

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA



TESIS

**JUEGO LIBRE EN SECTORES PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA
EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA I.E. N° 204 CUSCO, 2025.**

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL**

Autor(es)

Evelin Mendoza Sota

Asesor:

Elizabeth MolinaMollapasa

Línea de Investigación

ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

CUSCO-PERÚ


2025

Evelin Mendoza Sota

JUEGO LIBRE EN SECTORES PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA I.E. N° 204 CUSCO,...

 Quick Submit

 Quick Submit

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3391468129

Fecha de entrega

29 oct 2025, 3:23 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

29 oct 2025, 3:42 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

EVELIN_JUEGO_LIBRE_EN_SECTORES_PARA_DESARROLLAR_LA_AUTONOMIA.pdf

Tamaño del archivo

3.8 MB

142 páginas

31.409 palabras

182.871 caracteres

19% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...




Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Exclusiones

- ▶ N.º de fuentes excluidas
- ▶ N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 17%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 10%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Evelin Mendoza Sota, identificado con Documento Nacional de Identidad No 76175494, del Programa Académico de Educación Inicial de la Escuela de Educación Pedagógica Pública "SANTA ROSA", declaro bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada: JUEGO LIBRE EN SECTORES PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA I.E. N° 204 CUSCO, 2025, es de mi autoría, la misma que presentó para optar el Título Profesional de Licenciadas en Educación Inicial.
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.

Cusco 27 de octubre del 2025

Evelin Mendoza Sota

DNI. No.76175494

DEDICATORIA

A la memoria eterna de mi enamorado, quien hoy descansa en la paz. A él le dedico este logro profesional con todo mi corazón. Su amor, su inquebrantable motivación y sus palabras de aliento fueron la fuerza inagotable que me permitió perseverar y culminar esta etapa. Su recuerdo vive en cada paso de mi vida, y este triunfo, sin duda, le pertenece.

A mis queridos Padres y Hermanos, pilares fundamentales de mi existencia. A ellos, por su apoyo incondicional, su sacrificio constante y su comprensión infinita a lo largo de este recorrido. Gracias por infundirme el valor del esfuerzo y por ser mi guía y mi refugio seguro en cada etapa de mi formación académica y personal.

Con cariño Evelin



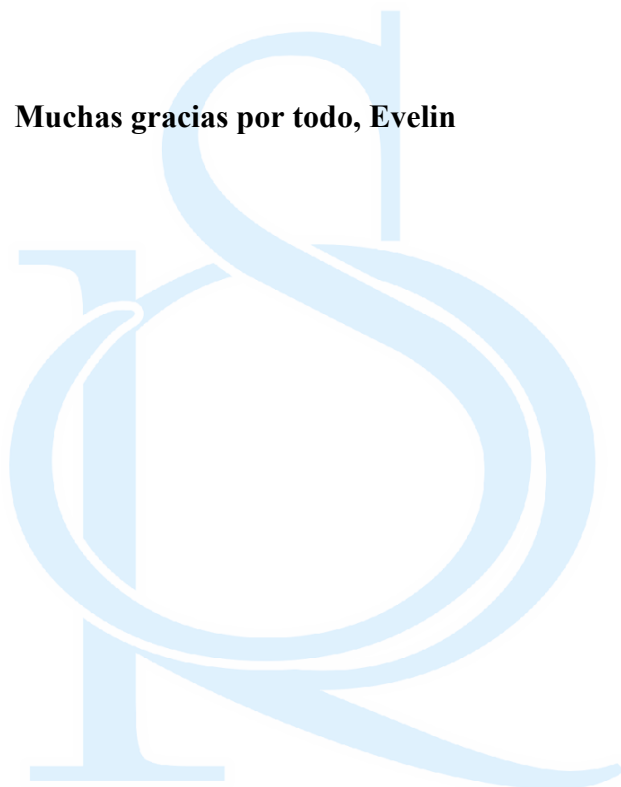
AGRADECIMIENTO

Quisiera agradecer, en primer lugar, a Dios Todopoderoso, por ser la fuente inagotable de vida, fortaleza y sabiduría que me permitió culminar con éxito esta etapa crucial de mi formación. Su constante guía iluminó mi camino, brindándome la perseverancia, la esperanza y la fe necesarias para superar cada desafío y obstáculo que se presentó durante el desarrollo de este proyecto.

Agradezco profundamente a mi asesora, Mg. Elizabeth, por su compromiso, valiosas orientaciones y la inmensurable paciencia demostrada a lo largo de todo el proceso de investigación. Su dirección experta y su apoyo incondicional han sido pilares fundamentales que no solo facilitaron la culminación de este trabajo, sino que también dejaron una huella significativa en mi crecimiento académico y profesional.

Finalmente, a mis amigos, quienes me brindaron su apoyo moral y compañía durante este proceso. Gracias por sus palabras de ánimo, por escucharme y por compartir conmigo momentos de alegría y aprendizaje.

Muchas gracias por todo, Evelin



RESUMEN

Esta investigación examina la influencia del juego libre en sectores específicos sobre el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 María Montessori, ubicada en Cusco, durante el año 2025. El estudio parte de una problemática tanto regional como nacional, donde más del 70% de las instituciones educativas carecen de espacios adecuados para el juego libre, lo cual repercute negativamente en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Para evaluar el impacto de la intervención, se empleó un diseño preexperimental con pretest y posttest, centrado en dos dimensiones fundamentales de la autonomía: la relación consigo mismo (incluyendo la toma de decisiones y el autocuidado) y la relación con los demás (abarca la cooperación y la resolución de conflictos). Los fundamentos teóricos se sustentan en las aportaciones de Gray (2013), Gopnik (2009) y Freire (1996), quienes destacan el juego libre como una estrategia pedagógica esencial para fomentar la independencia y la creatividad en la infancia.

La recolección de datos se realizó mediante observación sistemática y el uso de fichas validadas por expertos, con un coeficiente KR20 de 0.795, lo que garantiza la fiabilidad del instrumento. Los resultados del estudio pretenden demostrar que el juego libre en sectores específicos contribuye significativamente al fortalecimiento de la autonomía infantil, proporcionando evidencia valiosa para el diseño de políticas educativas inclusivas y la capacitación docente.

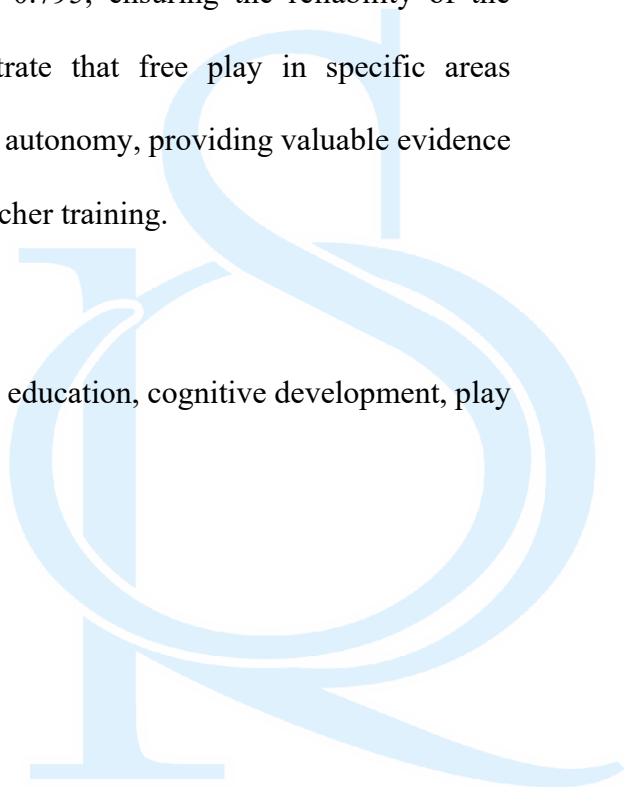
Palabras clave: Juego libre, autonomía infantil, educación inicial, desarrollo cognitivo, sectores lúdicos.

ABSTRAC

This research examines the influence of free play in specific areas on the development of autonomy in 3-year-old children at the Initial Educational Institution No. 204 María Montessori, located in Cusco, during the year 2025. The study addresses a problem both regionally and nationally, where more than 70% of educational institutions lack adequate spaces for free play, which negatively impacts the cognitive, emotional, and social development of children. To evaluate the impact of the intervention, a pre-experimental design with pretest and posttest was employed, focusing on two fundamental dimensions of autonomy: the relationship with oneself (including decision-making and self-care) and the relationship with others (covering cooperation and conflict resolution). The theoretical framework is based on the contributions of Gray (2013), Gopnik (2009), and Freire (1996), who emphasize free play as an essential pedagogical strategy to promote independence and creativity in childhood.

Data collection was conducted through systematic observation and the use of expert-validated checklists, with a KR20 coefficient of 0.795, ensuring the reliability of the instrument. The study's results aim to demonstrate that free play in specific areas significantly contributes to strengthening children's autonomy, providing valuable evidence for designing inclusive educational policies and teacher training.

Keywords: Free play, child autonomy, early education, cognitive development, play areas.



INDICE

DEDICATORIA.....	1
AGRADECIMIENTO.....	2
RESUMEN.....	3
ABSTRAC.....	4
INDICE.....	5
TABLAS.....	8
ÍNDICE DE FIGURAS.....	9
PRESENTACIÓN.....	10
INTRODUCCIÓN.....	12
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
Descripción del problema.....	14
Formulación del problema.....	15
Problema general.....	15
Problemas específicos.....	16
Objetivos de la Investigación.....	16
Objetivo general.....	16
Objetivos específicos.....	16
Justificación e importancia del estudio.....	17
Delimitación de la investigación.....	17
Limitaciones de la investigación.....	18
PARTE I.....	19
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	19
Antecedentes de la investigación.....	19
Antecedentes Internacionales.....	19
Antecedente Nacional.....	21
Bases teórico-científicas.....	25
Historia y evolución del juego libre.....	25
El origen pedagógico del juego (siglo XIX).....	25
El juego como reflejo del desarrollo cognitivo.....	26
El juego como escenario sociocultural.....	26
Aportes contemporáneos y evolución actual del concepto.....	27
Fundamentos neurocientíficos del juego libre.....	27
Juego libre y plasticidad cerebral.....	27

Juego libre, memoria y consolidación de aprendizajes	28
Corteza prefrontal, funciones ejecutivas y juego libre	28
Motivación, exploración y sistemas de recompensa	29
Juego libre, autorregulación emocional y resiliencia	29
Teorías de juego libre	30
Aspectos Básicos del Juego Libre en Sectores	33
Sectores Clave del Juego Libre.....	34
Autonomía en la infancia.....	35
Autonomía personal y social	36
Factores que favorecen la autonomía	36
Evaluación de la autonomía infantil.....	37
Relación entre juego libre y autonomía	37
Autonomía y el Currículo Nacional de Educación Básica.....	38
Autonomía y contexto sociocultural	39
Indicadores del desarrollo de la autonomía en la educación inicial.....	39
Relación entre autonomía, juego y aprendizaje significativo	41
Teorías de la autonomía.....	42
Autonomía y Resiliencia en la Infancia	43
Definición de términos:	43
PARTE II.....	47
MARCO METODOLÓGICO	47
2.1 Hipótesis de la investigación	47
2.1.1. Hipótesis general	47
2.1.2. Hipótesis específicas	47
2.3 Variables de la investigación.....	47
2.1.3. Variable independiente:.....	47
2.1.4. El juego en sectores	47
2.1.5. Variable dependiente: Autonomía	47
2.2. Método de investigación	48
2.2.1. Operacionalización de variables.....	49
2.2.2. Enfoque de investigación	53
2.2.3. Tipo de investigación.....	53
2.2.4. Alcances o nivel de investigación.....	54
2.2.5. Diseño de investigación.....	54
2.3. Población y muestra del estudio.....	55

2.3.1. Población.....	55
2.3.2. Muestra.....	56
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	56
2.4.1. Técnica de recolección de datos.....	57
2.10 Instrumento de recolección de datos.....	58
2.5. Validación y confiabilidad de los instrumentos.....	60
2.5.1. Validez.....	60
2.5.2. Confiabilidad.....	60
Ficha Técnica del Instrumento.....	60
2.6. Técnicas de procesamiento de datos.....	61
2.7. Aspectos éticos.....	62
RESULTADOS.....	63
Prueba de normalidad.....	63
OBJETIVO GENERAL.....	64
Validación de Hipótesis General.....	65
Objetivos específicos.....	66
Dimensión 1.....	66
Validación de hipótesis Específica 1.....	68
Dimensión 2.....	69
Validación de hipótesis Específica 2.....	70
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	72
CONCLUSIONES.....	74
RECOMENDACIONES.....	77
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	79
ANEXO.....	89
2.8 Matriz.....	89
2.9 Operacionalización de variables.....	90
2.10 Cronograma de actividades.....	94
2.11 INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.....	96
Talleres.....	97

TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variables	49
Tabla 2. Población de estudio	56
Tabla 3. Muestra de estudio.....	56
Tabla 4. Prueba de normalidad	63
Tabla 5. Estadístico General.....	64
Tabla 6. Prueba de hipótesis General	65
Tabla 7 Dimensión 1.....	66
Tabla 8. Prueba de hipótesis Dimensión 1	68
Tabla 9. Dimensión 2.....	69
Tabla 10. Prueba de hipótesis Dimensión 2	70
Tabla 11. Matriz de consistencia	89
Tabla 12. Cronograma de actividades	94
Tabla 13. Instrumento de evaluación.....	96



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Gráfico general Autonomía.....	64
Figura 2. Gráfico dimensión 1 Consigo mismo.....	67
Figura 3. Gráfico dimensión en relación con los demás.....	69



PRESENTACIÓN

El presente estudio titulado “Influencia del juego en sectores en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años en la I.E. N.º 204 Cusco, 2025” se enmarca en la línea de investigación de enseñanza-aprendizaje. La investigación surge de la necesidad de atender una situación problemática observada en el aula: muchos niños de cuatro años presentan limitaciones para actuar de manera autónoma en actividades cotidianas, tanto en el autocuidado como en la interacción con sus pares. El problema central identificado es que la falta de estrategias pedagógicas centradas en el juego libre y organizado limita el desarrollo de la autonomía infantil en contextos educativos vulnerables.

En este sentido, el problema general que orienta el estudio se formula de la siguiente manera: ¿De qué manera influye el juego en sectores en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años de la I.E. N.º 204 Cusco, 2025? A partir de esta interrogante, el objetivo general se planteó como determinar la influencia del juego en sectores en el desarrollo de la autonomía de los niños, mientras que los objetivos específicos se orientaron a analizar su impacto en la autonomía personal (autoconfianza y autocuidado) y en la autonomía social (cooperación y resolución de conflictos). La hipótesis principal sostiene que el juego en sectores influye positivamente en el desarrollo de la autonomía, sustentándose en teorías como el aprendizaje autodirigido (Gray, 2013) y el modelo de juego integral (Howard & McInnes, 2013).

Metodológicamente, la investigación adoptó un diseño preexperimental con pretest y posttest, aplicado a una muestra de 27 niños de cuatro años seleccionados mediante muestreo no probabilístico. Para la recolección de datos se empleó una guía de observación validada ($\alpha = 0.7$), cuyos resultados se analizaron mediante estadística descriptiva e inferencial. Los hallazgos mostraron que, después de la intervención, un 75% de los niños alcanzó un nivel óptimo en autonomía personal frente al 40% registrado en el pretest, y un

70% mejoró en la autonomía social, fortaleciendo habilidades como la cooperación y la empatía.

Estos resultados coinciden con investigaciones nacionales (Delgado, 2022; Figueroa, 2019) que destacan el juego libre como estrategia pedagógica eficaz para el desarrollo infantil. Finalmente, el estudio contribuye a la práctica educativa al validar el juego en sectores como recurso pedagógico para la primera infancia, reafirmando que la autonomía no solo es un derecho fundamental del niño, sino también una base para su formación como ciudadano crítico y participativo.



INTRODUCCIÓN

La autonomía en la infancia constituye uno de los pilares fundamentales para el desarrollo integral de los niños, ya que les permite desenvolverse de manera independiente, tomar decisiones y asumir responsabilidades acordes con su edad. En el nivel inicial, esta capacidad no surge de manera espontánea, sino que se construye progresivamente a partir de experiencias significativas que les brindan la oportunidad de explorar, interactuar y aprender de forma activa. En este proceso, el juego libre ocupa un lugar privilegiado al convertirse en el medio natural mediante el cual los niños desarrollan habilidades cognitivas, emocionales y sociales esenciales para su vida futura. El juego libre en sectores, concebido como una estrategia pedagógica organizada en ambientes diferenciados como dramatización, construcción, arte, lectura o juegos motores, ofrece a los niños un espacio seguro y estimulante donde pueden tomar decisiones, resolver problemas, compartir con sus pares y fortalecer la confianza en sí mismos. Diversos estudios internacionales y nacionales evidencian que esta práctica no solo favorece el desarrollo de la creatividad y la imaginación, sino que además impulsa el crecimiento de la autonomía personal y social en la primera infancia.

En el contexto peruano, y particularmente en instituciones públicas de Cusco, persiste una brecha en la implementación de estrategias activas centradas en el niño. Muchas aulas de educación inicial continúan privilegiando metodologías rígidas, limitando las oportunidades de juego y exploración autónoma. Esta situación genera desafíos en la formación integral de los niños, quienes muestran dificultades en aspectos como el autocuidado, la toma de decisiones y la interacción cooperativa con sus compañeros.

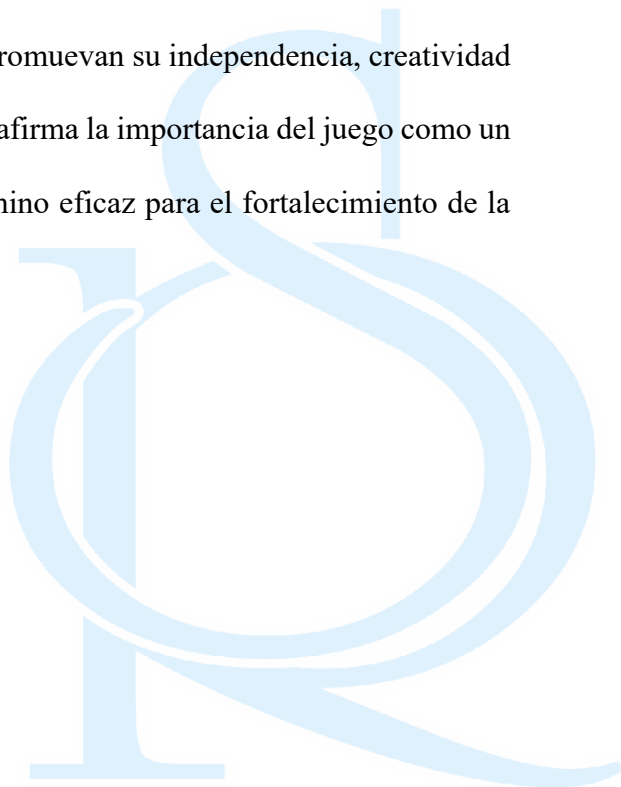
En ese sentido, la presente investigación titulada “Juego libre en sectores para desarrollar la autonomía en niños de 4 años en la I.E. N.º 204 Cusco, 2025” busca analizar y demostrar la influencia que tiene el juego libre en sectores sobre el desarrollo de la

autonomía infantil. Para ello, se plantea un estudio con enfoque cuantitativo y diseño preexperimental, que permitirá valorar los cambios en las dimensiones de la autonomía personal y social a partir de la aplicación de actividades lúdicas organizadas en sectores.

Para el desarrollo de este análisis, el trabajo se ha estructurado en

cinco capítulos principales: El primero aborda el marco teórico que fundamenta la relación entre el juego libre en sectores y el desarrollo de la autonomía infantil. El segundo presenta en detalle la metodología empleada en la investigación (tipo de estudio, diseño, muestra, y técnicas de recolección de datos). El tercer capítulo expone los resultados obtenidos y su discusión, mientras que el cuarto se centra en la propuesta de intervención pedagógica. Finalmente, el quinto capítulo reúne las conclusiones más relevantes del estudio y las recomendaciones para la práctica docente.

Los resultados de esta investigación no solo contribuirán a la práctica pedagógica de los docentes de educación inicial, brindándoles evidencias concretas sobre la pertinencia del juego libre como estrategia de enseñanza-aprendizaje, sino que también aportarán a la construcción de políticas educativas más inclusivas y equitativas, enfocadas en garantizar el derecho de los niños a aprender en ambientes que promuevan su independencia, creatividad y participación activa. De esta manera, el estudio reafirma la importancia del juego como un derecho fundamental de la infancia y como un camino eficaz para el fortalecimiento de la autonomía en sus primeras etapas de vida.



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Descripción del problema.

El desarrollo de la autonomía en la primera infancia, especialmente en niños de 4 años, es un proceso esencial para el fortalecimiento de su identidad, la construcción del pensamiento crítico y la capacidad de autorregulación. La autonomía permite que los niños tomen decisiones acordes con su edad, resuelvan problemas de manera creativa y desarrollen una relación activa con su entorno. Tal como lo señalan Whitebread et al. (2017), fomentar la autonomía en los primeros años es clave para el aprendizaje a lo largo de la vida y para la formación de ciudadanos participativos y reflexivos.

Sin embargo, el desarrollo autónomo no ocurre de manera espontánea: requiere de condiciones estructurales, pedagógicas y afectivas que lo estimulen. En muchos contextos de América Latina, estas condiciones son limitadas o inexistentes, especialmente en instituciones educativas públicas de zonas rurales o periurbanas. La CEPAL (2022) advierte que la falta de espacios adecuados, materiales pedagógicos y formación docente especializada limita significativamente el desarrollo integral de la infancia, siendo la autonomía una de las dimensiones más afectadas.

En el caso de instituciones como la I.E.I. N.º 204 María Montessori del Cusco, estas carencias son evidentes. La ausencia de prácticas pedagógicas centradas en el niño, junto con una infraestructura poco adecuada para el juego y la exploración, restringe las oportunidades para que los niños de 4 años desarrollen su capacidad de actuar de manera independiente. Según Saracho (2021), el juego libre es una de las estrategias más efectivas para promover la autonomía en la infancia, ya que permite a los niños experimentar, decidir, cooperar y resolver conflictos sin una guía directiva constante.

A esto se suma el hecho de que muchos docentes no cuentan con herramientas metodológicas suficientes para integrar el juego libre y otras estrategias activas en el

currículo. La UNESCO (2022) ha señalado que los sistemas educativos de la región aún privilegian enfoques instruccionales rígidos, que reducen al niño a un receptor pasivo del conocimiento, en lugar de considerarlo un sujeto activo en su proceso de desarrollo.

Las consecuencias de esta situación se manifiestan en múltiples dimensiones. A nivel cognitivo, los niños con baja autonomía suelen mostrar menor iniciativa para aprender y enfrentar nuevos retos; en lo emocional, presentan mayores niveles de ansiedad o dependencia; y en lo social, tienen dificultades para establecer relaciones cooperativas (Whitebread et al., 2017). Esta situación no solo limita el bienestar presente de los niños, sino que compromete su futuro educativo y social.

La falta de autonomía infantil no es un problema menor ni exclusivamente individual. Se vincula a procesos sociales más amplios que perpetúan las brechas educativas y la desigualdad de oportunidades, especialmente en sectores empobrecidos. En ese sentido, el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años no solo debe entenderse como una meta pedagógica, sino como un derecho que debe ser garantizado a través de políticas, prácticas y entornos educativos que valoren al niño como sujeto activo de su propio aprendizaje. Por todo ello, resulta necesario investigar cómo el entorno educativo en particular, las oportunidades de juego libre y el enfoque pedagógico influye en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años. Comprender esta relación permitirá generar propuestas más pertinentes y equitativas para garantizar una educación inicial de calidad, centrada en el desarrollo pleno de cada niño.

Formulación del problema

Problema general

- ¿Cómo influye el juego libre en sectores en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años en la I.E. N° 204 Cusco, 2025?

Problemas específicos

1. ¿Cómo influye el juego libre en sectores en la relación consigo mismo en los niños de 4 años en la I.E. N° 204 Cusco, 2025?
2. ¿De qué manera impacta el juego libre en sectores en la relación con los demás en niños de 4 años en la I.E. N° 204, 2025?

Objetivos de la Investigación

Objetivo general

- Evaluar la influencia del juego libre en sectores en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años en la I.E. N° 204 Cusco, 2025.

Objetivos específicos

1. Determinar la influencia del juego libre en sectores en el desarrollo en relación consigo mismo en niños de 4 años en la I.E. N° 204 Cusco, 2025.
2. Determinar la influencia del juego libre en sectores en el desarrollo en relación con los demás en niños de 4 años en la I.E. N° 204 Cusco, 2025.

Línea de investigación:

La presente investigación se enmarcó en la línea de enseñanza-aprendizaje, conforme a los lineamientos establecidos por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa – Cusco (2023). Se centró en el análisis de los enfoques y teorías relacionados con los procesos educativos, así como en la interacción entre el docente, el estudiante y el contexto en el nivel de Educación Inicial. El estudio abordó el uso del juego en sectores como una estrategia pedagógica orientada a fortalecer el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas. Además, se consideraron los procesos cognitivos y motivacionales implicados en el aprendizaje, examinando cómo esta práctica lúdica contribuyó al desarrollo del aprestamiento, la psicomotricidad, la comprensión de mensajes y la resolución de problemas. Finalmente, se analizaron métodos y estrategias específicas que, desde una

perspectiva lúdica, promovieron aprendizajes significativos en las distintas áreas curriculares.

Justificación e importancia del estudio

Este estudio resulta conveniente al abordar una necesidad pedagógica prioritaria en educación inicial: mejorar prácticas educativas que fomenten la autonomía infantil mediante el juego libre, particularmente relevante en Cusco donde muchas instituciones presentan dificultades para implementar actividades lúdicas efectivas en niños de 4 años (Meza, 2022; Julca, 2021). Su relevancia social radica en que el juego libre es una herramienta clave para el desarrollo cognitivo, emocional y social, especialmente en contextos rurales y vulnerables donde el acceso a estas oportunidades es limitado, pudiendo influir en políticas educativas equitativas y reducir brechas de aprendizaje (Hinojosa, 2022; Roa et al., 2024). Teóricamente, el trabajo aporta al analizar la relación entre juego libre en sectores y desarrollo cognitivo preescolar, basándose en teorías piagetianas y enfoques pedagógicos contemporáneos, lo que enriquece la comprensión de cómo esta estrategia fortalece habilidades como memoria, pensamiento lógico y resolución de problemas, sentando bases para futuras investigaciones (Julca, 2021; Meza, 2022). La investigación no solo beneficiará a docentes y estudiantes locales, sino que generará evidencia aplicable en contextos similares, integrando así dimensiones prácticas, sociales y teóricas.

Delimitación de la investigación

La presente investigación se desarrollará en una institución educativa pública de Cusco, Perú, durante el segundo semestre del 2025, enfocándose en analizar el impacto del juego libre en el desarrollo cognitivo de niños de 4 años del nivel inicial, etapa crítica para la formación de habilidades como memoria, atención y resolución de problemas. Entre las limitaciones se considera el tamaño reducido de la muestra (27 niños), lo que afecta la generalización de resultados, los posibles costos no previstos en la implementación de

juegos por sectores, y las restricciones de tiempo del calendario académico que podrían limitar la continuidad de las observaciones, factores que serán considerados para garantizar la objetividad de los hallazgos.

Limitaciones de la investigación

En el desarrollo de la investigación se presentaron algunas limitaciones que incidieron en la ejecución del estudio. Una de ellas fue el tamaño reducido de la muestra, conformada únicamente por 27 niños, lo que restringió la posibilidad de generalizar los hallazgos a otros contextos educativos. Asimismo, la implementación de juegos en sectores demandó recursos adicionales que no siempre estuvieron disponibles, lo que limitó en cierta medida la diversidad de materiales utilizados. De igual forma, las restricciones de tiempo propias del calendario académico dificultaron la continuidad de las actividades y redujeron las oportunidades de realizar un seguimiento más prolongado de los efectos. A pesar de ello, estas limitaciones fueron consideradas al momento de analizar los resultados, con el propósito de garantizar que las conclusiones reflejaran de manera objetiva y representativa el contexto en el que se desarrolló la investigación.



PARTE I

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.

Antecedentes de la investigación.

Antecedentes Internacionales

Ortiz y Quijote (2022) llevaron a cabo una investigación con un enfoque metodológico mixto, integrando métodos teóricos y empíricos mediante la aplicación de técnicas de observación, encuestas dirigidas a padres de familia y entrevistas semiestructuradas a docentes. La muestra del estudio estuvo compuesta por 26 niños del nivel Inicial II, 23 padres y 4 docentes, y tuvo como objetivo general el diseño de una guía didáctica de actividades lúdicas orientada al fortalecimiento de la autonomía en los infantes de este nivel educativo. Los objetivos específicos contemplaron la identificación de los fundamentos teóricos que sustentan el desarrollo de la autonomía en la primera infancia, el diagnóstico del nivel de autonomía de los niños participantes, el diseño de la propuesta lúdica y su posterior validación por expertos en el área. Los resultados del diagnóstico revelaron que el 67% de los niños no presentaba un desarrollo adecuado de habilidades básicas propias de su edad, especialmente en lo relativo a tareas cotidianas como la alimentación y la higiene personal. Asimismo, se evidenció una limitada disposición de estrategias por parte de padres y docentes para fomentar el desarrollo autónomo en los niños. Ante este panorama, los autores elaboraron una guía didáctica basada en el juego como estrategia pedagógica, la cual fue sometida a un proceso de validación por juicio de expertos, obteniendo una calificación del 87%, lo que evidenció su pertinencia, coherencia interna y potencial eficacia para promover la autonomía infantil. Las conclusiones del estudio destacan que el juego no solo constituye un medio eficaz para estimular la independencia, sino que también promueve el desarrollo integral del niño en sus dimensiones física, social y emocional, incidiendo positivamente en la construcción de su autoestima y confianza

personal. Estos hallazgos aportan evidencia empírica relevante sobre la importancia de incorporar el juego estructurado como recurso pedagógico en el nivel inicial, y se vinculan directamente con la presente investigación, la cual se orienta a explorar el potencial del juego libre como estrategia para fomentar la autonomía en niños del nivel Inicial.

García y Samada (2022) se propusieron como objetivo principal el diseño de un sistema de actividades orientado a promover la identidad y la autonomía infantil, empleando como eje metodológico el enfoque lúdico. Entre los hallazgos más significativos, se constató que el juego, concebido desde una perspectiva pedagógica, trasciende su dimensión recreativa al constituirse en un medio facilitador del desarrollo de competencias fundamentales para la consolidación de la identidad y el fortalecimiento de la autonomía en la primera infancia. Las conclusiones del estudio evidencian que la práctica lúdica no solo propicia la independencia en los niños, sino que también incide de manera positiva en el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales, aspectos esenciales en esta etapa del desarrollo que favorecen la autoexpresión y el autoconocimiento. Estos resultados adquieren particular relevancia para investigaciones orientadas a analizar el impacto del juego en la construcción de la autonomía infantil, al posicionar al método lúdico como una estrategia pedagógica eficaz para el desarrollo integral en edades tempranas.

Ormazábal (2020) desarrolló un estudio bajo un enfoque de investigación-acción, cuyo objetivo fue promover la incorporación del juego libre en la planificación pedagógica de las docentes del Liceo Amanda Labarca. La investigación se propuso resignificar el juego libre, trascendiendo su concepción tradicional como mera actividad recreativa, para posicionarlo como una estrategia pedagógica integral orientada al desarrollo de competencias motrices, cognitivas, sociales y valóricas en niños y niñas del nivel parvulario.

Los resultados obtenidos evidenciaron una limitada presencia del juego libre como componente estructurado dentro de los programas educativos, lo que, según la autora, restringe su potencial formativo. En este sentido, se subraya la necesidad de su inclusión formal y sistemática en la planificación curricular, con el fin de fomentar procesos formativos centrados en la autonomía, la creatividad y el desarrollo integral de los párvulos. La implementación de esta práctica permitió observar avances significativos en las dimensiones social, emocional y cognitiva de los estudiantes, hallazgos que se vinculan de manera directa con el objetivo del presente estudio, orientado a analizar la influencia del juego libre en la promoción de la autonomía infantil.

Antecedente Nacional

Calloapaza et al. (2024) desarrollaron una investigación cualitativa en una institución educativa de la ciudad de Lima, con el objetivo de analizar la influencia del juego libre en la toma de decisiones autónomas por parte de los niños, así como en el desarrollo de sus habilidades sociales y emocionales. Para la recolección de datos, se emplearon técnicas como entrevistas en profundidad, observación participante y análisis de documentos pedagógicos, lo que permitió una comprensión holística del fenómeno estudiado. El estudio tuvo como propósito central identificar los beneficios y desafíos asociados a la implementación del juego libre por sectores, explorando de qué manera estas experiencias lúdicas promueven el desarrollo de la autonomía infantil. Los hallazgos evidencian que el juego libre en sectores configura un entorno pedagógico enriquecido, en el cual los niños tienen la posibilidad de explorar, interactuar y asumir roles de manera autónoma, favoreciendo tanto el desarrollo cognitivo como el emocional. Asimismo, los autores sostienen que el proceso de adquisición de la autonomía se manifiesta de forma paulatina y se ve potenciado por una adecuada articulación entre la libertad de acción infantil y la presencia de límites claros y coherentes establecidos por los adultos. Esta estructura genera

un ambiente seguro que permite a los niños experimentar y construir aprendizajes significativos a partir de la interacción con su entorno. En conclusión, los resultados del estudio resaltan la pertinencia de incorporar el juego libre en los currículos de educación inicial, no solo como una estrategia que promueve la autonomía, sino también como una práctica que fortalece la interacción social y el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas. Este antecedente reviste especial relevancia para investigaciones centradas en la autonomía infantil, al consolidar al juego libre como una herramienta pedagógica integral en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la primera infancia.

Delgado (2022) desarrolló un estudio en Sullana, Perú, empleando un diseño cuantitativo de nivel explicativo con enfoque pre-experimental. La investigación consistió en la aplicación de un pretest y postest a una muestra de 20 niños de cuatro años, con el propósito de determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la autonomía infantil. Los resultados evidenciaron que, tras la intervención basada en el juego libre, el 65% de los participantes alcanzaron un nivel óptimo de autonomía, observándose una disminución significativa en los casos con niveles inferiores. La investigación concluyó que el juego libre ejerce un impacto positivo en la autonomía, promoviendo la capacidad de autogestión y la confianza en los niños. Estos hallazgos resultan pertinentes para el presente estudio, que igualmente aborda el juego libre como estrategia para potenciar la autonomía en contextos escolares similares, corroborando su eficacia como medio para fomentar la independencia y el desarrollo de habilidades de autoeficacia en la infancia.

Figuroa y Figuroa (2019) realizaron un estudio orientado a analizar los efectos del juego libre en el desarrollo de la autonomía en niños de cuatro años pertenecientes a la Institución Educativa Privada Santa Ana School, en la ciudad de Chiclayo, Perú. La investigación se enmarcó en un diseño preexperimental y se desarrolló en un contexto educativo, mediante la implementación de un taller denominado “*Yo lo puedo lograr*”,

conformado por 20 actividades lúdicas estructuradas en sectores. La muestra estuvo compuesta por 12 niños, y el objetivo general del estudio fue determinar la eficacia del juego libre en sectores como estrategia para fomentar la autonomía infantil. Los objetivos específicos incluyeron la evaluación del nivel de autonomía antes y después de la intervención, la identificación de los logros alcanzados en el desarrollo de habilidades autónomas, así como la validación de la metodología empleada mediante instrumentos de observación sistemática. Los resultados evidenciaron un incremento significativo en los niveles de autonomía, pasando de un 83 % a un 100 % en la medición posterior al taller. Estos hallazgos subrayan la pertinencia del juego libre en sectores como una estrategia pedagógica eficaz para el fortalecimiento de la autonomía en la primera infancia, y se alinean con investigaciones previas que destacan la influencia positiva del juego en el desarrollo de competencias fundamentales durante esta etapa del desarrollo.

Mora y Sivincha (2020) investigaron la efectividad del juego libre en sectores para el desarrollo de la autonomía en niños de cinco años. Empleando un diseño pre-experimental y con una metodología aplicada, el estudio tuvo como objetivo promover la autonomía infantil mediante la implementación de sesiones de juego libre. La investigación involucró una muestra de 20 niños, quienes fueron evaluados mediante una lista de cotejo validada para medir su nivel de autonomía en dimensiones como “valerse por sí mismos” y “estructuración del conocimiento de sí mismos”. Entre los resultados, se observó que el 90% de los niños lograron un avance significativo en la autonomía tras la intervención con sesiones de juego libre en sectores, lo que evidencia que este tipo de juego puede ser una estrategia eficaz en la educación inicial para fomentar la independencia y la toma de decisiones en los niños. Estos hallazgos son relevantes para la investigación presente, ya que resaltan el impacto positivo del juego libre en el desarrollo de habilidades de autonomía en

contextos educativos públicos y en poblaciones similares, validando así su potencial para mejorar el desarrollo infantil en múltiples dimensiones.

Cecilio et al. (2019) desarrollaron un estudio en la región de Huánuco, Perú, bajo un diseño cuasi-experimental con grupos control y experimental, con el propósito de analizar la eficacia del juego libre en sectores como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la autonomía en niños de cuatro años de edad. La investigación se centró en indicadores clave del desarrollo autónomo, tales como la capacidad para tomar decisiones, la manifestación de comportamientos independientes y el nivel de autoconfianza durante situaciones de juego. Los resultados obtenidos demostraron una influencia positiva del juego libre en sectores sobre dichas dimensiones, evidenciando mejoras significativas en la conducta autónoma de los infantes. La aplicación de la prueba de McNemar arrojó diferencias estadísticamente significativas en los indicadores de autonomía entre el pretest y el postest, lo que valida la efectividad de esta metodología lúdica como medio para promover el desarrollo integral en la etapa de educación inicial. En este sentido, los hallazgos del estudio constituyen un aporte relevante para la presente investigación, al ofrecer evidencia empírica sobre el impacto del juego libre en el desarrollo de habilidades socioemocionales y cognitivas en la primera infancia, consolidándolo como una estrategia pedagógica pertinente en el contexto educativo peruano.

Figuroa (2019) llevó a cabo un estudio orientado a examinar la relevancia del juego libre como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la autonomía en niños de edad preescolar, en la ciudad de Chiclayo, Perú. La investigación se desarrolló bajo un diseño preexperimental y tuvo como población de estudio a doce niños de cuatro años, quienes participaron en la implementación del programa "Yo, lo puedo lograr", el cual se fundamenta en actividades de juego libre organizadas por sectores. El objetivo principal consistió en evaluar el efecto del juego libre en sectores sobre el desarrollo de la autonomía infantil, a

partir de indicadores como la independencia personal y el conocimiento de sí mismo, medidos mediante la aplicación de un pretest y un postest. Los hallazgos revelaron una mejora significativa en los niveles de autonomía tras la intervención, observándose que el 100 % de los participantes evidenció avances sustantivos en dimensiones como el autocuidado, la toma de decisiones y la organización personal. Este antecedente guarda una estrecha relación con el presente estudio, en tanto sustenta empíricamente que el juego libre estructurado constituye una estrategia didáctica eficaz para promover la autonomía en la primera infancia, al propiciar entornos de participación activa, aprendizaje significativo e interacción social.

Bases teórico-científicas

Historia y evolución del juego libre

El juego libre constituye una de las prácticas más antiguas y esenciales en la infancia, siendo objeto de reflexión pedagógica y psicológica desde el siglo XIX hasta la actualidad. A través de la historia, su concepción ha evolucionado desde un enfoque centrado en lo natural y espontáneo hasta visiones más complejas que lo entienden como un espacio de construcción cognitiva, social y cultural.

El origen pedagógico del juego (siglo XIX)

Friedrich Froebel (1782–1852), creador del Kindergarten, fue pionero en reconocer el juego como el núcleo de la educación infantil. Para Froebel, el juego era “la expresión más pura del desarrollo humano en la infancia” (Froebel, 1887), pues permitía al niño manifestar sus capacidades internas y relacionarse con el entorno de manera libre y creativa.

Su propuesta pedagógica incluyó los denominados “dones y ocupaciones”, materiales diseñados para estimular la exploración sensorial, motora y cognitiva. Con ello, sentó las bases de una pedagogía centrada en el niño, donde el juego no se concebía como ocio, sino como medio fundamental para el aprendizaje y la formación moral. Froebel

inauguró así una visión educativa que reconocía la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo integral de los niños, marcando un hito en la historia de la educación preescolar.

El juego como reflejo del desarrollo cognitivo

Jean Piaget (1896–1980), con su teoría del desarrollo cognitivo, brindó una interpretación del juego como un proceso ligado a los mecanismos de asimilación y acomodación. En su obra *La formación del símbolo en el niño* (1962), explicó que el juego constituye un espacio donde el niño integra nuevas experiencias a sus esquemas mentales, ajustándolos progresivamente.

En la etapa preoperacional (2 a 7 años), Piaget otorgó especial relevancia al juego simbólico, en el que los niños representan roles y situaciones ficticias, utilizando objetos o gestos como símbolos. Este tipo de juego les permite experimentar el pensamiento representacional, ejercitar la imaginación y desarrollar la comprensión de la diferencia entre la realidad y la fantasía.

Además, Piaget estableció una evolución del juego: desde el juego de ejercicio en los primeros años, pasando por el juego simbólico, hasta llegar a los juegos de reglas propios de la etapa de las operaciones concretas. Esta progresión evidencia cómo el juego acompaña el crecimiento cognitivo, funcionando como espejo del desarrollo intelectual del niño.

El juego como escenario sociocultural

Lev Vygotsky (1896–1934) otorgó al juego una perspectiva distinta, al considerarlo un espacio sociocultural de aprendizaje. Según su teoría, el juego es una zona de desarrollo próximo, en la que los niños no solo aplican habilidades adquiridas, sino que también acceden a aprendizajes más complejos gracias a la mediación de los pares o adultos (Vygotsky, 1979).

El juego de roles ocupa un lugar central en su planteamiento, ya que, al asumir papeles sociales (“ser maestro”, “ser médico”, “ser madre o padre”), los niños interiorizan

normas, reglas y valores culturales. Este tipo de juego exige negociación, autocontrol y cooperación, aspectos que favorecen tanto la regulación de la conducta como el desarrollo de la conciencia social.

En este sentido, el juego no es solo actividad individual, sino también un laboratorio social, en el que los niños ensayan y aprenden formas de interacción que luego trasladan a la vida real.

Aportes contemporáneos y evolución actual del concepto

En la actualidad, autores como Peter Gray (2013), Brian Sutton-Smith (1997), Jerome Bruner (1997) y María Montessori (1912/2002) han ampliado el entendimiento del juego libre.

- Peter Gray sostiene que el juego libre es un mecanismo natural de aprendizaje, pues permite a los niños desarrollar autonomía, resiliencia y creatividad en un entorno no estructurado.
- Sutton-Smith lo concibe como un fenómeno cultural y narrativo, donde los significados atribuidos al juego varían según contextos históricos y sociales.
- Bruner subraya el papel del juego en la construcción del conocimiento y del lenguaje, al permitir la exploración flexible de reglas y estructuras cognitivas.
- Montessori, aunque no hablaba de “juego libre” como tal, defendía el aprendizaje a través de la actividad autónoma, donde el niño, al elegir libremente su tarea, desarrolla concentración, independencia y autorregulación.

Fundamentos neurocientíficos del juego libre

Juego libre y plasticidad cerebral

La plasticidad cerebral es la capacidad del sistema nervioso para modificar su organización estructural y funcional en respuesta a la experiencia. En la infancia, este proceso es particularmente dinámico, lo que convierte al juego libre en un potente estímulo

para la reorganización neuronal. Los estudios de neurociencia del comportamiento han demostrado que el juego social y espontáneo promueve aumentos en la sinaptogénesis, la densidad dendrítica y la interconexión de circuitos neuronales en áreas relacionadas con la atención, la motivación y la regulación emocional (Siviy, 2016). A la inversa, la privación del juego se ha asociado con deficiencias en el desarrollo de la corteza prefrontal, lo cual limita la capacidad de regulación cognitiva y emocional.

De este modo, el juego libre se consolida como una condición necesaria para el refinamiento de los circuitos cerebrales durante los períodos sensibles de la infancia, contribuyendo a preparar al niño para aprendizajes más complejos.

Juego libre, memoria y consolidación de aprendizajes

El juego libre no solo impacta la arquitectura cerebral, sino que también favorece los procesos de memoria y aprendizaje. Al integrar experiencias multisensoriales — movimiento, interacción social, emociones y simbolización—, el juego activa múltiples sistemas cerebrales de manera simultánea, lo que facilita la codificación profunda de la información.

McEwen (2013) destaca que experiencias cargadas de novedad y motivación intrínseca, como las que ocurren en el juego libre, potencian la plasticidad sináptica de largo plazo (LTP), un mecanismo clave para la consolidación de recuerdos. Asimismo, las vivencias lúdicas, al involucrar emociones positivas, activan el sistema límbico y facilitan la recuperación de la información en situaciones posteriores.

En consecuencia, el juego libre no puede considerarse un “tiempo perdido” frente al aprendizaje formal, sino que constituye una plataforma biológica y psicológica para la consolidación del conocimiento.

Corteza prefrontal, funciones ejecutivas y juego libre

La corteza prefrontal (CPF) es la región encargada de las funciones ejecutivas, que incluyen la inhibición de impulsos, la memoria de trabajo, la planificación y la flexibilidad cognitiva. Estas habilidades son esenciales no solo para el rendimiento escolar, sino también para la adaptación social y emocional en contextos diversos.

Diamond (2013) señala que actividades como la negociación de reglas, la planificación de estrategias y la resolución de problemas —todas características del juego libre, tanto simbólico como de reglas— estimulan la maduración de la CPF. Este proceso contribuye a que los niños aprendan a pensar antes de actuar, a prever consecuencias y a autorregular su comportamiento.

El fortalecimiento de estas funciones ejecutivas a través del juego libre es, por tanto, un requisito para el desarrollo de la autonomía infantil y para la construcción de habilidades necesarias en la vida adulta.

Motivación, exploración y sistemas de recompensa

Desde la perspectiva de la neurociencia cognitiva, el juego libre activa los sistemas dopaminérgicos de recompensa, lo que refuerza la motivación intrínseca por explorar y aprender. Gopnik (2016) plantea que la mente infantil está diseñada para generar hipótesis sobre el mundo, y que el juego constituye el medio natural en el que los niños experimentan estas hipótesis de forma segura.

Durante el juego libre, los niños ponen en práctica un proceso de “ensayo y error” que les permite crear, comprobar y ajustar modelos mentales. Este tipo de exploración abierta estimula la creatividad, la flexibilidad cognitiva y la capacidad de resolver problemas, habilidades que más tarde se trasladan a contextos académicos y sociales.

Juego libre, autorregulación emocional y resiliencia

Además de su impacto cognitivo, el juego libre cumple un papel crucial en el desarrollo socioemocional. La participación en juegos espontáneos permite a los niños

enfrentar emociones como la frustración, la ira o el miedo, y practicar estrategias de regulación en un entorno seguro.

Letourneau et al. (2023) encontraron que la participación en juegos libres y cooperativos se asocia con mejores indicadores de autorregulación emocional y con una mayor capacidad de adaptación frente al estrés. Este proceso de regulación, mediado por la interacción entre la corteza prefrontal y el sistema límbico, constituye la base neurobiológica de la resiliencia.

De esta manera, el juego libre no solo contribuye al aprendizaje y al desarrollo cognitivo, sino que también fortalece la capacidad de los niños para enfrentar la adversidad y superar experiencias negativas, aspecto fundamental para su bienestar a largo plazo.

Teorías de juego libre

Teoría de Peter Gray: Aprendizaje Autodirigido a través del Juego

Gray (2013), en su teoría del aprendizaje autodirigido a través del juego, fundamenta la importancia del juego libre como un elemento esencial para el desarrollo integral de los niños. Según Gray, el juego libre ofrece a los niños la oportunidad de explorar, experimentar y aprender de manera autónoma, lo que es clave para fomentar un aprendizaje activo y significativo. Esta libertad para dirigir su propio juego permite que los niños desarrollen habilidades fundamentales como la resolución de problemas, la creatividad y la autogestión, competencias que son vitales para su desarrollo cognitivo y emocional.

El autor enfatiza que el juego libre no solo promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, sino que también fortalece la autoconfianza y la independencia. Al tomar decisiones y asumir responsabilidades dentro de un entorno seguro, los niños aprenden a gestionar sus acciones y a entender las consecuencias de las mismas, lo que contribuye a su crecimiento personal y social. Gray destaca que la ausencia de intervención adulta directa es crucial, ya que permite que los niños establezcan sus propias reglas y límites,

favoreciendo así un sentido genuino de autonomía. Este proceso de autogestión en el juego libre también fortalece la capacidad de los niños para enfrentar desafíos futuros con resiliencia, ya que aprenden a adaptarse, negociar y resolver conflictos por sí mismos. En este sentido, el enfoque de Gray se alinea con teorías contemporáneas del desarrollo infantil que valoran la importancia de la autodirección y la experiencia práctica para el aprendizaje efectivo y el bienestar emocional.

Teoría de Howard y McInnes: Juego Integral para el Desarrollo Global

Howard y McInnes (2013) fundamentan su análisis en la importancia del juego libre como un componente esencial para el desarrollo integral de los niños, especialmente en lo que respecta a la creatividad y la expresión emocional. Según estos autores, el juego espontáneo ofrece un espacio donde los niños pueden explorar libremente tanto su mundo interior —sus emociones, pensamientos e imaginación— como el mundo exterior, sin las limitaciones impuestas por estructuras rígidas o directrices estrictas. Esta libertad permite que la experiencia educativa se enriquezca, ya que el niño no solo adquiere conocimientos, sino que también desarrolla un pensamiento innovador y flexible, capaz de adaptarse a diferentes contextos y desafíos. Además, subrayan que el juego libre es crucial para el bienestar integral del niño. Este tipo de juego equilibra el aprendizaje con la diversión, lo que favorece una actitud positiva hacia el conocimiento y reduce el estrés asociado a la educación formal. En este proceso, los niños fortalecen su confianza en sí mismos, mejoran sus habilidades motoras y aprenden a autorregular sus emociones, habilidades fundamentales para su desarrollo socioemocional y cognitivo. La autorregulación emocional, en particular, es un aspecto clave que contribuye a la capacidad del niño para manejar frustraciones, establecer relaciones saludables y enfrentar situaciones nuevas con resiliencia. Finalmente, sostienen que la libertad en el juego actúa como un motor para el desarrollo de la autonomía y la autoexpresión. Cuando los niños tienen la oportunidad de

decidir cómo jugar, qué roles asumir y qué reglas seguir, ejercitan su capacidad de tomar decisiones, resolver problemas y expresar su identidad de manera auténtica. Este proceso fomenta la independencia y la iniciativa personal, competencias que son vitales para el crecimiento personal y social a largo plazo.

Teoría de maría Montessori

María Montessori plantea que el juego libre es fundamental para el desarrollo de la autonomía en los niños, ya que les ofrece un ambiente preparado que les permite explorar, elegir y aprender a su propio ritmo, fomentando así su independencia tanto emocional como cognitiva. Según Montessori (1937), la libertad dentro de límites adecuados es esencial para que el niño desarrolle la autogestión y se convierta en un agente activo de su propio aprendizaje, cultivando habilidades prácticas, concentración y responsabilidad.

Este enfoque pedagógico subraya que el juego no es mera recreación, sino un proceso educativo en el que el niño construye su personalidad y autonomía mediante la interacción libre y espontánea con materiales didácticos diseñados específicamente para su etapa de desarrollo. A través de estas experiencias, los niños aprenden a tomar decisiones, resolver problemas y asumir las consecuencias de sus elecciones, fortaleciendo así su capacidad para desenvolverse en contextos cada vez más complejos.

El método Montessori sostiene que la adecuada organización de sectores o ambientes lúdicos facilita que los niños de 4 años desarrollen autonomía y autoestima, elementos clave para su formación integral. En dichos espacios, cada material tiene un propósito definido y está al alcance del niño, lo que le permite elegir de manera independiente aquello que desea trabajar, favoreciendo la autoexploración y el descubrimiento guiado por la curiosidad natural. De esta forma, se promueve el desarrollo de competencias sociales al compartir con sus pares, así como la adquisición de hábitos de orden, autocontrol y responsabilidad.

Además, Montessori resalta que la autonomía no se limita únicamente al ámbito académico, sino que abarca la vida práctica cotidiana. Actividades como vestirse, ordenar sus pertenencias, preparar materiales o colaborar con otros, son oportunidades valiosas para que el niño refuerce su confianza en sí mismo y sienta satisfacción por sus logros. El juego libre, en este sentido, se convierte en un medio para consolidar aprendizajes significativos que perduran en la vida del niño y que lo preparan para afrontar futuros retos de manera autónoma y resiliente.

Aspectos Básicos del Juego Libre en Sectores

Aspecto Temporal

Elkind (2020) señala que el tiempo dedicado al juego libre debe ser suficiente y constante para que los niños puedan desarrollar concentración y creatividad espontánea. Recomienda al menos 60 minutos diarios de juego ininterrumpido, ya que esta regularidad no solo ofrece seguridad emocional, sino que también establece una rutina que facilita la anticipación y preparación emocional para la actividad lúdica. La estructura temporal constante es fundamental para potenciar los beneficios del juego en el desarrollo integral infantil.

Aspecto Espacial

Engel (2019) enfatiza que el espacio destinado al juego debe ser seguro, amplio y organizado en áreas específicas que permitan a los niños explorar libremente diferentes tipos de juego, como el simbólico, el constructivo y el de dramatización. La organización espacial debe favorecer la circulación libre y la interacción con materiales diversos, facilitando la creatividad y la imaginación. Además, resalta que el entorno debe reflejar el contexto cultural de los niños para fortalecer su sentido de pertenencia y motivar su participación activa.

Aspecto Material

Según Pasek & Golinkoff (2021), los materiales para el juego libre deben ser variados, accesibles y culturalmente relevantes, permitiendo a los niños experimentar y simbolizar libremente. Los materiales abiertos, que pueden ser utilizados de múltiples maneras, son esenciales para fomentar la creatividad, la exploración y la resolución de problemas, actuando como mediadores fundamentales en el aprendizaje a través del juego.

Aspecto Social

Basándose en la teoría de Vygotsky, actualizada por Kozulin (2022), la interacción social durante el juego libre es clave para el desarrollo de habilidades socioemocionales. A través del juego, los niños aprenden a negociar roles, compartir y resolver conflictos, lo que les permite regular sus emociones y comprender normas sociales. Este proceso fortalece la empatía y la competencia social, aspectos fundamentales para su desarrollo emocional y social.

Sectores Clave del Juego Libre

El sector de Dramatización: Este sector simula situaciones de la vida cotidiana, donde los niños pueden asumir roles como padres, médicos, profesores, etc. A través de este juego simbólico, los niños desarrollan habilidades importantes como la empatía, el lenguaje y la resolución de conflictos. Los estudios sugieren que los niños que participan en juegos de roles tienen una mayor capacidad para comprender las emociones de los demás y desarrollar relaciones más saludables con sus pares (Ministerio de Educación, 2009).

Sector de Construcción: En este sector, los niños utilizan bloques, ladrillos y otros materiales de construcción para crear estructuras. Este tipo de actividad promueve el desarrollo del razonamiento lógico y la creatividad. Los niños aprenden conceptos matemáticos básicos como la simetría, el equilibrio y la proporción mientras participan en actividades prácticas. Además, este sector también fomenta la resolución de problemas, ya que los niños deben decidir cómo construir sus estructuras para que sean estables (Silva, 2004).

Sector de Arte: Este sector está diseñado para fomentar la expresión creativa. Aquí, los niños pueden dibujar, pintar, esculpir o realizar manualidades. El juego libre en este sector permite a los niños experimentar con colores, formas y texturas, lo que estimula su capacidad para crear y expresar ideas de manera visual. Además, las actividades artísticas tienen un impacto positivo en el desarrollo emocional, ya que los niños pueden expresar sus sentimientos y emociones a través de sus creaciones (Chóez, 2024).

Sector de Lectura: Este sector proporciona un espacio donde los niños pueden explorar el mundo de los libros de manera autónoma. La lectura en la infancia es fundamental para el desarrollo del lenguaje, y el acceso a una amplia variedad de libros durante el juego libre permite a los niños mejorar su vocabulario y comprensión. Además, el sector de lectura promueve la atención sostenida y la memoria, ya que los niños deben concentrarse en el contenido del libro y recordar detalles importantes de las historias que leen (Ministerio de Educación, 2009).

Sector de Juegos Motores: En este sector, los niños participan en actividades físicas como saltar, correr, trepar o jugar con pelotas. Estas actividades no solo son importantes para el desarrollo físico, sino también para el desarrollo cognitivo. Los estudios muestran que la actividad física regular en la infancia está relacionada con una mejor concentración, memoria y capacidad de resolución de problemas. El sector de juegos motores también promueve la cooperación y la interacción social, ya que los niños a menudo juegan en equipo o por turnos (Ministerio de Educación, 2009)

Autonomía en la infancia

La autonomía infantil ha sido abordada desde distintas perspectivas pedagógicas y psicológicas. Piaget (1932) la entiende como la capacidad del niño para regirse por normas internas y construir criterios propios a través de la interacción con su entorno. Montessori (1937), por su parte, concibe la autonomía como un proceso de autoeducación, donde el niño

desarrolla independencia a través de experiencias libres y materiales adecuados. Erikson (1950) incorpora la autonomía en su teoría del desarrollo psicosocial, señalando que en la primera infancia los niños atraviesan la etapa “autonomía vs. vergüenza y duda”, en la que consolidan la confianza en sus capacidades para actuar. En el ámbito hispano, Coll y Palacios (1990) destacan que la autonomía implica la progresiva capacidad de tomar decisiones, autorregular la conducta y responsabilizarse de las acciones. Finalmente, el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2016) define la autonomía como una competencia fundamental, entendida como la capacidad del niño para actuar con independencia, seguridad y responsabilidad en diferentes contextos de interacción.

Autonomía personal y social

La literatura distingue entre la autonomía personal, centrada en el cuidado de sí mismo, la toma de decisiones individuales y la autorregulación emocional, y la autonomía social, vinculada con la capacidad de interactuar, cooperar y participar en la vida colectiva. Según Palacios, Marchesi y Coll (1990), ambas dimensiones se desarrollan de manera complementaria, ya que la independencia personal se convierte en la base para la participación social. En esta misma línea, Montessori (1949) subrayó que la verdadera libertad del niño no consiste en la ausencia de límites, sino en la posibilidad de actuar en armonía consigo mismo y con los demás, construyendo gradualmente responsabilidad y respeto mutuo.

Factores que favorecen la autonomía

Diversos estudios coinciden en que la autonomía se fortalece en función de múltiples factores. La familia constituye el primer espacio de aprendizaje: Erikson (1950) indica que un entorno de confianza y apoyo parental favorece la exploración independiente, mientras que actitudes de sobreprotección pueden inhibir el desarrollo autónomo. En el ámbito escolar, el rol del docente es esencial; para Coll y Palacios (1990), el educador debe ser un

mediador que ofrezca oportunidades de elección, fomente la toma de decisiones y brinde materiales adecuados para el aprendizaje activo. Asimismo, Montessori (1937) planteó que la organización del ambiente y la disponibilidad de materiales favorecen el desarrollo de la independencia, siempre que se otorgue al niño tiempo suficiente para explorar y actuar por sí mismo.

Evaluación de la autonomía infantil

La evaluación de la autonomía en la primera infancia exige herramientas que permitan observar procesos de desarrollo en contextos reales. Coll y Palacios (1990) destacan que las técnicas de observación directa, como las guías de observación, resultan válidas y confiables porque permiten registrar las conductas autónomas en situaciones naturales de juego, interacción y trabajo. En el ámbito peruano, el MINEDU (2016) recomienda la observación como principal técnica de evaluación en la educación inicial, por ser respetuosa con el ritmo de los niños y reflejar la diversidad de experiencias en el aula. Investigaciones latinoamericanas (UNESCO, 2019) respaldan este enfoque, señalando que la observación sistemática es clave para identificar los avances en independencia personal, autorregulación y convivencia.

Relación entre juego libre y autonomía

El juego libre constituye un espacio privilegiado para el desarrollo de la autonomía. Gray (2013) subraya que la libertad de elección en el juego fomenta la autorregulación, la resolución de conflictos y la capacidad de tomar decisiones sin la constante intervención adulta. Howard y McInnes (2013) añaden que en contextos de juego espontáneo los niños ejercitan su independencia cognitiva y social, aprendiendo a negociar reglas y roles. Montessori (1937) también defendió que la actividad lúdica, cuando se realiza en ambientes preparados, permite que el niño se conduzca por sí mismo, fortaleciendo su autodisciplina. Más recientemente, Elkind (2020) resalta que el juego libre promueve la resiliencia y la

seguridad personal, pues brinda al niño oportunidades para afrontar retos y superar dificultades de manera autónoma.

Autonomía y el Currículo Nacional de Educación Básica

El Currículo Nacional del Perú (MINEDU, 2016) reconoce la autonomía como un eje transversal, articulado en diversas competencias. Entre ellas destacan: “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, que promueve el control del propio cuerpo; “Convive y participa democráticamente”, vinculada a la autonomía social y a la capacidad de tomar decisiones colectivas; y “Se comunica oralmente en su lengua materna”, que refuerza la independencia en la expresión de ideas. Los sectores de juego, propuestos como metodología central en educación inicial, responden directamente a estas competencias, ya que permiten a los niños elegir actividades, organizar sus acciones, regular sus emociones y participar activamente en interacciones grupales, consolidando así su autonomía personal y social (MINEDU, 2016; UNESCO, 2019).

Rol del docente en el fomento de la autonomía

El papel del docente resulta decisivo para que los niños desarrollen autonomía. Según estudios recientes, los maestros que adoptan estilos de enseñanza que apoyan la autonomía del niño favorecen el desarrollo de la iniciativa, la autorregulación y la decisión independiente de los niños.

- Por ejemplo, la investigación de (Devjak et al., 2021) encontró que “en lo que respecta a favorecer la autonomía de los niños en el jardín de infancia ... los maestros ofrecen a los niños elección, tienen en cuenta sus sentimientos y perspectivas, y les proporcionan retroalimentación racional”.
- Así mismo, en un contexto más amplio, la revisión de Barrable (2025) señala que el apoyo a la autonomía debe considerarse como una necesidad psicológica básica en

los niños, y que los docentes pueden promoverla mediante estrategias como estructuras claras, elección y espacios de riesgo controlado.

Autonomía y contexto sociocultural

La autonomía no se desarrolla en un vacío: está fuertemente influenciada por el entorno sociocultural, la familia, la escuela y la comunidad. Este enfoque permite que el marco teórico sea más rico, reconociendo las condiciones locales que favorecen o limitan la autonomía infantil.

- Por ejemplo, (Linkiewich et al., 2021) muestra que el comportamiento de los padres (guía positiva, control negativo, capacidad de respuesta) se relaciona con las conductas autónomas de los niños.
- Del mismo modo, (Barrable, 2025) señala que apoyar la autonomía entre los 2 y 3 años tiene efectos positivos en la autorregulación, la función ejecutiva y la socialización, y que los entornos emergentes (casa + escuela) son clave.
- También, el artículo (Ke et al., 2023) sostiene que incluso en niños muy pequeños se observa una “autonomía mínima” (minimal autonomy) y que las condiciones sociales y culturales (incluyendo formas de intervención/paternalismo) condicionan su desarrollo.

Indicadores del desarrollo de la autonomía en la educación inicial

El desarrollo de la autonomía en la infancia puede observarse a través de conductas y comportamientos visibles en el niño durante su participación en actividades cotidianas y situaciones de juego. Estos indicadores permiten identificar en qué medida el niño es capaz de tomar decisiones, organizar sus acciones, autorregular su conducta y asumir responsabilidades, aspectos fundamentales para la construcción de la autonomía personal y social. En educación inicial, la autonomía se manifiesta progresivamente, siendo el juego

libre uno de los contextos más significativos para su expresión, ya que brinda oportunidades para actuar sin una dirección constante del adulto.

De acuerdo con el Early Childhood Technical Assistance Center (ECTA, 2021), un entorno educativo que favorece la autonomía debe permitir que los niños elijan actividades de acuerdo con sus intereses, tomen decisiones dentro del juego y utilicen materiales de manera independiente. Esto implica que el docente no dirige paso a paso la acción, sino que ofrece un ambiente estructurado que posibilita la exploración libre y la autoorganización del niño. Así, se considera un indicador de autonomía la capacidad del niño para seleccionar un sector de juego, decidir cómo utilizar los objetos disponibles y sostener la actividad por un tiempo sin necesidad de intervención constante del adulto.

Por otro lado, Masterson (2021) sostiene que la autonomía se refleja también en la capacidad del niño para autorregular su conducta, lo cual incluye seguir acuerdos colectivos, esperar turnos, resolver conflictos pequeños y persistir en una tarea incluso si presenta dificultades. Estos comportamientos son observables especialmente durante actividades grupales en sectores, donde los niños negocian roles, establecen reglas y gestionan sus propias interacciones. Cuando los niños logran coordinar estas acciones, demuestran avances en la autonomía social, lo que fortalece su autoestima y sentido de competencia.

Asimismo, los indicadores de autonomía en niños de 4 años pueden asociarse con acciones de cuidado personal y responsabilidad sobre los materiales. Por ejemplo, ECTA (2021) menciona como indicadores el hecho de que el niño pueda recoger y organizar los objetos después del juego, reconocer sus pertenencias y cuidar los materiales colectivos. Estas acciones reflejan una comprensión de la responsabilidad individual y grupal, elementos esenciales para la construcción de una autonomía basada en la convivencia.

Puedes proponer indicadores para niños de 4 años en tu tesis, tales como:

- El niño elige libremente el rincón de juego y los materiales sin intervención del docente.
- El niño formula una propuesta de juego libre y la lleva a cabo con mínimo apoyo.
- El niño resuelve pequeños conflictos de juego sin ayuda constante del adulto.
- El niño recoge sus materiales después del juego y se responsabiliza de su propio orden.
- El niño participa en la definición de reglas del juego libre. Estos indicadores los puedes adaptar al contexto de juego libre en la institución educativa que estás estudiando.

Relación entre autonomía, juego y aprendizaje significativo

La autonomía infantil tiene una relación estrecha con el juego libre y el aprendizaje significativo, pues al tener capacidad de elección, autorregulación y exploración, el niño se implica más profundamente en su aprendizaje.

- Por ejemplo, en (Barrable, 2025) se indica que el apoyo a la autonomía favorece la función ejecutiva, la motivación intrínseca y la socialización; estos elementos son clave para que el juego libre se convierta en aprendizaje significativo.
- En el estudio (Wang, 2019) se destaca que la autonomía es uno de los motivadores centrales de la creatividad infantil, lo que sugiere que en contextos de juego libre (donde la creatividad se expresa) la autonomía potencia el aprendizaje.
- También, la guía (Brightwheel blog, 2025) afirma que permitir al niño opciones y responsabilidad contribuye a que su aprendizaje sea más profundo porque entiende que sus elecciones tienen consecuencias.

Teorías de la autonomía

Teoría de Knowles del Aprendizaje Autodirigido (Autonomía)

Knowles (1975) es reconocido como el principal referente en la teoría del aprendizaje autodirigido, que sostiene que el aprendizaje efectivo en adultos se basa en la capacidad del propio individuo para tomar la iniciativa y responsabilidad sobre su proceso educativo. Según Knowles, el aprendizaje autodirigido implica que el aprendiz diagnostique sus necesidades, formule objetivos claros, identifique recursos apropiados, seleccione estrategias de aprendizaje y evalúe los resultados obtenidos, todo ello de manera autónoma. Este enfoque parte del supuesto de que los adultos tienen un autoconcepto de ser responsables de sus propias decisiones y prefieren controlar su aprendizaje, lo que los motiva intrínsecamente y facilita la adquisición de conocimientos relevantes para su vida personal y profesional. También señala que el aprendizaje autodirigido se caracteriza por su orientación práctica y contextualizada, donde el aprendiz utiliza su experiencia previa como recurso fundamental para construir nuevos conocimientos.

Teoría de Dieck del Modelo de Aprendizaje Autorregulado (Autonomía)

El aprendizaje autorregulado es un modelo que explica la autonomía desde la capacidad del estudiante para planificar, monitorear y evaluar su propio proceso de aprendizaje mediante estrategias cognitivas, metacognitivas y motivacionales (Dieck, 2020). A diferencia del aprendizaje autodirigido, que enfatiza la iniciativa global del aprendiz, el aprendizaje autorregulado se centra en los mecanismos internos y externos que permiten al estudiante controlar sus procesos cognitivos y emocionales para alcanzar metas educativas específicas.

Este modelo incluye fases como la planificación de actividades, el control de la atención y la motivación, la supervisión del progreso y la autoevaluación, que permiten

ajustar estrategias para mejorar el aprendizaje (Dieck, 2020). La autorregulación es clave para desarrollar la autonomía, ya que dota al estudiante de herramientas para adaptarse a diferentes contextos y desafíos, favoreciendo la autoeficacia y la perseverancia. En la práctica educativa, fomentar el aprendizaje autorregulado implica enseñar a los estudiantes a ser conscientes de sus procesos internos.

Autonomía y Resiliencia en la Infancia

La autonomía en la infancia está estrechamente vinculada al desarrollo de la resiliencia, ya que ambos conceptos promueven la capacidad del niño para enfrentar situaciones adversas y adaptarse a cambios. Según Chávez Chillpa y Mañacassa Yupanqui (2023), la resiliencia permite al niño aprender de sus experiencias y desarrollar una actitud positiva hacia los desafíos, lo cual refuerza su sentido de competencia y autoeficacia. En este sentido, la autonomía y la resiliencia se complementan, ya que el niño autónomo es más capaz de enfrentar dificultades y superar obstáculos sin depender de la ayuda constante de un adulto.

Definición de términos:

JUEGO LIBRE

Estrada y Choque (2023) definen el juego libre como una actividad espontánea y autoorganizada que los niños realizan sin la intervención directa de adultos. Este tipo de juego permite a los niños explorar su entorno, experimentar nuevas ideas y expresar emociones, contribuyendo al desarrollo integral de sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

Sectores:

El término "sectores" se refiere a áreas específicas dentro de un espacio, como una ciudad o local, que son utilizadas para realizar actividades determinadas (Real Academia

Española, citada en Ministerio de Educación, 2009).

Sector construcción

El sector construcción se refiere a la actividad dedicada a la edificación y montaje de estructuras físicas, tales como viviendas, puentes y edificios. Implica la planificación, elección de materiales y la aplicación de técnicas específicas para la creación de espacios habitables y funcionales. Según Lefebvre (1991), la construcción va más allá de lo técnico y responde a la transformación social y espacial, adaptando el ambiente a las necesidades humanas. En la actualidad, conceptos de sostenibilidad que promueven el uso de materiales amigables con el medio ambiente y un diseño ecológico son primordialmente impulsados por autores como McDonough (2002).

Sector hogar

Este sector contempla las actividades relacionadas con el cuidado y mantenimiento de la vida doméstica, incluyendo la organización del espacio, la preparación de alimentos y el bienestar emocional de sus integrantes. Desde una perspectiva sociológica, Bourdieu (1979) sostiene que el hogar es un espacio donde se reproducen hábitos, valores y relaciones sociales que fortalecen la identidad individual y colectiva. Complementariamente, Kaplan y Kaplan (1989) enfatizan la función del hogar como refugio esencial que promueve el bienestar psicológico y emocional.

Sector lectura

El sector lectura promueve la adquisición y desarrollo de habilidades como la comprensión lectora, el pensamiento crítico y la ampliación del vocabulario. Vygotsky (1978) destaca la lectura como herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo mediante procesos de aprendizaje social. Rosenblatt (1994) propone la teoría de la "lectura como transacción", en la que el significado se construye en la interacción dinámica entre el

lector y el texto. Espacios adecuados para la lectura deben facilitar la concentración y el disfrute, elementos cruciales para el aprendizaje efectivo.

Sector juegos tranquilos

Este sector agrupa actividades lúdicas que demandan concentración, paciencia y reflexión, como juegos de mesa, rompecabezas o actividades artísticas. Piaget (1951) resalta el rol del juego en el desarrollo cognitivo temprano, mientras que Vygotsky (1978) lo considera un medio esencial para el aprendizaje social y emocional. Estos juegos contribuyen significativamente al desarrollo de habilidades metacognitivas como la resolución de problemas, la atención sostenida y el autocontrol, además de fomentar ambientes sociales calmados y colaborativos.

AUTONOMÍA

Nassr (2017) conceptualiza la autonomía como un proceso que inicia en los primeros años de vida y se desarrolla gradualmente. En este contexto, se observa que los niños de 4 años presentan un grado significativo de dependencia, mostrando limitada iniciativa para abordar y resolver problemas sencillos propios de su edad.

La relación consigo mismo

Según Montalvo R. (2023), el desarrollo de una persona comienza con la realización de actividades básicas en la infancia, que son fundamentales para la construcción de su autonomía personal y una imagen positiva de sí mismo. Estos procesos le permiten al niño generar conexiones significativas tanto consigo mismo como con los demás. La personalidad, la confianza y la iniciativa de los niños dependen de las interacciones sociales y la cooperación, las cuales facilitan el desarrollo de habilidades de afrontamiento y la capacidad de tomar decisiones basadas en sus propias normas y preferencias para satisfacer sus necesidades. En este sentido, la moralidad, la responsabilidad y la cognición son

componentes esenciales para lograr la autonomía personal, ya que permiten una socialización adecuada.

La relación con los demás

Según Montalvo R. (2023), el desarrollo de la autonomía en los niños también se basa en su capacidad para relacionarse con los demás. A través de las interacciones sociales, los niños comienzan a construir normas morales sobre el bien y el mal, reflexionando sobre sus preferencias, creencias y deseos. Este proceso les permite replantear sus valores y construir un sentido ético, jerarquizando sus valores e integrando normas sociales que les permiten desarrollarse de manera autónoma.



PARTE II

MARCO METODOLÓGICO

2.1 Hipótesis de la investigación

2.1.1. Hipótesis general

El juego libre en sectores influye positivamente en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años en la I.E. N° 204 Cusco, 2025

2.1.2. Hipótesis específicas

1. El juego libre en sectores influye positivamente en sectores en la relación consigo mismo en los niños de 4 años en la I.E. N° 204 Cusco, 2025

2. El juego libre en sectores influye positivamente en sectores en la relación con los demás en niños de 4 años en la I.E. N° 204, 2025

2.3 Variables de la investigación.

2.1.3. Variable independiente:

2.1.4. El juego en sectores

El juego en sectores es una estrategia pedagógica que organiza el espacio en áreas específicas (como dramatización, construcción o juegos simbólicos), promoviendo la creatividad, la autonomía y la interacción social. Según Leyva (2013), el juego libre facilita que los niños tomen decisiones, resuelvan problemas y gestionen sus relaciones sin la constante guía adulta. Al ofrecer variedad de experiencias, el juego en sectores estimula el desarrollo integral en un entorno estructurado pero flexible.

2.1.5. Variable dependiente: Autonomía

La autonomía es la capacidad de actuar de manera autodirigida, tomar decisiones propias y participar activamente en el entorno. Ryan y Deci (2020), desde la teoría de la autodeterminación, la reconocen como una necesidad psicológica básica que impulsa la motivación y el aprendizaje significativo. En la infancia, fomentar la autonomía implica

brindar espacios para elegir, explorar y actuar con independencia, fortaleciendo la confianza, la autoeficacia y el desarrollo personal.

2.2. Método de investigación

El método de investigación elegido para este estudio es el método hipotético-deductivo, el cual se caracteriza por formular hipótesis específicas a partir de una teoría general, que posteriormente se someten a prueba mediante observación o experimentación. Este método permite establecer relaciones de causa y efecto, validando o refutando las hipótesis en función de los resultados obtenidos. Según Popper (2002), el método hipotético-deductivo es clave para desarrollar conocimiento científico de manera sistemática, ya que posibilita realizar inferencias basadas en datos objetivos. En este sentido, el estudio sobre el juego libre en sectores y su influencia en la autonomía en niños de cinco años adopta este enfoque para formular y verificar hipótesis que fundamenten las observaciones de campo y sus resultados.



2.2.1. Operacionalización de variables

Tabla 1. Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Talleres
Variable independiente: El juego libre en sectores	El juego es una actividad espontánea y autoorganizada que los niños realizan sin la intervención directa de un adulto. Les permite explorar, experimentar y expresar sus emociones e ideas libremente. Este tipo de juego fomenta la creatividad, la autonomía y el desarrollo cognitivo, ya que los niños eligen sus propias acciones y deciden cómo interactuar con su	En el taller de juego libre en sectores, se fomenta el desarrollo cognitivo de los niños a través de actividades de juego espontáneo y autoorganizado, sin intervención directa del adulto. A través de este enfoque, se pretende que los niños exploren, experimenten y expresen sus emociones e ideas de manera libre, lo cual contribuye al desarrollo autónomo al permitirles tomar decisiones y gestionar sus propias acciones en	<p>Sector construcción: Área dedicada a la creación y montaje de estructuras físicas, incluyendo la planificación, uso de materiales y técnicas para edificar edificios, puentes y otras obras civiles.</p> <p>Sector hogar: Espacio relacionado con las actividades y tareas domésticas, abarcando el cuidado personal, la organización del espacio, y el bienestar dentro del entorno familiar.</p>	<p>- Frecuencia de la actividad de juego libre dentro de la rutina diaria.</p> <p>- Observación de la movilidad y exploración libre en el espacio de juego.</p> <p>- Uso de materiales específicos para actividades de juego simbólico.</p> <p>- Roles asumidos en juegos de dramatización o</p>	<p>Elige tu espacio: Taller de toma de decisiones en el área de Construcción</p> <p>Materiales a la mano: Selección y uso en el rincón de Pintura</p> <p>Normas del juego: Creando reglas en el sector de Lectura</p> <p>Pidiendo ayuda: Estrategias para alcanzar objetos en el área de Hogar</p> <p>Autonomía en el aseo: Taller práctico en el espacio de Biblioteca</p> <p>Abriendo mi lonchera: Solicitar apoyo en el momento de la merienda</p> <p>Mi objeto favorito: Elección y cuidado en el taller de Construcción</p>

	entorno y con otros niños (Estrada y Choque, 2023).	interacción con su entorno y con otros niños.	<p>Sector lectura: Zona destinada a fomentar el hábito de la lectura y la comprensión lectora, promoviendo el desarrollo del vocabulario, la concentración y el pensamiento crítico a través de diferentes tipos de textos.</p> <p>Sector juegos tranquilos: Área diseñada para actividades recreativas que requieren calma y concentración, como juegos de mesa, rompecabezas, y otros que estimulan la reflexión y la paciencia.</p>	construcción colaborativa.	<p>Manos limpias, juego seguro: Autonomía en el lavado de manos en Pintura</p> <p>Juguetes en orden: Guardado responsable en el área de Hogar</p> <p>Colaborando con el adulto: Ayuda para vestirse en el espacio de Biblioteca</p> <p>Mi mochila organizada: Guardar prendas y objetos personales</p> <p>Expresando emociones: Manejo de conflictos en el taller de Lectura</p> <p>Compartiendo y jugando: Selección y uso de objetos en Construcción</p> <p>Resolviendo conflictos sin violencia: Taller de convivencia en Pintura</p> <p>Turnos y escucha activa: Comunicación en el área de Biblioteca</p>
--	---	---	--	----------------------------	--

					<p>Agradecer y abrazar: Reconociendo el apoyo recibido en Hogar</p> <p>Integración y juego en grupo: Compartiendo en el sector de Lectura</p>
<p>Variable dependiente: Autonomía</p>	<p>La autonomía en el contexto educativo es la capacidad que desarrolla el niño para tomar decisiones responsables y actuar de manera independiente, asumiendo las consecuencias de sus acciones. Esta habilidad, esencial en la educación inicial, no solo promueve la</p>	<p>En el taller, se busca promover el desarrollo integral de la autonomía en los niños, entendido como la capacidad para tomar decisiones responsables y actuar de manera independiente, asumiendo las consecuencias de sus acciones. Este enfoque de autonomía abarca</p>	<p>Relación consigo mismo: La relación consigo mismo se refiere al vínculo, percepción y actitud que una persona tiene hacia su propia identidad, emociones, pensamientos y acciones. Implica el autoconocimiento, la autoaceptación y el diálogo interno, aspectos fundamentales para el desarrollo personal y la autonomía.</p>	<p>Identifica y comprende sus propios sentimientos.</p> <p>Expresa sus emociones de manera adecuada ante situaciones conflictivas.</p> <p>Solicita ayuda cuando lo</p>	<p>Escoge en qué lugar quiere jugar.</p> <p>Escoge los materiales con los que quiere jugar.</p> <p>Establece normas de juego según su criterio.</p> <p>Pide ayuda para alcanzar objetos que están fuera de su alcance.</p> <p>Requiere ayuda de un adulto para su aseo.</p> <p>Solicita apoyo de un adulto para abrir el táper de su lonchera.</p> <p>Elije con que objeto va a jugar.</p> <p>Se lava las manos sola(o).</p>

	<p>independencia en la toma de decisiones, sino que también abarca la habilidad de reconocer y regular las emociones, gestionar el propio comportamiento y fomentar el pensamiento crítico, contribuyendo al desarrollo integral y preparando para una participación activa y consciente en la vida en sociedad (Rodríguez, 2021).</p>	<p>aspectos conductuales, emocionales y cognitivos, que son esenciales para que los niños adquieran herramientas necesarias para desenvolverse de manera consciente y participativa en la sociedad.</p>	<p style="text-align: center;">Relación con los demás:</p> <p>La relación con los demás corresponde a la manera en que una persona interactúa, se comunica y establece vínculos con otras personas en su entorno social, familiar, académico o laboral. Incluye habilidades como la empatía, el respeto, la cooperación y la resolución de conflictos.</p>	<p>necesita, reconociendo sus límites.</p> <p>Espera su turno y respeta las opiniones de los demás durante la interacción.</p> <p>Se integra y coopera con sus compañeros en actividades grupales.</p>	<p>Guarda sus juguetes después de usarlo.</p> <p>Colabora con el adulto cuando le está colocando un polo.</p> <p>Guarda sus prendas de vestir en su mochila.</p> <p>Expresa cómo se siente ante un conflicto</p> <p>Selecciona los objetos de su preferencia para jugar.</p> <p>Reacciona sin golpear a sus compañeros ante alguna situación de conflicto.</p> <p>Espera su turno para expresar sus ideas.</p> <p>Escucha la opinión de sus compañeros durante el juego.</p> <p>Dice: gracias cuando recibe ayuda.</p> <p>Da un abrazo a la persona que le brinda apoyo.</p> <p>Se integra fácilmente al grupo.</p>
--	--	---	---	--	---

2.2.2. Enfoque de investigación

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, el cual se caracterizó por la recolección y análisis de datos numéricos que permitieron obtener conclusiones basadas en evidencia objetiva. Este enfoque permitió la identificación de patrones y la realización de comparaciones mediante procedimientos estadísticos, lo que facilitó una interpretación precisa de los resultados (Hernández, Fernández & Baptista, 2014). En este sentido, se buscó evaluar de forma objetiva y sistemática la influencia del juego libre en sectores sobre el desarrollo de la autonomía en los niños, garantizando la validez y confiabilidad del análisis realizado.

La codificación de los datos se efectuó a partir de la escala ordinal de tres niveles aplicada en la guía de observación: “Inicio”, “Proceso” y “Logrado”. Cada categoría fue traducida en valores numéricos (1, 2 y 3 respectivamente), lo que permitió convertir la información cualitativa de las conductas observadas en datos cuantificables para su análisis estadístico. De este modo, fue posible comparar los resultados obtenidos en el pretest y el posttest, evaluando los cambios en las dimensiones de autonomía personal y social.

La observación sistemática se llevó a cabo durante sesiones diarias de juego libre en sectores, con una duración aproximada de 60 minutos cada una, siguiendo los parámetros temporales de la investigación de referencia. Se aplicó la técnica de observación estructurada no participante, que permitió registrar de manera objetiva las conductas de los niños sin alterar sus dinámicas naturales de interacción. El instrumento consistió en una guía de observación con 20 ítems distribuidos en las dimensiones “Consigo mismo” y “Con los demás”, lo que aseguró un análisis detallado de las competencias vinculadas a la autonomía.

2.2.3. Tipo de investigación.

Este estudio corresponde a una investigación aplicada, ya que busca solucionar un problema específico y generar conocimientos prácticos que contribuyan al desarrollo

educativo de los niños. La investigación aplicada, según Bisquerra (2012), tiene como objetivo implementar conocimiento científico en situaciones reales, permitiendo que los resultados se traduzcan en prácticas o políticas. Así, este estudio se orienta a observar cómo el juego libre puede mejorar la autonomía infantil, para que los educadores y padres puedan utilizar estrategias basadas en estos hallazgos en contextos educativos similares.

2.2.4. Alcances o nivel de investigación.

La investigación es de nivel descriptivo-explicativo, ya que busca no solo describir detalladamente el fenómeno estudiado, la relación entre el juego libre en sectores y el desarrollo de la autonomía en niños de cinco años; sino también explicar cómo y por qué este tipo de juego influye en el desarrollo de la autonomía infantil. El nivel descriptivo permite observar y detallar las características y manifestaciones del juego libre en sectores, mientras que el nivel explicativo profundiza en los mecanismos y factores que subyacen en esta relación, proporcionando una comprensión más completa de cómo el juego libre contribuye al desarrollo de habilidades autónomas en los niños. Este enfoque descriptivo-explicativo es adecuado cuando se busca una caracterización precisa de un fenómeno y, al mismo tiempo, una explicación que identifique causas y efectos dentro del contexto de estudio (Ruiz-Olabuénaga, 2016).

2.2.5. Diseño de investigación.

El diseño experimental utilizado en este estudio es del subtipo pre-experimental, el cual se caracteriza por aplicar una intervención y observar los efectos en un solo grupo de estudio, sin la presencia de un grupo de control (Campbell & Stanley, 2015). El diseño pre-experimental con pretest y posttest es apropiado cuando se desea realizar una evaluación preliminar de la efectividad de una intervención sin la inclusión de un grupo de control (Campbell & Stanley, 2015). En este estudio, la intervención es la implementación del juego libre en sectores para fomentar la autonomía en los niños de cinco años. Se aplicará una

evaluación inicial (pretest) para medir el nivel de autonomía de los niños antes de la intervención y una evaluación final (postest) tras la implementación del juego libre, lo cual permitirá observar los cambios en las dimensiones de autonomía (conductual, emocional y cognitiva) como resultado del juego libre estructurado.

Diseño preexperimental con preprueba-posprueba:

G O₁ X O₂

- ✓ G: Representa al Grupo de sujetos (participantes) que se somete al experimento. Al ser un diseño preexperimental, es un único grupo.
- ✓ O₁ : Representa la Preprueba (u observación 1). Es la medición inicial que se realiza al grupo G sobre la variable dependiente antes de la aplicación del tratamiento o estímulo.
- ✓ X: Representa el Tratamiento, Estímulo o Variable Independiente que se introduce. Es la manipulación o intervención experimental que se aplica al grupo.
- ✓ O₂: Representa la Posprueba (u observación 2). Es la medición que se realiza al grupo G sobre la variable dependiente después de la aplicación del tratamiento X.

2.3. Población y muestra del estudio.

2.3.1. Población.

la población de la investigación está conformada por los niños de tres años de la institución educativa seleccionada, específicamente los grupos de 4 años B "CHASKA" y 4 años A "INTI," quienes participan en actividades de juego libre en sectores. Esta población

total de 53 niños representa el universo de estudio en el contexto de la investigación sobre el desarrollo de la autonomía infantil a través del juego libre.

A continuación, se presenta una tabla que especifica la población en cada grupo:

Tabla 2. Población de estudio

Grupo	Nombre del Aula	Número de Niños
4 años B	CHASKA	26
4 años A	INTI	27
Total	53	

2.3.2. Muestra.

La población de la investigación se determina mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, enfocándose en los niños de tres años del aula "INTI" de la institución educativa seleccionada. Este grupo, compuesto por 27 niños, ha sido elegido debido a su accesibilidad y pertinencia para los objetivos de la investigación, lo que permite un análisis específico de la relación entre el juego libre en sectores y el desarrollo de la autonomía en niños de tres años. La elección de un muestreo por conveniencia facilita la recolección de datos en un entorno conocido y controlado, optimizando los recursos disponibles para el estudio.

Tabla 3. Muestra de estudio

Grupo	Numero de Niñas	Número de Niños	Total
4 años A	17	10	27

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La presente investigación implementó un sistema de recolección de datos basado en la observación directa estructurada, metodología que sigue los lineamientos establecidos en estudios previos sobre el desarrollo de la autonomía infantil mediante el juego libre en

sectores (Achuy Bermudez, 2022). Esta técnica demostró ser efectiva para evaluar sistemáticamente las manifestaciones conductuales de autonomía en sus dos dimensiones fundamentales: la relación consigo mismo y la relación con los demás. La elección metodológica se sustenta en su capacidad para registrar comportamientos espontáneos en el contexto natural del aula, coincidiendo con las recomendaciones pedagógicas para la primera infancia (MINEDU, 2009, citado por Achuy Bermudez, 2022)

2.4.1. Técnica de recolección de datos

La observación sistemática se llevó a cabo durante sesiones diarias de juego libre en sectores, con una duración aproximada de 60 minutos cada una, en concordancia con los parámetros temporales establecidos en la investigación de referencia. Para este fin se aplicó la técnica de observación estructurada no participante, la cual permitió registrar de manera objetiva las conductas de los niños sin alterar las dinámicas naturales de interacción. Tal como señalan los fundamentos teóricos del estudio base, esta aproximación metodológica resultó adecuada para evaluar procesos de desarrollo infantil, ya que respetó la libertad de los niños para decidir cómo emplear los materiales disponibles, propiciando manifestaciones auténticas de autonomía (Achuy Bermúdez, 2022).

El instrumento principal consistió en una guía de observación compuesta por 20 ítems distribuidos equitativamente en las dos dimensiones de análisis. En la dimensión “Consigno mismo” se evaluaron competencias relacionadas con la toma de decisiones autónomas, el cuidado personal y la organización de materiales. En la dimensión “Con los demás” se observaron las interacciones sociales, la expresión de preferencias y las habilidades de colaboración. Cada ítem fue valorado mediante una escala ordinal de tres niveles (Inicio, Proceso y Logrado), con su respectiva ponderación numérica, siguiendo el modelo de instrumentación propuesto en el estudio de referencia.

2.10 Instrumento de recolección de datos

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

Tabla 4. Instrumento de evaluación

N° DE ITEM	AUTONOMIA	Lograd	Proces	Inicio
		o (3)	o (2)	(1)
EN RELACION CONSIGO MISMO				
1	Escoge en qué lugar quiere jugar.			
2	Escoge los materiales con los que quiere jugar.			
3	Establece normas de juego según su criterio.			
4	Pide ayuda para alcanzar objetos que están fuera de su alcance.			
5	Requiere ayuda de un adulto para su aseo.			
6	Solicita apoyo de un adulto para abrir el táper de su lonchera.			
7	Elije con que objeto va a jugar.			
8	Se lava las manos sola(o).			
9	Guarda sus juguetes después de usarlo.			
10	Colabora con el adulto cuando le está colocando un polo.			
11	Guarda sus prendas de vestir en su mochila.			
OBSERVACIONES				
EN RELACIÓN CON LOS DEMÁS				
12	Expresa cómo se siente ante un conflicto			
13	Selecciona los objetos de su preferencia para jugar.			
14	Reacciona sin golpear a sus compañeros ante alguna situación de conflicto.			
15	Espera su turno para expresar sus ideas.			
16	Escucha la opinión de sus compañeros durante el juego.			
17	Dice: gracias cuando recibe ayuda.			
18	Da un abrazo a la persona que le brinda apoyo.			
19	Se integra fácilmente al grupo.			
20	Juega y comparte objetos con sus compañeros.			
OBSERVACIONES				

LEYENDA:

Logrado: 3

En proceso: 2

En inicio: 1

VALORACIÓN:

Logrado: (48-60)

En proceso: (34-47)

En inicio: (20)

Se utilizó como técnica la observación y como instrumento la guía de observación, la cual fue construida con indicadores de autonomía en relación consigo mismo y en relación con los demás, permitiendo identificar si los niños se encuentran en nivel de inicio, proceso o logrado respecto al desarrollo de su autonomía” (Achuy Bermúdez, 2024, p. 41).

La autonomía infantil es un aspecto central del desarrollo y ha sido estudiada por diversos autores. Jean Piaget (1975) explica que los niños atraviesan un proceso que va desde la heteronomía, en la que dependen de normas externas, hacia la autonomía, donde construyen y aceptan sus propias reglas. Este planteamiento resulta clave para comprender cómo los niños empiezan a tomar decisiones en actividades cotidianas, como elegir materiales, organizar juegos o resolver conflictos.

Por su parte, Lev Vygotsky (1979) sostiene que la autonomía se desarrolla en la interacción social, especialmente con el apoyo de los adultos a través de la zona de desarrollo próximo. En este sentido, pedir ayuda, respetar turnos y escuchar a los compañeros son manifestaciones de una autonomía en construcción que surge en la convivencia.

María Montessori (1964) aporta una visión práctica, al destacar que el niño debe aprender a “hacerlo por sí mismo”. Su propuesta educativa enfatiza la independencia en el cuidado personal, la elección de materiales y la organización del propio entorno, promoviendo así la confianza y la autorregulación.

Desde otra perspectiva, Coll, Marchesi y Palacios (1990) plantean que la autonomía personal y social son componentes fundamentales del desarrollo integral en la escuela. Para ellos, fomentar la autonomía implica favorecer tanto la capacidad de tomar decisiones individuales como la de interactuar y convivir con los demás.

Finalmente, el Ministerio de Educación del Perú (2016), a través del Currículo Nacional de Educación Básica, reconoce la autonomía como una competencia esencial para la formación integral del estudiante. En él se establecen aprendizajes relacionados con

desenvolverse de manera autónoma en actividades motrices y con convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común, lo que otorga sustento normativo a la evaluación de la autonomía en el ámbito educativo..

2.5. Validación y confiabilidad de los instrumentos

2.5.1. Validez

El proceso de validación por juicio de expertos replicó el protocolo metodológico descrito en la investigación base (Achuy Bermudez, 2022). Tres especialistas en educación inicial con distintos niveles de formación académica evaluaron la pertinencia de los ítems mediante el análisis de cuatro criterios fundamentales: relación con la variable principal, coherencia dimensional, claridad semántica y adecuación de las opciones de respuesta. Los resultados, consistentes con los hallazgos reportados en el estudio original, confirmaron la validez de contenido del instrumento para evaluar las dimensiones propuestas de autonomía infantil.

2.5.2. Confiabilidad

El análisis de confiabilidad se realizó mediante una aplicación piloto que siguió los procedimientos establecidos en la investigación de referencia. El cálculo del coeficiente Alpha de Cronbach arrojó un valor 0.7 que, de acuerdo con los estándares psicométricos citados en el estudio base, se considera aceptable para instrumentos de observación en contextos educativos. Este resultado corrobora la consistencia interna del instrumento y su capacidad para producir mediciones estables de los constructos evaluados, validando así su uso en la investigación (Achuy Bermudez, 2022).

Ficha Técnica del Instrumento

Nombre del instrumento:

Guía de observación para evaluar la autonomía

Autoras:

Achuy Bermudez, María Jose Cristina

Objetivo:

Diseñar la propuesta de taller de juego libre en los sectores para favorecer el nivel de la autonomía en niños de 4 años del C.E.E. Rafael Narváez Cadenillas, Trujillo- 2022.

Forma de aplicación:

Individual.

Tiempo estimado de aplicación:

De 30 a 40 minutos por niño.

Dimensiones que mide:

1. Relación consigo mismo
2. Relación con los demás

Confiabilidad:

La confiabilidad fue calculada mediante el coeficiente de Alfa de Cronbach, obteniéndose un valor de 0.7 lo que refleja una alta consistencia interna.

Puntuación:

Las respuestas se califican con las puntuaciones:

- 1: Inicio
- 2: En proceso
- 3: Logrado

2.6. Técnicas de procesamiento de datos

Para el análisis de los datos, se implementará un enfoque cuantitativo basado en el estudio de Sánchez y Reyes (2015), el cual comprenderá tres etapas fundamentales. En primer lugar, se organizarán y sistematizarán los datos recolectados mediante matrices de codificación, lo que permitirá una adecuada preparación para el análisis estadístico. Este proceso incluirá la depuración de la información y la identificación de posibles valores atípicos.

Posteriormente, se aplicarán técnicas de estadística descriptiva para analizar el comportamiento de las variables. Se calcularán medidas de tendencia central (media, mediana) y dispersión (desviación estándar, rango intercuartílico), así como distribuciones de frecuencia para las variables categóricas. Este análisis permitirá caracterizar de manera

detallada los resultados obtenidos en las diferentes dimensiones evaluadas. Se emplearán pruebas de estadística inferencial para contrastar las hipótesis planteadas. Se utilizarán pruebas paramétricas (t de Student para muestras independientes, ANOVA unidireccional) y no paramétricas (U de Mann-Whitney, prueba de Wilcoxon), según el cumplimiento de los supuestos de normalidad y homocedasticidad. Los análisis se realizarán con el software estadístico SPSS versión 25, garantizando precisión en los resultados. Adicionalmente, se calcularán medidas de tamaño del efecto (d de Cohen) para determinar la magnitud de las diferencias encontradas.

2.7. Aspectos éticos

En el desarrollo de la presente investigación se priorizó el cumplimiento de los principios éticos que rigen la investigación con seres humanos. En primer lugar, se solicitó el consentimiento informado de los padres y tutores de los niños participantes, quienes fueron informados de los objetivos, procedimientos y beneficios del estudio. Este proceso garantizó que la participación fuera voluntaria y respetuosa con los derechos de los participantes.

Asimismo, se aseguró la confidencialidad y el anonimato de la información recolectada, protegiendo los datos personales de los niños y sus familias en todas las etapas del estudio. Las observaciones realizadas se limitaron a los indicadores establecidos en el instrumento, evitando cualquier juicio subjetivo o intervención que pudiera afectar el bienestar de los niños.

El estudio fue diseñado y ejecutado con el propósito de contribuir al desarrollo educativo de los niños, respetando sus derechos y dignidad en todo momento, de acuerdo con las normativas éticas nacionales e internacionales aplicables.

RESULTADOS

Prueba de normalidad

En la presente investigación de tipo preexperimental, se aplicaron pruebas de normalidad a los datos obtenidos en los momentos **pretest** y **postest**, con el fin de determinar el estadígrafo adecuado para analizar los cambios ocurridos tras la intervención.

Tabla 5. Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
pre	,172	26	,047	,911	26	,027
post	,151	26	,132	,950	26	,232

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se emplearon dos pruebas estadísticas de normalidad: Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk, siendo esta última más recomendable cuando el tamaño de la muestra es inferior a 50 participantes, como en este caso ($n = 26$). Los resultados mostraron que en el momento pretest, el valor de significación ($p = 0.027$) fue inferior al nivel de confianza habitual ($\alpha = 0.05$), lo que indica que los datos no se distribuyen normalmente. En cambio, en el momento postest, el valor de p fue de 0.232, lo que sugiere que los datos sí presentan una distribución normal.

Dado que una de las dos mediciones no cumple con el supuesto de normalidad, se descarta el uso de pruebas paramétricas como la t de Student para muestras relacionadas. Por tanto, el estadígrafo más adecuado para comparar los resultados antes y después de la intervención es la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, que es una técnica no paramétrica apropiada para muestras relacionadas cuando no se cumple el supuesto de normalidad.

Esta prueba permitirá determinar si existieron diferencias estadísticamente significativas entre el pretest y el postest, atendiendo a la naturaleza de los datos y al diseño de la investigación.

Determinar la influencia del juego en sectores en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años en la I.E. N° 204 Cusco, 2025.

Para determinar la influencia del juego en sectores en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años de la I.E. N.º 204 del Cusco durante el año 2025, se aplicó la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon. Esta prueba no paramétrica fue seleccionada debido a que los datos del pretest no presentaron una distribución normal, como lo reveló la prueba de Shapiro-Wilk.

OBJETIVO GENERAL

Tabla 6. Estadístico General

Baremos	Pre tes		Post test	
	frecuencia	%	frecuencia	%
Logrado	0	0%	22	85%
En Proceso	10	38%	4	15%
Inicio	16	62%	0	0%
TOTAL	26	100%	26	100%

Fuente: Elaboración propia

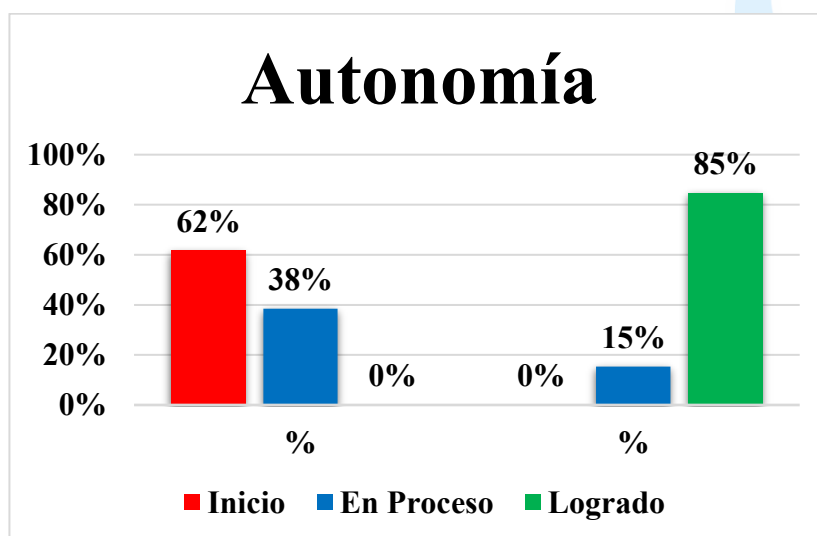


Figura 1. Gráfico general Autonomía

Interpretación: El análisis de los resultados muestra una mejora significativa en el desempeño de los participantes después de la intervención o el proceso de aprendizaje.

En el pre-test, la mayoría de los estudiantes (62%) se encontraban en el nivel "Inicio", lo que indica que tenían un conocimiento mínimo o nulo sobre el tema evaluado. Un 38% estaba en el nivel "En Proceso", lo que sugiere que algunos mostraban un avance parcial pero aún no alcanzaban el dominio esperado. Ningún estudiante (0%) logró el nivel "Logrado" en esta etapa inicial.

Sin embargo, en el post-test, se observa un cambio notable: el 85% de los participantes alcanzó el nivel "Logrado", demostrando un dominio adecuado de los contenidos. Solo un 15% permaneció en "En Proceso", y ningún estudiante (0%) quedó en el nivel "Inicio".

Estos resultados indican que la intervención fue efectiva, permitiendo que la gran mayoría de los estudiantes superara las expectativas iniciales. La reducción a cero en el nivel "Inicio" y el alto porcentaje en "Logrado" reflejan un avance significativo en el aprendizaje.

Validación de Hipótesis General

Tabla 7. Prueba de hipótesis General

Estadísticos de prueba ^a	
	post - pre
Z	-4,460 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

El análisis comparativo entre las puntuaciones del pretest y postest mostró un valor de $Z = -4.460$, con un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$. Este resultado indica que existe una diferencia estadísticamente significativa entre las mediciones antes y después de la intervención basada en el juego en sectores.

La dirección negativa del estadístico Z sugiere que las puntuaciones del posttest fueron mayores en comparación con las del pretest, lo que se traduce en una mejora significativa en los niveles de autonomía de los niños tras la aplicación de la estrategia pedagógica.

En conclusión, los resultados permiten afirmar que el juego en sectores tuvo una influencia positiva y significativa en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años de la institución educativa estudiada.

Objetivos específicos

Determinar la influencia del juego en sectores en el desarrollo en relación consigo mismo en niños de 4 años en la I.E. N° 204 Cusco, 2025.

Para cumplir con el objetivo específico de determinar la influencia del juego en sectores en el desarrollo en relación consigo mismo en niños de 4 años de la I.E. N.° 204 del Cusco durante el año 2025, se aplicó la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon. Esta prueba no paramétrica es apropiada para muestras relacionadas cuando no se cumple el supuesto de normalidad en alguna de las mediciones, como fue el caso del presente estudio.

Dimensión 1

Tabla 8 Dimensión 1

Baremos	Pre tes		Post test	
	frecuencia	%	frecuencia	%
Logrado	0	0%	22	85%
En Proceso	6	23%	4	15%
Inicio	20	77%	0	0%
TOTAL	26	100%	26	100%

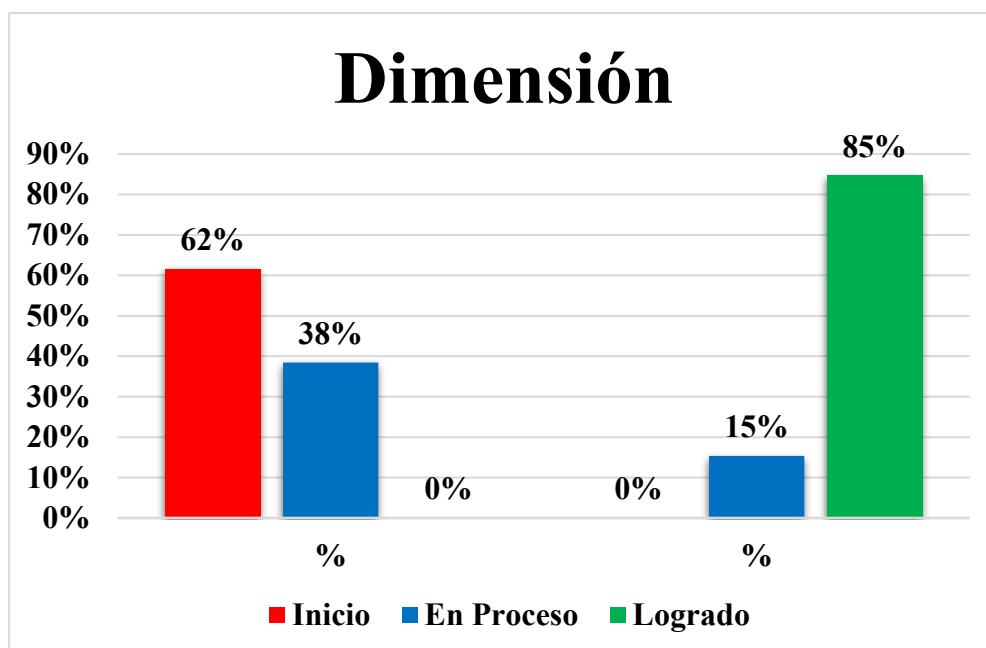


Figura 2. Gráfico dimensión 1 Consigo mismo

Interpretación: Los resultados evidencian un claro progreso en el aprendizaje de los estudiantes tras la intervención educativa. En la evaluación inicial, la situación mostraba importantes desafíos, pues ningún estudiante había alcanzado el nivel de logro esperado. La gran mayoría (77%) se ubicaba en el nivel inicial, demostrando un conocimiento básico o nulo sobre los contenidos evaluados, mientras que solo el 23% mostraba un desempeño parcial que los situaba en proceso de aprendizaje.

Después de la intervención, los cambios fueron notables y positivos. El 85% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro, lo que significa que desarrollaron las competencias esperadas de manera satisfactoria. El porcentaje restante (15%) mostró avances significativos, ubicándose en el nivel de proceso, y lo más destacable es que ningún estudiante permaneció en el nivel inicial. Esta evolución demuestra que las estrategias implementadas tuvieron un impacto directo en la mejora de los aprendizajes.

Estos resultados permiten concluir que la intervención educativa cumplió con su objetivo principal. La reducción del nivel inicial desde un 77% hasta desaparecer por

completo, junto con el incremento sustancial de estudiantes en el nivel de logro, confirman la efectividad del trabajo realizado. Sin embargo, el pequeño porcentaje que aún no alcanza el nivel esperado sugiere la necesidad de reforzar estrategias diferenciadas para estos casos, asegurando que todos los estudiantes logren los aprendizajes previstos. La experiencia obtenida servirá como base para futuras intervenciones, optimizando cada vez más los procesos educativos.

Validación de hipótesis Específica 1

Tabla 9. Prueba de hipótesis Dimensión 1

Estadísticos de prueba ^a	
	post - pre
Z	-4,464 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

El análisis arrojó un estadístico $Z = -4.464$, con un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$. Este resultado evidencia una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes del pretest y del posttest, luego de la implementación de la estrategia pedagógica basada en el juego en sectores.

La dirección negativa del valor Z indica que la mayoría de los puntajes del posttest fueron superiores a los del pretest, lo cual sugiere una mejora significativa en el desarrollo en relación consigo mismo en los niños evaluados. En otras palabras, se observa un avance notable en aspectos como la identidad, la autoestima y el reconocimiento de sí mismos, que forman parte de esta dimensión del desarrollo infantil.

En conclusión, se puede afirmar que el juego en sectores tuvo una influencia positiva y significativa en el desarrollo en relación consigo mismo en los niños de 4 años de la I.E. N.º 204, logrando fortalecer su autonomía y percepción personal.

Objetivo específico 2

Determinar la influencia del juego en sectores en el desarrollo en relación con los demás en niños de 4 años en la I.E. N° 204 Cusco, 2025.

Para atender el objetivo específico de determinar la influencia del juego en sectores en el desarrollo en relación con los demás en niños de 4 años de la I.E. N.° 204 del Cusco durante el año 2025, se aplicó la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, una técnica estadística no paramétrica adecuada para comparar mediciones relacionadas cuando no se cumple el supuesto de normalidad.

Dimensión 2

Tabla 10. Dimensión 2

Baremos	Pre tes		Post test	
	frecuencia	%	frecuencia	%
Logrado	0	0%	22	85%
En Proceso	6	23%	4	15%
Inicio	20	77%	0	0%
TOTAL	26	100%	26	100%

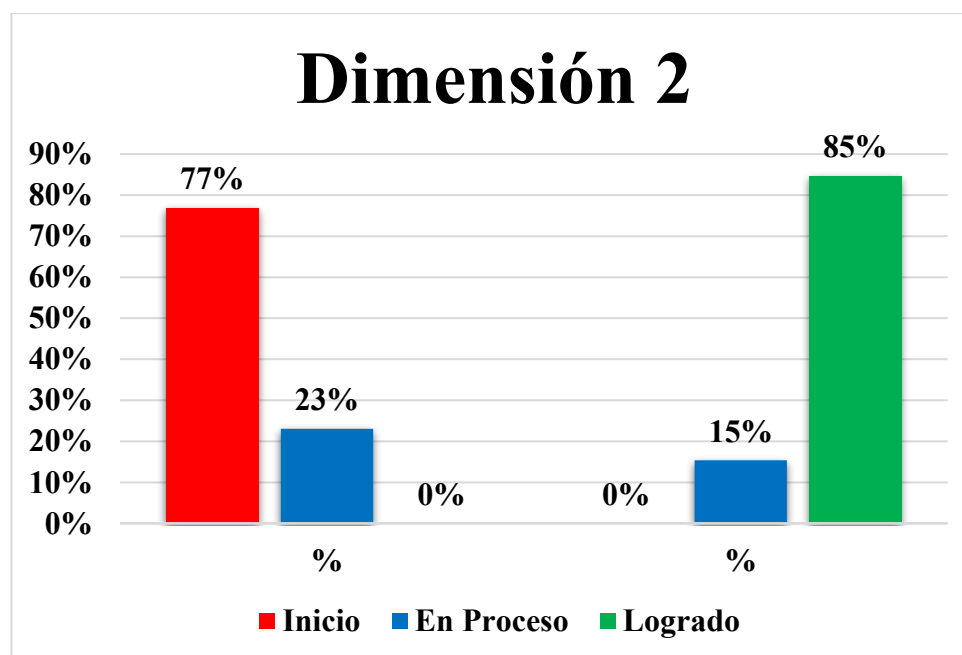


Figura 3. Gráfico dimensión en relación con los demás

Interpretación: El análisis comparativo entre el pre-test y post-test revela una mejora significativa en el rendimiento académico de los estudiantes tras la intervención educativa. Inicialmente, ningún estudiante (0%) alcanzó el nivel "Logrado", el 23% (6 estudiantes) se ubicó en "En Proceso" y la mayoría (77%, 20 estudiantes) estaba en "Inicio", demostrando un conocimiento limitado. Sin embargo, después de la intervención, el 85% (22 estudiantes) logró el nivel esperado, solo el 15% (4 estudiantes) permaneció en proceso y ningún estudiante quedó en el nivel inicial, evidenciando la efectividad de las estrategias implementadas. Estos resultados no solo confirman el impacto positivo de la metodología aplicada, sino que también destacan la necesidad de reforzar el aprendizaje en ese 15% restante para garantizar que todos los estudiantes alcancen los objetivos planteados.

Validación de hipótesis Específica 2

Tabla 11. Prueba de hipótesis Dimensión 2

Estadísticos de prueba ^a	
	post - pre
Z	-4,464 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

El análisis de los datos reveló un valor de $Z = -4.464$, con una significancia bilateral de $p = 0.000$, lo cual indica que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los resultados del pretest y del postest tras la intervención pedagógica.

El signo negativo del estadístico Z señala que los puntajes del postest fueron superiores a los del pretest, lo que refleja una mejora notable en el desarrollo en relación con los demás. Esta dimensión incluye habilidades sociales como la cooperación, el respeto, la empatía y la capacidad para interactuar positivamente con sus pares.

En consecuencia, se concluye que la implementación del juego en sectores tuvo una influencia positiva y significativa en el desarrollo de las habilidades sociales y de convivencia en los niños de 4 años de la institución educativa evaluada.



DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El presente estudio tuvo como propósito central determinar la influencia del juego libre en sectores en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años de la I.E. N.º 204 Cusco, 2025. Tras la aplicación de la intervención pedagógica basada en sesiones de juego libre, los resultados obtenidos mediante la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon evidenciaron diferencias altamente significativas entre el pretest y el postest ($Z = -4.460$, $p = 0.000$). Este hallazgo permitió confirmar de manera estadística y objetiva la hipótesis general, que postulaba que la implementación del juego libre en sectores contribuye al fortalecimiento de la autonomía infantil. En términos prácticos, los niños mostraron un progreso sustancial en la capacidad de tomar decisiones independientes, en la autogestión de sus actividades y en la resolución autónoma de pequeñas dificultades cotidianas dentro del aula. Estos cambios no fueron superficiales, sino consistentes y medibles en el tiempo, lo cual evidencia que el juego libre es un recurso pedagógico con un impacto directo y positivo en el desarrollo integral de la autonomía. Estos resultados se sostienen en la perspectiva de Ortiz y Quijote (2022) y Delgado (2022), quienes identificaron el juego libre como un facilitador de aprendizajes significativos y como un motor de la independencia en la primera infancia.

En relación con el primer objetivo específico, que planteaba evaluar la influencia del juego en sectores en la autonomía en relación consigo mismo, los análisis estadísticos confirmaron una mejora significativa en indicadores como el autocuidado, la organización personal, la autoconfianza y la capacidad de elección ($Z = -4.464$, $p = 0.000$). De manera explícita, se constató que los niños lograron mostrar mayor seguridad personal al enfrentarse a actividades nuevas, incrementar su autoestima al ser capaces de tomar decisiones y sostenerlas sin dependencia inmediata del adulto, así como desarrollar un mayor sentido de responsabilidad evidenciado en la organización de los materiales utilizados en cada sector. Estos avances reflejan lo señalado por Gray (2013), quien argumenta que el juego libre

potencia la autodirección, la toma de decisiones y la autogestión. Asimismo, los resultados guardan coherencia con Figueroa y Figueroa (2019), quienes documentaron que el juego libre, al dar espacio a la exploración individual, fortalece la identidad personal y el autoconocimiento en la primera infancia.

Respecto al segundo objetivo específico, que se centró en analizar la influencia del juego en sectores en el desarrollo de la autonomía en relación con los demás, los resultados revelaron también diferencias significativas entre las mediciones iniciales y finales ($Z = -4.464$, $p = 0.000$), confirmando la segunda hipótesis específica. La evidencia mostró que los niños mejoraron en sus habilidades de cooperación, en la resolución de conflictos y en la capacidad de expresar empatía, reconociendo las emociones y necesidades de sus compañeros durante las dinámicas de grupo. Estos logros son consistentes con las teorías de Howard y McInnes (2013), quienes sostienen que el juego libre potencia la interacción social y el desarrollo socioemocional al brindar un entorno donde los niños negocian significados y construyen reglas compartidas. Del mismo modo, los resultados se encuentran en línea con el estudio de Calloapaza et al. (2024), que evidenció que la implementación de sectores de juego fortaleció las relaciones interpersonales y la capacidad de asumir distintos roles sociales en niños de edad preescolar.



CONCLUSIONES

El presente estudio permitió confirmar que el juego libre en sectores constituye una estrategia pedagógica altamente efectiva para favorecer el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años de la I.E. N.º 204 – Cusco, 2025. A través de la aplicación de sesiones estructuradas bajo esta metodología activa y participativa, se observaron avances significativos en la capacidad de los niños para tomar decisiones, resolver problemas cotidianos y asumir responsabilidades acordes a su edad, logros que se evidencian en la mejora estadísticamente significativa de la autonomía general medida mediante la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon ($Z = -4.460$; $p = 0.000$). Este hallazgo demuestra que la propuesta pedagógica implementada no solo responde directamente al objetivo de la investigación, sino que también confirma la hipótesis planteada, aportando evidencia empírica sólida sobre la validez del juego libre como herramienta de aprendizaje en la educación inicial.

En relación con la discusión teórica, los resultados se alinean con lo señalado por autores como Yunga (2023) y Herrera (2021), quienes sostienen que el juego libre constituye un medio privilegiado para estimular la autonomía, la iniciativa personal y la confianza en las capacidades propias. Asimismo, se verifican los postulados de Vygotsky, quien sostiene que la interacción social en un entorno lúdico promueve la construcción de aprendizajes significativos y la autorregulación. De este modo, se confirma que el juego libre no debe ser entendido únicamente como una actividad recreativa, sino como un espacio integral de construcción de aprendizajes socioemocionales, cognitivos y sociales que favorecen el desarrollo pleno de los niños y que contribuyen a cimentar las bases de su independencia futura.

En el ámbito del desarrollo personal (Dimensión 1: Consigo mismo), los resultados fueron contundentes. En el pretest, la mayoría de los niños (77%) se encontraba en el nivel

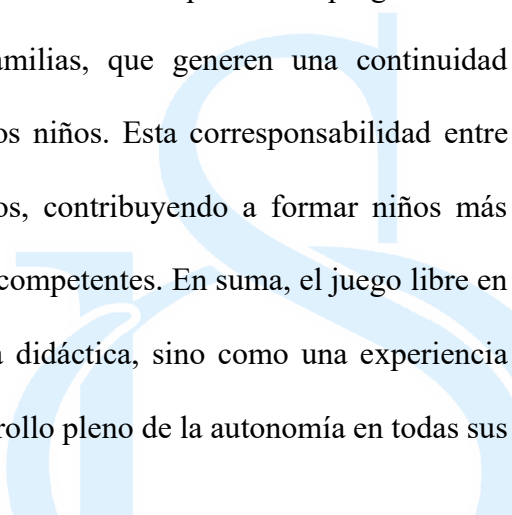
inicio y un 23% en proceso, sin alcanzar el nivel logrado. Luego de la intervención, el panorama cambió radicalmente: en el postest, un 85% alcanzó el nivel logrado, mientras que el 15% restante se mantuvo en proceso, desapareciendo completamente el nivel inicial. La prueba de Wilcoxon corroboró este avance con un valor de $Z = -4.464$ y $p = 0.000$, lo que demuestra que el juego libre favoreció significativamente la autoestima, la autoconfianza, la toma de decisiones personales y la capacidad de autocuidado. La posibilidad de explorar libremente, cometer errores y volver a intentar en un ambiente seguro se reveló como un factor decisivo para fortalecer la perseverancia, la tolerancia a la frustración y la resiliencia. Estos resultados coinciden con la literatura revisada, la cual señala al juego como un factor esencial en la construcción de la identidad y en la preparación emocional del niño para afrontar con mayor seguridad los desafíos de la vida escolar y social.

Por otro lado, en el plano de las relaciones interpersonales (Dimensión 2: Con los demás), los cambios observados fueron igualmente significativos. En el pretest, el 77% de los niños se encontraba en nivel inicio y el 23% en proceso, sin alcanzar el nivel logrado. Posteriormente, tras la implementación del programa de juego libre, en el postest se observó que el 85% alcanzó el nivel logrado y el 15% quedó en proceso, eliminándose el nivel inicial. Esta mejora fue confirmada mediante la prueba de Wilcoxon ($Z = -4.464$; $p = 0.000$), lo que demuestra un progreso estadísticamente relevante. Dichos resultados reflejan que el juego libre en sectores fomentó de manera notable la cooperación, la empatía, la capacidad de compartir, la negociación de roles y la resolución pacífica de conflictos, fortaleciendo la autonomía social de los niños. Estos hallazgos se relacionan con la teoría de Piaget, quien plantea que durante la etapa preoperacional el juego simbólico y la interacción entre pares son decisivos para la formación de la conciencia social y moral. En este sentido, se evidencia que la autonomía no solo se expresa en la dimensión individual, sino también en la capacidad

de los niños para regular colectivamente la convivencia, llegar a acuerdos y respetar normas en beneficio del grupo.

Desde una perspectiva pedagógica, los resultados de esta investigación resaltan la necesidad de revalorizar el juego libre como un componente esencial dentro del currículo de educación inicial. Su impacto demostrado sobre la autonomía exige una planificación intencionada que contemple ambientes adecuados, seguros y equipados con materiales diversos y versátiles que estimulen la creatividad, así como tiempos prolongados que permitan un juego profundo y sostenido. Asimismo, el rol docente debe centrarse en actuar como facilitador y observador estratégico, brindando orientación solo cuando sea estrictamente necesario, de modo que la espontaneidad y la libertad de las dinámicas infantiles no se vean limitadas.

Finalmente, se evidenció la importancia de promover una articulación entre la institución educativa y las familias. Los aprendizajes logrados en la escuela a través del juego libre deben reforzarse en el hogar, siempre que los padres y madres reconozcan el valor pedagógico de esta práctica. Para ello, se recomienda implementar programas de capacitación y sensibilización dirigidos a las familias, que generen una continuidad educativa y fortalezcan el desarrollo integral de los niños. Esta corresponsabilidad entre escuela y hogar amplifica los beneficios obtenidos, contribuyendo a formar niños más autónomos, seguros, independientes y socialmente competentes. En suma, el juego libre en sectores no solo se configura como una estrategia didáctica, sino como una experiencia formativa integral que sienta las bases para el desarrollo pleno de la autonomía en todas sus dimensiones: general, personal y social.



RECOMENDACIONES

Para la Institución Educativa se recomienda diseñar y mantener espacios físicos adecuados para cada sector de juego (hogar, construcción, lectura y juego libre), asegurando que cuenten con materiales seguros, diversos y culturalmente pertinentes. Es fundamental incluir esta metodología en el proyecto curricular institucional y destinar partidas presupuestales específicas para la actualización periódica de los recursos lúdicos. La institución debería establecer alianzas con otras escuelas para intercambiar experiencias y organizar capacitaciones docentes trimestrales sobre estrategias de juego libre.

Con relación a los directivos de las instituciones educativas se sugiere gestionar los recursos necesarios para enriquecer continuamente los ambientes de juego y promover horarios flexibles que garanticen al menos 60 minutos diarios de juego libre estructurado. Es importante organizar reuniones periódicas con el equipo docente para evaluar los avances y sistematizar las buenas prácticas observadas. El director deberá fomentar una cultura institucional que valore el juego como herramienta fundamental para el aprendizaje, integrando este enfoque en todos los aspectos de la gestión escolar.

Para los docentes se recomienda que deben asumir un rol de facilitadores, observando cuidadosamente las interacciones de los niños mientras evitan intervenciones innecesarias que limiten la autonomía. Se recomienda diseñar "provocaciones pedagógicas" en cada sector, rotar los materiales periódicamente y mantener registros sistemáticos del desarrollo de las habilidades autónomas. Los docentes deben crear un equilibrio entre ofrecer seguridad y permitir riesgos calculados que desafíen a los niños a resolver problemas por sí mismos.

Las familias pueden apoyar este proceso estableciendo pequeños sectores de juego en casa con materiales simples como cajas, telas o utensilios domésticos seguros. Se sugiere participar activamente en los talleres escolares sobre juego libre y respetar tiempos diarios

de juego no estructurado, reduciendo la dependencia de actividades dirigidas o pantallas. Los padres deben practicar la observación sin intervención inmediata, permitiendo que los niños exploren, cometan errores y encuentren sus propias soluciones durante el juego.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abanto Perez, R. A., & Reyes Reyes, G. M. (2022). El juego libre y el desarrollo de la autonomía en niños de educación inicial del distrito de Comas, 2022. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/128350/Abanto_PRA-Reyes_RGM-SD.pdf?sequence=1
- Abanto, R. A., & Reyes, G. M. (2022). El juego libre y el desarrollo de la autonomía en niños de educación inicial del distrito de Comas, 2022. Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/128350/Abanto_PRA-Reyes_RGM-SD.pdf?sequence=1
- Alvarez Ortiz, M. I., Botero Pineda, S., Diaz Varela, K. J., Montoya David, L. M., Uribe Giraldo, M. C., & Villegas Oquendo, K. (2020). La función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil. Recuperado de <https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/handle/tdea/1189/Juego%20Simbolico.pdf?sequence=1>
- American Psychological Association. (2017). Ethical principles of psychologists and code of conduct. <https://www.apa.org/ethics/code>
- Araujo, J. G. L., Potosi, A. E. P., Aguayo, Y. C. B., & Aguayo, N. J. L. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. Universidad Ciencia y tecnología, 1(1), 97-106. Recuperado de <https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/download/321/576>
- Bálsamo Estévez, M. G. (2022). Teoría psicogenética de Jean Piaget: Aportes para comprender al niño de hoy que será el adulto del mañana. Recuperado de <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/13496/1/teor%C3%ADa-psicogen%C3%A9tica-jean-piaget.pdf>
- Barrable, A. (2025). *Children's autonomy – Why and how to support it in Early Years settings*. University of Dundee. Recuperado de <https://www.teachearlyyears.com/learning-and-development/view/how-to-support-autonomy-in-early-childhood-settings-and-why-you-should>
- Bernal-Ruiz, F., Rodríguez-Vera, M., & Ortega, A. (2020). Estimulación de las funciones ejecutivas y su influencia en el rendimiento académico en escolares de primero básico. Interdisciplinaria. Recuperado de <http://www.scielo.org.ar/pdf/interd/v37n1/1668-7027-Interd-37-01-00012.pdf>

- Bisquerra, R. (2012). Metodología de la investigación educativa. Madrid: La Muralla.
https://www.academia.edu/38170554/METODOLOG%C3%8DA_DE_LA_INVESTIGACI%C3%93N_EDUCATIVA_RAFAEL_BISQUERRA_pdf
- Bohórquez, A. R. V., & Ortiz, J. J. A. (2020). La interactividad de las herramientas tecnológicas en el desarrollo del pensamiento lógico en educación básica secundaria. Revista de Ciencias de la Comunicación e Información, 1-17. Recuperado de <https://www.revistaccinformacion.net/index.php/rcci/article/download/83/94>
- Bulla Ibagón, M. J. (2021). Lúdica aplicada en actividades multinivel para la diversificación de la enseñanza del inglés. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Calloapaza Chino, R. V., Castillo Patiño, R., & Fajardo Gallardo, K. N. (2024). El juego libre en sectores y su influencia en el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas del nivel inicial. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
<https://repositorio.its.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14360/95/10.%20Archivo%20digital%20del%20Trabajo%20de%20Investigaci%C3%B3n%20%28PDF%29%20%2832%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (2015). Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social y psicológica. Madrid: Morata.
<https://knowledgesociety.usal.es/sites/default/files/campbell-stanley-disec3b1os-experimentales-y-cuasiexperimentales-en-la-investigaci3b3n-social.pdf>
- Carriel Fernández, E. S., & Posligua Vera, E. L. (2023). Desarrollo de los procesos de atención en niños y niñas con discapacidad intelectual de la Escuela de Educación Especial 3 de Diciembre, del cantón Vinces, año 2023. Recuperado de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/14515/TIC-UTB-FCJSE-PAFIDE-000013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cecilio Huerto, M., Cipriano Cecilio, V., & Salvador Ponce, Y. (2019). Juego libre en los sectores y su influencia en el desarrollo de la autonomía de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018. Universidad Nacional Hermilio Valdizán.
<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/4758/2ED.EI052C42.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- CEPAL (2022). *La primera infancia y su cuidado en América Latina y el Caribe*. Comisión Económica para América Latina y el Caribe.

- CEPAL. (2022). Infraestructura educativa en América Latina y el Caribe. Comisión Económica para América Latina y el Caribe. https://www.cepal.org/sites/default/files/presentations/panorama_social_2022_dtrucco_webinar_educacion_.pdf
- Chaves, J. H. B., Angelo Neto, L. M., Tavares, V. M. C., Tuller, L. P. D. S., Santos, C. T., & Coelho, J. A. P. D. M. (2021). Cuidados paliativos: conocimiento de los pacientes oncológicos y de sus cuidadores. *Revista Bioética*, 29, 519-529.
- Chaves, J. H. B., Angelo Neto, L. M., Tavares, V. M. C., Tuller, L. P. D. S., Santos, C. T., & Coelho, J. A. P. D. M. (2021). Cuidados paliativos: conocimiento de los pacientes oncológicos y de sus cuidadores. *Revista Bioética*, 29(3), 519-529. Recuperado de <https://www.scielo.br/j/bioet/a/SKcFbJwd9SXPV93cRFdbwhb/?format=pdf&lang=es>
- Chávez Chillpa, A., & Mañacassa Yupanqui, G. I. (2023). Conductas asertivas y el desarrollo de la autonomía en los niños del aula de 4 años de la IEI Virgen de Fátima, Puerto-Maldonado, 2021. Recuperado de <http://repositorio.unamad.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14070/984/004-1-5-049.pdf?sequence=6>
- Chávez Chillpa, A., & Mañacassa Yupanqui, G. I. (2023). Conductas asertivas y el desarrollo de la autonomía en los niños del aula de 4 años de la IEI Virgen de Fátima, Puerto-Maldonado, 2021. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios. Recuperado de <http://repositorio.unamad.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14070/984/004-1-5-049.pdf?sequence=6>
- Chóez Chilán, A. P. (2024). Técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo de los niños en el subnivel medio. Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research methods in education* (8th ed.). Routledge. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=3026028B>
- Colquehuanca Condori, A. L. (). Trabajo cooperativo en estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Primaria N^a 70576 de Juliaca 2023. Recuperado de <https://renati.sunedu.gob.pe/bitstream/renati/9350/1/TRABAJO%20DE%20INVESTIGACION%20ADA%20LUZ%20COLQUEHUANCA%20CONDORI.pdf>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2019). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.

- Delgado Gálvez, L. (2022). El juego libre para desarrollar autonomía en los niños de 4 años de la I.E. Jorge Basadre (Complejo), Sullana-Piura. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28911/JUEGO_LIBRE_DELGADO_GALVEZ_LISBET.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Devjak, T., Janžekovič Žmauc, I., & Benčina, J. (2021). The relationship between the factors and conditions of the autonomy of preschool teachers and fostering the autonomy of preschool children in kindergarten. *CEPS Journal*, 11(1). Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1297068.pdf>
- Díaz, L. P. A., Carvajal, R. R., & da Costa, U. (2020). Análisis de la relación entre el resultado de lectura crítica en las pruebas Saber 11, el promedio académico y el desempeño en tareas de atención y memoria en estudiantes universitarios. *Revista Temas: Departamento de Humanidades Universidad Santo Tomás Bucaramanga*, (14), 99-108. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7830739.pdf>
- Dupeyrón García, M. D. L. N., Cabrera Valdés, B. D. L. C., Amor Pérez, N., & González Collera, L. A. (2021). La orientación familiar para el desarrollo de la autonomía de los niños de la infancia temprana. *Conrado*, 17(82), 473-483. Recuperado de https://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442021000500473&script=sci_arttext&tlng=en
- Early Childhood Technical Assistance Center (ECTA Center) & National Center for Pyramid Model Innovations (NCPMI). (2020, abril 7). *Early Care and Education Environment Indicators and Elements of High-Quality Inclusion (Field Review)*. Recuperado de https://ectacenter.org/topics/inclusion/indicators-ece.asp_challengingbehavior.org+1
- Eisenberg, N. (2019). Emotion-related self-regulation in children. *Annual Review of Psychology*, 70(1), 135-160. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-103503>
- Encarnación Zaquinaula, A. S., & Morocho Paladines, P. C. (2023). Relación entre videojuegos y violencia en adolescentes: Revisión bibliográfica y planteamiento de programa de prevención. Recuperado de <https://dspace.ucacue.edu.ec/bitstreams/c6433df5-732f-4ef9-a0f8-33eaf444621a/download>
- Estrada Taboada, V., & Choque Quiñonez, K. (2022). Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en niños de primaria de la IE de Praga de Omacha, Paruro-2023. Recuperado de <https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/bitstream/handle/EESPPSR/326/PROYECT>

[O%20VERO%20Y%20KATY%20-%20Katherin%20Choque%20Qui%C3%B1onez.pdf?sequence=1](#)

Ferre-Rey, G., Dueñas, J. M., & Camps, C. (2021). Diferencias entre la psicomotricidad dinámica y normativa en el desarrollo infantil. *International Journal of Medicine & Science of Physical Activity & Sport*, 21(81), 50-65. Recuperado de <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista81/artdiferencias1218.pdf>

Figuroa Chambergó, Y. V. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía - niños de cuatro años - Institución Educativa Privada Santa Ana School – Chiclayo - 2018. Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35832/Figuroa_CYV.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fuentealba Aguilera, C. E., Trigueros Gaisman, M., Sánchez-Matamoros García, G. M., & Badillo Jiménez, E. R. (2022). Los mecanismos de asimilación y acomodación en la tematización de un Esquema de derivada. *Avances de investigación en educación matemática*. Recuperado de <https://aiem.es/article/view/n21-fuentealba-trigueros-sanchez-et-al>

García, M. A., & Samada, Y. (2022). El método lúdico para el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 4 años. *Journal Scientific MQRInvestigar*, 6(3), 1109-1129. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.1109-1129>

Gómez, S. L. R., Chilan, Y. E. G., & Galdea, I. V. M. (2023). Influencia del uso de las canciones infantiles en la dicción de niños. *Mérito-Revista de Educación*, 5(15), 11-23. Recuperado de <https://revistamerito.org/index.php/merito/article/download/1167/2551>

Grañana, N. (2022). Espectro autista: una propuesta de intervención a la medida, basada en la evidencia. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 33(4), 240-256. <https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2022.04.002>

Guamán, G. A., & Rey, S. A. (2023). Problemas de conducta y rendimiento académico en una niña con síndrome de down. Universidad Técnica de Machala. <https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/22132/1/T.%20T-Psico.-%20Guaman%20Oca%C3%B1a%20A.%20%26%20Rey%20Castro%2003.pdf>

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. México: McGraw-Hill. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

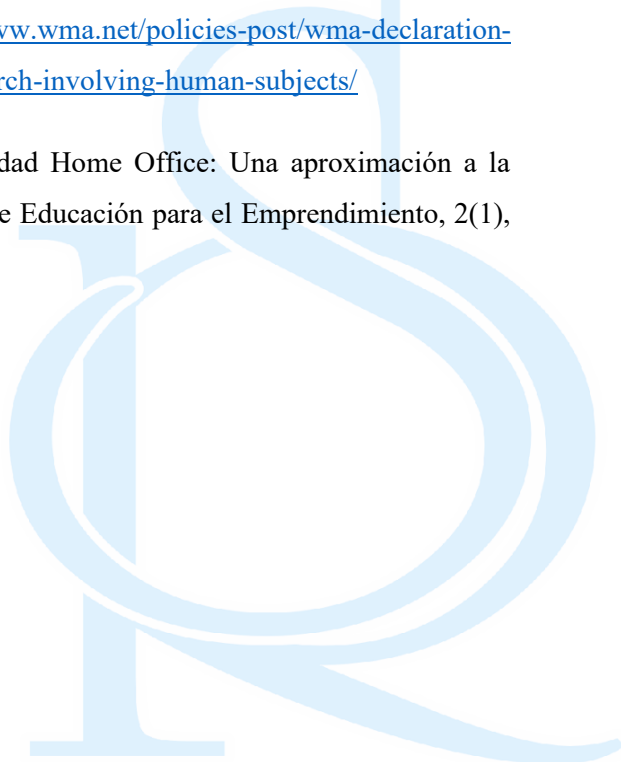
- Herrera-Occ, M. C., & Gonzales-Soto, V. A. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2), 39-49. <http://ve.scielo.org/pdf/rted/v16n2/2665-0266-rted-16-02-39.pdf>
- Hinojosa Conde, R. Y. (2022). Aportes del juego simbólico en el desarrollo de la psicomotricidad de las niñas y niños de 3 y 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 28, Chiclayo. <https://repositorio.uarm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/79ad7a93-bc9e-4576-ad6c-70ab93c5f61a/content>
- Hughes, C. (2018). Autonomy support in toddlerhood: similarities and contrasts. *Frontiers in Psychology*. Recuperado de <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC6205245/>
- INEE (2018). Guía para la elaboración de instrumentos de evaluación. México: autor. <https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/04/P1E213.pdf>
- INEI. (2023). Estadísticas de educación inicial en Cusco. Instituto Nacional de Estadística e Informática. <https://m.inei.gob.pe/estadisticas/indice-tematico/education/>
- Jama, M. M. B., & Cedeño, M. L. G. (2020). Los estilos de crianzas en el desarrollo socioafectivo de niños de 6 a 11 años. *Dominio de las Ciencias*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8638090.pdf>
- Julca, M. L. P. (2021). La educación emocional en niños del nivel preescolar: una revisión sistemática. *TecnoHumanismo*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8179036.pdf>
- Ke, T., et al. (2023). The development of children's autonomy and reasonable will. *Humanities and Social Sciences Communications*. Recuperado de <https://www.nature.com/articles/s41599-023-02395-2>
- Lima, M. A., & Manchola-Castillo, C. (2021). Bioética, cuidados paliativos y liberación: una contribución al “buen morir”. *Revista Bioética*, 29(2), 219-230. <https://doi.org/10.1590/1983-80422021292411>
- Lopez Escobedo, L. E. (2024). El juego libre como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años en la IEP Las Américas School, Huaraz-Áncash, 2024. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/38394/ESTRATEGIA_G RUESA_JUEGO_LOPEZ_ESCOBEDO_LIZ_ELADIA.pdf?sequence=1
- Mariela, M. L. V., Nicole, B. D. A., Jordano, O. Q. H., Andrés, A. A. J., Licety, V. P. A., & Andrea, T. V. J. (2021). Retención de la memoria a corto plazo en estudiantes de la universidad

- central del Ecuador, aplicando un diseño factorial. Recuperado de https://tambara.org/wp-content/uploads/2021/01/3.Retenci%C3%B3nDeLaMemoria_MenaVanesa_et_al.pdf
- Masterson, M. L. (2021). Fostering competence for success: Encouraging children's self-directedness. *Young Children*. Recuperado de <https://www.naeyc.org/resources/pubs/yc/spring2021/fostering-competence-success>
- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>
- Menéndez, L. V. C., & Delgado, J. R. E. (2023). El juego como estrategia didáctica para favorecer el desarrollo cognitivo en el ámbito de relaciones matemáticas de los niños de 4 a 4 años. *Revista Científica Hallazgos21*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9210369.pdf>
- Meza Ichpas, T. R. (2022). El juego libre y el desarrollo socioemocional en niños de una institución educativa de Ate, 2022. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/105031/Meza_ITR-SD.pdf?sequence=1
- Meza, T. R. (2022). El juego libre y el desarrollo socioemocional en niños de una institución educativa de Ate, 2022. Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/105031/Meza_ITR-SD.pdf?sequence=1
- MINEDU. (2022). Informe sobre la situación de la infraestructura educativa en Perú. Ministerio de Educación del Perú. <https://www.gob.pe/institucion/pronied/informes-publicaciones?sheet=2>
- Ministerio de Educación del Perú. (2007). PEAR Subcomponente Inicial. Validación de la propuesta pedagógica para niñas y niños de 3 a 4 años de zonas rurales. Lima: Ministerio de Educación. <https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/view/403>
- Ministerio de Educación del Perú. (2008). Propuesta pedagógica de educación inicial. Guía curricular. Lima: Dirección de Educación Inicial.
- Ministerio de Educación del Perú. (2009). La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Lima: Ministerio de Educación.

- Ministerio de Educación del Perú. (2022). Lineamientos para la educación inicial. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/3699330-474-2022-minedu>
- Mora Atauchi, M. A., & Sivincha Torres, I. (2020). Juego libre en sectores para fomentar el desarrollo de la autonomía en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 56326 Yanque, distrito de Colquemarca – Chumbivilcas, Cusco. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2b4e721d-dd2e-42f7-bf2b-d68ffd7c12b7/content>
- New York City EarlyLearn. (s. f.). *Tools of Autonomy in a Pre-K for All Classroom*. Recuperado de https://infohub.nyced.org/docs/default-source/default-document-library/tools-of-autonomy-pre-k.pdf?sfvrsn=7c330056_2
- Núñez-Lira, L. A., Gallardo-Lucas, D. M., Aliaga-Pacore, A. A., & Diaz-Dumont, J. R. (2020). Estrategias didácticas en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. *Revista Eleuthera*, 22(2), 31-50. Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2011-45322020000200031&script=sci_arttext
- Núñez-Lira, L. A., Gallardo-Lucas, D. M., Aliaga-Pacore, A. A., & Diaz-Dumont, J. R. (2020). Estrategias didácticas en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. *Revista Eleuthera*, 22(2), 31-50. <https://doi.org/10.17151/elev.2020.22.2.3>
- Olabe, X. B., & Parco, M. E. O. (2020). Integración de pensamiento computacional en educación básica. Dos experiencias pedagógicas de aprendizaje colaborativo online. *Revista de Educación a Distancia (RED)*. Recuperado de <https://revistas.um.es/red/article/download/409481/281311>
- Ormazábal, M. (2020). El juego libre: Una herramienta para el desarrollo de aprendizajes en estudiantes de educación parvularia. Universidad del Desarrollo. <https://repositorio.udd.cl/server/api/core/bitstreams/26e25449-42d4-4252-93dc-f9dc8c081485/content>
- Piaget, J. (1919). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Popper, K. R. (2002). *La lógica de la investigación científica*. Madrid: Tecnos. <https://raularagon.com.ar/biblioteca/libros/Popper%20Karl%20-%20La%20Logica%20de%20la%20Investigacion%20Cientifica.pdf>

- Quijije A. & Flores A. (2022). Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de educación inicial II. Universidad Técnica de Manabí. <https://revistas.investigacion-uelipb.com/index.php/educare/article/view/1704/1615>
- Roa, D. A. M., Peña, I. M., Rivas, K. R., & Valdebenito, M. N. (2024). Intervenciones de terapia ocupacional dirigidas a la población infantil y adolescente con sobrepeso y obesidad. *Revista Contexto*. <https://www.revistacontextoucen.cl>
- Rodríguez, M. A. C. (2021). Gestionar la autonomía pedagógica: un factor de calidad reconocido. *REICE: Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 19(2), 9-22. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8034154.pdf>
- Rojas Figueroa, M. J., & Segura Zuloeta, A. (2023). Aplicación del taller artístico colaborativo para incrementar la creatividad en niños de cuatro años de una institución educativa. *Chimbote*. 2022. Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/124608/Rojas_FMJ-Segura_ZA-SD.pdf?sequence=1
- Ruiz-Olabuénaga, J. I. (2016). *Metodología de la investigación social*. Bilbao: Universidad de Deusto. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=22523>
- Saracho, Olivia N. (2021). *El juego y el aprendizaje de los niños pequeños en la educación inicial*. *Early Child Development and Care*, 191(5), 779–792.
- Silva, G. (2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Grupo de Análisis para el Desarrollo (GRADE).
- Thompson, R. A. (2020). Emotion regulation: A theme in search of definition. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 59(2-3), 25-52. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/7984164/>
- Thompson, R. A. (2020). Emotion regulation: A theme in search of definition. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 59(2-3), 25-52. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5834.2020.tb00098.x>
- UNESCO (2022). *Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación*. París: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

- Vilcabana, H., & Purihuaman, J. (2024). Aprendizaje autónomo y pensamiento crítico de los estudiantes de cuarto grado de primaria de la IE No 10859 San Pablo de Huasicaj, distrito Incahuasi, provincia Recuperado de https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/12923/Vilcabana_Manaya_y_Hip%C3%B3lito_y_Puruhuaman_S%C3%A1nchez_Javier.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vilcabana, H., & Purihuaman, J. (2024). Aprendizaje autónomo y pensamiento crítico de los estudiantes de cuarto grado de primaria de la IE No 10859 San Pablo de Huasicaj, distrito Incahuasi, provincia Ferreñafe. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Recuperado de https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/12923/Vilcabana_Manaya_y_Hip%C3%B3lito_y_Puruhuaman_S%C3%A1nchez_Javier.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Wang, Z. (2019). Autonomy as core of creativity and compliance. *Creativity Research Journal*. Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10400419.2019.1577674>
- Whitebread, D., Basilio, M., Kvalja, M. y Verma, M. (2017). *La importancia del juego: Informe sobre el valor del juego infantil con una serie de recomendaciones de política educativa*. Toy Industries of Europe.
- World Medical Association. (2013). WMA Declaration of Helsinki - Ethical Principles for Medical Research Involving Human Subjects. <https://www.wma.net/policies-post/wma-declaration-of-helsinki-ethical-principles-for-medical-research-involving-human-subjects/>
- Yañez, K. K. (2022). Confort funcional en la modalidad Home Office: Una aproximación a la ergonomía prospectiva. *Revista Internacional de Educación para el Emprendimiento*, 2(1), 45-60.



ANEXO

2.8 Matriz

Tabla 12. Matriz de consistencia

PROBLEMA DE ESTUDIO	OBJETIVOS DE ESTUDIO	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
<p>Problema General: ¿Cómo influye el juego libre en sectores en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años en la I.E. N° 204 Cusco, 2025?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>1° ¿Cómo influye el juego libre en sectores en la relación consigo mismo en los niños de 4 años en la I.E. N° 204 Cusco, 2025?</p> <p>2° ¿De qué manera impacta el juego libre en sectores en la relación con los demás en niños de 4 años en la I.E. N° 204, 2025?</p>	<p>Objetivo General: Evaluar la influencia del juego libre en sectores en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años en la I.E. N° 204 Cusco, 2025.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <p>1° Determinar la influencia del juego libre en sectores en el desarrollo en relación consigo mismo en niños de 4 años en la I.E. N° 204 Cusco, 2025.</p> <p>2° Determinar la influencia del juego libre en sectores en el desarrollo en relación con los demás en niños de 4 años en la I.E. N° 204 Cusco, 2025.</p>	<p>Hipótesis General: El juego libre en sectores influye positivamente en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años en la I.E. N° 204 Cusco, 2025</p> <p>Hipótesis Específicas:</p> <p>1° El juego libre en sectores influye positivamente en sectores en la relación consigo mismo en los niños de 4 años en la I.E. N° 204 Cusco, 2025</p> <p>2 El juego libre en sectores influye positivamente en sectores en la relación con los demás en niños de 4 años en la I.E. N° 204, 2025</p>	<p>Variable independiente: Uso del juego en sectores</p> <p>Variable dependiente Sector construcción Sector hogar Sector lectura Sector juegos tranquilos</p> <p>Dimensiones de la variable dependiente: - Conductual - Emocional - Cognitiva</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo Tipo de investigación: Aplicada Nivel: Descriptivo – explicativo Diseño: Experimental (preexperimental)</p> <p>G O1 X O2</p> <p>Población: Niños de 4 años de la I.E.I. N.º 204 María Montessori – Cusco Muestra: Muestra no probabilística (intencional), niños de 4 años Técnicas: Observación Instrumentos: Lista de cotejo o escala de valoración</p>

2.9 Operacionalización de variables

Tabla 13. Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Talleres
Variable independiente: El juego libre en sectores	El juego libre es una actividad espontánea y autoorganizada que los niños realizan sin la intervención directa de un adulto. Les permite explorar, experimentar y expresar sus emociones e ideas libremente. Este tipo de juego fomenta la creatividad, la autonomía y el desarrollo cognitivo, ya que los niños eligen sus propias acciones y	En el taller de juego libre en sectores, se fomenta el desarrollo cognitivo de los niños a través de actividades de juego espontáneo y autoorganizado, sin intervención directa del adulto. A través de este enfoque, se pretende que los niños exploren, experimenten y expresen sus emociones e ideas de manera libre, lo cual contribuye al desarrollo autónomo al permitirles tomar decisiones y	<p>Sector construcción: Área dedicada a la creación y montaje de estructuras físicas, incluyendo la planificación, uso de materiales y técnicas para edificar edificios, puentes y otras obras civiles.</p> <p>Sector hogar: Espacio relacionado con las actividades y tareas domésticas, abarcando el cuidado personal, la organización del espacio, y el bienestar dentro del entorno familiar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Frecuencia de la actividad de juego libre dentro de la rutina diaria. - Observación de la movilidad y exploración libre en el espacio de juego. - Uso de materiales específicos para actividades de juego simbólico. - Roles asumidos en juegos de dramatización o 	<p>Elige tu espacio: Taller de toma de decisiones en el área de Construcción</p> <p>Materiales a la mano: Selección y uso en el rincón de Pintura</p> <p>Normas del juego: Creando reglas en el sector de Lectura</p> <p>Pidiendo ayuda: Estrategias para alcanzar objetos en el área de Hogar</p> <p>Autonomía en el aseo: Taller práctico en el espacio de Biblioteca</p> <p>Abriendo mi lonchera: Solicitar apoyo en el momento de la merienda</p>

	<p>deciden cómo interactuar con su entorno y con otros niños (Estrada y Choque, 2023).</p>	<p>gestionar sus propias acciones en interacción con su entorno y con otros niños.</p>	<p>Sector lectura: Zona destinada a fomentar el hábito de la lectura y la comprensión lectora, promoviendo el desarrollo del vocabulario, la concentración y el pensamiento crítico a través de diferentes tipos de textos.</p> <p>Sector juegos tranquilos: Área diseñada para actividades recreativas que requieren calma y concentración, como juegos de mesa, rompecabezas, y otros que estimulan la reflexión y la paciencia.</p>	<p>construcción colaborativa.</p>	<p>Mi objeto favorito: Elección y cuidado en el taller de Construcción</p> <p>Manos limpias, juego seguro: Autonomía en el lavado de manos en Pintura</p> <p>Juguetes en orden: Guardado responsable en el área de Hogar</p> <p>Colaborando con el adulto: Ayuda para vestirse en el espacio de Biblioteca</p> <p>Mi mochila organizada: Guardar prendas y objetos personales</p> <p>Expresando emociones: Manejo de conflictos en el taller de Lectura</p> <p>Compartiendo y jugando: Selección y uso de objetos en Construcción</p> <p>Resolviendo conflictos sin violencia: Taller de convivencia en Pintura</p>
--	--	--	--	-----------------------------------	---

					<p>Turnos y escucha activa: Comunicación en el área de Biblioteca</p> <p>Agradecer y abrazar: Reconociendo el apoyo recibido en Hogar</p> <p>Integración y juego en grupo: Compartiendo en el sector de Lectura</p>
<p>Variable dependiente: Autonomía</p>	<p>La autonomía en el contexto educativo es la capacidad que desarrolla el niño para tomar decisiones responsables y actuar de manera independiente, asumiendo las consecuencias de sus acciones. Esta habilidad, esencial en la educación inicial, no solo promueve la</p>	<p>En el taller, se busca promover el desarrollo integral de la autonomía en los niños, entendido como la capacidad para tomar decisiones responsables y actuar de manera independiente, asumiendo las consecuencias de sus acciones. Este enfoque de autonomía abarca</p>	<p>Relación consigo mismo: La relación consigo mismo se refiere al vínculo, percepción y actitud que una persona tiene hacia su propia identidad, emociones, pensamientos y acciones. Implica el autoconocimiento, la autoaceptación y el diálogo interno, aspectos fundamentales para el desarrollo personal y la autonomía.</p>	<p>Identifica y comprende sus propios sentimientos.</p> <p>Expresa sus emociones de manera adecuada ante situaciones conflictivas.</p> <p>Solicita ayuda cuando lo</p>	<p>Escoge en qué lugar quiere jugar.</p> <p>Escoge los materiales con los que quiere jugar.</p> <p>Establece normas de juego según su criterio.</p> <p>Pide ayuda para alcanzar objetos que están fuera de su alcance.</p> <p>Requiere ayuda de un adulto para su aseo.</p> <p>Solicita apoyo de un adulto para abrir el táper de su lonchera.</p> <p>Elije con que objeto va a jugar.</p> <p>Se lava las manos sola(o).</p>

	<p>independencia en la toma de decisiones, sino que también abarca la habilidad de reconocer y regular las emociones, gestionar el propio comportamiento y fomentar el pensamiento crítico, contribuyendo al desarrollo integral y preparando para una participación activa y consciente en la vida en sociedad (Rodríguez, 2021).</p>	<p>aspectos conductuales, emocionales y cognitivos, que son esenciales para que los niños adquieran herramientas necesarias para desenvolverse de manera consciente y participativa en la sociedad.</p>	<p style="text-align: center;">Relación con los demás:</p> <p>La relación con los demás corresponde a la manera en que una persona interactúa, se comunica y establece vínculos con otras personas en su entorno social, familiar, académico o laboral. Incluye habilidades como la empatía, el respeto, la cooperación y la resolución de conflictos.</p>	<p>necesita, reconociendo sus límites.</p> <p>Espera su turno y respeta las opiniones de los demás durante la interacción.</p> <p>Se integra y coopera con sus compañeros en actividades grupales.</p>	<p>Guarda sus juguetes después de usarlo.</p> <p>Colabora con el adulto cuando le está colocando un polo.</p> <p>Guarda sus prendas de vestir en su mochila.</p> <p>Expresa cómo se siente ante un conflicto</p> <p>Selecciona los objetos de su preferencia para jugar.</p> <p>Reacciona sin golpear a sus compañeros ante alguna situación de conflicto.</p> <p>Espera su turno para expresar sus ideas.</p> <p>Escucha la opinión de sus compañeros durante el juego.</p> <p>Dice: gracias cuando recibe ayuda.</p> <p>Da un abrazo a la persona que le brinda apoyo.</p> <p>Se integra fácilmente al grupo.</p>
--	--	---	---	--	---

2.10 Cronograma de actividades

Tabla 14. Cronograma de actividades

Actividades	Octubre 2024	Noviembre 2024	Diciembre 2024	Enero 2025	Febrero 2025	Marzo 2025
1. Elaboración del proyecto de investigación	X	X				
- Redacción de la portada	X					
- Elaboración de la presentación e índice	X					
- Redacción del Capítulo I: Planteamiento del problema	X					
- Redacción del Capítulo II: Marco teórico-conceptual		X				
- Redacción del Capítulo III: Marco metodológico		X				
- Redacción del Capítulo IV: Aspectos administrativos			X			
2. Validación del proyecto			X			
- Revisión y ajustes del documento por expertos			X			
3. Aplicación del proyecto				X		
- Capacitación de docentes y validación del instrumento				X		

- Ejecución de la observación sistemática				X		
4. Procesamiento de datos y análisis					X	
- Tabulación y análisis de datos					X	
- Interpretación de resultados					X	
5. Redacción del informe final						X
- Conclusiones y recomendaciones						X
6. Presentación del informe						X
- Exposición de resultados						X



2.11 INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

Tabla 15. Instrumento de evaluación

Nº DE ITEM	AUTONOMIA			
	EN RELACION CONSIGO MISMO	Logrado (3)	Proceso (2)	Inicio (1)
1	Escoge en qué lugar quiere jugar.			
2	Escoge los materiales con los que quiere jugar.			
3	Establece normas de juego según su criterio.			
4	Pide ayuda para alcanzar objetos que están fuera de su alcance.			
5	Requiere ayuda de un adulto para su aseo.			
6	Solicita apoyo de un adulto para abrir el táper de su lonchera.			
7	Elije con que objeto va a jugar.			
8	Se lava las manos sola(o).			
9	Guarda sus juguetes después de usarlo.			
10	Colabora con el adulto cuando le está colocando un polo.			
11	Guarda sus prendas de vestir en su mochila.			
OBSERVACIONES				
	EN RELACIÓN CON LOS DEMÁS	Logrado (3)	Proceso (2)	Inicio (1)
12	Expresa cómo se siente ante un conflicto			
13	Selecciona los objetos de su preferencia para jugar.			
14	Reacciona sin golpear a sus compañeros ante alguna situación de conflicto.			
15	Espera su turno para expresar sus ideas.			
16	Escucha la opinión de sus compañeros durante el juego.			
17	Dice: gracias cuando recibe ayuda.			
18	Da un abrazo a la persona que le brinda apoyo.			
19	Se integra fácilmente al grupo.			
20	Juega y comparte objetos con sus compañeros.			
OBSERVACIONES				

LEYENDA:

Logrado: 3

En proceso: 2

En inicio: 1

VALORACIÓN:

Logrado: (48-60)

En proceso: (34-47)

En inicio: (20)

Talleres

SESIÓN PRE-TEST: EXPLORACIÓN EN SECTORES DE JUEGO

Nombre del taller: Exploramos los sectores de juego	Fecha:
Profesoras: ♥ Evelin Mendoza Sota	Edad: 4 años
	N° de niños y niñas: 26 niños y niñas
	Duración: 45 minutos
Propósito: Facilitar que los niños exploren de manera libre y autónoma diferentes sectores de juego en el aula.	

ORGANIZACIÓN DE ESPACIO Y MATERIALES

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO	AGRUPACIÓN FLEXIBLE	Gran grupo	x	Gran equipo		Asamblea	X	Trabajo individual	
	ESPACIO	Aula	X	Patio		Auditorio		Espacio de psicomotricidad	
ORGANIZACIÓN DE MATERIALES		Recursos de los sectores de juego del aula.							

APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA
Personal social	"Construye su identidad"
DIMENSIÓN 1 EN RELACION CONSIGO MISMO	DIMENSIÓN 1 EN RELACIÓN CON LOS DEMÁS

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS		TIEMPO
INICIO	Vivencia de Experiencias La docente reúne a los niños en asamblea y les explica que hoy explorarán diferentes sectores de juego en el aula (construcción, arte, lectura, etc.). Les pregunta qué creen que encontrarán en cada uno y qué materiales les gustaría usar. Se establecen normas claras: pueden elegir su sector,	10 minutos

	pero deben compartir y respetar turnos. Luego, los niños se distribuyen por los diferentes sectores para comenzar a jugar.	
DESARROLLO	<p>Diálogo a partir de la Experiencia</p> <p>Después de un tiempo de exploración, la docente invita a los niños a reunirse y compartir lo que han experimentado. Les pregunta sobre qué hicieron, qué les gustó, y cómo se sintieron al compartir con los demás. Las respuestas ayudan a la docente a observar cómo interactúan y qué habilidades han desarrollado, mientras los niños reflexionan sobre su experiencia.</p>	20 minutos
CIERRE	<p>Transferencia a Otras Situaciones</p> <p>Para finalizar, la docente pregunta a los niños cómo podrían usar lo aprendido en otras actividades o situaciones cotidianas. También fomenta que piensen en cómo invitar a otros a jugar o aplicar lo que vivieron en su vida diaria. Se cierra la sesión agradeciendo su participación y promoviendo una reflexión positiva sobre la interacción social y el juego.</p>	15 minutos



TALLER N°01

AREA	COMPETENCIA	
Personal social	"Construye su identidad"	
DIMENSIÓN 1	INDICADORES	
EN RELACION CON LOS DEMAS	1	Expresa cómo se siente ante un conflicto
	2	Selecciona los objetos de su preferencia para jugar.
	3	Reacciona sin golpear a sus compañeros ante alguna situación de conflicto.

APRENDIZAJES ESPERADOS

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO	AGRUPACIÓN FLEXIBLE	Gran grupo	x	Gran equipo		Asamblea	X	Trabajo individual	
	ESPACIO	Aula	X	Patio		Auditorio		Espacio de psicomotricidad	
ORGANIZACIÓN DE MATERIALES		Bloques de construcción							

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS		TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA <ul style="list-style-type: none"> La actividad comienza con la convocatoria a los niños a una asamblea, donde se establece un diálogo para realizar los acuerdos antes de iniciar. 	10 minutos
DESARROLLO	Vivencia de experiencias: La docente presenta una caja del sector construcción, llena de materiales como conos, cajas de diferentes tamaños, bloques imantados, entre otros. Se invita a los niños a explorar la caja libremente durante unos minutos, fomentando su curiosidad y el uso de su imaginación. Diálogo a partir de la experiencia: Una vez que los niños han tenido tiempo de explorar, la docente les explica que deberán construir lo que deseen con los materiales disponibles, estimulando su creatividad y pensamiento constructivo. La actividad permite que los niños trabajen de manera autónoma, eligiendo cómo organizar los	20 minutos

	<p>materiales para sus creaciones. Antes de concluir la hora de juego libre, la docente les informa que la actividad está por terminar, facilitando la transición a la fase final.</p> <p>Transferencia a otras situaciones</p> <p>Los niños se reúnen nuevamente en asamblea para compartir lo que han experimentado. La docente les realiza preguntas como: “¿En qué sector jugaste?”, “¿Qué construiste con los materiales?”, “¿Te gustó jugar en el sector de construcción?”, para estimular la reflexión y expresión verbal. Tras la reflexión, se les pide a los niños que guarden los materiales utilizados mientras cantan la canción “A guardar”. Esto refuerza la importancia del orden y el respeto por los materiales.</p>	
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿para qué lo aprendimos? • ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? 	15 minutos





En la imagen se observa un grupo de niños. Más tarde, los pequeños exploran una gran caja repleta de materiales del sector construcción: conos de colores, bloques imantados y cajas de distintos tamaños. Algunos niños seleccionan con cuidado los objetos de su preferencia, mientras otros ya comienzan a unir piezas, imaginando torres, casas o puentes. Se aprecia cómo expresan sus emociones y resuelven pequeños conflictos sin recurrir a la agresión, dialogando o buscando alternativas. La docente acompaña de cerca, escuchando, preguntando y animando a la reflexión. Al finalizar, nuevamente en asamblea, los niños comparten orgullosos lo que construyeron, explican cómo se sintieron y sonríen al guardar los materiales mientras cantan juntos. La escena transmite cooperación, creatividad y el desarrollo de la identidad a través del juego.

TALLER N°02

Nombre del taller: JUGANDO A LA CASITA: LA FAMILIA	Fecha:
Profesoras: ♥ Evelin Mendoza Sota	Edad: 4 años
	N°de niños y niñas: 26 niños y niñas
	Duración: 45 minutos
Propósito: Establece acuerdos para jugar a los roles de la familia.	

APRENDIZAJES ESPERADOS

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO	AGRUPACIÓN FLEXIBLE	Gran grupo	x	Gran equipo		Asamblea	X	Trabajo individual	
	ESPACIO	Aula	X	Patio		Auditorio		Espacio de psicomotricidad	
ORGANIZACIÓN DE MATERIALES		Sector hogar							

AREA	COMPETENCIA	
Personal social	"Construye su identidad"	
DIMENSIÓN 1	INDICADORES	
EN RELACION CON LOS DEMAS	1	Da un abrazo a la persona que le brinda apoyo.
	2	Se integra fácilmente al grupo.
	3	Juega y comparte objetos con sus compañeros.

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA Comienza con la convocatoria a los niños a una asamblea, donde se establece un diálogo para realizar los acuerdos antes de iniciar la actividad. Se les pregunta si
	10 minutos

	han jugado alguna vez a la familia y se comenta que la actividad de hoy será "Jugando a la casita: la familia".	
DESARROLLO	<p>Vivencia de experiencias: La docente presenta una caja del sector hogar, llena de materiales como cocina, refrigerador, ollas, cucharones, mesas, platos, cubiertos, cama, ropero, espejo, entre otros. Se invita a los niños a explorar la caja libremente durante unos minutos, fomentando su curiosidad y el uso de su imaginación.</p> <p>Diálogo a partir de la experiencia: Una vez que los niños han tenido tiempo de explorar los materiales, la docente les explica que deberán jugar a la casita, asumiendo roles dentro del juego. Se les motiva a compartir con sus compañeros y a disfrutar del momento de juego libre. La actividad permite que los niños trabajen de manera autónoma, eligiendo sus roles y cómo organizar los objetos para representar las actividades cotidianas. Antes de concluir la hora de juego libre, la docente les informa que la actividad está por terminar, facilitando la transición a la fase final.</p> <p>Transferencia a otras situaciones: Los niños se reúnen nuevamente en asamblea para compartir lo que han experimentado. La docente les realiza preguntas como: "¿En qué sector jugaste?", "¿Cuál era tu rol dentro del juego?", "¿Te gustó jugar en el sector hogar?" para estimular la reflexión y expresión verbal. Tras la reflexión, se les pide a los niños que guarden los juguetes en su lugar mientras cantan la canción "A guardar", reforzando el orden y el respeto por los materiales.</p>	20 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿para qué lo aprendimos? • ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? 	15 minutos



En la imagen se observa un grupo de niños, Sus caritas muestran ilusión mientras recuerdan cómo juegan en casa con sus familias. En el centro del aula, una gran caja del sector hogar rebosa de objetos: una cocinita, ollas brillantes, cucharones, platos, una cama en miniatura, un ropero y hasta un espejo pequeño. Los niños, curiosos, se acercan y comienzan a explorar. Algunos eligen ser papá o mamá, otros deciden ser hijos, mientras un grupo organiza la mesa para compartir una comida imaginaria. Se observan sonrisas, abrazos y diálogos espontáneos que reflejan la integración y la cooperación.

TALLER N° 03

Nombre del taller: IMITO A MI PERSONAJE FAVORITO	Fecha:
Profesoras: ♥ Evelin Mendoza Sota	Edad: 4 años
	N°de niños y niñas: 26 niños y niñas
	Duración: 45 minutos
Propósito: Colabora con un adulto para colocarse una prenda de vestir para caracterizarse de su personaje favorito.	

ORGANIZACIÓN DE ESPACIO Y MATERIALES

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO	AGRUPACIÓN FLEXIBLE	Gran grupo	x	Gran equipo		Asamblea	X	Trabajo individual	
	ESPACIO	Aula	X	Patio		Auditorio		Espacio de psicomotricidad	
ORGANIZACIÓN DE MATERIALES		Sector hogar							

APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	
Personal social	"Construye su identidad"	
DIMENSIÓN 1	INDICADORES	
EN RELACION CONSIGO MISMO	1	Escoge los materiales con los que quiere jugar.
	2	Establece normas de juego según su criterio.
	3	Pide ayuda para alcanzar objetos que están fuera

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA Comienza con la convocatoria a los niños a una
	10 minutos

	<p>asamblea, donde se establece un diálogo para realizar los acuerdos antes de iniciar la actividad. Se les pregunta si alguna vez han imitado a alguien y se escuchan sus respuestas, felicitándolos por su participación. Luego, se les comenta que la actividad será "Imito a mi personaje favorito", motivando su entusiasmo.</p>	
DESARROLLO	<p>Vivencia de experiencias: La docente presenta la caja del sector dramatización, que contiene objetos como lentes, ropa, disfraces, collares, aretes, sombreros, zapatos, sombrilla, gorro, entre otros. Se invita a los niños a explorar libremente la caja durante unos minutos, fomentando su creatividad y curiosidad. Luego, se les explica que deberán elegir un objeto de la caja y convertirse en un personaje favorito. La docente también menciona que estarán disponibles para ayudar a los niños a colocarse los disfraces si lo necesitan. Los niños interactúan libremente con sus compañeros, asumiendo los roles de los personajes que han elegido, lo que favorece su imaginación y habilidades sociales. Antes de finalizar el tiempo de juego, la docente les informa que la actividad está por concluir.</p> <p>Diálogo a partir de la experiencia: Una vez concluido el juego, los niños se reúnen nuevamente en asamblea para verbalizar su experiencia. La docente les realiza preguntas como: "¿De qué personaje te disfrazaste?", "¿Te gustó disfrazarte de tu personaje favorito?" y "¿Te gustó jugar en el sector dramatización?" para estimular la reflexión sobre la actividad.</p> <p>Transferencia a otras situaciones: Finalmente, se les pide que guarden los disfraces y materiales en su lugar, mientras cantan la canción "A guardar". La docente felicita a los niños por su participación y los anima a seguir explorando su creatividad en futuras actividades.</p>	20 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿para qué lo aprendimos? • ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? 	15 minutos



En las imágenes de pronto se observan en el aula se transforma en un escenario mágico: una niña camina como princesa, un niño imita a un superhéroe levantando los brazos, otro ríe mientras juega a ser un abuelo con lentes enormes. Se escuchan risas, diálogos espontáneos y gestos que revelan la creatividad y la seguridad de cada pequeño al representar su personaje.

TALLER N°04

Nombre del taller: LA HORA DEL CUENTO	Fecha:
Profesoras: ♥ Evelin Mendoza Sota	Edad: 4 años
	N°de niños y niñas: 26 niños y niñas
	Duración: 45 minutos
Propósito: Escucha atentamente el cuento que narra su compañero en “la hora del cuento”.	

APRENDIZAJES ESPERADOS

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO	AGRUPACIÓN FLEXIBLE	Gran grupo	x	Gran equipo		Asamblea	X	Trabajo individual	
	ESPACIO	Aula	X	Patio		Auditorio		Espacio de psicomotricidad	
ORGANIZACIÓN DE MATERIALES		Sector hogar							

AREA	COMPETENCIA	
Personal social	“Construye su identidad”	
DIMENSIÓN 1	INDICADORES	
EN RELACION CON LOS DEMAS	1	Espera su turno para expresar sus ideas.
	2	Escucha la opinión de sus compañeros durante el juego.
	3	Dice: gracias cuando recibe ayuda.

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE

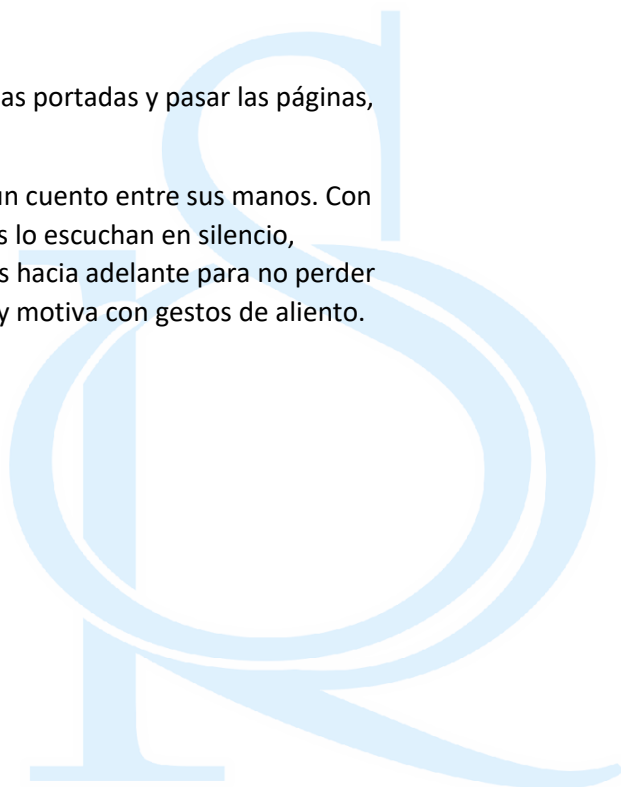
MOMENTOS		TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA Comienza con la convocatoria a los niños a una asamblea, donde se establece un diálogo para realizar los acuerdos antes de iniciar la actividad. A continuación, se	10 minutos

	les comenta que hoy realizarán la actividad llamada “La hora del cuento”.	
DESARROLLO	<p>Vivencia de experiencias: La docente presenta la caja del sector biblioteca, que contiene cuentos conocidos por los niños, como “Los 3 chanchitos”, “Pinocho”, “Caperucita Roja”, entre otros. Los niños tienen unos minutos para explorar los cuentos libremente. Luego, se les pregunta si hay algún voluntario dispuesto a contar un cuento frente a sus compañeros. Se escucha al voluntario y se felicita por su participación. Se repasan los acuerdos de la actividad y se indica al niño o niña que puede comenzar a contar su cuento, mientras todos los niños escuchan atentamente.</p> <p>Diálogo a partir de la experiencia: Una vez concluido el tiempo de narración, los niños se reúnen en asamblea para compartir sus experiencias. La docente les realiza preguntas como: “¿De qué trató el cuento?”, “¿Qué personajes había en el cuento?” y “¿Te gustó escuchar el cuento?”. Esto promueve la reflexión y expresión verbal de los niños sobre lo que vivieron durante la actividad.</p> <p>Transferencia a otras situaciones: Finalmente, los niños guardan los cuentos en su lugar, siguiendo los acuerdos establecidos. La docente felicita a los niños por su participación y los motiva a seguir disfrutando de la lectura y la narración de cuentos en futuras actividades.</p>	20 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿para qué lo aprendimos? • ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? 	15 minutos



Los pequeños, con curiosidad, se acercan a explorar las portadas y pasar las páginas, señalando imágenes y comentando entre sí.

En el centro del círculo, un niño voluntario sostiene un cuento entre sus manos. Con voz clara comienza a narrar mientras sus compañeros lo escuchan en silencio, algunos con las manos en las rodillas, otros inclinados hacia adelante para no perder detalle. La docente, a un lado, observa con atención y motiva con gestos de aliento.



TALLER N°05

Nombre del taller: JUGANDO A SER CIENTÍFICOS	Fecha:
Profesoras: ♥ Evelin Mendoza Sota	Edad: 4 años
	N°de niños y niñas: 26 niños y niñas
	Duración: 45 minutos
Propósito: Manipula objetos para realizar experimentos desde su iniciativa.	

APRENDIZAJES ESPERADOS

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO	AGRUPACIÓN FLEXIBLE	Gran grupo	x	Gran equipo		Asamblea	X	Trabajo individual	
	ESPACIO	Aula	X	Patio		Auditorio		Espacio de psicomotricidad	
ORGANIZACIÓN DE MATERIALES		Sector CIENCIA Y TECNOLOGIA							

AREA	COMPETENCIA	
Personal social	"Construye su identidad"	
DIMENSIÓN 1	INDICADORES	
EN RELACION CONSIGO MISMO	1	Escoge en qué lugar quiere jugar.
	2	Escoge los materiales con los que quiere jugar.
	3	Pide ayuda para alcanzar objetos que están fuera de su alcance.

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA Comenzamos con la convocatoria a los niños a una asamblea, donde se establece un diálogo para realizar los acuerdos antes de iniciar la actividad. Se saluda a los
	10 minutos

	<p>niños con la canción "Hola Para Ti y Para Mi" y se les pregunta si les gustaría convertirse en científicos. Se escuchan sus respuestas y se felicita a los niños por su entusiasmo. Luego, se comenta que realizarán la actividad "Jugando a ser científicos".</p>	
DESARROLLO	<p>Vivencia de experiencias: La docente presenta una caja del sector ciencia que contiene materiales como cucharas, bandejas, tinas, botellas, vinagre blanco, frascos con bicarbonato, vasos, embudos, imanes, coladores, goteros, linternas, globos, entre otros. Los niños tienen unos minutos para explorar los materiales libremente. Luego, se les anuncia que realizarán un experimento con algunos de esos materiales, para lo cual se les entregará un embudo, globo, botella con vinagre, frasco con bicarbonato y un embudo. La docente explica que deben seguir las indicaciones cuidadosamente para que el experimento funcione.</p> <p>Diálogo a partir de la experiencia: La docente detalla el proceso del experimento: colocar el embudo en el globo y llenarlo con bicarbonato, luego abrir la botella con vinagre, colocar el globo en la boca de la botella, y alzarlo para dejar caer el bicarbonato. Los niños se preparan para llevar a cabo el experimento de manera autónoma, siguiendo las indicaciones paso a paso.</p> <p>Transferencia a otras situaciones: Tras realizar el experimento, los niños se reúnen en asamblea para compartir sus observaciones y emociones. La docente fomenta la reflexión y les pide que expresen lo que sucedió durante el experimento, cómo se sintieron al verlo y qué aprendieron.</p>	20 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿para qué lo aprendimos? • ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? 	15 minutos



En la imagen se puede observar que en el momento de la exploración libre, cada niño escogió de manera autónoma los materiales del sector de ciencia y tecnología, manipulándolos con atención y expresando sus primeras hipótesis a través de comentarios espontáneos. La docente promovió la iniciativa personal, permitiendo que los estudiantes eligieran qué observar y cómo experimentar con los objetos.

TALLER N°06

Nombre del taller: MANITOS CREATIVAS	Fecha:
Profesoras: ♥ Evelin Mendoza Sota	Edad: 4 años
	N°de niños y niñas: 26 niños y niñas
	Duración: 45 minutos
Propósito: Realiza el lavado de manos después de participar en la actividad “manitos creativas”.	

APRENDIZAJES ESPERADOS

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO	AGRUPACIÓN FLEXIBLE	Gran grupo	x	Gran equipo		Asamblea	X	Trabajo individual	
	ESPACIO	Aula	X	Patio		Auditorio		Espacio de psicomotricidad	
ORGANIZACIÓN DE MATERIALES		Sector							

AREA	COMPETENCIA	
Personal social	“Construye su identidad”	
DIMENSIÓN 1	INDICADORES	
EN RELACION CONSIGO MISMO	1	Se lava las manos sola(o).
	2	Pide ayuda para alcanzar objetos que están fuera de su alcance.
	3	Requiere ayuda de un adulto para su aseo.

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA Nos reunimos en asamblea con todos los niños, donde iniciamos con el saludo a través de la canción "Hola, hola ¿Cómo estás?". Establecemos un diálogo para realizar los
	10 minutos

	<p>acuerdos de la actividad y asegurarnos de que todos sepan cómo vamos a proceder. Pedimos a los niños que se pongan de pie y entonen juntos la canción "Mis manitos son traviesas".</p>	
DESARROLLO	<p>Vivencia de experiencias: La docente presenta una caja del sector arte, llena de materiales como hojas bonds, colores, plumones, temperas, crayolas, pinceles, esponjas, entre otros. Se les da tiempo a los niños para explorar estos materiales libremente. Luego, se les indica que tomen una hoja bond y utilicen los materiales a su disposición para crear lo que más les guste, fomentando su creatividad. Los niños disfrutan de la actividad y se sienten libres para expresarse a través del arte.</p> <p>Diálogo a partir de la experiencia: Una vez terminada la actividad, los niños se reúnen nuevamente en asamblea para compartir lo que han creado. La docente fomenta la reflexión haciendo preguntas como: "¿Qué hiciste en tu hoja bond?", "¿Qué materiales usaste?", y "¿Te gustó la actividad?". Esto les permite verbalizar su experiencia y aprender a expresar lo que sienten. Posteriormente, se les pide que limpien y guarden todos los materiales en su lugar.</p> <p>Transferencia a otras situaciones: Finalmente, la docente felicita a los niños por su participación activa y su creatividad, motivándolos a seguir explorando su imaginación en futuras actividades.</p>	20 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿para qué lo aprendimos? • ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? 	15 minutos



En la actividad “*Manitos Creativas*”, los niños y niñas de 4 años exploraron materiales artísticos como colores, temperas, crayolas y pinceles, expresando libremente su creatividad en hojas bond. Se mostraron motivados, compartieron con entusiasmo sus producciones en la asamblea y participaron en el cuidado del espacio al ordenar los materiales. Al finalizar, realizaron el lavado de manos, reforzando hábitos de higiene personal y autonomía.

TALLER N°07

Nombre del taller: ME DIVIERTO COCINANDO	Fecha:
Profesoras: ♥ Evelin	Edad: 4 años
	N°de niños y niñas: 26 niños y niñas
	Duración: 45 minutos
Propósito: El propósito es desarrollar habilidades sociales , como esperar su turno, escuchar a los demás y usar modales como decir "gracias".	

APRENDIZAJES ESPERADOS

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO	AGRUPACIÓN FLEXIBLE	Gran grupo	x	Gran equipo		Asamblea	X	Trabajo individual	
	ESPACIO	Aula	X	Patio		Auditorio		Espacio de psicomotricidad	
ORGANIZACIÓN DE MATERIALES		Sector							

AREA	COMPETENCIA	
Personal social	"Construye su identidad"	
DIMENSIÓN 1	INDICADORES	
EN RELACION CON LOS DEMAS	1	Espera su turno para expresar sus ideas.
	2	Escucha la opinión de sus compañeros durante el
	3	juego.

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS		TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA La actividad comienza con la convocatoria a los niños a una asamblea, donde se establece un diálogo para realizar los acuerdos antes de iniciar. Se les pregunta a los niños si alguna vez han jugado a cocinar y qué les	10 minutos

	gusta de ese juego. Luego, se les informa que la actividad será "Me divierto cocinando"	
DESARROLLO	<p>Vivencia de experiencias: Se presenta a los niños una caja del sector hogar, que contiene materiales como cocina, refrigerador, cubiertos, ollas, sartén, tazas, frutas, y otros elementos de cocina. Los niños tienen la oportunidad de explorar estos materiales libremente durante unos minutos, lo que fomenta su curiosidad y les permite familiarizarse con los objetos.</p> <p>Diálogo a partir de la experiencia: Una vez que los niños han explorado los materiales, la docente les explica que pueden empezar a jugar, y les asigna diferentes roles: unos serán los cocineros, otros los mozos, y otros los comensales. Se les da libertad para interactuar con sus compañeros y desarrollar su creatividad a través del juego simbólico. La docente observa y brinda apoyo cuando es necesario. Antes de terminar el tiempo de juego libre, se les avisa que la actividad está por finalizar, ayudando a la transición a la fase final de la actividad.</p> <p>Transferencia a otras situaciones: Al concluir la hora de juego, los niños se reúnen nuevamente en asamblea para compartir lo vivido. La docente les realiza preguntas como: "¿Qué rol cumpliste durante el juego?" y "¿Te gustó la actividad?". Esto fomenta la reflexión y permite a los niños verbalizar sus experiencias.</p>	20 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿para qué lo aprendimos? • ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? 	15 minutos



En la escena se observa a los niños jugando con cocinitas, ollas y frutas de juguete. Algunos pequeños, con delantales, fingen ser cocineros preparando la comida; otros esperan su turno como comensales sonrientes, mientras un grupo actúa como mozos sirviendo con cuidado. La docente acompaña con una mirada cercana, animando a que se escuchen y respeten. La foto refleja un ambiente de juego simbólico lleno de risas, turnos compartidos y palabras amables como “gracias” y “por favor”.

TALLER N°08

Nombre del taller: Compartiendo y jugando: Selección y uso de objetos en Construcción	Fecha:
Profesoras: ♥ Evelin	Edad: 4 años
	N°de niños y niñas: 26 niños y niñas
	Duración: 45 minutos
Propósito: Fomentar en los niños la cooperación, el respeto y la creatividad mediante la selección y uso compartido de objetos en el área de construcción	

APRENDIZAJES ESPERADOS

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO	AGRUPACIÓN FLEXIBLE	Gran grupo	x	Gran equipo		Asamblea	X	Trabajo individual	
	ESPACIO	Aula	X	Patio		Auditorio		Espacio de psicomotricidad	
ORGANIZACIÓN DE MATERIALES		Sector construcción							

AREA	COMPETENCIA	
Personal social	"Construye su identidad"	
DIMENSIÓN 1	INDICADORES	
EN RELACION CON LOS DEMAS	1	Espera su turno para expresar sus ideas.
	2	Escucha la opinión de sus compañeros durante el
	3	juego.

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS		TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA El docente inicia con una asamblea motivadora mostrando diferentes objetos de construcción y preguntando a los niños qué podrían construir con ellos. Se reflexiona sobre	10 minutos

	la importancia de compartir materiales para que todos puedan participar.	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Vivencia de experiencias: Los niños se organizan en grupos pequeños y reciben materiales variados para construir libremente. Cada uno experimenta la manipulación de bloques, piezas de encaje y cubos, explorando diferentes formas de unión y estabilidad. Durante la actividad, el docente anima a los niños a colaborar en proyectos conjuntos, como formar una ciudad con calles, casas y puentes, fomentando la cooperación activa. • Diálogo a partir de la experiencia: En medio del juego, el docente guía preguntas abiertas: '¿Cómo resolvieron cuando dos querían la misma pieza?', '¿Qué pasó cuando trabajaron juntos?'. Los niños dialogan sobre sus experiencias de compartir y negociar materiales, escuchando las ideas de sus compañeros y expresando cómo se sintieron durante el proceso de construcción grupal. • Transferencia a otras situaciones: El docente plantea ejemplos cotidianos: 'Así como compartimos bloques, ¿qué otras cosas compartimos en casa o en la escuela?'. Los niños reflexionan sobre la importancia de compartir juguetes, espacios y turnos en otras situaciones de su vida diaria, reconociendo que la colaboración genera mejores resultados en cualquier contexto. 	20 minutos
CIERRE	Metacognición: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿para qué lo aprendimos? • ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? 	15 minutos



En la imagen se observa a los niños agrupados alrededor de bloques y piezas de construcción. Algunos levantan torres altas mientras otros conectan cubos para formar puentes y casas. Se miran, sonríen y negocian qué pieza usar, esperando su turno y compartiendo materiales. La docente acompaña de cerca, motivando la cooperación. La escena transmite unión, creatividad y alegría en el juego compartido.

Taller 09

Nombre del taller: Resolviendo conflictos sin violencia: Taller de convivencia en Pintura	Fecha:
Profesoras: ♥ Evelin Mendoza Sota	Edad: 4 años
	N° de niños y niñas: 26 niños y niñas
	Duración: 45 minutos
Propósito: Desarrollar habilidades socioemocionales para resolver desacuerdos de manera pacífica en el área de pintura.	

APRENDIZAJES ESPERADOS

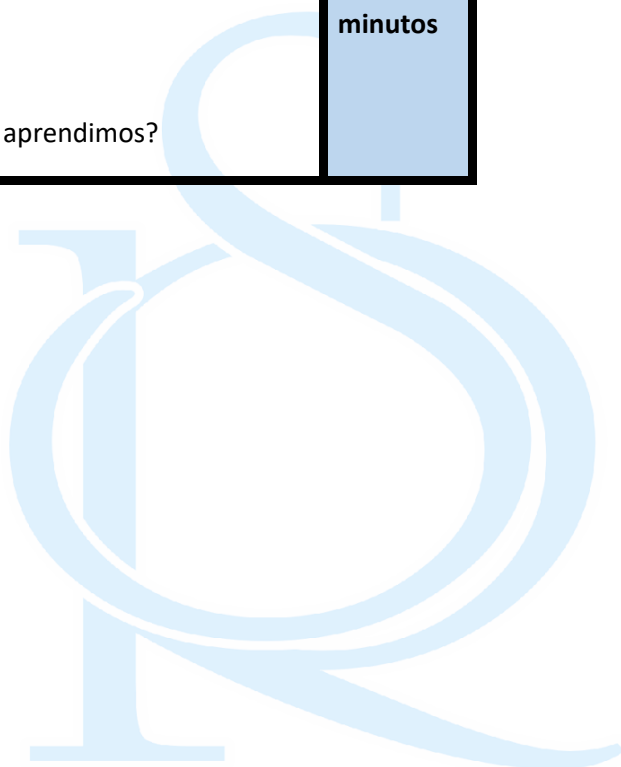
ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO	AGRUPACIÓN FLEXIBLE	Gran grupo	x	Gran equipo		Asamblea	X	Trabajo individual	
	ESPACIO	Aula	X	Patio		Auditorio		Espacio de psicomotricidad	
ORGANIZACIÓN DE MATERIALES		Sector							

AREA	COMPETENCIA	
Personal social	"Construye su identidad"	
DIMENSIÓN 1	INDICADORES	
EN RELACION CON LOS DEMAS	1	Espera su turno para expresar sus ideas.
	2	Escucha la opinión de sus compañeros durante el
	3	juego.

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS		TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA En asamblea, el docente plantea situaciones comunes de conflicto como: '¿Qué hacemos si dos quieren el mismo pincel?' o '¿Cómo nos sentimos cuando alguien no quiere	10 minutos

	compartir?'. Los niños dan respuestas y juntos elaboran normas de convivencia para el taller.	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Vivencia de experiencias: Los niños exploran diferentes técnicas de pintura de manera libre y creativa. Durante la actividad, surgen situaciones en las que dos o más niños desean el mismo color o pincel. El docente aprovecha esas vivencias para modelar el uso de frases pacíficas como 'Cuando termines me lo prestas' o 'Podemos usarlo juntos'. Además, algunos niños colaboran ayudando a preparar pinturas o limpiar pinceles, practicando la cooperación en equipo.</i> • <i>Diálogo a partir de la experiencia: En pequeños grupos, los niños conversan sobre cómo resolvieron los conflictos que aparecieron durante la actividad: '¿Qué hiciste cuando querías el mismo color que tu amigo?'. El docente promueve que expresen cómo se sintieron, validando las emociones y reforzando la importancia de usar palabras en lugar de peleas para resolver desacuerdos.</i> • <i>Transferencia a otras situaciones: El docente conecta la experiencia con otras situaciones: 'Así como esperamos turno para usar los colores, ¿qué pasa cuando esperamos en la fila para lavarnos las manos?'. Se resalta que las mismas estrategias de respeto y paciencia se aplican en casa, en el patio o en otros espacios, reforzando la convivencia pacífica.</i> 	20 minutos
SIERRE	Metacognición: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿para qué lo aprendimos? • ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? 	15 minutos





En la escena se observa a los niños pintando con pinceles y colores brillantes, algunos esperan con paciencia mientras otros comparten materiales. Entre sonrisas y pequeños acuerdos, se escuchan frases como “cuando termines me lo prestas”. La docente acompaña con cercanía, guiando a que los conflictos se resuelvan con palabras y respeto. La foto refleja un ambiente creativo, pacífico y lleno de cooperación.

TALLER N°10

Nombre del taller: Turnos y escucha activa: Comunicación en el área de Biblioteca	Fecha:
Profesoras: ♥ Evelin	Edad: 4 años
	N° de niños y niñas: 26 niños y niñas
	Duración: 45 minutos
Propósito: Promover la escucha activa y el respeto por los turnos durante la narración y el intercambio de ideas en el sector de biblioteca.	

APRENDIZAJES ESPERADOS

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO	AGRUPACIÓN FLEXIBLE	Gran grupo	x	Gran equipo		Asamblea	X	Trabajo individual	
	ESPACIO	Aula	X	Patio		Auditorio		Espacio de psicomotricidad	
ORGANIZACIÓN DE MATERIALES		Sector							

AREA	COMPETENCIA	
Personal social	"Construye su identidad"	
DIMENSIÓN 1	INDICADORES	
EN RELACION CON LOS DEMAS	1	Espera su turno para expresar sus ideas.
	2	Escucha la opinión de sus compañeros durante el
	3	juego.

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS		TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA El docente organiza a los niños en círculo, muestra un cuento ilustrado y pregunta: '¿Qué creen que pasará en esta	10 minutos

	historia?'. Se acuerdan las normas: escuchar en silencio, levantar la mano para hablar y respetar al compañero que está contando.	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Vivencia de experiencias: El docente lee el cuento de manera pausada, mostrando ilustraciones y realizando pausas para que los niños puedan intervenir. Cada niño tiene su turno para participar, levantando la mano y esperando con paciencia. Los niños también conversan en parejas sobre lo que más les gustó, ejercitando la escucha activa. • Diálogo a partir de la experiencia: Luego de la lectura, el docente propone preguntas abiertas: '¿Cómo te sentiste cuando todos escucharon tu opinión?', '¿Por qué es importante esperar nuestro turno?'. Los niños reflexionan sobre sus vivencias y expresan lo que significó ser escuchados y escuchar a otros. Se comparte cómo los gestos de atención, como mirar a quien habla o sonreír, hacen sentir valorados a los compañeros. • Transferencia a otras situaciones: El docente relaciona la importancia de los turnos y la escucha activa con otras actividades escolares y de la vida cotidiana: 'Cuando estamos en la fila del recreo o esperamos turno en un juego, también practicamos la paciencia y el respeto'. Se invita a los niños a aplicar estas actitudes en la casa, con sus hermanos y familia. 	20 minutos

CIERRE	Metacognición: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿para qué lo aprendimos? • ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? 	15 minutos
---------------	--	-------------------



En la imagen se observa a los niños sentados en círculo, atentos al cuento ilustrado que la docente sostiene entre sus manos. Algunos levantan la mano con paciencia, esperando su turno para opinar, mientras otros escuchan en silencio con miradas curiosas. La escena refleja un ambiente de respeto, escucha activa y alegría compartida alrededor de los libros.

TALLER N°11

Nombre del taller: Agradecer y abrazar: Reconociendo el apoyo recibido en Hogar	Fecha:
Profesoras: ♥ Evelin	Edad: 4 años
	N°de niños y niñas: 26 niños y niñas
	Duración: 45 minutos
Propósito: Fomentar la gratitud y la demostración de afecto en las interacciones cotidianas del sector hogar.	

APRENDIZAJES ESPERADOS

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO	AGRUPACIÓN FLEXIBLE	Gran grupo	<input checked="" type="checkbox"/>	Gran equipo		Asamblea	<input checked="" type="checkbox"/>	Trabajo individual	
	ESPACIO	Aula	<input checked="" type="checkbox"/>	Patio		Auditorio		Espacio de psicomotricidad	
ORGANIZACIÓN DE MATERIALES		Sector							

AREA	COMPETENCIA	
Personal social	"Construye su identidad"	
DIMENSIÓN 1	INDICADORES	
EN RELACION CON LOS DEMAS	1	Espera su turno para expresar sus ideas.
	2	Escucha la opinión de sus compañeros durante el
	3	juego.

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA La actividad comienza con la convocatoria a los niños a una asamblea, donde se establece un diálogo para
	10 minutos

	<p>realizar los acuerdos antes de iniciar. Se les pregunta a los niños si alguna vez han jugado a cocinar y qué les gusta de ese juego. Luego, se les informa que la actividad será "Me divierto cocinando"</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Vivencia de experiencias: Se realiza un juego de roles en el sector hogar, donde los niños preparan comida, visten muñecos o ponen la mesa en grupos. Durante estas actividades, se fomenta la ayuda mutua: unos niños sostienen la ropa mientras otros visten al muñeco, otros colaboran al organizar los utensilios. Cada vez que alguien recibe ayuda, se le motiva a agradecer con palabras o gestos como un abrazo o una sonrisa. • Diálogo a partir de la experiencia: En asamblea, los niños conversan sobre a quién ayudaron y cómo agradecieron. El docente guía preguntas: '¿Cómo te sentiste cuando tu compañero te dio las gracias?', '¿Qué podemos hacer para mostrar que valoramos a quienes nos ayudan?'. Se abre el diálogo para que los niños reconozcan la importancia de la gratitud en la convivencia diaria. • Transferencia a otras situaciones: El docente relaciona la práctica con otras situaciones: 'Así como agradecemos en el juego, también podemos dar las gracias en casa cuando mamá o papá nos ayudan'. Se motiva a los niños a poner en práctica estas actitudes en su vida cotidiana, reforzando la empatía y el reconocimiento en diferentes contextos. 	20 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿para qué lo aprendimos? • ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? 	15 minutos

TALLER N°12

Nombre del taller: Integración y juego en grupo: Compartiendo en el sector de Lectura	Fecha:
Profesoras: ♥ Evelin	Edad: 4 años
	N° de niños y niñas: 26 niños y niñas
	Duración: 45 minutos
Propósito: Promover la integración grupal y el disfrute compartido de la lectura mediante juegos y actividades colaborativas.	

APRENDIZAJES ESPERADOS

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO	AGRUPACIÓN FLEXIBLE	Gran grupo	x	Gran equipo		Asamblea	X	Trabajo individual	
	ESPACIO	Aula	X	Patio		Auditorio		Espacio de psicomotricidad	
ORGANIZACIÓN DE MATERIALES		Sector							

AREA	COMPETENCIA	
Personal social	"Construye su identidad"	
DIMENSIÓN 1	INDICADORES	
EN RELACION CON LOS DEMAS	1	Espera su turno para expresar sus ideas.
	2	Escucha la opinión de sus compañeros durante el
	3	juego.

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS		TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA Se realiza una dinámica de saludo en grupo (canción de bienvenida o juego de palmadas). Luego, se invita a los niños a elegir un libro en parejas para compartir.	10 minutos

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Vivencia de experiencias: En pequeños grupos, los niños exploran los libros y se turnan para pasar las páginas, describir imágenes y comentar lo que observan. Cada grupo inventa una breve historia con las ilustraciones, que luego comparten con todos. El docente fomenta la participación activa, asegurando que cada niño tenga la oportunidad de aportar sus ideas. • Diálogo a partir de la experiencia: El docente guía la conversación con preguntas: '¿Qué fue lo más divertido de leer juntos?', '¿Cómo se sintieron cuando todos escucharon su historia?'. Los niños reflexionan sobre la importancia de la cooperación y la escucha en las actividades grupales, reforzando la integración y la valoración de los aportes de los demás. • Transferencia a otras situaciones: Se relaciona la experiencia con otras actividades: 'Así como compartimos un libro, también podemos compartir juguetes, juegos o canciones en grupo'. El docente refuerza la idea de que la integración y la colaboración hacen más divertidas y significativas las experiencias colectivas, dentro y fuera del aula. 	20 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿para qué lo aprendimos? • ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? 	15 minutos

TALLER N°13

Nombre del taller: Colaborando con el adulto: Ayuda para vestirse en el espacio de Biblioteca	Fecha:
Profesoras: ♥ Evelin	Edad: 4 años
	N° de niños y niñas: 26 niños y niñas
	Duración: 45 minutos
Propósito: Fomentar la autonomía progresiva en los niños mediante la colaboración con adultos y compañeros al momento de vestirse o prepararse en situaciones cotidianas.	

APRENDIZAJES ESPERADOS

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO	AGRUPACIÓN FLEXIBLE	Gran grupo	<input checked="" type="checkbox"/>	Gran equipo		Asamblea	<input checked="" type="checkbox"/>	Trabajo individual	
	ESPACIO	Aula	<input checked="" type="checkbox"/>	Patio		Auditorio		Espacio de psicomotricidad	
ORGANIZACIÓN DE MATERIALES		Sector							

AREA	COMPETENCIA	
Personal social	"Construye su identidad"	
DIMENSIÓN 1	INDICADORES	
EN RELACION CON LOS DEMAS	1	Espera su turno para expresar sus ideas.
	2	Escucha la opinión de sus compañeros durante el
	3	juego.

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS		TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA El docente saluda cordialmente, genera un ambiente de confianza y plantea preguntas iniciales:	10 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> • “¿Alguna vez necesitaste ayuda para ponerte tu abrigo o zapatos?” • “¿Quién suele ayudarte en casa a vestirte?” <p>Se dramatizan pequeñas escenas en las que un adulto ayuda a un niño a abotonarse o a ponerse una prenda. Se invita a reflexionar sobre la importancia de pedir ayuda con respeto y agradecer cuando la recibimos.</p>	
DESARROLLO	<p><i>Vivencia de experiencias:</i></p> <p><i>Los niños participan en dinámicas prácticas en las que deben colocarse prendas de vestir. Algunos lo intentan de manera autónoma, mientras otros solicitan ayuda al docente o a sus compañeros. Se introducen retos como vestirse en pareja (uno ayuda al otro) o colocarse una prenda con los ojos cerrados, reforzando la confianza y el trabajo colaborativo.</i></p> <p><i>Diálogo a partir de la experiencia:</i></p> <p><i>En círculo, los niños expresan cómo se sintieron al recibir o dar ayuda. El docente guía con preguntas como:</i></p> <p><i>“¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil al vestirse?”</i></p> <p><i>“¿Cómo se sintieron cuando un compañero los ayudó?”</i></p> <p><i>Se refuerza el valor de la gratitud, modelando expresiones como “gracias” y gestos afectivos.</i></p> <p>Transferencia a otras situaciones:</p> <p><i>El docente conecta la experiencia con la vida diaria: pedir ayuda para vestirse en casa, organizar los útiles escolares o al subir un cierre en el recreo. Se reflexiona que pedir ayuda no significa ser menos capaz, sino reconocer que juntos aprendemos mejor..</i></p>	20 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿para qué lo aprendimos? • ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? 	15 minutos

TALLER N°14

Nombre del taller: Mi mochila organizada: Guardar prendas y objetos personales	Fecha:
Profesoras: ♥ Evelin	Edad: 4 años
	N°de niños y niñas: 26 niños y niñas
	Duración: 45 minutos
Propósito: Promover la autonomía y responsabilidad en los niños a través de la organización de sus pertenencias personales.	

APRENDIZAJES ESPERADOS

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO	AGRUPACIÓN FLEXIBLE	Gran grupo	x	Gran equipo		Asamblea	X	Trabajo individual	
	ESPACIO	Aula	X	Patio		Auditorio		Espacio de psicomotricidad	
ORGANIZACIÓN DE MATERIALES		Sector							

AREA	COMPETENCIA	
Personal social	"Construye su identidad"	
DIMENSIÓN 1	INDICADORES	
EN RELACION CON LOS DEMAS	1	Espera su turno para expresar sus ideas.
	2	Escucha la opinión de sus compañeros durante el
	3	juego.

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS		TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA El docente muestra dos mochilas: una ordenada y otra desordenada. Pregunta:	10 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> • “¿Cuál mochila prefieres usar?” • “¿Qué pasa si olvidamos guardar nuestra lonchera o cuaderno?” <p>Los niños comentan y reflexionan sobre la importancia de mantener sus pertenencias en orden.</p>	
DESARROLLO	<p>Vivencia de experiencias: <i>Cada niño recibe una mochila y diferentes objetos para organizar. El docente modela cómo doblar la ropa, guardar los cuadernos en un orden lógico y usar etiquetas de colores para identificar los objetos. Se realizan juegos como “el reto del minuto” para organizar la mochila rápidamente y dinámicas grupales en las que ayudan a un compañero a ordenar.</i></p> <p>Diálogo a partir de la experiencia: <i>Los niños muestran sus mochilas organizadas y explican cómo lo hicieron. Se plantean preguntas como:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • “¿Cómo te sentiste al tener tu mochila ordenada?” • “¿Qué pasaría si mañana olvidas tu cuaderno en casa?” <p><i>De esta forma, reflexionan sobre la importancia del orden y la preparación para sus actividades escolares.</i></p> <p>Transferencia a otras situaciones: <i>Se conecta con la vida diaria: ordenar juguetes, ropa o útiles en casa. El docente motiva a comprometerse a organizar sus pertenencias cada día antes de dormir, reforzando la autonomía y la responsabilidad.</i></p>	20 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿para qué lo aprendimos? • ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? 	15 minutos

TALLER N°15

Nombre del taller: Expresando emociones: Manejo de conflictos en el taller de Lectura	Fecha:
Profesoras: ♥ Evelin	Edad: 4 años
	N°de niños y niñas: 26 niños y niñas
	Duración: 45 minutos
Propósito: Ayudar a los niños a identificar, expresar y manejar sus emociones de manera adecuada frente a situaciones de conflicto en el espacio de lectura.	

APRENDIZAJES ESPERADOS

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO	AGRUPACIÓN FLEXIBLE	Gran grupo	x	Gran equipo		Asamblea	x	Trabajo individual	
	ESPACIO	Aula	X	Patio		Auditorio		Espacio de psicomotricidad	
ORGANIZACIÓN DE MATERIALES		Sector							

AREA	COMPETENCIA	
Personal social	"Construye su identidad"	
DIMENSIÓN 1	INDICADORES	
EN RELACION CON LOS DEMAS	1	Espera su turno para expresar sus ideas.
	2	Escucha la opinión de sus compañeros durante el
	3	juego.

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS		TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA El docente presenta tarjetas con emociones (alegría, tristeza, enojo, miedo) y pregunta: <ul style="list-style-type: none"> • "¿Cuándo sentiste enojo por última vez?" 	10 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> • “¿Qué haces cuando estás triste?” Luego lee un cuento en el que los personajes enfrentan un conflicto (dos amigos que quieren el mismo libro) y reflexiona con los niños: “¿Qué emociones sienten los personajes?”. 	
DESARROLLO	<p>Vivencia de experiencias: <i>Los niños dramatizan escenas del cuento, representando a los personajes y expresando sus emociones con gestos, palabras y tonos de voz. Se practican estrategias como respirar profundo, contar hasta tres o pedir turno para hablar. Además, con los títeres, se simulan conflictos comunes y se busca que los niños propongan soluciones pacíficas.</i></p> <p>Diálogo a partir de la experiencia: <i>En círculo, los niños comparten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • “¿Cómo me sentí cuando mi compañero no me prestó atención?” • “¿Qué puedo hacer cuando estoy enojado en lugar de gritar?” <p><i>El docente valida cada emoción, resaltando que todas son válidas, pero deben expresarse de manera adecuada. También se fomenta la empatía al preguntar: “¿Cómo crees que se sintió tu compañero cuando no lo escuchaste?”.</i></p> <p>Transferencia a otras situaciones: <i>El docente conecta con la vida cotidiana: “Si en casa tu hermano no quiere prestarte un juguete, ¿qué podrías hacer?”. Se anima a aplicar las mismas estrategias aprendidas: respirar, hablar con calma, pedir turnos. De esta manera, los niños reconocen que lo aprendido se puede aplicar en el aula, en el patio y en su hogar.</i></p>	20 minutos
CIERRE	<p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿para qué lo aprendimos? • ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? 	15 minutos

TALLER N° Post test

Nombre del taller: ¡Pintemos con Libertad! Taller Creativo para Pequeños Auténticos	Fecha:
Profesoras: ♥ Evelin	Edad: 4 años
	N° de niños y niñas: 26 niños y niñas
	Duración: 45 minutos
Propósito: Desarrollar la autonomía en niños a través de la pintura como herramienta pedagógica que estimula la creatividad, la toma de decisiones, el autocuidado y la expresión emocional, fomentando además normas de convivencia y colaboración.	

APRENDIZAJES ESPERADOS

ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO	AGRUPACIÓN FLEXIBLE	Gran grupo	<input checked="" type="checkbox"/>	Gran equipo		Asamblea	<input checked="" type="checkbox"/>	Trabajo individual	
	ESPACIO	Aula	<input checked="" type="checkbox"/>	Patio		Auditorio		Espacio de psicomotricidad	
ORGANIZACIÓN DE MATERIALES		Sector hogar							

AREA	COMPETENCIA	
Personal social	"Construye su identidad"	
DIMENSIÓN 1	INDICADORES	
EN RELACION CONSIGO MISMO	1	
	2	
	3	

SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE

MOMENTOS		TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA El docente inicia la sesión saludando a los niños y generando un ambiente cálido y acogedor para que se sientan cómodos. Para motivarlos, les muestra imágenes coloridas de pinturas y obras	10 minutos

	<p>artísticas, preguntándoles si alguna vez han pintado o qué colores les gustan más, con el fin de conectar con sus intereses y experiencias previas. A continuación, el docente plantea preguntas abiertas como: “¿Qué creen que podemos crear con los colores y pinceles?”, “¿Cómo se sienten cuando pintan?” o “¿Qué materiales creen que necesitaremos para hacer una pintura bonita?”. Estas preguntas buscan activar sus saberes previos, fomentar la curiosidad y preparar su pensamiento para la actividad que van a realizar. Así, el docente logra captar la atención de los niños, promover la participación y establecer un vínculo entre lo que ya saben y el nuevo aprendizaje que se desarrollará durante el taller.</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>Vivencia de experiencias en el sector de pintura</p> <p>El docente invita a los niños a escoger libremente el lugar donde desean pintar y los materiales que prefieren usar, como pinceles, témperas, crayolas, esponjas y papeles de distintos tipos y colores. Se les motiva a experimentar con técnicas variadas, como la pintura dactilar, la técnica del espejo o la creación de texturas con esponjas, promoviendo la exploración y la creatividad. Esta etapa potencia la autonomía porque los niños deciden qué y cómo pintar, desarrollando además su motricidad fina y coordinación ojo-mano. El docente observa y acompaña respetando el ritmo y las elecciones de cada niño.</p> <p>Establecimiento de normas y convivencia</p> <p>En grupo, el docente guía a los niños para que propongan y acuerden normas para el uso responsable de los materiales y el respeto mutuo durante la actividad. Se establecen reglas como compartir pinceles y pinturas, esperar el turno para usar ciertos colores o espacios, y mantener el orden en el área de trabajo. Estas normas se interiorizan porque los niños comprenden su importancia para que todos puedan disfrutar y aprender en un ambiente armonioso. Así, se fortalecen habilidades sociales y la capacidad de autorregulación.</p> <p>Diálogo a partir de la experiencia</p> <p>Al concluir la actividad, el docente convoca a los niños a compartir sus sensaciones y opiniones sobre lo que han creado. Preguntas como “¿Qué colores elegiste y por qué?”, “¿Cómo te sentiste al pintar con esta técnica?” o “¿Qué te gustó de tu obra y de la de tus compañeros?” fomentan la expresión verbal, la escucha activa y la valoración del trabajo propio y ajeno. También se promueve el agradecimiento cuando reciben ayuda para preparar materiales o limpiar, reforzando la colaboración y el respeto.</p> <p>Transferencia a otras situaciones</p> <p>El docente anima a los niños a aplicar lo aprendido guardando sus materiales y limpiando su espacio al terminar, promoviendo hábitos de orden y responsabilidad. Además, se trabajan habilidades</p>	<p>20 minutos</p>

	socioemocionales mediante juegos de roles o dramatizaciones para manejar situaciones como compartir materiales o resolver desacuerdos sin conflictos. De esta forma, las competencias desarrolladas en el taller se trasladan a otros ámbitos de su vida diaria, fortaleciendo su autonomía, autocuidado y convivencia.	
CIERE	Metacognición: <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué aprendimos hoy?• ¿para qué lo aprendimos?• ¿para qué nos sirve lo que aprendimos?	15 minutos





En la imagen se observa a los niños pintando con pinceles, crayolas y témperas de colores vivos. Algunos usan sus manos para dejar huellas, otros mezclan tonos con esponjas, mientras sonríen orgullosos de sus creaciones. La docente acompaña con calidez, animando a compartir materiales y respetar turnos. La escena refleja un ambiente lleno de autonomía, creatividad y alegría en la exploración artística.