.G.	Se para solo
_____	16	A.A.	No saliva
_____	17	C.	Sigue instrucciones simples

I – II

_____	18	L.	Camina por la pieza sin ayuda
_____	19	O.	Hace rayas con lápiz o crayón
_____	20	A.A.	Mastica el alimento
_____	21	A.V.	Se saca los calcetines
_____	22	O.	Traslada objetos
_____	23	A.A.G.	Supera pequeños obstáculos
_____	24	O.	Va a buscar y trae objetos familiares
_____	25	A.A.	Bebe de una taza o vaso, sin ayuda
_____	26	A.A.G.	Abandona el transporte en coche de guagua
_____	27	S.	Juega con otros niños
_____	28	A.A.	Come con cuchara
_____	29	L.	Deambular por la casa o patio
_____	30	A.A.	Discrimina entre sustancia comestible
_____	31	C.	Usa nombre de objetos familiares
_____	32	L.	Sube las escaleras sin ayuda
_____	33	A.A.	Desenvuelve dulces
_____	34	C.	Habla pequeñas frases

Cómputo	Valor (puntos)
+	1
+F	1
+SO	1 cuando ubicados entre cómputos positivos 0,5 cuando ubicados entre cómputos positivos y negativos 0 cuando están ubicados entre cómputos negativos
+/-	0,5 dos medios créditos cuentan como 1
-	0
-SO	0

TÈCNICA	<i>OBSERVACIÓN</i>
INSTRUMENTO:	Escala de madurez social de Vineland
AUTOR:	Edgar Doll y ha sido adaptada por la Psicóloga Adriana Otero Quezada
AÑO DE CREACIÓN:	1935
OBJETIVO:	Determinar madurez de independencia social que puede ser considerada como una medida de desarrollo progresiva en la competencia social.
VALIDEZ:	Las fuentes de evidencia de validez que figuran en el manual de Vineland provienen de contenido de la prueba, proceso de respuesta, estructura de prueba, grupos clínicos y relaciones con otras medidas.
CONFIABILIDAD:	La confiabilidad se determinó por la fórmula de Nunnally (1978); correlaciones de este compuesto variaron =0,93 a 0,97 en todos los grupos de edad.