

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA – CUSCO



PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

**EL JUEGO LUDICO PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMIA EN NIÑOS
DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.P SAN MATEO DREAMS - CUSCO - 2023**

Línea de Investigación:

ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN, PRESENTADO POR:

Mery, MEDINA PUMA

Eva, VIZCARRA DONGO

Asesor:

Dr. Hugo Enriquez Romero

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

CUSCO-PERÚ

2023

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	1
AGRADECIMIENTO.....	2
RESUMEN	3
ABSTRACT	4
INDICE DE CONTENIDOS	5
ÍNDICE DE TABLAS	8
ÍNDICE DE FIGURAS	9

CAPITULO I - PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema	10
1.2. Formulación del problema	12
1.1.1. Pregunta general	12
2.1.2. Problemas específicos	12
2.2. Objetivos de la investigación	13
2.2.1. Objetivo general.....	13
2.2.2. Objetivos específicos	13
2.3. Justificación e importancia del estudio.	13
2.4. Limitación de la investigación.....	14

CAPITULO II - MARCO TEORICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes de la investigación	15
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	15
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	16
2.1.3. Antecedente local	17
2.2. Bases teórico-científicas.....	18

2.2.1. El juego	18
2.2.2. Importancia del juego en la educación inicial.....	19
2.2.3. Tipos de juego	20
2.2.4. Autonomía.....	21
2.2.5. Importancia de la autonomía.....	22
2.2.6. Factores vinculados a la autonomía de los niños.	23
2.2.7. Tipos de autonomía	23
2.2.8. Proceso de formación de la autonomía en los niños	24
2.3. Definición de términos.	25

CAPITULO III - MARCO METODOLOGICO

3.1. Hipótesis de la investigación.	27
3.1.1. Hipótesis central o general	27
3.1.2. Hipótesis específicas.	27
3.2. Variables de la investigación.	27
3.2.1. Variable independiente / variable de estudio 1.	27
3.2.2. Variable dependiente / variable de estudio 2.	27
3.2.3. Operacionalización de variables.	28
3.3. Método de investigación.....	29
3.3.1. Enfoque de investigación.....	29
3.3.2. Tipo de investigación.	29
3.3.3. Alcance o nivel de investigación	30
3.3.4. Diseño de investigación.	30
3.4. . Población y muestra del estudio.....	30
3.4.2. Muestra.....	30
3.4.2. Muestra.....	31

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	31
3.5.1. Técnica de recolección de datos.....	31
3.5.2. Instrumento de recolección de datos	31
3.6. Técnica de procesamiento de datos.....	31
3.7. Plan de análisis de datos.....	32

CAPITULO IV – RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación y análisis de los resultados.....	33
4.2. Prueba de hipótesis.....	33
4.3. Discusión de los resultados.....	33
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	36
ANEXOS	40
Matriz de operacionalización de variables.....	42
Matriz de Instrumento.....	43
Instrumentos de investigación	45

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

CAPITULO I - PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

A nivel internacional la Organización Mundial de la Salud (OMS) (2015) menciona que: La pérdida de la autonomía puede generar dificultades en el desarrollo de los niños y niñas que producen una incapacidad para asumir riesgos que pueden ser graves en la adolescencia y en la edad adulta. Un niño o niña que siempre va acompañado por los adultos no siempre tiene percepción y un conocimiento de la realidad de su entorno.

Por su parte en la Convención Internacional de los Derechos del Niño, aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989, se caracteriza a los infantes como un sujeto de derecho, reconociendo en la infancia el estatus de persona y de ciudadano, y expresa: hay que comenzar a forjar en los niños desde los primeros momentos que llegan al mundo su autonomía, , enseñarlo a valerse por sí solos, con supervisión del adulto cuando sea necesario, solo así lograremos tener en el futuro grandes emprendedores, trabajadores, que piensen, y sean capaces de enfrentarse y buscar soluciones rápidas, y oportunas a cada situación que pueda surgir.

En el Perú de acuerdo al Ministerio de Educacion (2021), menciona que la a autonomía, en el marco del Currículo Nacional de la Educación Básica es concebida como la facultad de una persona para tomar decisiones y actuar según su criterio personal. Permite a las personas manejar con mayor eficacia la presión social, regular su comportamiento, clarificar su propósito de vida y

favorecer su crecimiento personal tomando en cuenta también a los demás. La adquisición de la autonomía es progresiva.

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 5 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 (Decroly, 2018)

Faustino (2018) conceptualiza a la autonomía, como la forma independiente que tiene cada niño al momento de tomar sus propias decisiones y la libertad que tiene al realizar sus actividades con iniciativa y seguridad. Es por ello, que mantener un apropiado nivel de autonomía es básico para que los infantes desarrollen una buena autoestima y se sienten seguros y confiados de hacer cualquier cosa que se propongan a realizar.

Pues bien, una característica resaltante en la educación inicial que permite lograr aprendizajes es el uso del juego lúdico. En este proceso, se destaca la creatividad, solución de problemas, el desarrollo de papeles sociales, entre otros. De acuerdo a lo expuesto, la solución de problemas, una de las cualidades del juego, conlleva al concepto de autonomía que se ha tocado durante el primer párrafo (Moyles, 2017).

Frente a ello, la función de los docentes debe estar dirigido hacia el crear oportunidades en las que el educando pueda dar solución a problemas determinados, dado es el caso de esta investigación, puesto que se determinó una problemática surgida en la acción educativa vista en la conducta de los niños de 4 años, tales como: no saber qué hacer para abrir un paquete de galletas, llorar porque un compañero criticó su trabajo, emitir su opinión sin ningún temor, etc., es decir acciones que muchas veces pueden ser muy complejos para la edad, pero que con orientaciones se puede llegar a resultados óptimos.

Ante lo expuesto, en la I.E.I. N° 419 Colibrí Cusco, se observa que los niños y niñas de 5 años tienen problemas en el desarrollo de la autonomía; estos problemas son diversos tales como en la iniciativa para relacionarse con sus compañeros, falta de expresividad, situaciones que repercuten en el desarrollo normal de sus aprendizajes.

Frente a la situación descrita, se plantea realizar un estudio y determinar la influencia del taller de dramatización como una estrategia para el desarrollo de la autonomía de estos niños.

1.2. Formulación del problema

1.1.1. Pregunta general

¿ De qué manera el juego lúdico desarrolla la autonomía en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023?

2.1.2. Problemas específicos

- ¿ De qué manera el juego lúdico desarrolla la relación consigo mismo en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023?

- ¿ De qué manera el juego lúdico desarrolla la relación con los demás en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023?
- ¿ De qué manera el juego lúdico desarrolla la toma de decisiones en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023?

2.2. Objetivos de la investigación

2.2.1. Objetivo general

Determinar de qué manera el juego lúdico desarrolla la autonomía en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023.

2.2.2. Objetivos específicos

- Determinar de qué manera el juego lúdico desarrolla la relación consigo mismo en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023.
- Determinar de qué manera el juego lúdico desarrolla la relación con los demás en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023.
- Determinar de qué manera el juego lúdico desarrolla la toma de decisiones en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023.

2.3. Justificación e importancia del estudio.

La justificación de la presente explica el sustento de la investigación, donde se detalla y explica la utilidad del estudio. (Costa, 2019), por ello la investigación presenta la siguiente justificación.

Justificación practica

El presente trabajo de investigación permitirá realizar un análisis desde la obtención de resultados desde la búsqueda de relación entre las variables en estudio.

Justificación teórica

La presente investigación pretende compilar conocimientos sobre el análisis de las variables del tema, con el fin de entender de manera amplia las teorías y practicas existentes, de tal manera se logre proporcionar y aportar recomendaciones de orden pedagógico e información pertinente para trabajos futuros con una problemática equivalente.

Justificación metodológica

El presente proyecto se desarrollará con la orientación y consulta de planificadores metodológicos de investigación, las cuales contribuirán en la obtención de información precisa y confiables mediante instrumentos pre validados, para ello se recurrirá a la preparación de sesiones de clase. Para poder estructurar de manera adecuada la información obtenida, de tal manera se logre analizar la información recopilada para llegar a resultados veraces.

2.4. Limitación de la investigación.

La limitación espacial de la presente investigación está enmarcado en la I.E.I. N° 419 Colibrí Cusco.

Por otro lado, la limitación temporal, se enmarca en el trayecto del año escolar 2022.

CAPITULO II - MARCO TEORICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Mariño (2020) en su trabajo investigativo titulado “La dramatización como técnica en el desarrollo de la autonomía personal de los niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa Vicente Anda Aguirre del Cantón Mocha, Provincia De Tungurahua”, cuyo objetivo fue identificar los tipos de apego y los Esquemas Mal adaptativos Tempranos del área de la Autonomía relacionados, en una muestra de niños de 2 a 6 años de edad. El estudio realizado fue de tipo cuantitativo, nivel correlacional, enfoque empírico analítico. La muestra de participantes fue por conveniencia siendo 40 niños y se emplearon como instrumentos y técnicas de recolección de información el cuestionario de Esquemas Mal adaptativos Tempranos para niños. Se concluye que existe relación entre los tipos de apego y los EMT del área de la autonomía, debido a que los enfoques confirmaron que los niños aprenden más, cuando se divierten, pues se consigue que participen con mayor espontaneidad, son más colaborativos y cooperan con más eficiencia.

Faustino (2018) en su trabajo titulado “El juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía”. El objetivo es tener en cuenta el uso del juego como estrategia didáctica que permita en los niños y niñas aprendizajes significativos; al jugar aprenden, cuando un niño actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los

demás, se estructura la parte cognitiva la vida adulta. La metodología fue cualitativa, la población fueron 30 niños de 3, 4 y 5 años, los instrumentos de recolección fueron la observación, diario de campo, lista de cotejo, empleando la triangulación para la obtención de resultados. Se concluye que el uso de las teorías explícitas en relación al juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía me permitieron orientar y mejorar mi práctica pedagógica.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Cubas (2021) El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de tres años de la institución educativa N°203 Pasitos de Jesús, Lambayeque 2021. Este trabajo tiene por objetivo determinar la influencia del juego como estrategia didáctica, para desarrollar la autonomía en los niños y niñas de 3 años. El tipo de investigación fue aplicada, el diseño pre experimental descriptiva, la población estuvo conformada por 350 niños y niñas y la muestra fueron 20 niños de la edad de 3 años, se empleó la técnica de la observación y el instrumento fue una guía de observación. Se concluye que resultados obtenidos del pre test nos dice que el 85% se encontraban con un nivel bajo de autonomía, mientras que el pos test los resultados cambiaron a un 60% de nivel alto de autonomía, un 30% en nivel medio y el 10% en nivel bajo, cuyos resultados demuestran una clara mejoría.

Figueroa (2019) “Juego libre en sectores para promover Autonomía - niños de cuatro años - Institución Educativa Privada Santa Ana School – Chiclayo - 2018”. El objetivo fue promover la autonomía mediante el juego libre en sectores en Institución Educativa Privada Santa Ana School – Chiclayo – 2018. El método de investigación que se ha utilizado en el presente estudio es preexperimental, y como tipo de investigación es aplicada, debido a que se empleó un taller de juego. Se trabajó con una población y muestra conformada por 12 niños, del sexo masculino y femenino. y niñas de 4 años. Se concluye que el taller “Yo, lo puedo lograr”, basado en el juego libre en sectores como estrategias, influyó significativamente en el desarrollo de la Autonomía en los niños de 4 años de la I.E.P. “Santa Ana School” de Chiclayo – 2018.

2.1.3. Antecedente local

Farfán (2020) en su investigación titulada “Influencia de la estrategia del juego en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 501230 Callipata provincia de Paucartambo región Cusco 2020”. El objetivo primordial de la investigación es determinar la influencia de la estrategia del juego en el desarrollo de la autonomía de los niños de inicial de cuatro años. Siendo la metodología de investigación de método científico, el tipo de investigación descriptivo correlacional con diseño no experimental, la muestra se considera no probabilística constituida por 15 estudiantes, la técnica utilizada es la observación, cuyo instrumento fue la lista de cotejo. Se concluye que el coeficiente de correlación de R-Pearson ,889** (Correlación positiva) se acepta la hipótesis alterna, existe

relación significativa entre el juego y el desarrollo de la autonomía en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 501230 Callipata Provincia de Paucartambo Región Cusco.

2.2. Bases teórico-científicas

2.2.1. El juego

Según Torres (2019) “El juego, como elemento primordial y facilitador del aprendizaje, es considerado como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores, como es: respeto, tolerancia, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, estos valores facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora”.

A través del juego el niño expresa un sinfín de actividades, muchas de ellas son las que aún no puede expresar con palabras, lo que pasa en la mente del niño, el adulto no lo entendemos, ellos eligen los juegos motivados por “procesos internos, que irán resolviendo, y en el futuro estarán en la capacidad de enfrentarse a situaciones posteriores con decisión; también en sus juegos expresan deseos, problemas, ansiedades”. “Lo que está sucediendo en la mente de los niños determina sus actividades lúdicas; el juego es su lenguaje secreto, que debemos respetar, aunque no entendamos”. Por lo tanto, el rol del docente como facilitador es importante, el cual debe ir preparando el camino, creando un ambiente propicio para que

estas actividades se fortalezcan cada día, esto le ayudará a construir su autonomía la misma que se hará de manera gradual.

Piaget (1975) considera el juego como fundamental para el desarrollo del niño, ya que el aprendizaje se construye a través de la interacción con los demás, con la cultura y con su entorno, es decir, una perspectiva socio-cultural, a esto proceso él lo llama zona de desarrollo próximo, es así que el conocimiento, las ideas, valores y actitudes se desarrollan a través de interacciones con otros.

El al igual que otros autores, considera, que el juego es un factor básico en el desarrollo de la infancia, para él, el juego no es una actividad solo placentera, sino que va más allá, abriendo otros horizontes imaginarios, “la imaginación constituye un proceso psicológico para el niño; esto no está presente en la conciencia de los niños pequeños

2.2.2. Importancia del juego en la educación inicial.

El juego es un aspecto muy importante en el desarrollo de los niños, ya que favorece el desarrollo de las habilidades tanto mentales, sociales y físicas; a través de este medio los niños pueden expresar miedos, sentimientos, cariños y fantasías de un modo espontaneo. En la Revista El Juego como Herramienta de aprendizaje (Benítez M. 2009 p.4) nos habla de la importancia del juego manifestando que este para los niños es su lenguaje principal, ya que estos se comunican con el mundo a través del juego, el cual tiene siempre sentido según las experiencias y las necesidades particulares de los niños.

El juego es muy importante a lo largo de toda la vida, pero sobre todo en la etapa de educación infantil, es un recurso educativo fundamental para la maduración. A la vez, tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño, ya que, tanto en la escuela como en el entorno familiar, los niños emplean parte de su tiempo en jugar, bien con una intencionalidad pedagógica en algunos casos o lúdica en otros, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad, por ello es por lo que tiene gran valor educativo.

2.2.3. Tipos de juego

Piaget considera 4 categorías construcción, reglas, motriz y simbólico, en este estudio solo trabajare 2: Construcción y Reglas.

Juegos de Construcción

En la enciclopedia escuela para maestros, nos hace referencia a los juegos de construcción indicándonos que estos están presentes en cualquier edad, aunque algunos autores consideran que en el periodo sensorio motor los niños carecen de la "capacidad de representación". Podría decir que no es así, ya que se ha visto que, a finales de este periodo, manipulan objetos con la intención de crear algo, por ejemplo, los cubos de plástico que se insertan o sobreponen, los bloques de madera con los que se construyen las torre, etc. Pero hay que aclarar que este tipo de juego en las etapas posteriores al desarrollo, va ganando mayor complejidad, por lo tanto, estarán en la capacidad de construir formas más complicadas.

Juegos de Reglas

Euceda (2017) menciona: “menos entre los 7 y 12 años, y es utilizado en los juegos de competencia, pero también para los juegos de cooperación en los que tendrán que esperar su turno, respetar a sus compañeros, etc.

Hasta los 7 años las reglas son sagradas, y a partir de allí empieza a ser producto de los acuerdos y modificadas entre ellos”. El respeto de reglas permite:

- Que dialoguen las reglas de juego, esto les ayuda a ejercitar la moral, llevándolos a ser más autónomos cada día.
- La participación del profesor en este tipo de juegos debe ser como un igual, dando y recibiendo ideas de nuevas reglas de juego. Al hacer esto brindamos la oportunidad de ser más autónomo, independiente y cooperativo.
- Estimulara que resuelvan como van a ser construidos los equipos para evitar que alguien quede excluido.

2.2.4. Autonomía

La autonomía se puede conceptualizar como una capacidad inherentemente humana, pues permite controlar el comportamiento de la misma, esto en un aspecto individual como también en lo colectivo o social. Se tiene presente que la autonomía implica realizar acciones dentro de límites establecidos como normas (Ferrer, 2012)

También se puede entender por autonomía como la capacidad que tiene una persona para poder tomar decisiones por sí mismo y al mismo

tiempo realizar acciones con toda libertad, teniendo presente las consecuencias de sus actos, así como también asumiendo las responsabilidades de su conducta.

Por otro lado, se entiende que la autonomía desarrolla múltiples beneficios, siendo uno de ellos la autoestima, el auto concepto, la autoconfianza, el desarrollo la personalidad, y sobre todo mejora la capacidad de tomar decisiones.

Autonomía, también implica hacer lo que se crea conveniente, así también analizar lo que se cree que se debe efectuar. Ser autónomo también significa ser razonable y a su vez considerar que se debe realizar con ciertos datos que se tiene a disposición. Por lo tanto, ser autónomo es usar la conciencia moral.

La autonomía también es la voluntad y responsabilidad con la que una persona cuenta, para su toma de decisiones frente a diversas situaciones, ya que analiza cuales podrían ser las posibles soluciones y si éstas tendrán alguna consecuencia.

2.2.5. Importancia de la autonomía

Es indispensable que los padres de familia permitan que sus niños o niñas establecer lo que ellos desear hacer por sí solos y sin ayuda, hechos básicos como ponerse y quitarse los pantalones o falda, elegir el calzado que desean usar, el abrigo que quieren ponerse, lavarse las manos, como usar la cuchara o el tenedor, o hechos tan básicos como recoger sus juguetes y pertenencias.

Hay actividades como la alimentación y la limpieza que a edad temprana no lo pueden realizar por si solos y es en ese momento en que está presente la dependencia. Por ello es muy importante ir acompañando al niño o niña en el desarrollo de la construcción de su autonomía evitando crearle dependencia.

2.2.6. Factores vinculados a la autonomía de los niños.

En el curso de la vida, todos estamos vinculados en diversas situaciones que implican relaciones interpersonales importantes y significativas. El primer vínculo, y el más influyente, es el que establece el niño con su madre o su figura materna. Desde mediados de los años sesenta, los psicólogos han aplicado el término apego a la institución de esta primera relación, que se caracteriza por una fuerte interdependencia, intensos sentimientos mutuos y lazos emocionales vitales.

2.2.7. Tipos de autonomía

La autonomía se puede clasificar en física, emocional y cognitiva:

- **Autonomía Física**

Es la capacidad de poder desplazarse de manera voluntaria y a iniciativa propia con toda libertad dentro del contexto en el cual se desarrolla.

- **Autonomía emocional.**

Está relacionada con la capacidad de conocerse a uno mismo, así como las emociones que tiene para poder gestionarlas y no depender

de otros. Esto le permitirá tener siempre una actitud positiva en los hechos de la vida.

- **Autonomía cognitiva.**

Es la capacidad de pensar de manera consiente, voluntaria y personal; así como también poder expresar sus pensamientos y poder tomar sus propias decisiones de manera voluntaria.

- **Autonomía moral.**

Se sustenta, en la autonomía de la voluntad. En este sentido, esta se convierte en una tarea del hombre que quiere serlo en el sentido auténtico.

Implica asumir la propia responsabilidad en el pensamiento y la acción. Es el principio de un proceso de autonomía que se amplía constantemente.

2.2.8. Proceso de formación de la autonomía en los niños

Es indispensable que el niño desarrolle su autonomía personal. Un niño autónomo podrá ser capaz de realizar por sí mismo diversas actividades propias de los niños de su edad y de su entorno social.

El desarrollo de la autonomía conlleva alcanzar y desarrollar capacidades personales básicas, entre las que podemos destacan: el auto concepto, la autoestima, la autopercepción, el autocontrol emocional, la expresión adecuada de la contrariedad y los sentimientos, la empatía, el asertividad, la perseverancia y el respeto a los demás.

También es importante que los padres entiendan que mientras los niños van construyendo su autonomía, ellos son su más claro ejemplo, por lo tanto, es importante que pongan en práctica lo que se les enseña, pues en base a ello se desarrollará su autonomía.

Por lo se podría inferir que un niño es autónomo si:

- Realiza sus tareas de forma voluntaria, sin que nadie se las recuerde.
- Adquiere hábitos personales de acuerdo a su edad (aseo, vestimenta, etc.).
- Suele razonar acerca de lo que tiene que hacer.
- Se plantea retos.
- Es responsable de sus actos.
- Desarrolla la capacidad de elegir entre diversas alternativas.
- Conoce y respeta los límites establecidos por sus padres.
- Se concentra en tareas complicadas.

2.3. Definición de términos.

- **Autonomía**

La autonomía es definida por Piaget y Vygotsky como la capacidad individual consiente del manejo de la autonomía y libertad de pensamiento a partir de sus propias estrategias de manera independiente, permitiéndole así identificarse e interactuar con la sociedad (Choez & Fernandez, 2018)

- **Inteligencia emocional**

Es aquella capacidad que facilita el reconocimiento de los sentimientos y de los demás, capaz de motivarnos y de manejar de manera adecuada las relaciones con las otras personas (Badía, 2016)

- **Creatividad**

A través de la creatividad se desarrollan conceptos relevantes, activando la mente y desarrollando potencialidades de cada uno (Barret, 2019)

- **El juego**

El autor define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo. (Chávez, 2006)

- **La educación**

La educación es la suma total de procesos por medio de los cuales una comunidad o un grupo social pequeño o grande transmite su capacidad adquirida y sus propósitos con el fin de asegurar la continuidad de su propia existencia y desarrollo". (Robles, 2018)

CAPITULO III - MARCO METODOLOGICO

3.1. Hipótesis de la investigación.

3.1.1. Hipótesis central o general

El juego lúdico desarrolla de manera significativa la autonomía en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023.

3.1.2. Hipótesis específicas.

- El juego lúdico desarrolla de manera significativa la relación consigo mismo en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023.
- El juego lúdico desarrolla de manera significativa la relación con los demás en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023.
- El juego lúdico desarrolla de manera significativa la toma de decisiones en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023.

3.2. Variables de la investigación.

3.2.1. Variable independiente / variable de estudio 1.

El Juego lúdico

3.2.2. Variable dependiente / variable de estudio 2.

Autonomía

3.2.3. Operacionalización de variables.

2.5.3.1. Variable independiente / variable de estudio 1

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
El Juego lúdico	Moran (2019) define al juego lúdico como una actividad simbólica, que permite al niño usar su imaginación de manera significativa. Y diferencia al juego lúdico por tipos y son: Juego motor, simbólico y juego de regla.	Es una actividad que tiene el fin en sí misma, es decir, el individuo realiza la propia actividad para conseguir el objetivo que es ser placentera.	Juego motor	<ul style="list-style-type: none"> • Sigue el ritmo de la música • Corre coordinando movimientos • Salta en un pie o en dos pies
			Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora instrumentos musicales • Construye objetos • Dramatiza su cuento favorito
			Juego de reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Establece normas • Conoce las normas

2.5.3.2. Variable dependiente / variable de estudio 2

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Autonomía	Hernández (2012) Indica que, la autonomía es aquella capacidad que hace al niño un ser independiente de sus propias actividades, a través de su identidad personal, autonomía personal de sus relaciones sociales.	La autonomía infantil es la capacidad que desarrollan niñas y niños para tomar sus propias decisiones, aprender a ser independientes en la cotidianidad y visibilizar sus intereses y gustos.	Relación consigo mismo	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra seguridad. • Control emocional. • Confianza en sí mismo. • Cortesía y amabilidad. • Respeto espacios.
			Relación con los demás	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo • Respeto normas • Autorregula sus emociones
			Toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de desarrollar actividades • Elige y evalúa actividades • Participación activa

3.3. Método de investigación

El método de la presente investigación será hipotético deductivo en vista de que mediante la obtención de resultados se busca probar las hipótesis planteadas mediante el proceso de deducción partiendo de la teoría recopilada hasta la contrastación de resultados en la población intervenida que consta de los niños.

“El método hipotético-deductivo es uno de los modelos para describir al método científico, basado en un ciclo inducción-deducción-inducción para establecer hipótesis y comprobar o refutarlas. Está compuesto por los siguientes pasos esenciales: Observar el fenómeno a estudiar”. (Hernandez Sampieri, 2016)

3.3.1. Enfoque de investigación.

La presente investigación está enmarcada dentro del enfoque cuantitativo puesto que según Bernal (2014), “Se fundamenta en la medición de las características de los fenómenos sociales” (p. 60).

3.3.2. Tipo de investigación.

La investigación será aplicada, ya que en el transcurso de la presente se recurrirá a la búsqueda de información que pueda respaldar a las variables. Seguidamente estas podrán ser contrastadas con los resultados hallados con la finalidad de generar las conclusiones relacionadas a los objetivos trazados. más de manera inmediata.

Sánchez, Reyes y Mejía (2018) explican que los trabajos de carácter aplicado producen nueva información que la investigación aplicada

aprovecha los conocimientos que se generan en la investigación para proporcionar la solución a los problemas.

3.3.3. Alcance o nivel de investigación

Según su alcance es correlacional debido a que se desarrollará la correlación de las mismas bajo los procedimientos estadísticos pertinentes (Hernández & Mendoza, 2018).

Las investigaciones correlacionales buscan describir y aclarar la relación que existe entre las variables mediante el uso de coeficientes de correlación estadística (Baena, 2017)

3.3.4. Diseño de investigación.

El presente trabajo fue de diseño no experimental, porque con la aplicación del instrumento no se quiere alterar o cambiar el escenario o contexto.

3.4. . Población y muestra del estudio.

3.4.2. Muestra.

Según Hernández (2016) la población reúne al conjunto de individuos de los que se desea conocer algo en una investigación, puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros.

La población de la presente investigación estará conformada por el total de los individuos, La población está conformada por xx niños entre 3, 4 y 5 años de la I.E.I. N° 419 Colibrí Cusco.

3.4.2. Muestra.

Según Hernández, Fernández, y Baptista (2014), “la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población” (p. 173).

En la presente investigación la muestra está conformada por XX niños de 5 años de la I.E.I. N° 419 Colibrí Cusco.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

3.5.1. Técnica de recolección de datos

Encuesta: Herramienta se orientó a un conjunto de afirmaciones que serán resueltas por la población para conseguir resultados. (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2018)

3.5.2. Instrumento de recolección de datos

En el proceso investigativo se recurrió al instrumento de lista de verificación, que consta de un conjunto de afirmaciones las cuales serán aplicadas a los estudiantes. En este instrumento se empleó la escala de Likert que permitirá calcular los resultados de manera estadística.

El instrumento constará con una serie de afirmaciones que deberán ser evaluados con los estudiantes para lograr los resultados, buscando así la contrastación con las hipótesis planteadas.

3.6. Técnica de procesamiento de datos

Para la búsqueda de resultados de la presente investigación, se aplicó la lista de verificación en mención desde la fuente directa, que son los estudiantes.

Merino (2019) menciona que la aplicación del instrumento, son procedimientos que inician a la autorización de la institución y de la población a intervenir, una vez obtenido el permiso, se inicia con la intervención o trabajo de campo con la participación de los estudiantes.

3.7. Plan de análisis de datos.

Una vez culminado el proceso de recopilación de datos, se procederá a canalizar los datos obtenidos, para ello se trasladará las respuestas al programa estadístico Statical Package for the Social Sciences, SPSS v- 26 (Fiel, 2018) para luego representar los resultados finales en tablas y figuras, tomando en cuenta los objetivos planteados en la investigación, seguidamente comprobar las hipótesis planteadas.

CAPITULO IV – RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación y análisis de los resultados

4.2. Prueba de hipótesis

4.3. Discusión de los resultados

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES/SUGERENCIAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Vergara, O. (2019). *Canciones infantiles para fortalecer los procesos de escritura en estudiantes de ciclo II*. Bogota: Fundación Universitaria los Libertadores.
- Rivera, D. (2021). Las canciones como vía para promover la escrituracreativa en educación. *CONISEN*, 1-12.
- Quispe, P. (2017). *Uso de canciones en el aprendizaje de la lectoescritura en niños y niñas de primer grado de la I.E.P N° 70 023*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Rios, I., & Rojas, J. (2018). *La canción como estrategia didáctica para el logro del desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa Mi Pequeño Genio de Vitarte-2017, UGEL 06*. Lma- Peru: Universidad Nacional de esducacion Enrique Guzman y Valle.
- Cardenas, R., Martinez, J., & Cremades, R. (2017). Competencias de lectura y escritura en música. Una propuesta para su asimilación en el currículo escolar. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 181-201.
- Choque, A., & Merma, R. (2022). *Canciones populares y comprensión lectora en los estudiantes de 2do grado de secundaria del colegio centro rural de formación en alternancia "kuntur kallpa" Quispicanchi – Cusco.2020*. Cusco-Perú: Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.
- Gutierrez, M. (2003). *Actividades Sensoriomotrices para la Lectoescritura*. Zaragoga: Editorial INO Producciones S.A.
- Cueva , A. (2001). La formación de los alumnos como sujeto de alto y bajo rendimiento escolar en educación primaria. *revista cubana de pedagogía*, 23-25.
- Fuerte, J. (2016). Ortografía Reglas y Ejercicios. *Editorial Bibliografía Chilena*, 234-231.

- Promocion Musical. (2021). Qué es una Canción y Tipos de Canciones. *Internacional Businness*. .
- Goodman, P. (2010). La lectura y los cuatro procesos lingüísticos Colombia: Formación de maestros. *Revista Fedumar Pedagogía y Educación*, 71-104.
- Lerner, D. (2008). El aprendizaje de la lectoescritura. *Edutecne*, 1-4.
- Arboleda, S., & Herrera, S. (2016). La música saber y aprendizaje. *Corporación Universitaria Minuto de Dios*.
- Mariño, J. (2020). *La dramatización como técnica en el desarrollo de la autonomía personal de los niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa Vicente Anda Aguirre del Cantón Mocha, Provincia De Tungurahua*". Ambato, Ecuador : UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.
- Faustino, M. (2018). *El juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía*. UNHEVAL.
- Farfan, Z. (2020). *Influencia de la estrategia del juego en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 501230 Callipata provincia de Paucartambo región Cusco 2020*". Cusco: UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA .
- Cubas, K. (2021). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de tres años de la institución educativa N°203 Pasitos de Jesús, Lambayeque 2021*. Chiclayo: Universidad Cesar Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/92440/Cubas_DCKR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Figuroa, Y. (2019). *"Juego libre en sectores para promover Autonomía - niños de cuatro años - Institución Educativa Privada Santa Ana School – Chiclayo - 2018"*. Chiclayo: Universidad Cesar Vallejo.
- Ferrer, J. (2012). *Autoestima infantil*, . Perú: 2da ed.: Mc Graw-Hill Interamericana.

- Choez, M., & Fernandez, L. (2018). *La lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial de la unidad educativa fiscal cultura machalilla, 2017*. Machalilla.
- Chávez, A. (2006). *Influencia en el rendimiento escolar de estudiantes de nivel medio superior*. México : Universidad De Colima.
- Robles, H. (2018). *La coordinación y la motricidad asociada a la madurez mental en niños de 4 a 8 años*.
- Morán, C. (2019). *Tipos De Juego Según Piaget*” (Artículo de investigación). Colombia. .
- Decroly, O. (2018). *El juego educativo: Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata.
- Faustino, M. (2018). *“El Juego Como Estrategia Didáctica Para Desarrollar La Autonomía” (Tesis para obtener el título de segunda especialidad en didáctica de la educación inicial). Universidad Nacional Hermilio Valdizán. . Huánuco – Perú.*
- Moyles, J. (2017). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Costa, R. (2019). *El uso de las TICs*. Universidad Católica Santo Toribio De Mogrovejo.
- Hernandez Sampieri, I. (2016). *Metodología de la investigación*. Mexico: Mc graw hill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F.: McGraw Hill. Obtenido de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp>
- Sánchez Carlessi, H., Reyes Romero, C., & Mejía Saenz, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Universidad Ricardo Palma.

- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*. Mexico: McGraw-Hill Education.
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación* . Mexico: Tercera edición ebook 2017. Grupo editorial Patria.
- Hernandez, S., Fernandez, C., & Baptista, M. (2018). *Metodología de la investigación*. Mexico: McGraw-Hill Education.
- Fiel, A. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics* . Chicago.
- Torres, M. (2019). *El juego: Una estrategia importante*. Universidad Rafael Rangel Trujillo. Artículo. Año 6. N° 19, octubre-noviembre-diciembre.
- Piaget, J. (1975). *Teorías Sobre La Infancia, Segunda Edición: Una Introducción a Dewey, Montessori, Erikson, Piaget Y.*
- Euceda, T. (2017). "El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica". (Tesis de Maestría) Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán. Tegucigalpa.
- Merino, C. (2019). *Gulf of the Farallones National Marine Sanctuary Advisory Council*. Washington, USA: Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology .

ANEXOS

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES / DIMENSIONES	METODOLOGIA
¿De qué manera el juego lúdico desarrolla la autonomía en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023?	Determinar de qué manera el juego lúdico desarrolla la autonomía en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023.	El juego lúdico desarrolla de manera significativa la autonomía en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023.	V1 Juego lúdico Dimensiones: - Juego motor - Juego simbólico - Juego de reglas V2 Autonomía Dimensiones: - Relación consigo mismo - Relación con los demás - Toma de decisiones	Tipo: Descriptivo correlacional Diseño: No experimental de corte transversal Tipología:  Población: Niños de 5 años 27 Muestreo: 27 Técnicas e instrumentos de recolección de datos Encuestas Cuestionarios Técnicas para el análisis de datos Análisis de frecuencias. Prueba de hipótesis. Establecimiento de rangos
Sub Problemas	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas		
<ul style="list-style-type: none"> ¿De qué manera el juego lúdico desarrolla la relación consigo mismo en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023? ¿De qué manera el juego lúdico desarrolla la relación con los demás en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023? ¿De qué manera el juego lúdico desarrolla la toma de decisiones en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023? 	<ul style="list-style-type: none"> Determinar de qué manera el juego lúdico desarrolla la relación consigo mismo en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023. Determinar de qué manera el juego lúdico desarrolla la relación con los demás en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023. Determinar de qué manera el juego lúdico desarrolla la toma de decisiones en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023. 	<ul style="list-style-type: none"> El juego lúdico desarrolla de manera significativa la relación consigo mismo en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023. El juego lúdico desarrolla de manera significativa la relación con los demás en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023. El juego lúdico desarrolla de manera significativa la toma de decisiones en los niños de 5 años de la I.E.I.P. San Mateo Dreams Cusco– 2023. 		

Matriz de operacionalización de variables

DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>Juego lúdico: Moran (2019) define al juego lúdico como una actividad simbólica, que permite al niño usar su imaginación de manera significativa. Y diferencia al juego por tipos y son: Juego motor, simbólico y juego de regla.</p>	<p>Es una actividad que tiene el fin en sí misma, es decir, el individuo realiza la propia actividad para conseguir el objetivo que es ser placentera.</p>	<p>Juego motor</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se mueve al ritmo de la música realizando movimientos libres • Corre coordinando sus extremidades gruesas, a través de actividades lúdicas. • Salta en un pie o en dos pies, coordinando movimientos.
		<p>Juego simbólico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora instrumentos musicales, utilizando material reciclable. • Construye objetos que puede encontrar en casa, haciendo uso de los bloques. • Dramatiza su cuento favorito en familia, haciendo uso de máscaras según el personaje que les toca.
		<p>Juego de reglas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Establece acuerdos para realizar el juego • Menciona algunas normas para ejecutar el juego
<p>Autonomía: Hernández (2012) Indica que, la autonomía es aquella capacidad que hace al niño un ser independiente de sus propias actividades, a través de su identidad personal, autonomía personal de sus relaciones sociales.</p>	<p>La autonomía infantil es la capacidad que desarrollan niñas y niños para tomar sus propias decisiones, aprender a ser independientes en la cotidianidad y visibilizar sus intereses y gustos.</p>	<p>Relación consigo mismo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra seguridad. • Control emocional. • Confianza en sí mismo. • Cortesía y amabilidad. • Respeta espacios.
		<p>Relación con los demás</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo • Respeta normas • Autorregula sus emociones
		<p>Toma de decisiones</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de desarrollar actividades • Elige y evalúa actividades • Participación activa

Matriz de Instrumento

Juego lúdico

DIMENSIONES	INDICADORES	PESO	N° DE ITEMS	ITEMS/REACTIVO	VALORACION DEL ÍTEM
Juego motor	Sigue el ritmo de la música	33.3	4	Se mueve al ritmo de la música realizando movimientos libres	Siempre (5) Casi Siempre (4) A Veces (3) Casi Nunca (2) Nunca (1)
	Corre coordinando movimientos			Corre coordinando sus extremidades gruesas, a través de actividades lúdicas.	
	Salta en un pie o en dos pies			Salta en un pie o en dos pies, coordinando movimientos. Realiza con facilidad movimientos de coordinación durante los juegos.	
Juego simbólico	Elabora instrumentos musicales	33.3	4	Elabora instrumentos musicales, utilizando material reciclable.	
	Construye objetos			Construye objetos que puede encontrar en casa, haciendo uso de los bloques. Dramatiza su cuento favorito en familia, haciendo uso de máscaras según el personaje que les toca.	
	Dramatiza su cuento favorito			Por medio del juego se logra formar símbolos que el estudiante comprenda.	
Juego de reglas	Establece normas	33.4	4	Establece acuerdos para realizar el juego.	
	Conoce las normas			Menciona algunas normas para ejecutar el juego.	
				Hace caso de las reglas durante el juego. Existe sanciones para quien no cumple las reglas.	
TOTALES		100%	12		

Autonomía

DIMENSIONES	INDICADORES	PESO	N° DE ITEMS	ITEMS/REACTIVO	VALORACION DEL ÍTEM
Relación consigo mismo	Muestra seguridad.	50	13	Decide con seguridad la actividad que va a realizar.	Siempre (5) Casi Siempre (4) A Veces (3) Casi Nunca (2) Nunca (1)
	Control emocional.			Juego libre en los sectores.	
	Confianza en sí mismo.			Muestra su trabajo con alegría y confianza.	
	Cortesía y amabilidad.			Ayuda a ordenar y limpiar el aula.	
	Respeto espacios.			Muestra agresividad ante sus compañeros.	
				Interactúa espontáneamente con sus compañeros.	
				Saluda a su profesora y/o amiguitos.	
				Respeto los espacios de juego de sus compañeros.	
				Trata con respeto a sus compañeros.	
				Se desplaza con seguridad por diversos espacios del aula.	
				Participa activamente en el aula.	
				Asume responsabilidades dentro del aula.	
				Participa en juegos simbólicos dentro del aula.	
Relación con los demás	Trabajo en equipo	30	7	Reconoce los diferentes sectores del aula.	
	Respeto normas			Devuelve a su lugar los materiales utilizados.	
	Autorregula sus emociones			Muestra confianza para asumir sus propios retos.	
				Resuelve conflictos respetando los acuerdos de aula.	
				Nombra a sus compañeros.	
				Expresa sus ideas de forma coherente.	
Toma de decisiones	Capacidad de desarrollar actividades	20	5	Expresa espontáneamente sus preferencias y desagradados.	
	Elige y evalúa actividades			Genera espacios de dialogo con sus compañeros y docente	
	Participación activa			Recuerda las responsabilidades y/o compromisos asumidos.	
				Expresa sus ideas de forma coherente.	
TOTALES		100%	25		

Instrumentos de investigación

Instrumentos de recolección de la información

Cuestionario – juego lúdico



Lista de verificación

Este instrumento tiene por propósito recabar información sobre EL JUEGO LUDICO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.P SAN MATEO DREAMS - CUSCO – 2023.

Seleccione la alternativa con la que te identifiques, marcando una “X”

Siempre	Casi Siempre	A Veces	Casi Nunca	Nunca
5	4	3	2	1

N°	ITEMS	S	CS	AV	CN	N
		5	4	3	2	1
	VARIABLE: EL JUEGO					
	JUEGO MOTOR					
1.	Se mueve al ritmo de la música realizando movimientos libres					
2.	Corre coordinando sus extremidades gruesas, a través de actividades lúdicas.					
3.	Salta en un pie o en dos pies, coordinando movimientos.					
	JUEGO SIMBÓLICO					
4.	Elabora instrumentos musicales, utilizando material reciclable.					
5.	Construye objetos que puede encontrar en casa, haciendo uso de los bloques.					
6.	Dramatiza su cuento favorito en familia, haciendo uso de máscaras según el personaje que les toca.					
	JUEGO DE REGLAS					
7.	Establece acuerdos para realizar el juego de					
8.	Menciona algunas normas para ejecutar el juego					

Instrumentos de recolección de la información

Cuestionario – autonomía



Lista de verificación

Este instrumento tiene por propósito recabar información sobre LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.P SAN MATEO DREAMS - CUSCO – 2023..

Seleccione la alternativa con la que te identifiques, marcando una “X”

VARIABLE: AUTONOMIA		1	2	3	4	5
RELACIÓN CONSIGO MISMO						
1.	Decide con seguridad la actividad que va a realizar.					
2.	Juego libre en los sectores.					
3.	Muestra su trabajo con alegría y confianza.					
4.	Ayuda a ordenar y limpiar el aula.					
5.	Muestra agresividad ante sus compañeros.					
6.	Interactúa espontáneamente con sus compañeros.					
7.	Saluda a su profesora y/o amiguitos.					
8.	Respeto los espacios de juego de sus compañeros.					
9.	Trata con respeto a sus compañeros.					
10.	Se desplaza con seguridad por diversos espacios del aula.					
11.	Participa activamente en el aula.					
12.	Asume responsabilidades dentro del aula.					
13.	Participa en juegos simbólicos dentro del aula.					
RELACION CON LOS DEMAS						
14.	Reconoce los diferentes sectores del aula.					
15.	Devuelve a su lugar los materiales utilizados.					
16.	Muestra confianza para asumir sus propios retos.					
17.	Resuelve conflictos respetando los acuerdos de aula.					
18.	Nombra a sus compañeros.					
19.	Expresa sus ideas de forma coherente.					
20.	Expresa espontáneamente sus preferencias y desagradados.					
TOMA DE DECISIONES						
21.	Expresa sus ideas de forma coherente.					
22.	Expresa espontáneamente sus preferencias y desagradados.					
23.	Genera espacios de dialogo con sus compañeros y docente					
24.	Recuerda las responsabilidades y/o compromisos asumidos.					
25.	Respeto las decisiones de los demás.					

