



ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“GENERALÍSIMO JOSÉ DE SAN MARTÍN”

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

TÍTULO

“Juego de roles para estimular la autonomía en niños y niñas de 4 años de la I.E
N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes”

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORAS:

HUAMÁN QUISPE, Elizabeth Katherine

COD. ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-0876-8514>

OLIVERA GUERRERO, Judith

COD. ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-3213-419X>

ASESOR:

Prof, Wagner Piña Ruíz

COD. ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-5106-651X>

Línea de investigación:
Medios y materiales educativos

MOYOBAMBA – PERÚ

2025

Elizabeth Katherine

Tesis, Juego de roles para estimular la autonomía en niños de 4 años. HUAMÁN QUISPE, Elizabeth K. y OLIVERA GUERRERO,...

Revisiones 2025 - FID

Revisiones Turnitin

evagjasm

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3397489787

Fecha de entrega

3 nov 2025, 5:27 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

3 nov 2025, 5:34 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

Tesis_Juego_de_rol...para_estimular_la_autonomia_en_niños_de_4_años_HUAMÁN_QUISPE_Eliza....pdf

Tamaño del archivo

621.9 KB

49 páginas

13.178 palabras

68.365 caracteres



Página 2 de 52 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1:3397489787

10% Similitud general

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

Fuentes principales

10% Fuentes de Internet

5% Publicaciones

0% 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.

PÁGINA DEL JURADO Y ASESOR

Presidente del jurado

Secretario del jurado

Vocal del jurado

Prof. Wagner Piña Ruíz
Asesor

DEDICATORIA

A mis padres Carmen y Esteban, porque me inculcaron buenos valores, hábitos y sentimientos y en todo momento estuvieron brindándome sus consejos para hacer de mí una mejor persona.

A mis amados hijos André y Hannah quienes son mi mayor motivación y razón para culminar con mis estudios y ser ejemplo para ellos.

A mi esposo por su sacrificio y esfuerzo por apoyarme para tener una profesión para nuestro futuro, aunque hemos pasado por momentos difíciles siempre ha estado brindándome su comprensión, amor y paciencia.

Katherine Quispe

A mis padres; Juana y Marino, quienes hicieron de mí una persona de bien, capaz de afrontar barreras y obstáculos para alcanzar el éxito.

A mis hermanas (os), porque día a día me apoyaron económicamente y demostraron empatía con el fin de lograr mis objetivos.

A mi hijo, Jadon Ericksen, mi soporte emocional y motivo para sobresalir de las adversidades presentadas en el entorno académico y psicológico.

Judith Olivera Guerrero

AGRADECIMIENTO

Principalmente a Dios por ayudarnos a cumplir nuestros propósitos, a mis maestros de la Escuela de Educación Superior Pedagógico “Generalísimo José de San Martín” y en especial al profesor Sixto Lazón Pereira por su paciencia y dedicación. Agradecerle también a toda mi familia por darme ánimos durante este proceso formativo.

A los niños de la Institución Educativa N°00479 Juan Clímaco Vela Reyes por su presencia y apoyo en el momento de aplicar nuestras sesiones; asimismo al director y docente por permitirme realizar dicho trabajo de investigación.

Las autoras

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo de determinar la aplicación de los juegos de roles como estrategia metodológica para estimular la autonomía en los niños de 4 años. Se realizó con el enfoque cuantitativo, es una investigación aplicada y se usó un diseño cuasi-experimental. La muestra estuvo conformada por 25 niños de la sección “Azul” (Grupo experimental) y 24 niños de la sección “Verde claro” (Grupo control). Las técnicas utilizadas fueron el análisis documental, fichaje y la evaluación y como instrumentos se utilizaron los, documentos académicos, fichas textuales y bibliográficas, test (pretest y postest), que permitieron evaluar la autonomía. El resultado del pretest evidencia que el 100.0% de los niños estaba iniciando el desarrollo de su autonomía. Sin embargo, en el postest se constató que el 84.0% mejoró su autonomía obteniendo el logro esperado. Por tanto, se concluye que la aplicación de los juegos de roles como estrategia metodológica para estimular la autonomía en los niños de 4 años en la I. E N° 00479 “Juan Clímaco Vela Reyes” Moyobamba-2023.

Palabras clave: juego de roles, autonomía, educación inicial.

ABSTRAC

This research aimed to determine the effectiveness of role-playing as a methodological strategy for fostering autonomy in four-year-old children. It employed a quantitative approach, was applied research, and used a quasi-experimental design. The sample consisted of 25 children from the "Blue" section (experimental group) and 24 children from the "Light Green" section (control group). The techniques used included document analysis, data collection, and evaluation. Instruments used included academic documents, textual and bibliographic records, and tests (pre-test and post-test) to assess autonomy. The pre-test results showed that 100% of the children were beginning to develop autonomy. However, the post-test revealed that 84% had improved their autonomy, achieving the expected level. Therefore, it is concluded that the application of role-playing games as a methodological strategy to stimulate autonomy in 4-year-old children at the Juan Clímaco Vela Reyes School (I.E. N° 00479) in Moyobamba, 2023, is effective.

Keywords: role-playing, autonomy, early childhood education.

ÍNDICE GENERAL

PÁGINA DEL JURADO Y ASESOR	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRAC	vii
ÍNDICE GENERAL	viii
ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS	x
INTRODUCCIÓN	xi

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización del problema	13
1.2. Formulación del problema	15
1.2.1 <i>Problema general</i>	15
1.2.2 <i>Problemas específicos</i>	15
1.3. Formulación de objetivos	15
1.3.1 <i>Objetivo general</i>	15
1.3.2 <i>Objetivos específicos</i>	15
1.4. Justificación del estudio.	16
1.5. Delimitación y limitaciones.	17
1.5.1 <i>Delimitación</i>	17
1.5.2 <i>Limitaciones</i>	17

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes de estudio	18
2.2 Bases teóricas	21
2.3 Hipótesis	34
2.4 Definición de variables	34
2.5 Operacionalización de variables	35
2.6 Definición de términos	37

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Enfoque de la investigación	38
---------------------------------------	----

3.2	Tipo de investigación	38
3.3	Diseño de la investigación	38
3.4	Métodos utilizados	39
3.5	Población, muestra, muestreo	40
<i>3.5.1</i>	<i>Población</i>	40
<i>3.5.2</i>	<i>Muestra</i>	40
<i>3.5.3</i>	<i>Muestreo</i>	40
3.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	41
<i>3.6.1</i>	<i>Técnicas de recolección de datos</i>	41
<i>3.6.2</i>	<i>Instrumentos de recolección de datos</i>	41
3.7	Técnicas de procesamiento e interpretación de datos	42

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1	Validez y Confiabilidad del instrumento	43
4.1.1	Validez del instrumento	43
4.1.2	Confiabilidad del instrumento	43
4.2	Presentación y análisis de los resultados	44
4.2.1	Procesamiento e Interpretación de datos	44
4.2.1.1	Resultados del pretest	44
4.2.1.2	Resultados del postest	47
	Conclusiones	56
	Sugerencias	57
	Referencias bibliográficas	58
	Anexos	62

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la población de estudio	40
Tabla 2 Distribución de la muestra de estudio	40
Tabla 3 Validez de contenido por juicio de expertos	43
Tabla 4 Nivel de confiabilidad del instrumento según Alfa de Cronbach.	44
Tabla 5 Resultados del pretest sobre autonomía del grupo control vs experimental.	44
Tabla 6 Análisis de variabilidad de los resultados del pretest.....	46
Tabla 7 Resultados del postest sobre autonomía – Grupo Control	47
Tabla 8 Resultados del postest sobre autonomía – Grupo Experimental.....	48
Tabla 9 Análisis de variabilidad de los resultados del postest.	50
Tabla 10 Prueba de normalidad de datos – postest	51
Tabla 11 Contraste de hipótesis con la prueba U de Mann-Whitney.....	52

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados del pretest sobre autonomía del grupo control vs experimental.....	45
Figura 2 Resultados del postest sobre autonomía – Grupo control.....	48
Figura 3 Resultados del postest sobre autonomía – Grupo Experimental.....	49

INTRODUCCIÓN

El fomento de la independencia en los niños es un elemento crucial en la temprana infancia, pues les facilita la toma de decisiones, la resolución de problemas y la afrontación de retos de forma autónoma. En este procedimiento, las estrategias educativas que promueven la independencia tienen un rol fundamental. Dentro de estas estrategias, el juego de roles emerge como un recurso educativo eficaz que posibilita a los niños adoptar distintos personajes y contextos, favoreciendo así el crecimiento de habilidades sociales, emocionales y cognitivas.

El juego de roles, al ser una actividad lúdica y libre, crea un entorno propicio para que los niños exploren su entorno, enfrenten situaciones simuladas y tomen decisiones, todo ello bajo un marco seguro y controlado. A través de la representación de personajes y escenarios de la vida cotidiana, los niños tienen la oportunidad de expresar sus ideas, emociones y deseos, lo que facilita la construcción de su identidad y el fortalecimiento de su autonomía.

Este estudio tiene el propósito de comprobar si la aplicación del juego de roles en el salón de clases fomenta la independencia en los niños, promoviendo su crecimiento integral. Se tratarán conceptos teóricos que respaldan la relevancia del juego en la educación de los niños, además de información estadística que evidencia la eficacia del juego de roles en el fomento de la autonomía.

Este informe de investigación se ha organizado en cuatro capítulos:

CAPÍTULO I: Planteamiento del problema. Abarca la caracterización del problema, la formulación precisa del mismo, el establecimiento de los objetivos, la justificación del estudio, así como las delimitaciones y limitaciones del estudio.

CAPÍTULO II: Marco teórico y conceptual. Contiene el marco teórico y conceptual, allí están los antecedentes del estudio, las bases teóricas, la definición de los términos.

CAPÍTULO III: Metodología de la investigación. Comprende la metodología de investigación, enfoques de la investigación, tipos de la investigación, metodología que se

va a utilizar, la hipótesis, identificación de las variables, población, muestra, muestreo, las técnicas, los instrumentos y las técnicas de procesamiento de datos.

CAPÍTULO IV: Presentación y discusión de datos. Aquí se muestra la presentación y discusión de resultados, validez y confiabilidad de instrumentos, validez de instrumentos, confiabilidad de los instrumentos, las conclusiones, sugerencias y anexos.

Las autoras

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización del problema

La autonomía es fundamental para el crecimiento integral de las personas y debe ser fomentada desde la primera infancia, es decir, desde la niñez. Se espera que, a cierta edad, los niños sean capaces de realizar varias tareas de manera independiente, como lavarse las manos o tender su cama. Este proceso implica una enseñanza gradual que permita al niño adquirir las habilidades necesarias para resolver dichas actividades por su cuenta.

Diversos estudios internacionales han evidenciado limitaciones en el acceso de los niños a programas de educación preescolar que favorezcan su autonomía y desarrollo integral. Por ejemplo, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2019) advierte que esta carencia contribuye a la reproducción de desigualdades desde edades tempranas. De igual manera, la UNESCO (2024) resalta la relevancia de la educación y atención en la primera infancia, puesto que en esta etapa se consolidan competencias esenciales como el lenguaje, el pensamiento y la seguridad personal. Sin embargo, la UNICEF (2017) reporta que alrededor de 155 millones de niños menores de cinco años presentan retraso en su crecimiento, producto de una deficiente nutrición y de la falta de servicios adecuados de salud, lo que limita su desarrollo autónomo. A ello se suma lo indicado por UNICEF (2023), que advierte un incremento de problemas relacionados con la salud mental infantil tras la pandemia, situación que también constituye un obstáculo para fortalecer la autonomía. (UNICEF, 2017)

En el Perú, el INEI (2022) destaca que la interacción entre padres y maestros es crucial para el desarrollo adecuado de la autonomía en los niños. Según las estadísticas, el 49.8% de los niños entre 9 y 36 meses es capaz de expresar sus necesidades y

emociones de manera efectiva, lo cual contribuye a mejorar su socialización. Sin embargo, estos datos también revelan que casi el 50% de los niños en esta etapa de desarrollo no alcanza las habilidades necesarias para actuar con autonomía y confianza. Esto sugiere una importante brecha que debe ser atendida, ya que la capacidad de expresar emociones y tomar decisiones de manera independiente es clave para su desarrollo integral. La falta de autonomía a una edad temprana puede tener repercusiones en su crecimiento emocional y social a largo plazo, lo que resalta la necesidad de implementar estrategias pedagógicas y familiares que fortalezcan estos aspectos desde los primeros años de vida.

Por lo tanto, la investigación surge con base a lo observado en niños y niñas de 4 años de la I.E N° 00479 “Juan Clímaco Vela Reyes” de la ciudad de Moyobamba donde se presenta diversas dificultades en su desarrollo físico y emocional, tales como:

- No confían en sí mismos, ni en sus destrezas y capacidades.
- No tiene la capacidad de valerse por sí mismo.
- No refleja una concepción clara de su persona al interactuar con los demás.
- No se manifiesta de manera individual.
- Las relaciones con los demás no influyen en su identidad.

Estas dificultades son consecuencia de la limitada o nula autonomía que muestran a su edad, lo cual puede estar relacionado con diversos factores, tanto internos, como el entorno familiar, como externos, tales como las actividades extracurriculares y el grupo de amigos. Un ejemplo de ello es la sobreprotección de los padres, quienes, al querer garantizar la seguridad física de sus hijos, les impiden realizar actividades que son adecuadas para su etapa de desarrollo.

Por tal motivo, hemos considerado al juego de roles como una estrategia para estimular la autonomía en los niños, fundamentalmente, que ayuden a desarrollar su propia iniciativa de asumir roles o actividades por sí mismos de acuerdo a su edad y de todo lo que le rodea.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera la aplicación de los juegos de roles estimula la autonomía en los niños y niñas de 4 años en la I. E N° 00479 “Juan Clímaco Vela Reyes” Moyobamba-2023?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de autonomía de los niños y niñas de 4 años de la I. E N° 00479 “Juan Clímaco Vela Reyes” Moyobamba- 2023?
- ¿De qué forma los juegos de roles estimula la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la I. E N° 00479 “Juan Clímaco Vela Reyes” Moyobamba-2023?
- ¿Cuál es el nivel de eficacia de los juegos de roles como estrategia metodológica para estimular la autonomía de los niños y niñas de 4 años de la I. E N° 00479 “Juan Clímaco Vela Reyes” Moyobamba-2023?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar la manera de la aplicación de los juegos de roles para estimular la autonomía en los niños y niñas de 4 años en la I. E N° 00479 “Juan Clímaco Vela Reyes” Moyobamba-2023.

1.3.2 Objetivos específicos

- Medir el nivel de autonomía que demuestran los niños y niñas de 4 años de la I. E N° 00479 “Juan Clímaco Vela Reyes” Moyobamba- 2023
- Diseñar y aplicar los juegos de roles para estimular la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la I. E N° 00479 “Juan Clímaco Vela Reyes” Moyobamba-2023.
- Comprobar estadísticamente la eficacia de los juegos de roles para estimular la autonomía de los niños y niñas de 4 años de la I. E N° 00479 “Juan Clímaco Vela Reyes” Moyobamba-2023.

1.4. Justificación del estudio.

La investigación se realizó por las siguientes razones:

Justificación teórica. Esta justificación permite recrear información sobre los juegos de roles que se utilizan para estimular los niveles de baja autonomía en los niños, considerando que esta conducta negativa se encuentra presente en los estudiantes del nivel inicial de 4 años de la I.E N°00479 “Juan Clímaco Vela Reyes”. Al mismo tiempo, reforzaremos el conocimiento científico teórico sobre la autonomía.

Justificación metodológica. Esta investigación permitió comprobar que, usando el juego de roles, es una opción metodológica para poder estimular la autonomía en los infantes. Se justifica porque se aplicó estrategias metodológicas vivenciales de aprendizaje; así como procedimientos metodológicos con respecto al juego; los cuales impulsarán a los niños a expresar sus emociones, asimismo les ayudó a mejorar el bajo nivel de autonomía en ellos; impulsándolos a participar activamente, expresando sus vivencias personales, el desarrollo de diversas habilidades comunicativas; para la construcción de una nueva actitud y/o comportamiento.

Sobre todo, responde a una necesidad estratégica de los docentes, quienes a partir de los resultados que se obtuvo podrían mejorar la enseñanza en las diversas áreas. En este sentido se justifica porque es una propuesta que ayuda a mejorar el bajo nivel de autonomía en los niños y niñas de 4 años, para provechar sus potencialidades a favor del proceso enseñanza-aprendizaje.

Justificación práctica. Mediante esta investigación se resolvió un problema concreto de la práctica pedagógica y del desempeño de los/las docentes del nivel inicial, que se observó respecto al bajo nivel de autonomía de los niños.

Esta experiencia investigativa se fundamenta en el sentido de que los niños y niñas puedan cambiar y desarrollarse por sí mismos siendo autónomos a través del juego de roles. El uso del juego de roles permitió estimular la autonomía en los niños y niñas, ya que mejoramos de distinta manera la autonomía, de una manera lúdica en la cual el niño podrá aprender y a la vez canalizar de manera positiva su autonomía.

Justificación social. Esta investigación aplicada se ejecutó en la institución

educativa del nivel inicial ya que los promotores de esta entidad pública no suelen darle importancia al juego de roles como una estrategia, para que los niños y niñas de 4 años desarrollen su nivel de autonomía y mejoren en sus diversas habilidades y actividades a través de esta estrategia, con la finalidad de relacionarse y controlar sus emociones, asumir actitudes y roles positivas con los demás, de tal modo lograron aprender con mayor facilidad y efecto.

1.5. Delimitación y limitaciones.

1.5.1. Delimitación

La investigación se realizó en la I.E del nivel inicial N° 00479 “Juan Clímaco Vela Reyes”, Moyobamba, 2023 por un tiempo de 6 meses, teniendo como población de estudio a los niños y niñas de 4 años de 3 secciones del turno de la mañana.

1.5.2. Limitaciones

Se tuvieron las siguientes restricciones:

- Intervención de actividades programadas por el aniversario de la I.E.
- La inasistencia de algunos estudiantes del grupo experimental dificultaba aplicar el estímulo a todos los estudiantes de manera equitativa.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes de estudio

A nivel internacional se llevaron a cabo las siguientes investigaciones:

Rosero & Villacis (2024) realizaron la investigación con el tema "El juego reglado en el desarrollo de la autonomía en infantes de 4 a 5 años en Ecuador" tiene como objetivo central identificar de qué manera el uso de los juegos reglados contribuye al desarrollo de la autonomía. El estudio concluye que la implementación de juegos con reglas no solo fomenta la capacidad de los niños para tomar decisiones por sí mismos, sino que también les ayuda a seguir normas y reglas, promoviendo habilidades sociales y comportamientos adecuados.

Chacón & Miranda (2023) realizaron una investigación “Los rincones pedagógicos como estrategia metodológica en el desarrollo de la identidad y autonomía de los niños y niñas de 3 a 5 años, Ecuador”. La finalidad fue determinar si el estímulo desarrolla la autonomía. Concluyen que los “Rincones Pedagógicos” son una herramienta eficaz para el desarrollo de la autonomía en los niños. A través de estos espacios, se les brinda la oportunidad de explorar de manera libre y guiada, lo que promueve la toma de decisiones y la autogestión en sus actividades diarias. El estudio demuestra que el estímulo constante en estos entornos favorece la adquisición de habilidades autónomas, reforzando su identidad personal y capacidad para actuar con independencia en diferentes situaciones.

Quishpe & Reinoso (2022) ejecutaron la investigación titulada con el propósito de determinar si el juego desarrolla la autonomía en los niños. Concluyen que el juego, cuando se emplea como una estrategia metodológica adecuada, es fundamental para el desarrollo de la autonomía en los niños. A través del juego, los niños no solo adquieren habilidades para tomar decisiones por sí mismos, sino que también aprenden a gestionar sus acciones de manera independiente, respetando las normas establecidas. El estudio revela que el juego fomenta la autodisciplina, el autocontrol y la capacidad de resolver problemas, lo que refuerza su desarrollo integral y les permite actuar con mayor autonomía tanto en su entorno social.

Lanchimba & Quilumba (2022) en su investigación titulada “La importancia del juego para el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 a 5 años, Ecuador”. El propósito fue identificar el valor de juego para el desarrollo de la autonomía. Finalmente, se evidencia que es factible aumentar significativamente la autonomía en los niños y niñas mediante la aplicación adecuada de estrategias pedagógicas. Por esta razón, los docentes deben implementar enfoques didácticos en los que el juego se convierte en la herramienta central para promover el desarrollo de las habilidades de aprendizaje en diversas áreas de adaptación. Al integrar el juego como una metodología principal, se permite a los niños explorar, experimentar y tomar decisiones de manera autónoma, lo que no solo facilita su adaptación a diferentes contextos educativos, sino que también potencia su creatividad, autoconfianza y capacidad para resolver problemas por sí mismos. Este enfoque integral contribuye al fortalecimiento de su independencia y crecimiento personal.

Jacome (2022) en su investigación titulada “La técnica juego de roles en el desarrollo de la identidad y autonomía en los niños y niñas de 4 a 5 años, Quito”. La finalidad fue emplear la técnica a través del juego para potenciar la autonomía en niños. Se concluye que el juego de roles es una herramienta efectiva para fomentar la Autonomía en los niños. A través de esta técnica, los niños pueden asumir diferentes personajes y situaciones que les permiten experimentar decisiones, resolver problemas y actuar de manera independiente. El estudio demuestra que la práctica del juego de roles no solo potencia la autonomía, sino que también refuerza la identidad de los niños, al proporcionarles un espacio seguro para explorar sus capacidades, asumir responsabilidades y enfrentar.

A nivel nacional se realizaron las siguientes investigaciones

Gonzales (2024) realizó una investigación con la finalidad de determinar la manera en que los juegos desarrollan la autonomía. Los resultados antes de la aplicación del estímulo sostienen que, el 95% de los niños se encontraban en un nivel de inicio, tras aplicar el estímulo, el 95% se encuentran en logro previsto. Esto implica que los juegos efectivamente contribuyen a mejorar la autonomía en los niños de 5 años.

Flores (2023) en su investigación tuvo el propósito de determinar cómo el juego simbólico influye en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años en Sullana. Los resultados mostraron que, antes de la aplicación del juego simbólico, el 80 % de los niños se encontraban en el nivel inicial de autonomía, mientras que, después de la intervención, el 87 % alcanzó el nivel de logro, concluyendo que el juego simbólico mejora significativamente la autonomía.

Silva (2023) en su investigación tiene la finalidad de analizar la influencia del juego motor como estrategia para fomentar la autonomía en niños de 5 años en Sullana. Al comparar los resultados, se observará una reducción del 73 % en el nivel de inicio y un aumento del 82 % en el nivel de logro destacado. En conclusión, se determinan que las actividades de dramatización son efectivas para mejorar la autonomía en niños.

Delgado (2024) realizó una investigación con el fin de determinar si la aplicación del juego libre influye en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años en Sullana. Como resultado, se encontró que, al aplicar el pretest, el 75% de los niños se encontraba en el nivel de proceso respecto a los ítems establecidos, mientras que un 25% estaba en el nivel de inicio. Después de realizar las actividades, el postest mostró que el 65% de los niños alcanzaron el nivel de logro previsto, el nivel de proceso se redujo al 35%, y el nivel de inicio se redujo a un 0%. Se concluyó que el juego libre tiene una influencia significativa en el desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años, evidenciándose una mejora notable en su autonomía a través de las actividades realizadas.

Fiestas (2023) ejecutó la investigación con el propósito de determinar si los juegos de roles desarrollan la autonomía en niños de 4 años en Sullana. Al analizar los resultados antes y después del estímulo, se evidenció que el nivel de inicio se redujo en un 93%,

mientras que el nivel de logro destacado experimentó un aumento significativo del 73%. Así, se concluyó que la implementación de juegos de roles como estrategia contribuye a mejorar el desarrollo de la autonomía.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Juegos de roles

2.2.1.1 Definición de los juegos de roles

Según Dosso (2009) es una actividad social que fomenta el desarrollo cognitivo y emocional en los niños, ya que permite la representación de situaciones del mundo adulto mediante la imitación.

Para Wood & Ross (1979) es una actividad que permite a los niños actuar como agentes dentro de un contexto, dándoles la oportunidad de practicar habilidades sociales y de negociación. A través de la interacción con otros niños, los pequeños exploran diferentes roles, resuelven conflictos y toman decisiones en un ambiente controlado.

2.2.1.2 Teoría del aprendizaje basado en el juego

a) Teoría de Jean Piaget

- **Asimilación:** En el juego de roles, la asimilación ocurre cuando el niño utiliza esquemas o conocimientos previos para interpretar situaciones nuevas. Por ejemplo, si un niño ha observado a su madre cocinar, puede asimilar esa experiencia y recrear el papel de "cocinero" durante el juego. Está utilizando sus experiencias previas para dar sentido a la nueva actividad (Piaget, 1991).
- **Acomodación:** Durante el juego de roles, el niño también ajusta y modifica sus esquemas mentales para adaptarse a nuevas experiencias. Por ejemplo, si al jugar a ser "médico", descubre que el rol implica usar un estetoscopio o diagnosticar enfermedades (elementos que no conocía previamente), el niño acomoda esa nueva información para ajustar su esquema del rol de médico (Piaget, 1991).
- **Equilibrio:** El equilibrio es el proceso mediante el cual el niño mantiene un balance entre la asimilación y la acomodación. En el juego de roles, este equilibrio se manifiesta cuando el niño puede integrar efectivamente sus conocimientos previos

(asimilación) con la nueva información adquirida durante el juego (acomodación). Si el niño encuentra discrepancias o desequilibrios entre lo que sabe y lo que experimenta, ajustará sus esquemas hasta lograr un equilibrio cognitivo (Piaget , 1991).

b) Teoría de Vygotsky

- **Zona de Desarrollo Real:** Se refiere a las capacidades y saberes que un niño ya ha obtenido y puede ejercer de forma autónoma. Es lo que el niño puede realizar de manera autónoma, sin la intervención de terceros. En el verdadero ámbito de crecimiento, los niños adoptan roles que ya entienden y pueden realizar sin problemas. Por ejemplo, un niño puede replicar funciones básicas como la cocina o la medicina, replicando acciones que ya ha visto y asimilado. En esta fase, el niño emplea las capacidades que ya posee para interactuar y generar sentidos. (Vygotsky, 1986).
- **Zona de Desarrollo Próximo (ZDP):** Durante el juego de roles, los niños participan en actividades que están más allá de sus capacidades actuales, pero con la guía o interacción de otros niños o adultos. Por ejemplo, en una situación de juego en la que un niño finge ser un maestro o un profesional con tareas más complejas, otro niño o un adulto podría ayudar a representar ese papel de manera más completa, proporcionando nuevas ideas o mostrando cómo se realiza una acción particular. Aquí es donde el andamiaje entra en juego, ya que los adultos o compañeros apoyan al niño para que realice nuevas acciones que aún no dominan por completo. En este ZDP, el juego de roles se convierte en una actividad poderosa porque permite que los niños exploren y experimenten roles que requieren habilidades más complejas, pero con la ayuda necesaria para progresar hacia su aprendizaje (Vygotsky, 1986).
- **Zona de Desarrollo Potencial:** La zona de desarrollo potencial se refiere a las capacidades futuras que un niño puede desarrollar completamente, basado en lo que actualmente está dentro de su ZDP. Es el desarrollo máximo que un niño puede alcanzar con la experiencia y la práctica continuada. En el contexto del juego de roles: A medida que los niños continúan participando en juegos de roles y reciben apoyo, van consolidando y expandiendo sus habilidades. Lo que antes requería ayuda ahora se puede realizar de manera independiente, lo que desplaza sus logros a la zona de desarrollo real y abre nuevas posibilidades en su zona de desarrollo potencial. Un niño

que jugaba a ser médico con ayuda, eventualmente puede desarrollar habilidades más sofisticadas como diagnosticar problemas, dar "consejos médicos" o planificar procedimientos de tratamiento sin asistencia externa, lo que muestra un avance en su desarrollo potencial (Vygotsky, 1986).

2.2.1.3 Características de los juegos de roles

Tuncar (2020) destaca varias características clave de los juegos de roles:

- **Imaginación:** Esta característica permite que el juego de roles se desarrolle de diversas maneras, buscando siempre la originalidad en las situaciones. En un contexto lúdico, se siguen ciertas reglas éticas, pero la imaginación juega un papel fundamental, ya que permite la creación de situaciones a partir de la fantasía, lo que enriquece el juego.
- **Animismo:** En el juego de roles, cualquier objeto, espacio o tiempo puede cobrar vida. Los niños personifican el comportamiento de individuos, otorgando a los objetos la capacidad de pensar y sentir. Esto les permite recrear situaciones ficticias y expresar hechos reales o imaginarios a través del lenguaje.
- **Simbolismo:** Los niños sustituyen objetos reales por otros imaginarios, lo que les permite desarrollar habilidades de orden superior. A través de esta sustitución, asignan roles a los objetos que solo ellos conocen, lo que les ayuda a expresar y regular sus emociones, como temores o miedos, y facilita su socialización.
- **Dramatización:** A medida que los niños se desarrollan, comienzan a conocer y asumir roles propios de su entorno cercano. En esta fase, la imaginación da paso a la imitación de personas y situaciones reales, inicialmente de manera general, pero luego introduciendo variaciones. Esto les permite ser más seguros e imaginativos, expresando pensamientos novedosos a través de los personajes que crean.
- **Imitación:** El niño observa y representa el rol de un personaje, teniendo en cuenta sus gestos, características y movimientos. Esta imitación detalla lo que han observado de su entorno, lo que les permite analizar casos de la realidad cercana y otros contextos, fomentando el desarrollo del pensamiento crítico.

2.2.1.4 Importancia del juego de roles en educación inicial

Para Peñafiel et al. (2023) los juegos de roles son una herramienta fundamental en el desarrollo infantil, ya que permiten a los niños explorar diferentes situaciones, personajes y escenarios, facilitando el aprendizaje a través de la imitación y la creatividad. Su importancia radica en los siguientes aspectos:

- **Desarrollo social y emocional:** Al asumir distintos roles, los niños aprenden a ponerse en el lugar de otros, lo que promueve la empatía, el respeto y el trabajo en equipo. También les permite expresar y manejar emociones en un entorno seguro.
- **Fomento de la autonomía:** Los juegos de roles permiten a los niños tomar decisiones y resolver problemas de forma independiente, lo que fortalece su confianza y capacidad de auto-gestión. La autonomía se desarrolla cuando los niños asumen responsabilidades dentro del juego, como cuidar de otros personajes o resolver conflictos.
- **Estimulación cognitiva:** A través de la representación simbólica, los niños desarrollan habilidades cognitivas como el pensamiento abstracto, la memoria, la resolución de problemas y la planificación. Al imaginar y crear escenarios complejos, se ven obligados a utilizar estas habilidades para dar sentido a sus interacciones.
- **Desarrollo del lenguaje:** En el juego de roles, los niños practican y expanden su vocabulario y habilidades comunicativas. Al interpretar personajes, se ven impulsados a usar frases y expresiones relacionadas con el contexto del rol que están desempeñando.
- **Potenciación de la creatividad:** Los juegos de roles estimulan la imaginación, ya que los niños inventan situaciones, crean diálogos y utilizan objetos simbólicos para representar la realidad, lo que fomenta su capacidad creativa.
- **Fomento de la identidad:** El juego de roles ayuda a los niños a explorar su identidad, comprendiendo mejor quiénes son y cuál es su lugar en el mundo. Pueden ensayar diferentes roles sociales y profesionales, lo que les permite reflexionar sobre sus intereses y aspiraciones futuras.

2.2.1.5 Enfoque de los juegos de roles como estrategia metodológica

Según Gonzales et al. (2009) los juegos de roles son una estrategia metodológica efectiva en la educación inicial, ya que permiten a los niños explorar, experimentar y

desarrollar diversas habilidades en un entorno lúdico y controlado. Esta metodología fomenta la creatividad, la socialización, y el desarrollo emocional y cognitivo de los niños, al involucrarlos en situaciones ficticias que imitan la realidad o escenarios imaginarios. A través de los juegos de roles, los niños pueden asumir diferentes personajes y experimentar nuevas perspectivas, lo que favorece su comprensión del mundo que los rodea.

Algunas de las principales ventajas de los juegos de roles en la educación inicial incluyen:

- **Desarrollo de la autonomía:** Los niños, al asumir roles, toman decisiones sobre sus acciones, lo que fortalece su sentido de independencia y responsabilidad.
- **Fomento del lenguaje y la comunicación:** Al interactuar con otros niños durante el juego, los pequeños practican el uso del lenguaje, mejoran su expresión oral y aprenden a escuchar y negociar.
- **Estimulación de la creatividad e imaginación:** Los niños tienen la oportunidad de crear personajes, situaciones y soluciones, lo que alimenta su capacidad creativa y su pensamiento divergente.
- **Desarrollo de la comprensión emocional:** Los niños aprenden a reconocer y gestionar sus emociones, así como a entender las emociones de los demás, a través de la representación de situaciones que reflejan experiencias cotidianas o ficticias.
- **Refuerzo del aprendizaje significativo:** Al vincular conceptos abstractos con experiencias prácticas y cercanas a su realidad, los juegos de roles ayudan a los niños a asimilar mejor los contenidos pedagógicos, haciendo que el aprendizaje sea más significativo.

2.2.1.6 Ambiente de los juegos de roles

El MINEDU (2016), señala que un ambiente lúdico en educación inicial debe ser estimulante, seguro y propicio para el desarrollo integral de los niños pequeños. Se muestra algunas características clave:

- **Materiales adecuados:** Juguetes y recursos pedagógicos variados que sean seguros, estimulantes y adecuados para la edad de los niños, fomentando la exploración y la manipulación activa.
- **Flexibilidad y adaptabilidad:** Los espacios deben ser versátiles y permitir cambios según las necesidades y los intereses de los niños, promoviendo la creatividad y la iniciativa propia.
- **Estimulación sensorial:** Incorporación de elementos visuales, auditivos, táctiles y olfativos que enriquezcan la experiencia sensorial de los niños y estimulen su curiosidad y desarrollo sensoriomotor.
- **Fomento del juego libre y dirigido:** Espacios y tiempos dedicados tanto al juego libre, donde los niños eligen sus actividades, como al juego dirigido por adultos para aprender habilidades específicas y trabajar en grupo.
- **Ambiente afectivo y seguro:** Promoción de relaciones afectuosas y respetuosas entre adultos y niños, creando un entorno donde los pequeños se sientan seguros y apoyados emocionalmente para explorar y aprender.
- **Incorporación de la naturaleza:** Cuando sea posible, integración de elementos naturales como plantas, materiales orgánicos y acceso a espacios al aire libre, que fomenten la conexión con el medio ambiente y el aprendizaje experiencial.
- **Tiempo y ritmo adecuados:** Respeto por los ritmos individuales de los niños en cuanto a la exploración, la concentración y el descanso, proporcionando un equilibrio entre actividades activas y momentos tranquilos.

2.2.1.7 Rol del docente para trabajar juegos de roles

Para el MINEDU (2019), el rol del docente es esencial para implementar efectivamente los juegos de roles en educación inicial. Actúa como guía, facilitador y modelo para los niños, creando un ambiente de aprendizaje enriquecedor donde el juego se convierte en una herramienta poderosa para el desarrollo integral y el aprendizaje significativo. Aquí se detallan algunos aspectos clave:

- **Facilitador del ambiente de aprendizaje:** El docente crea un ambiente seguro, estimulante y organizado que favorece el juego y el aprendizaje activo. Esto incluye

la disposición del espacio, la selección y preparación de materiales adecuados, y la creación de rutinas que promuevan la participación y la exploración libre.

- **Planificador de actividades lúdicas:** El docente selecciona y diseña actividades lúdicas que sean apropiadas para el desarrollo de los niños y que estén alineadas con los objetivos educativos. Esto implica conocer los intereses y necesidades individuales de los niños y adaptar las actividades según sea necesario.
- **Observador activo:** Durante en juego, el docente observa y escucha atentamente a los niños para comprender sus intereses, habilidades y áreas de desarrollo. Esta observación informa las decisiones pedagógicas y permite al docente ofrecer apoyo individualizado cuando sea necesario.
- **Promotor del aprendizaje integral:** El docente utiliza los juegos de roles para promover un aprendizaje integral que abarque aspectos físicos, cognitivos, sociales y emocionales. Fomenta habilidades como la resolución de problemas, la creatividad, la colaboración y la comunicación a través del juego.
- **Modelo de comportamiento y valores:** El docente actúa como modelo de comportamiento positivo y promueve valores como el respeto, la cooperación, la empatía y la inclusión durante las actividades lúdicas. Esto ayuda a los niños a internalizar comportamientos apropiados y a aprender a interactuar de manera constructiva con sus pares.
- **Evaluador y facilitador del aprendizaje:** El docente evalúa el progreso de los niños durante las actividades lúdicas y proporciona retroalimentación constructiva para apoyar su desarrollo. Además, facilita el aprendizaje al ofrecer orientación, hacer preguntas reflexivas y fomentar la reflexión sobre las experiencias de juego.

2.2.1.8 Dimensiones de los juegos de roles

- a) Juego de roles controlados:** Según Franco (2022), una forma de aplicar los juegos de roles es utilizando diálogos de un libro. Tras practicar el diálogo con los niños, se les puede pedir que, en parejas, improvisen diálogos similares, turnándose para participar. Otra opción es dividir la clase en parejas para que todos improvisen al mismo tiempo. Además, existe el juego de roles basado en una entrevista, donde los

niños asumen el rol de un personaje del texto, y los demás les hacen preguntas. Es decir:

- Sesión sobre cómo improvisar diálogos.
 - Realización de juegos de roles a manera de entrevista.
- b) Juego de roles libres:** Franco (2022) menciona que en los juegos de roles más dinámicos se puede discutir en grupo sobre lo que los personajes dirían en una situación, anotando guías en el pizarrón. Luego, los niños practican en parejas, y posteriormente, una o dos parejas representan su juego de roles frente a la clase. También se puede dividir a los niños en grupos, asignándoles diferentes situaciones y roles. Los grupos practican fuera del aula y, en días diferentes, representan sus juegos de roles.
- Simbolización de juego de roles preparados en casa.
 - Práctica de juegos de roles en tiempo extraescolar.
- c) Juego de roles como medio educativo:** Franco (2022) señala que el juego es una herramienta esencial en la educación, ya que permite a los niños acceder al conocimiento de manera significativa. A través del juego, los niños se sienten motivados y logran asimilar conceptos y valores que de otro modo podrían no ser relevantes para ellos. El juego en la escuela debería complementar el juego espontáneo que los niños realizan fuera del contexto escolar, ayudándoles a desarrollar confianza y disposición hacia nuevas experiencias. Asimismo, la educación formal debería perfeccionar y enriquecer la educación que los niños viven en contextos no escolares.
- Ejecución de juegos que permita acceder al conocimiento de forma significativa.

2.2.2 Autonomía

2.2.2.1 Definición de autonomía

Para Piaget (1961) es capacidad del niño para tomar decisiones por sí mismo, basadas en su propio juicio, en lugar de depender únicamente de la autoridad de los adultos. Se ejecuta a medida que el niño progresa en su comprensión de las normas

sociales y aprende a regular su comportamiento en función de sus propios principios morales.

Ferreiro (1991) define que la autonomía implica no solo independencia física, sino también el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad para resolver problemas de manera independiente. Asocia la autonomía con el proceso de aprendizaje, afirmando que los niños deben ser capaces de actuar por sí mismos, tomando decisiones y aprendiendo de los errores.

2.2.2.2 Teorías asociadas a la autonomía

a) Teoría de Emmi Pikler

Pikler, (1985) se centra en el desarrollo integral y la autonomía de los niños, especialmente en la primera infancia. Se describe los principios clave de su teoría relaciona a la autonomía:

- **Autonomía y libertad de movimiento:** Un principio central de la teoría es fomentar la autonomía a través de la libertad de movimiento. Pikler sostiene que los niños deben tener la oportunidad de explorar su entorno y moverse libremente para desarrollar habilidades motoras y de autocontrol. La creación de un entorno seguro y accesible permite que los niños interactúen con los objetos y se muevan a su propio ritmo, lo que favorece su independencia.
- **Cuidado y atención individualizada:** En el enfoque de Pikler, la relación entre el cuidador y el niño es fundamental. Se aboga por una atención individualizada, donde los cuidadores interactúan con los niños de manera respetuosa y cálida. Este tipo de cuidado contribuye a la construcción de un sentido de seguridad y confianza en los niños, lo que es esencial para el desarrollo de su autonomía.
- **Juego como medio de aprendizaje:** Pikler considera que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo de la autonomía. A través del juego, los niños exploran, experimentan y aprenden a resolver problemas. Pikler enfatiza que los adultos deben ofrecer un entorno rico en estímulos, pero deben abstenerse de intervenir en el juego, permitiendo que los niños descubran y aprendan por sí mismos.
- **Desarrollo emocional y social:** La teoría de Pikler también resalta la importancia del desarrollo emocional y social. Al promover la autonomía, se ayuda a los niños a

desarrollar su autoestima, confianza y habilidades sociales. Los niños que se sienten seguros y autónomos están mejor equipados para interactuar con sus pares y establecer relaciones sanas.

b) Teoría psicosocial de Erik Erikson

Erikson (2000) en su teoría psicosocial propone que el crecimiento personal ocurre a través de una serie de etapas, cada una de las cuales presenta un conflicto que el individuo debe resolver para desarrollar competencias y virtudes específicas. En el contexto de la autonomía en los niños, hay dos etapas que son particularmente relevantes:

Etapas de la Autonomía frente a la Vergüenza y la Duda (1-3 años)

- **Conflicto central:** En esta etapa, los niños comienzan a desarrollar un sentido de autonomía al aprender a realizar actividades básicas como vestirse, alimentarse y usar el baño. El éxito en esta etapa les permite sentir un sentido de control sobre sus acciones y decisiones.
- **Importancia de la independencia:** Cuando los cuidadores brindan un entorno seguro y de apoyo, los niños pueden explorar sus habilidades y tomar decisiones, lo que fomenta su autonomía. Si se les permite experimentar y cometer errores, desarrollan confianza en sí mismos.
- **Impacto de la crítica:** Por otro lado, si los cuidadores son excesivamente críticos o sobreprotectores, los niños pueden experimentar vergüenza y duda sobre sus habilidades, lo que puede inhibir su sentido de autonomía. Este conflicto puede dar lugar a una falta de confianza en sí mismos y a la dependencia de los demás.

Etapas de la Iniciativa frente a la Culpa (3-6 años)

- **Conflicto central:** En esta etapa, los niños comienzan a asumir más iniciativa en su juego y actividades, explorando su entorno y tomando decisiones. Se sienten motivados a actuar y a crear, lo que es esencial para el desarrollo de su autonomía.

- **Exploración y creatividad:** La capacidad de iniciar actividades y proyectos les permite desarrollar su autonomía y autoeficacia. Cuando los niños son alentados a seguir sus intereses y a ser creativos, se sienten seguros para tomar la iniciativa.
- **Gestión de la culpa:** Sin embargo, si los cuidadores o educadores critican o castigan severamente la iniciativa del niño, pueden desarrollar sentimientos de culpa, lo que puede llevar a una inhibición de su curiosidad y deseo de explorar. Este conflicto entre la iniciativa y la culpa es fundamental para la formación de una identidad segura y autónoma.

2.2.2.3 Importancia de la autonomía en educación inicial

El Proyecto Educativo Nacional al 2036 señala que la autonomía en los niños de educación inicial se basa en el autoconocimiento y la autorregulación, entendida como la capacidad de actuar guiados por valores internos en lugar de normas impuestas. Formar personas autónomas que lleven vidas plenas y participen activamente en la sociedad requiere un compromiso colectivo. Aunque los docentes guían y facilitan el aprendizaje, los niños deben aprender a establecer metas, organizar acciones estratégicas y ajustar su desempeño a lo largo de su desarrollo. Esto incluye crear horarios, resolver problemas, autoevaluarse e investigar. La autonomía no es un proceso inmediato; es un desarrollo continuo que se fortalece con el apoyo familiar, donde un entorno seguro y que valore el esfuerzo refuerza la autoestima y la confianza, fundamentales para cultivar la autonomía en los niños (MINEDU, 2021).

2.2.2.4 Condiciones subjetivas para que un niño sostenga su actividad autónoma

Pikler (1985) sostiene que, las condiciones para los infantes sostengan su actividad autónoma son las siguientes:

- La seguridad afectiva es fundamental para cultivar la confianza, tanto en uno mismo como en los demás. Esta confianza se desarrolla a partir de la calidad y la estabilidad de los vínculos de apego que se establecen desde la infancia. Un apego seguro permite a los niños sentirse valorados y protegidos, lo que les brinda una base sólida para explorar el mundo y formar relaciones sanas en el futuro.
- La libertad de movimientos es crucial y se garantiza mediante el desarrollo autónomo de la postura, un concepto ampliamente abordado por E. Pikler. Este enfoque resalta

la importancia de permitir que los niños se muevan libremente y experimenten con su propio cuerpo, promoviendo así su motricidad y confianza en sus habilidades físicas. El desarrollo postural autónomo no solo fomenta la independencia, sino que también contribuye a la formación de una identidad sólida en los niños, ya que se sienten capaces y seguros en sus movimientos.

2.2.2.5 Factores que influyen al desarrollo de la autonomía

Para el MINEDU (2021) el desarrollo de la autonomía en los niños es un proceso complejo que se ve influenciado por diversos factores. Estos pueden clasificarse en varios ámbitos:

- **Factores familiares:** El entorno familiar es fundamental en la formación de la autonomía. La manera en que los padres o cuidadores fomentan la independencia y la toma de decisiones impacta directamente en la capacidad del niño para actuar de forma autónoma. Un ambiente que alienta la exploración y el aprendizaje de las consecuencias de las acciones contribuye positivamente a este desarrollo.
- **Interacciones sociales:** Las relaciones con otros niños y adultos son cruciales para que los niños desarrollen habilidades sociales y de autocontrol. La interacción en contextos grupales les permite practicar la toma de decisiones, la resolución de conflictos y la negociación, lo que fortalece su capacidad para actuar de manera autónoma.
- **Educación y entorno escolar:** La calidad de la educación y las metodologías utilizadas en el entorno escolar desempeñan un papel importante. Un enfoque pedagógico que promueva la participación activa, el pensamiento crítico y la autoevaluación puede fomentar la autonomía en los niños. Actividades que permitan la elección y la autogestión son especialmente efectivas.
- **Desarrollo emocional:** La seguridad emocional es esencial para el desarrollo de la autonomía. Niños que se sienten seguros y valorados son más propensos a explorar su entorno y a asumir riesgos, lo que es vital para la construcción de la autonomía. El apoyo emocional de adultos y pares contribuye a una autoestima saludable, lo que a su vez refuerza su capacidad para actuar de manera independiente.
- **Oportunidades para la toma de decisiones:** La posibilidad de tomar decisiones, incluso en aspectos pequeños de su vida cotidiana, es fundamental para que los niños desarrollen autonomía. Al permitirles elegir actividades, ropas o incluso alimentos, se

les brinda la oportunidad de practicar la toma de decisiones y aprender sobre la responsabilidad que conllevan.

- **Estimulación y recursos:** La disponibilidad de recursos y materiales apropiados para la edad también influye en el desarrollo de la autonomía. Espacios seguros y estimulantes donde los niños puedan explorar, jugar y aprender de manera independiente son esenciales para fomentar su desarrollo autónomo.
- **Contexto cultural:** Las normas y valores culturales pueden influir en la percepción y la promoción de la autonomía en los niños. En algunas culturas, se valora más la independencia, mientras que en otras se priorizan las interdependencias y las dinámicas familiares. Estos contextos culturales determinarán cómo se manifiestan y fomentan la autonomía en los niños.

2.2.2.6 Dimensiones de la autonomía

Para Bornas (1994) las dimensiones de la autonomía son las siguientes:

- a) **Autoconcepto:** Se refiere a la confianza en uno mismo, en las habilidades y destrezas que cada persona posee y que los niños deben desarrollar desde temprana edad para poder resolver problemas. Es decir:
 - Confía en sí mismo, en sus destrezas y capacidades.
 - Se adapta e interpreta información procedente del medio ambiente.
 - Tiene el interés y habilidad para conceptualizar el yo de los otros.
- b) **Autovaloración:** Es la capacidad de valerse por sí mismo ante cualquier circunstancia, ya sea para satisfacer necesidades fisiológicas o para alcanzar intereses personales. Por ejemplo:
 - Tiene la capacidad de valerse por sí mismo.
- c) **Identidad:** Es la percepción que cada persona tiene de sí misma, reflejada en las interacciones con los demás. En este nivel, el análisis se centra en las interacciones cotidianas que se producen en diferentes contextos como la familia y la escuela, donde se desarrollan patrones de comportamiento. Es decir:
 - Refleja siempre la concepción de su persona (actitudes, valores, etc.) al interactuar con los demás.

- Se manifiesta constantemente y de manera individual a sus compañeros demostrando su cultura, creencias costumbres, etc.
- Se relaciona frecuentemente y de manera autónoma con sus compañeros demostrando un cambio de actitud positiva.

2.3 Hipótesis

La aplicación de los juegos de roles desarrolla significativamente la autonomía en los niños de 4 años en la I.E. N° 00479 "Juan Clímaco Vela Reyes", Moyobamba, 2023.

2.4 Definición de variables

Variable independiente: Juegos de roles

Es una actividad social que fomenta el desarrollo cognitivo y emocional en los niños, ya que permite la representación de situaciones del mundo adulto mediante la imitación (Dosso, 2009).

Variable dependiente: Autonomía

Es capacidad del niño para tomar decisiones por sí mismo, basadas en su propio juicio, en lugar de depender únicamente de la autoridad de los adultos (Piaget , 1961).

2.5 Operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala/Nivel de Medición	
Variable independiente Juegos de roles	Es una actividad social que fomenta el desarrollo cognitivo y emocional en los niños, ya que permite la representación de situaciones del mundo adulto mediante la imitación (Dosso, 2009).	Es una estrategia pedagógica que se basa en asumir las características del personaje y actuar de acuerdo con ellas. Desde el punto de vista didáctico, involucra aspectos relacionados con la autorregulación emocional y la creación y cumplimiento de normas de convivencia.	Juego de roles controlados.	Sesión sobre cómo improvisar diálogos. Realización de juegos de roles a manera de entrevista.	Escala nominal	
			Juego de roles libres.	Simbolización de juego de roles preparados en casa. Práctica de juegos de roles en tiempo extraescolar		
			Juego de roles como medio educativo.	Ejecución de juegos que permita acceder al conocimiento de forma significativa.		
Variable dependiente Autonomía	Es capacidad del niño para tomar decisiones por sí mismo, basadas en su propio juicio, en lugar de depender únicamente de la autoridad de los	Capacidad que tienen todos los sujetos de ir construyendo a partir de experiencias y de orientaciones como enfrentarse a una realidad a partir de las tres dimensiones que se presenta.	Autoconcepto	Confía en sí mismo, en sus destrezas y capacidades. Se adapta e interpreta información procedente del medio ambiente. Tiene el interés y habilidad para conceptualizar el yo de los otros.	Escala ordinal	
				Autovaloración		Tiene la capacidad de valerse por sí mismo
						Refleja siempre la concepción de su persona (actitudes, valores, etc.) al interactuar con los demás.

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala/Nivel de Medición
	adultos (Piaget, 1961)		Identidad.	<p>Se manifiesta constantemente y de manera individual a sus compañeros demostrando su cultura, creencias costumbres, etc.</p> <p>Se relaciona frecuentemente y de manera autónoma con sus compañeros demostrando un cambio de actitud positiva.</p>	

2.6 Definición de términos

2.6.1 Autoconcepto

Es la imagen que tienen de sí mismos en relación con sus habilidades, características físicas, emociones y cómo perciben su lugar en el mundo (Esnaola & Madariaga, 2008).

2.6.2 Autonomía:

Es la capacidad del niño para tomar decisiones por sí mismo, basadas en su propio juicio, en lugar de depender únicamente de la autoridad de los adultos (Piaget , 1961).

2.6.3 Identidad

Es el conjunto de características, valores, creencias y roles que una persona asume como propios y que la distinguen de los demás (Amo , 2022).

2.6.4 Juego

Es una actividad espontánea, recreativa y placentera que tiene un propósito lúdico, pero que también contribuye al desarrollo físico, emocional, social y cognitivo de quienes lo practican (Mequè y otros, 2016).

2.6.5 Juegos al aire libre:

Son actividades recreativas que se llevan a cabo en espacios abiertos de entorno natural para promover la actividad física, la interacción social y el disfrute al aire libre (Baquerizo y otros, 2022).

2.6.6 Juegos Educativos:

Son actividades diseñadas para que los niños obtengan y fortalezcan el aprendizaje en diversas áreas, fomentando una actitud positiva hacia el aprendizaje y desarrollando las habilidades fundamentales para estudiar (Higuera & Molina, 2020).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Enfoque de la investigación

El estudio se realizó con el enfoque cuantitativo, que según Hernández, Fernández y Baptista (2014), implica el uso de datos numéricos procesados estadísticamente. En este caso, se aplicó este enfoque para procesar datos sobre la autonomía.

3.2 Tipo de investigación

Por su finalidad corresponde a una investigación aplicada, porque se mejoró el problema de bajo nivel de autonomía. (Valdemarra , 2017 , pág. 39).

3.3 Diseño de la investigación

Se utilizó el diseño cuasi-experimental, denominado: Diseño de dos grupos no equivalentes con pretest y posttest. El esquema es el siguiente:

G E	0₁	X	0₂
.....			
G C	0₃	-	0₄

0₁ y 0₃: Pretest sobre la autonomía

X: Juego de roles.

0₂ y 0₄: Posttest sobre la autonomía.

G E: Grupo experimental

G.C: Grupo de control

..... Grupos no equivalentes

3.4 Métodos utilizados

Método inductivo

Se utilizó para realizar interpretaciones y análisis de los datos o resultados obtenidos luego de la aplicación de los instrumentos sobre la autonomía.

Método deductivo

Mediante este método se deducen las conclusiones, partiendo de datos obtenidos de la muestra, en cuanto al desarrollo de la autonomía por influencia de los juegos de roles, partiendo desde lo general a lo particular.

Método Analítico:

Este método se utilizó para conocer más el objeto de estudio, analizando información teórica y los datos obtenidos que permitieron comprender más sobre el juego de roles y autonomía.

Hipotético – deductivo:

Este método se utilizó para formular y comprobar la hipótesis alterna mediante procedimientos deductivos, proceso que permitió inferir las conclusiones a partir de la comprobación de la hipótesis.

Experimental

Este método nos permitió manipular la variable experimental para lograr de resultados cuantificables y medibles. De acuerdo a sus propósitos, se desarrolló la observación, formulación de las hipótesis, la experimentación y las conclusiones del presente trabajo.

3.5 Población de estudio

3.5.1 Población

La población de estudio está conformada por 96 niños de 4 años de edad de la I.E N° 00479 “Juan Clímaco Vela Reyes”, en la ciudad de Moyobamba – 2022.

Tabla 1 Distribución de la población de estudio

Distribución de Población del Estudio			
Secciones	Sexo		N° de estudiantes
	M	F	
Azul	12	13	25
Blanco	12	13	25
Morado	14	8	22
Verde claro	11	13	24
Total	49	47	96

Fuente: Nomina de matrícula de la I.E.I N° 00479 del año 2023.

3.5.2 Muestra

La muestra está constituida por 49 niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 00479 “Juan Clímaco Vela Reyes”, de la ciudad de Moyobamba – 2023

Tabla 2 Distribución de la muestra de estudio

Distribución de Muestra del Estudio			
Secciones	Sexo		N° de estudiantes
	M	F	
G.E. Azul	12	13	25
G.C: Verde claro	11	13	24
Total	23	26	49

Fuente: Nomina de matrícula de la I.E.I N° 00479 del año 2023.

3.5.3 Muestreo

Para la selección de las unidades de análisis que conformó la muestra, se utilizó el muestreo no probabilístico, denominado muestreo por conveniencia o intencionado.

3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1 Técnicas de recolección de datos.

- a) Análisis documental: Esta técnica se empleó para examinar información teórica relacionada con las variables de estudio y las tablas estadísticas.
- b) Fichaje: Se utilizó para recopilar información de diversas fuentes bibliográficas e internet, con el fin de desarrollar el marco teórico de la investigación.
- c) Evaluación: Implicó una observación destinada a estimar el nivel de comprensión de la autonomía.

3.6.2 Instrumentos de recolección de datos.

Se empleó los siguientes instrumentos:

- a) Documentos académicos: Consistió en el uso del Currículo Nacional de la Educación Básica Regular, Programa Curricular de Educación Inicial, libros de matemática.
- b) Fichas textuales y bibliografías: Se utilizaron para recabar información teórica - científica y de referencia de los juegos de roles y la autonomía, citando todos los textos y autores del marco teórico, así como resúmenes de textos en relación a las variables de estudio.
- c) Rúbrica: Brindaron información relacionada con el nivel de desarrollo de la autonomía en niños de 4 años de la I.E. N° 00479 “Juan Clímaco Vela Reyes”, Moyobamba.

NIVEL	DESCRIPCIÓN	RESULTADO
INICIO	Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de su autonomía, su capacidad de tomar decisiones es limitada.	7 - 11
PROCESO	Evidencia menor dificultad en el desarrollo de su autonomía, su capacidad de tomar decisiones no es limitada, aunque todavía necesita orientación ocasional.	12 - 17
LOGRADO	Evidencia desarrollo de su autonomía, tomando decisiones informadas y realizando tareas sin supervisión, mostrando confianza en sus habilidades.	18 - 21

Adaptado del “Currículo Nacional de la Educación Básica”.

3.7 Técnicas de procesamiento e interpretación de datos

- 1) Distribución de frecuencias: Se realizó a nivel de tablas estadísticas, considerando las frecuencias absolutas.
- 2) Figura estadística: Se realizó teniendo en cuenta la distribución de frecuencias, a través de los polígonos de frecuencias.
- 3) Análisis e interpretación de datos de las tablas y figuras estadísticas.
- 4) La media aritmética, se empleó para determinar el valor central del conjunto de datos recabados de la muestra de estudio.
- 5) Desviación estándar, es otro estadístico que, basado en el valor de la varianza, se calculó la dispersión en la misma dimensión en que están los datos.
- 6) Coeficiente de variabilidad, sirvió para indicar el número de veces que supone la desviación estándar respecto a la media aritmética.
- 7) Prueba de normalidad y de estudiantes.
- 8) U de Mann-Whitney, sirvió para la prueba de hipótesis.
- 9) Alfa de Cronbach, es una medida estadística utilizada para evaluar la consistencia interna de un conjunto de ítems (preguntas o afirmaciones) dentro de una escala de medición.

CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1 Validez y Confiabilidad del instrumento

4.1.1 Validez del instrumento

Tabla 3 Validez de contenido por juicio de expertos

Experto	Rúbrica para evaluar autonomía	
	Numérico	Literal
Prof. Wagner Piña Ruíz	80%	Muy bueno
Mg. Odilardo Rojas Gonzales	80%	Muy bueno
Mg. Marisol Ruíz Mirano	80%	Muy bueno
Promedio de valoración	80%	Muy bueno

Nota: Tomado de la ficha de evaluación de juicio de expertos (Ver Anexo 2)

Considerando que la validez del instrumento según el juicio de expertos, donde la **Rúbrica de observación para medir la autonomía** tiene un promedio de valoración de **80**, se deduce que este instrumento tiene una **excelente validez**.

4.1.2 Confiabilidad del instrumento

En la determinación de la confiabilidad de la rúbrica de evaluación de la autonomía, se utilizó el método de consistencia interna para instrumento con varias alternativas, denominado Coeficiente de Confiabilidad Alfa de Cronbach. Se utilizó una muestra piloto de 10 niños a los que se aplicó la rúbrica de evaluación para determinar la autonomía en niños, y así lograr establecer su grado de confiabilidad, se calculó la confiabilidad Alfa de Cronbach, aplicación del Software estadístico SPSS V 26.0.

Tabla 4 Nivel de confiabilidad del instrumento según Alfa de Cronbach.

Instrumentos	N° de ítems	N° de casos	Alfa de Cronbach
Rubrica de evaluación para determinar la autonomía	7	10	0.83

Nota: Calculado con el software SPSS V 26.0.

La rúbrica utilizada para evaluar la autonomía alcanzó un valor de 0,83 (Tabla 4), lo cual indica que el instrumento presenta un buen nivel de confiabilidad o consistencia interna. Según el rango establecido por Pérez (2022) ($0,70 \leq \alpha \leq 0,99$), este resultado es adecuado para su aplicación.

4.2 Presentación y análisis de los resultados

4.2.1 Procesamiento e Interpretación de datos

4.2.1.1 Resultados del pretest

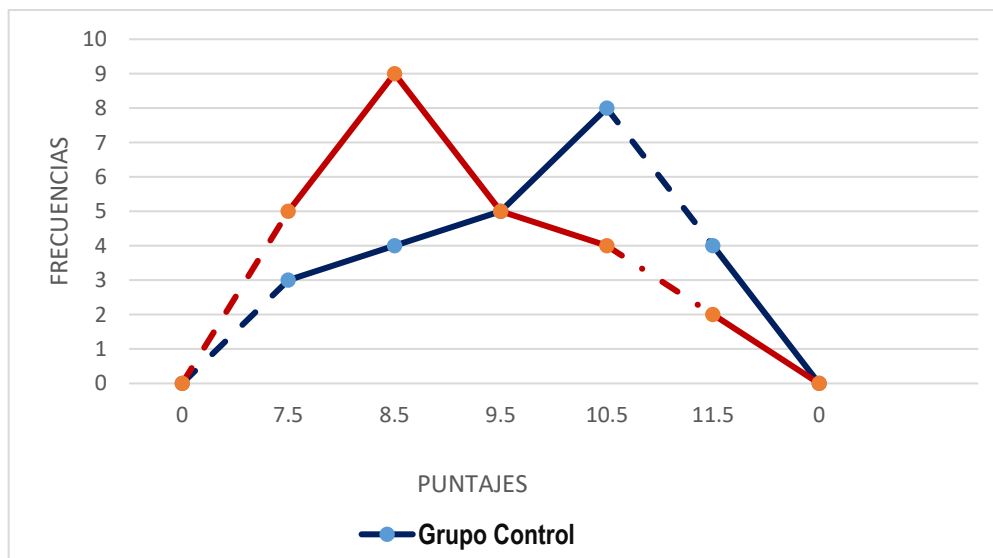
A continuación, se presentan los resultados del pretest para medir el nivel de autonomía en niños de la muestra, tanto del grupo de control conformado por 24 estudiantes (Verde claro), y del grupo experimental, conformado por 25 estudiantes (Azul) respectivamente.

Tabla 5 Resultados del pretest sobre autonomía del grupo control vs experimental.

Puntajes	xi	GRUPO CONTROL					GRUPO EXPERIMENTAL				
		fi	xi fi	Fi	hi %	Hi %	fi	xi fi	Fi	hi %	Hi %
[7 – 8)	7.5	3	22.5	3	12.5	12.5	5	37.5	5	20.0	20.0
[8- 9)	8.5	4	34	7	16.7	29.2	9	76.5	14	36.0	56.0
[9 – 10)	9.5	5	47.5	12	20.8	50.0	5	47.5	19	20.0	76.0
[10 – 11)	10.5	8	84	20	33.3	83.3	4	42	23	16.0	92.0
(11 - 12]	11.5	4	46	24	16.7	100	2	23	25	8.0	100
TOTAL		24	234		100		25	226.5		100	

Nota: Pretest aplicado el G.C y G.E Calculado con Ms Excel 2019.

Figura 1 Resultados del pretest sobre autonomía del grupo control vs experimental.



Nota: Datos de la tabla 6.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a la tabla 5 y figura 1, se tiene:

- ✓ Los resultados del pretest revelan que los puntajes obtenidos en ambos grupos de la muestra oscilan entre [07 – 12]. En el grupo control, la mayor concentración de estudiantes se encuentra en el intervalo [10 – 11], con 8 participantes que representan el 33,3% de la muestra y se ubican en la categoría "Inicio". Por su parte, en el grupo experimental, el mayor número de estudiantes (9, equivalentes al 36,0%) se concentra en el intervalo [08 – 09], también dentro de la condición de "Inicio". Estos hallazgos reflejan que ambos grupos presentaban niveles limitados de autonomía antes de la implementación del tratamiento experimental, evidenciando deficiencias similares en esta competencia.
- ✓ En el grupo control, 20 niños, que representan el 83,3%, se encuentran en el nivel de "Inicio", mientras que 4 estudiantes, equivalentes al 16,7%, están en el nivel de "Proceso". Por su parte, en el grupo experimental, 23 estudiantes, correspondientes al 92,0%, se encuentran en el nivel de "Inicio", y únicamente 2 alumnos, es decir, el 8,0%, alcanzan el nivel de "Proceso", de acuerdo con la escala de valoración empleada. Estos resultados reflejan un nivel deficiente de autonomía en ambos

grupos. Esto sugiere que las habilidades asociadas a la autonomía estaban poco desarrolladas antes de la intervención, requiriendo estrategias pedagógicas específicas para su mejora.

- ✓ Los resultados del pretest evidencian que ambos grupos presentan niveles considerablemente bajos de autonomía, con la mayoría de los estudiantes ubicados en la categoría de "Inicio". En el grupo control, el 83,3% de los estudiantes se encuentra en esta condición, mientras que en el grupo experimental esta proporción aumenta al 92,0%. Además, los puntajes predominantes reflejan una concentración en los intervalos más bajos, confirmando deficiencias similares en ambas muestras. Este panorama destaca la necesidad de implementar estrategias pedagógicas específicas para fortalecer las habilidades de autonomía desde niveles básicos de desarrollo.

Tabla 6 Análisis de variabilidad de los resultados del pretest

Grupos	Conteo total	Media (\bar{x})	Desv. Est. (s)	Varianza (s^2)	Coef. Var CV%
Control Verde Claro	24	9.25	1.29	1.67	14.0%
Experimental Azul	25	8.56	1.23	1.51	14.3%

Nota: Datos de la tabla 4. Calculado con Ms Excel 2019.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a la tabla 6, se tiene:

- ✓ La media aritmética obtenida por el grupo control es de 9.25, mientras que el grupo experimental registra un promedio ligeramente inferior de 8.56. Ambas medidas de tendencia central ubican a los estudiantes en el nivel de "Inicio", según la escala de valoración aplicada para evaluar la autonomía. Aunque las diferencias entre los grupos son mínimas, estos resultados destacan una base homogénea de desarrollo inicial, proporcionando un punto de partida comparable que será clave para evaluar el impacto de las intervenciones posteriores en la mejora de esta habilidad.
- ✓ En el pretest, los resultados del grupo control presentan una desviación estándar de 1.29 y una varianza de 1.67, mientras que en el grupo experimental estos valores son de 1.23 y 1.51, respectivamente. Esto revela que los puntajes del grupo control tienen

una dispersión ligeramente mayor en comparación con el grupo experimental, lo que indica mayor variabilidad en el rendimiento individual de sus integrantes. Por otro lado, la menor dispersión en el grupo experimental sugiere un desempeño más uniforme.

- ✓ El coeficiente de variabilidad para el grupo control es del 14.0%, mientras que el grupo experimental es del 14.3%. Estos valores, ambos por debajo del umbral convencional del 30%, indican que los grupos son relativamente homogéneos en cuanto al nivel de autonomía. La proximidad entre los coeficientes de variabilidad refuerza la idea de similitud en las características de ambos grupos, asegurando que las posibles diferencias observadas en etapas posteriores puedan atribuirse con mayor certeza a las intervenciones implementadas y no a una heterogeneidad inicial significativa.

4.2.1.2 Resultados del postest

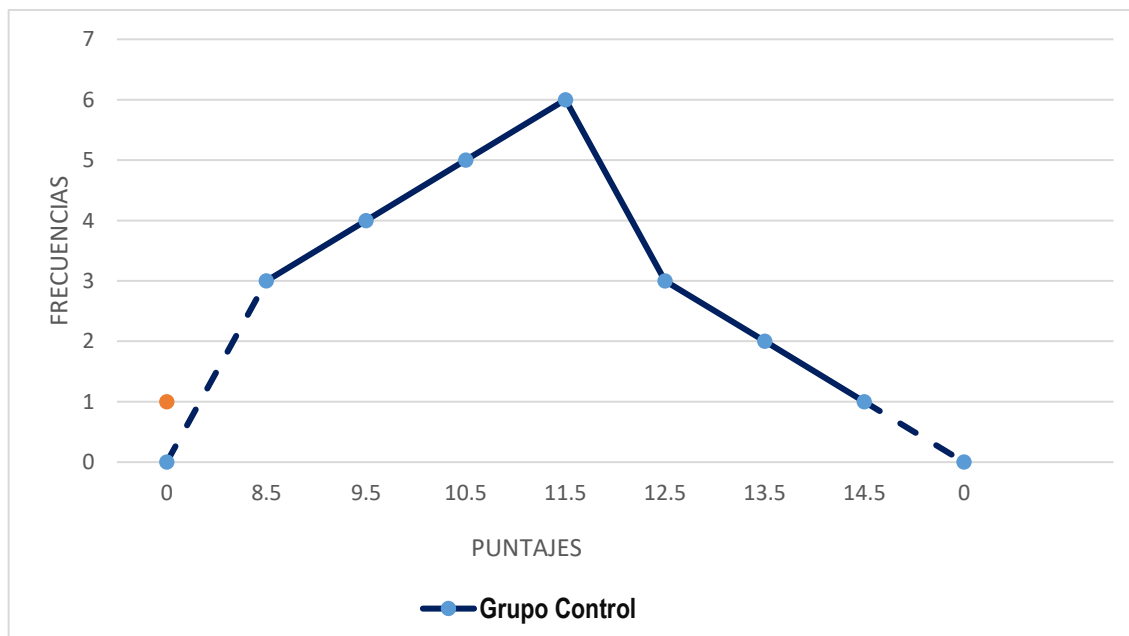
A continuación, se presentan los resultados del postest para medir el nivel de autonomía en niños de la muestra, del grupo de control.

Tabla 7 Resultados del postest sobre autonomía – Grupo Control

PUNTAJES	Xi	GRUPO CONTROL				
		fi	xi fi	Fi	hi %	Hi %
[8 - 9)	8.5	3	25.5	3	12.5	12.5
[9 - 10)	9.5	4	38	7	16.7	29.2
[10 - 11)	10.5	5	52.5	12	20.8	50.0
[11 - 12)	11.5	6	69	18	25.0	75.0
[12 - 13)	12.5	3	37.5	21	12.5	87.5
[13 - 14)	13.5	2	27	23	8.3	95.8
[14 - 15]	14.5	1	14.5	24	4.2	100.0
TOTAL		24	231		100.0	

Nota: Resultados del postest aplicado el G.C. Calculado con Ms Excel 2019

Figura 2 Resultados del postest sobre autonomía – Grupo control



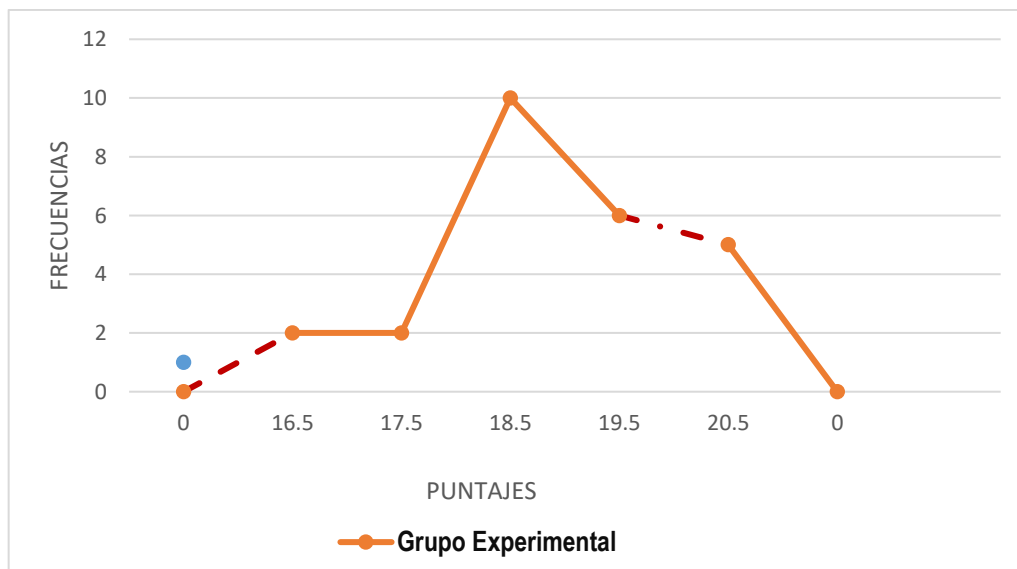
Nota: Datos de la tabla 7.

Tabla 8 Resultados del postest sobre autonomía – Grupo Experimental

PUNTAJES	xi	GRUPO EXPERIMENTAL				
		fi	xi fi	Fi	hi %	Hi %
[16-17)	16.5	2	33	2	8.0	8.0
[17-18)	17.5	2	35	4	8.0	16.0
[18-19)	18.5	10	185	14	40.0	56.0
[19-20)	19.5	6	117	20	24.0	80.0
[20-21]	20.5	5	102.5	25	20.0	100.0
TOTAL		25	472.5		100.0	

Nota: Resultados del postest aplicado el G.E. Calculado con Ms Excel 2019.

Figura 3 Resultados del postest sobre autonomía – Grupo Experimental



Nota: Datos de la tabla 8

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a la tabla 7 y 8; figura 2 y 3, se tiene:

- ✓ En el grupo control, el 75.0% de los estudiantes (18 niños) se encuentra en la categoría de "Inicio", con puntajes que oscilan entre 08 y 12 según la escala de valoración. El 25.0% restante (6 estudiantes) está en la categoría de "Proceso", con puntajes entre 12 y 15. Por el contrario, en el grupo experimental, el 84.0% de los estudiantes (21 niños) alcanza la condición de "Logro", con puntajes entre 18 y 21, mientras que el 16.0% (4 estudiantes) se encuentra en la categoría de "Proceso", con puntajes de 16 a 18. Este contraste sugiere que el estímulo aplicado, basado en el juego de roles, ha sido altamente efectivo en el desarrollo de la autonomía en el grupo experimental.
- ✓ Los puntajes obtenidos reflejan diferencias significativas entre los grupos, destacando una clara ventaja a favor del grupo experimental. En las figuras 3 y 4, se observa que en el grupo control, representado en "Verde Claro", los puntajes predominantes se encuentran en el intervalo de 11 a 12, mientras que en el grupo experimental, representado en "Azul", los puntajes con mayor frecuencia oscilan entre 18 y 19. Según los rangos establecidos en la escala de valoración, la mayoría de los estudiantes del grupo control permanecen en un nivel de "Inicio", mientras que

la mayoría del grupo experimental alcanza un nivel de "Logro", lo que reafirma el impacto positivo del tratamiento experimental.

- ✓ La evaluación general confirma que la mayor parte de los estudiantes del grupo control se mantiene en la categoría de "Inicio", evidenciando un desarrollo limitado en términos de autonomía. Esto subraya la necesidad de un mayor acompañamiento y estrategias pedagógicas más específicas por parte de la docente. En contraste, en el grupo experimental, la mayoría de los estudiantes han logrado niveles superiores de autonomía, lo que demuestra de manera estadística y concluyente la efectividad del juego de roles como herramienta para estimular esta habilidad. Estos resultados no solo validan el uso del juego de roles, sino que también resaltan su potencial como una estrategia replicable en contextos similares.

Tabla 9 Análisis de variabilidad de los resultados del postest.

Grupos	Conteo total	Media (\bar{x})	Desv. Est. (s)	Varianza (s^2)	Coef. Var CV%
Control Verde Claro	24	10.5	1.64	2.70	15.6%
Experimental Azul	25	18.5	1.29	1.68	7.0%

Nota: Datos de la tabla 6 y 7. Cálculo con Ms Excel 2019.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a la tabla 10 se tiene:

- ✓ La media aritmética o promedio obtenido por el grupo de control es de 10.5, mientras que el grupo experimental registra un promedio significativamente mayor de 18.5, como se muestra en la tabla 9. Estos resultados evidencian una diferencia notable y estadísticamente significativa entre ambos grupos en cuanto a su nivel de autonomía, lo que demuestra un impacto positivo y marcado del juego de roles aplicado en el grupo experimental. Esta diferencia resalta la eficacia de la intervención, en comparación con el grupo control, donde no se aplicaron las mismas estrategias, subrayando el potencial de este método pedagógico para la estimulación de la autonomía en los niños.

- ✓ Los puntajes obtenidos por el grupo control presentan una desviación estándar de 1.64 alrededor de su media aritmética, con una varianza de 2.70; mientras que en el grupo experimental, la desviación estándar es de 1.29 puntos y la varianza es de 1.68. Esto indica que los puntajes del grupo control son más dispersos que los del otro grupo, lo que evidencia una mayor variabilidad en las respuestas de los participantes del grupo control. Esta dispersión en los resultados del grupo control podría reflejar la ausencia de un estímulo concreto, mientras que en el grupo experimental se observa una mayor consistencia en la estimulación de la autonomía.
- ✓ El coeficiente de variabilidad en el grupo de control es 15.6% y del grupo experimental es de 7.0% lo que significa que ambos grupos son homogéneos en cuanto al nivel de autonomía, toda vez que los resultados son menores que el valor convencional de 30%”, pero con diferencias significativas a favor del grupo experimental donde se aplicó el estímulo (Juego de roles).

Comprobación de la hipótesis

✓ Prueba de normalidad de datos

H₀: Los datos si tienen una distribución normal ($p > 0,05$)

H₁: Los datos no tienen una distribución normal ($p < 0,05$)

Tabla 10 Prueba de normalidad de datos – posttest

	Estadístico	Shapiro-Wilk gl	P
Grupo Control	0,534	24	0,002
Grupo Experimental	0,538	25	0,002

Nota: Calculado con el software SPSS V 26.0.

Criterio de decisión

Si $p < 0,05$ rechazamos la H₀ y aceptamos la H₁

Si $p > = 0,05$ aceptamos la H₀ y rechazamos la H₁

Decisión y conclusión

Como $n < 50$ se aplica Shapiro-Wilk, y $p = 0,003 < 0,05$ donde se tiene que valor p es menor 0,05 en los resultados de ambos grupos; significando que los puntajes

obtenidos en el postest de ambos grupos en cuanto al nivel autonomía no presentan una distribución normal. Por consiguiente, se utilizó la estadística no paramétrica la prueba U de Mann-Whitner para la contratación de la hipótesis.

✓ *Prueba de hipótesis*

Hipótesis estadística

Hipótesis nula (H_0): $H_0: \bar{U}G_{exp} = \bar{U}G_{ctr}$

Si se aplica el juego de roles, entonces no se desarrolla la autonomía en niños de 4 años de la I.E N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes”

Hipótesis alterna (H_1): $H_1: \bar{U}G_{exp} \neq \bar{U}G_{ctr}$

Si se aplica el juego de roles, entonces se desarrolla la autonomía en niños de 4 años de la I.E N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes”

Nivel significancia

Para un nivel de error o significación ($\alpha = 5\% = 0,05$) y un nivel de certeza o confianza ($1 - \alpha = 95\% = 0,95$).

Prueba de U de Mann - Whitney para muestras independientes del postest de los grupos de control y experimental.

Tabla 11 Contraste de hipótesis con la prueba U de Mann-Whitney

Contraste de hipótesis					
	Hipótesis nula	Prueba		Sig.	Decisión
1	La distribución de postest es la misma entre categorías de grupos.	Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes		0.000	Rechazo de la hipótesis nula.

Nota: Calculado con el software SPSS V 26.0.

Regla de decisión:

El "Juego de roles" fueron efectivas para la estimulación de la autonomía en niños de la muestra en 2023, ya que $p = 0,05$, rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a .

4.3. Análisis y discusión de resultados

Los resultados obtenidos en el grupo experimental de la presente investigación muestran que la implementación del juego de roles fue altamente efectiva, dado que el 84.0% de los estudiantes alcanzaron la condición de logro, con puntajes entre 18 y 21, en comparación con el grupo control, donde el 75.0% permaneció en la condición de inicio con puntajes entre 08 y 12. Estos hallazgos sugieren que la metodología aplicada no solo facilita el avance en la autonomía de los estudiantes, sino que también promueve un progreso más uniforme en el grupo experimental. Además, se evidencia que, mientras en el grupo control el 25% de los niños apenas alcanzaron la condición de proceso, en el grupo experimental esta condición fue menor, con solo un 16% de los estudiantes en proceso, lo que refuerza la efectividad del enfoque utilizado.

Al Contrastar estos resultados con la investigación de Flores (2023), quien examinó el impacto del juego simbólico en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años en Sullana, se observan tendencias similares. Flores encontró que, tras la intervención, el 87% de los niños alcanzó el nivel de logro en autonomía, lo que confirma que las estrategias basadas en juegos simbólicos o de roles contribuyen significativamente al desarrollo de la autonomía infantil. Ambos estudios resaltan que la intervención lúdica genera un impacto positivo y sostenido en la autonomía, validando el uso de metodologías pedagógicas centradas en el juego como herramientas efectivas para mejorar competencias en los niños.

Los resultados obtenidos muestran una diferencia significativa en los puntajes a favor del grupo experimental, tal como se aprecia en las figuras 3 y 4. En el grupo de control, representado en "Verde Claro", los puntajes con mayor frecuencia fluctúan en el intervalo de 11-12, lo que ubica a la mayoría de los estudiantes en el nivel de inicio en cuanto al desarrollo de su autonomía. En contraste, los puntajes más frecuentes en el grupo experimental, representado en "Azul", fluctúan entre 18-19, situando a la mayoría de los participantes en el nivel logrado. Esto sugiere que la intervención aplicada al grupo experimental fue altamente efectiva para promover el desarrollo de la autonomía, demostrando que el juego de roles genera un impacto positivo en el progreso de esta habilidad clave.

Estos hallazgos concuerdan con los resultados obtenidos por Delgado (2024), quien también encontró que la aplicación del juego libre influyó significativamente en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años. En su estudio, la mayor parte de los niños pasó del nivel de proceso al nivel de logro tras la intervención, lo que coincide con la tendencia observada en el grupo experimental de la presente investigación. Ambas investigaciones subrayan la relevancia del juego, ya sea libre o estructurado como en el caso del juego de roles, como herramienta fundamental para fomentar el desarrollo autónomo en los niños, demostrando que las actividades lúdicas tienen un papel central en la promoción de su independencia y autoeficacia.

Los resultados obtenidos muestran una diferencia clara y significativa en los promedios de autonomía entre el grupo de control y el grupo experimental. El grupo de control alcanzó una media aritmética de 10.5, mientras que el grupo experimental obtuvo un promedio significativamente mayor de 18.5, como se evidencia en la tabla 9. Este aumento notable en el grupo experimental demuestra el impacto positivo del juego de roles en el desarrollo de la autonomía infantil. Al comparar los resultados, se observa que la intervención aplicada al grupo experimental fue mucho más efectiva en comparación con el grupo control, donde no se implementaron estas estrategias. Este hallazgo destaca el potencial del juego de roles como una herramienta pedagógica clave para fomentar la autonomía en los niños, sugiriendo que este tipo de actividades estimulan su capacidad para tomar decisiones y ser más independientes.

Estos resultados tienen relación con la investigación de Fiestas (2023), se observa una tendencia similar en cuanto al impacto de los juegos de roles. En el estudio de Fiestas, el nivel de inicio se redujo en un 93% después de la intervención, mientras que el nivel de logro experimentó un aumento del 73%, lo que refuerza la idea de que los juegos de roles contribuyen significativamente al desarrollo de la autonomía. Ambos estudios concluyen que la implementación de este tipo de actividades tiene un efecto positivo en el desarrollo infantil, permitiendo a los niños alcanzar niveles más altos de autonomía mediante el aprendizaje activo y el uso de situaciones lúdicas como herramientas educativas.

Los resultados obtenidos muestran que el grupo control presenta una desviación estándar de 1.64 y una varianza de 2.70, lo que indica una mayor dispersión de los

puntajes alrededor de la media, mientras que en el grupo experimental la desviación estándar es de 1.29 y la varianza de 1.68, sugiriendo una mayor consistencia en los puntajes. Esta variabilidad en el grupo control podría estar asociada a la ausencia de un estímulo específico, lo que genera respuestas menos uniformes entre los estudiantes. En contraste, el grupo experimental, al estar expuesto al juego de roles, muestra una menor dispersión en sus puntajes, lo que sugiere que la intervención no solo fue efectiva en promover la autonomía, sino también en generar resultados más homogéneos entre los niños. Estos hallazgos evidencian la importancia de la aplicación de estímulos adecuados en el desarrollo de habilidades específicas.

La investigación realizada por Gonzales (2024) respalda estos resultados al demostrar que, tras la implementación de un juego estructurado, el 95% de los niños pasó del nivel de inicio al nivel de logro. Este cambio drástico reafirma el impacto que los juegos tienen en el desarrollo de la autonomía, en línea con lo observado en el grupo experimental de la presente investigación. Ambos estudios coinciden en que los juegos no solo mejoran significativamente la autonomía, sino que también generan una mayor uniformidad en los resultados, lo que subraya la efectividad de las estrategias lúdicas en el ámbito educativo infantil.

Los resultados de esta investigación demuestran que la implementación del juego de roles tiene un impacto significativo en la estimulación de la autonomía en los niños, tal como lo evidencian los mayores puntajes obtenidos por el grupo experimental en comparación con el grupo control. La menor dispersión en los puntajes del grupo experimental sugiere que la intervención no solo promueve un avance en la autonomía, sino que también genera mayor uniformidad en los resultados, lo que refuerza la eficacia del enfoque pedagógico aplicado. Estos hallazgos coinciden con investigaciones previas, como las de Fiestas (2023) y Gonzales (2024), quienes también concluyen que las actividades lúdicas estructuradas, como el juego de roles, contribuyen de manera sustancial al desarrollo autónomo de los niños. Por tanto, se puede afirmar que el uso de juegos en entornos educativos no solo fomenta la autonomía, sino que resulta una estrategia clave para alcanzar un progreso consistente y homogéneo en el aprendizaje infantil.

Conclusiones

1. Con la aplicación del juego de roles, se comprobó el efecto positivo y significativo en la estimulación de la autonomía en niños de 4 años de la I.E. N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes, logrando un notable avance en su capacidad para tomar decisiones y actuar de manera independiente en diversas situaciones cotidianas.
2. El nivel de desarrollo de autonomía, antes de aplicar el estímulo fue en INICIO en ambos grupos, ya que, según la escala de valoración aplicada, obtuvieron puntajes entre 7 y 12 en ambos grupos. Solo encontramos algunos niños que estaban en nivel de proceso. Luego de aplicar el estímulo en el grupo experimental se obtuvieron puntajes entre 16 y 21, lo cual evidencia que alcanzaron el nivel de LOGRADO, según la escala de valoración.
3. La implementación del juego de roles como estrategia para estimular la autonomía en los niños de 4 años de la I.E. N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes se llevó a cabo a través de un total de 10 sesiones estructuradas. Los resultados obtenidos en el postest evidencian la eficacia de esta intervención, ya que el 84.0% del grupo experimental alcanzó el nivel de logro esperado, mientras que solo el 16.0% se ubicó en la categoría de proceso. Estos resultados demuestran de manera contundente el impacto positivo de la estrategia, resaltando su capacidad para estimular la autonomía en los niños y contribuir al desarrollo de habilidades fundamentales que favorecen su independencia en diversas situaciones.
4. La eficacia del juego de roles para estimular la autonomía en niños fue demostrada estadísticamente. Esto se reflejó en un aumento significativo de +9.94 puntos en el grupo experimental, que pasó de 8,56 a 18,5 en la escala de calificación vigesimal. Además, la hipótesis fue comprobada con la prueba estadística U de Mann-Whitney para dos muestras, obteniéndose $t_c > t_t$ ($12,407 > 1,442$) y una significancia $p = 0,000 < 0,05$, por ende, se rechazó la nula (H_0) y se aceptó la alterna (H_1).

Sugerencias

- ✓ Promover la creación de programas de formación continua para educadores, con el fin de actualizarlos en técnicas y enfoques innovadores para la estimulación de la autonomía en niños, que incluyan el uso de herramientas digitales y recursos educativos modernos.
- ✓ Establecer alianzas entre instituciones educativas y centros de investigación para desarrollar proyectos conjuntos que investiguen el impacto de diferentes metodologías en el fomento de la autonomía, compartiendo resultados y buenas prácticas a nivel regional y nacional.
- ✓ Incentivar la realización de actividades extracurriculares que apoyen el desarrollo de la autonomía en los niños, como talleres de liderazgo, juegos colaborativos o actividades al aire libre que promuevan la toma de decisiones y la resolución de problemas.
- ✓ A los padres de familia, se les debe ofrecer talleres o programas de orientación que les brinden herramientas prácticas para estimular la autonomía en el hogar, favoreciendo una educación integral y coherente entre la escuela y el entorno familiar.

Referencias bibliográficas

- Aguilera , R. (2013). Identidad y diferenciación entre Método y Metodología. *Estudios Políticos*, 9(18), 81-103. <https://www.redalyc.org/pdf/4264/426439549004.pdf>
- Amo , R. (2022). es el conjunto de características, valores, creencias y roles que una persona asume como propios y que la distinguen de los demás. *Universidad Pontificia Comillas*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8730044.pdf>
- Baquerizo, R., Ayón, R., & Folleco , L. (2022). Técnicas Lúdicas en la adaptación escolar de los niños 3 a 5 años de Educación Inicial. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.56712/latam.v3i2.68>
- Bornas , X. (1994). *La autonomía personal en la infancia. Estrategias cognitivas y pautas para su desarrollo*. Mexico . <https://latam.casadellibro.com/libro-la-autonomia-personal-en-la-infancia-estrategias-cognitivas-y-pau-tas-para-su-desarrollo/9788432308505/445898>
- Chacón , C., & Miranda, D. (2023). *Los rincones pedagógicos como estrategia metodológica en el desarrollo de la identidad y autonomía de los niños y niñas de 3 a 5 años en una Unidad Educativa Fiscal de la ciudad de Ibarra en el año lectivo 2022-2023*. Tesis de licenciatura, UCE, Ecuador]. <https://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/32042>
- Delgado , L. (2024). *El juego libre para desarrollar autonomía en los niños de 4 años de la I.E. Jorge Basadre (complejo), Sullana-Piura, 2020*. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/28911>
- Delgado , O., Parra , A., Sánchez, I., & López , F. (2007). Estilos educativos materno y paterno: Evaluación y relación con el ajuste adolescente. *Anales de psicología*, 23(2), 49-56. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16723107.pdf>
- Dosso, R. (2009). El juego de roles: Una opción didáctica eficaz para la formación en política y turística. *Redalyc Sistema de Información Científica Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 11-28. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/276/27621943002.pdf>
- Erikson , E. (2000). *Ciclo vital completado*. Buenos aires : Editorial Paidos .
- Esnaola , A., & Madariaga, J. (2008). Autoconcepto perspectivas de investigación. *Revista de Psicodidáctica*, 13(1), 69-96.
- Ferreiro , E., & Teberosky , A. (1991). *Los sistemas de la escritura en el desarrollo del niño*. https://www.google.com.pe/books/edition/Los_sistemas_de_escritura_en_el_desarrollo/wHFXcQcPvr4C?hl=es-419&gbpv=0
- Fiestas , M. (2023). *El juego de roles como estrategia para desarrollar la autonomía en los niños de 4 años de la institución educativa “José Eusebio Merino y Vínces”, Sullana, 2021*. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/34952>
- Flores , R. (2023). *Juego simbólico para promover la autonomía en niños de 4 años de la institución educativa particular 1509 Semillitas del Futuro, Sullana, 2021*.

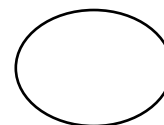
- [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú].
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/31775>
- Franco , O. (2022). *Selección de temas de la actividad lúdica y el juego*. EDITORIAL PUEBLO Y EDUCAC.
https://www.google.com.pe/books/edition/Selecci%C3%B3n_de_temas_de_la_actividad_l%C3%BAd/M1WjEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Gonzales , C. (2009). La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares. *magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 2(1).
 chrome-extension://efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/2679/La%20actividad%20de%20juego%20tem%C3%a1tico%20de%20roles%20en%20la%20formaci%C3%B3n%20del%20pensamiento%20reflexivo%20en%20preescolare
- Gonzales, L. (2024). *El juego como estrategia de aprendizaje para mejorar la autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Cristiana Emanuel Villa Maria, Sullana, 2024*. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú].
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/37432>
- Hernandez Sampieri , R., Fernández Collado , C., & Baptista Lucio , P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mexico: Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana, Reg. Núm. 736. chrome-extension://efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Methodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf
- Higueras, L., & Molina, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? *Profesorado, revista de Currículum y profesorado*.
<https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/download/8677/pdf/38608>
- INEI. (2022). Mnuual de la entrevistadora encuesta demográfica y de salud familiar. *Encuesta demográfica de salud familiar*.
<https://proyectos.inei.gob.pe/iinei/srienaho/Descarga/DocumentosMetodologicos/2022-5/ManualEntrevistadora.pdf>
- Jacome , A. (2022). *La técnica juego de roles en el desarrollo de la identidad y autonomía en los niños y niñas de 4 a 5 años, Quito*. [Tesis de licenciatura, UCE, Ecuador].
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/30947>
- Lanchimba , N., & Quilumba , C. (2022). *La importancia del juego para el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, durante el año 2021*. [Tesis de licenciatura, UCE, Ecuador].
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/28101>
- Maldonado, B., Benavides Espinosa, K., & Buenaño, J. (2017). Análisis dimensional del concepto de estrategia. *Revista Ciencia UNEMI*, 10(25).
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6645975.pdf>
- Mequè , E., Sílvia , B., & Montserrat , A. (2016). *El juego en la primera infancia*. Barcelona : Ediciones OCTAEDRO, S.L. chrome-extension://efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/https://laesienjuego.com.ar/wp-content/uploads/2020/05/El-juego-en-la-primera-infancia.pdf

- MINEDU. (2016). *Curriculo Nacional*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf
- MINEDU. (2016). *Entorno educativo de calidad en Educación Inicial Guía para docentes del Ciclo I*. https://hdl.handle.net/20.500.12799/7414
- MINEDU. (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores*. https://hdl.handle.net/20.500.12799/6519
- MINEDU. (2021). *Desarrollo de la autonomía de las y los estudiantes : brindar orientaciones generales a los docentes tutores sobre el desarrollo de la autonomía en sus estudiantes con el fin que sean gestores de su propio aprendizaje*. Lima. https://hdl.handle.net/20.500.12799/7669
- Organización Mundial de la Salud. (2016). Sordera y pérdida de la audición. https://www.who.int/es/newsroom/fact-sheets/detail/deafness-andhearing-loss
- Peñañiel Lara , A., Neira García , M., Alvear Heredia , F., & Tacle García , S. (2023). Juego de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje para mejorar las relaciones sociales en niños de educación inicial. *Revista Social Fronteriza*. https://www.researchgate.net/publication/377226840_Juego_de_rol es_como_estrategia_de_ensenanza-aprendizaje_para_mejorar_las_relaciones_sociales_en_ninos_de_educacion_inicial/fulltext/659be6b56f6e450f19d7
- Piaget , J. (1961). *La Formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño : imagen y representación*.
- Piaget , J. (1991). *Seis estudios de la psicología*. Hdilions Gonihier.
- Pikler, E. (1985). *Moverse en libertad*. https://www.google.com.pe/books/edition/Moverse_en_libertad/HZA2hjTeEuYC?hl=es-419&gbpv=0
- Quishpe , A., & Reinoso , V. (2022). *El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de la autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años, Quito 2022*. [Tesis de licenciatura, UCE, Ecuador]. http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/29492
- Rosero , E., & Villasis , D. (2024). *El juego reglado en el desarrollo de la autonomía en niños y niñas de 4 a 5 años*. [Tesis de licenciatura, UTA, Ecuador].
- Salazar Alegre, L. (2024). *Uso de materiales no estructurados para el desarrollo de las nociones matemáticas en los niños de 4 años de la I.E. Jardín Infantil N°123 Independencia, Huaraz, 2020*. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. https://hdl.handle.net/20.500.13032/35386
- Silvia , M. (2023). *Juego motor para mejorar la autonomía de los niños de 5 años de una Institución Educativa Pública, Sullana, 2021*. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. https://hdl.handle.net/20.500.13032/32337
- Tuncar , M. (2020). *Aplicación de juego de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 399 “Niño Dios” de Yarinacocha - Ucayali, 2019*. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. https://hdl.handle.net/20.500.13032/13255

- UNICEF. (2017). *La primera infancia importa para cada niño*. . Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. https://doi.org/https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf
- Valdemarra , S. (2017). *Pasos para elaborar proyecto de tesis y de investigación científica* .
- Vygotsky, L. (1986). *Psicología y Pegagogía*. Madrid - España .
- Wood , D., & Ross, G. (1979). El papel de la tutoría en la resolución de problemas. https://www.researchgate.net/publication/228039919_The_Role_of_Tutoring_in_Problem_Solving

Anexos

Anexo 1: Rúbrica



RÚBRICA PARA EVALUAR LA AUTONOMÍA

Apellidos y Nombres	Edad	Fecha
	4 años	

Grupo Experimental

Grupo Control

Escala de valoración	INICIO	PROCESO	LOGRADO
	1	2	3
	El estudiante muestra un progreso mínimo de acuerdo al nivel esperado.	El estudiante esta próximo al nivel esperado respecto al indicador.	Evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia.

Dimensiones	Nº	1	2	3	Puntaje
Autoconcepto	1	No confía en sí mismo.	Demuestra confianza en si mismo para expresar sus destrezas.	Confía en sí mismo, en sus destrezas, habilidades y capacidades.	
	2	No interpreta información del medio ambiente.	Interpreta poca información en relación al medio ambiente.	Se adapta e interpreta información procedente del medio ambiente.	
	3	No tiene habilidad para conceptualizar el yo de los otros.	Se interesa por tener una habilidad para conceptualizar el yo de los otros.	Tiene el interés y habilidad para conceptualizar el yo de los otros.	
Autovaloración	4	Muy baja motivación para valerse por sí mismo	Demuestra una iniciativa para valerse por sí mismo	Tiene la capacidad de valerse por sí mismo	
Identidad	5	No refleja la concepción de su persona y no	Refleja a veces la concepción de su persona	Refleja siempre la concepción de su persona (actitudes,	

Dimensiones	N°	1	2	3	Puntaje
		interactúa con los demás.	(actitudes, valores, etc.) al interactuar con los demás.	valores, etc.) al interactuar con los demás.	
	6	No se manifiesta de manera individual a sus compañeros.	Se manifiesta regularmente a sus compañeros a través de la docente demostrando con escases su cultura, creencias, costumbres, etc.	Se manifiesta constantemente y de manera individual a sus compañeros demostrando su cultura, creencias costumbres, etc.	
	7	No se relaciona con sus compañeros.	Se relaciona de manera inusual con sus compañeros.	Se relaciona frecuentemente y de manera autónoma con sus compañeros demostrando un cambio de actitud positiva.	
TOTAL					

Anexo 2: Validación del instrumento

Informe de Validación de Instrumento de Medición - Pretest		
Nombre del experto(a)	Centro de Trabajo	Cargo
Odilardo Rojas Gonzales	EESPP "GJSM"	Coordinador de Áreas Académicas

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN	"Juego de roles para estimular la autonomía en niños de 4 años de la I.E N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes"
AUTORAS	Elizabeth Katherine Huaman Quispe Judith Olivera Guerrero
NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN	Rúbrica
OBJETIVO ESPECÍFICO	<ul style="list-style-type: none"> Identificar los niveles de autonomía que presentan de los niños de 5 años de la I. E N° 00479 "Juan Clímaco Vela Reyes", Moyobamba-2023. Desarrollar actividades significativas utilizando los juegos de roles para estimular la autonomía en los niños de 4 años de la I. E N° 00479 "Juan Clímaco Vela Reyes", Moyobamba-2023. Comprobar el nivel de eficacia del juego de roles como estrategia para estimular la autonomía en los niños de 4 años de la I.E N° 00479 "Juan Clímaco Vela Reyes", Moyobamba-2023.

Indicadores y Criterios para opinión (marca con X según su evaluación)

CRITERIOS	INDICADORES	Escala de Valoración				
		Deficiente 0 - 20%	Regular 21- 40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61 -80%	Excelente 81 -100%
1. Claridad	Los ítems están formulados en lenguaje claro, sencillo, apropiado y específico			X		

3. Validez	El instrumento refleja un dominio específico del contenido que se pretende medir y su ítem considera a todos los indicadores de la variable dependiente.				X	
4. Confiabilidad	El instrumento mide la variable que pretende medir.			X		
5. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología			X		
6. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.			X		
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos de actualidad.			X		
8. Coherencia	Coherencia interna entre la variable, sus dimensiones (subvariables) e indicadores				X	
9. Pertinencia	El instrumento en general es funcional para el propósito de la investigación			X		

Promedio de escala de valoración porcentual:

80 %

Opinión:

Aplicable:

Aplicable luego de ser mejorado

No válido

Moyobamba, 10 de abril del 2023

Odilardo Rojas Gonzales
 Odilardo Rojas Gonzales
 DNI. 00818077

Informe de Validación de Instrumento de Medición - Pretest

Nombre del experto(a)	Centro de Trabajo	Cargo
Wagner Piña Ruiz	EESPP "GJSM"	Docente

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN	"Juego de roles para estimular la autonomía en niños de 4 años de la I.E N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes"
AUTORAS	Elizabeth Katherine Huaman Quispe Judith Olivera Guerrero
NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN	Rúbrica
OBJETIVO ESPECÍFICO	<ul style="list-style-type: none"> Identificar los niveles de autonomía que presentan de los niños de 5 años de la I. E N° 00479 "Juan Clímaco Vela Reyes", Moyobamba-2023. Desarrollar actividades significativas utilizando los juegos de roles para estimular la autonomía en los niños de 4 años de la I. E N° 00479 "Juan Clímaco Vela Reyes", Moyobamba-2023. Comprobar el nivel de eficacia del juego de roles como estrategia para estimular la autonomía en los niños de 4 años de la I.E N° 00479 "Juan Clímaco Vela Reyes", Moyobamba-2023.

Indicadores y Criterios para opinión (marca con X según su evaluación)

CRITERIOS	INDICADORES	Escala de Valoración				
		Deficiente 0 - 20%	Regular 21- 40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61 -80%	Excelente 81 -100%
1. Claridad	Los ítems están formulados en lenguaje claro, sencillo, apropiado y específico			X		
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables.				X	

3. Validez	específico del contenido que se pretende medir y su ítem considera a todos los indicadores de la variable dependiente.				X	
4. Confiabilidad	El instrumento mide la variable que pretende medir.					
5. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología			X		
6. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.			X		
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos de actualidad.			X		
8. Coherencia	Coherencia interna entre la variable, sus dimensiones (subvariables) e indicadores				X	
9. Pertinencia	El instrumento en general es funcional para el propósito de la investigación			X		

Promedio de escala de valoración porcentual:

80 %

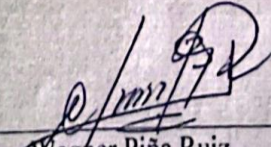
Opinión:

Aplicable:

Aplicable luego de ser mejorado

No válido

Moyobamba, 10 de abril del 2023


Wagner Piña Ruiz

DM: 00820348

Informe de Validación de Instrumento de Medición - Pretest

Nombre del experto(a)	Centro de Trabajo	Cargo
Mag. Marisol Ruiz Mirano	EESPP "GJSM"	Docente

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN	"Juego de roles para estimular la autonomía en niños de 4 años de la I.E N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes"
AUTORAS	Elizabeth Katherine Huaman Quispe Judith Olivera Guerrero
NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN	Rúbrica
OBJETIVO ESPECÍFICO	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los niveles de autonomía que presentan de los niños de 5 años de la I. E N° 00479 "Juan Clímaco Vela Reyes", Moyobamba-2023. • Desarrollar actividades significativas utilizando los juegos de roles para estimular la autonomía en los niños de 4 años de la I. E N° 00479 "Juan Clímaco Vela Reyes", Moyobamba-2023. • Comprobar el nivel de eficacia del juego de roles como estrategia para estimular la autonomía en los niños de 4 años de la I.E N° 00479 "Juan Clímaco Vela Reyes", Moyobamba-2023.

Indicadores y Criterios para opinión (marca con X según su evaluación)

CRITERIOS	INDICADORES	Escala de Valoración				
		Deficiente 0 - 20%	Regular 21- 40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61 -80%	Excelente 81 -100%
1. Claridad	Los ítems están formulados en lenguaje claro, sencillo, apropiado y específico			X		
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables.				X	

3. Validez	El instrumento refleja un dominio específico del contenido que se pretende medir y su ítem considera a todos los indicadores de la variable dependiente.				x	
4. Confiabilidad	El instrumento mide la variable que pretende medir.			x		
5. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología			x		
6. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.			x		
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos de actualidad.			x		
8. Coherencia	Coherencia interna entre la variable, sus dimensiones (subvariables) e indicadores				x	
9. Pertinencia	El instrumento en general es funcional para el propósito de la investigación			x		

Promedio de escala de valoración porcentual:

80 %

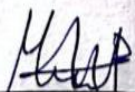
Opinión:

Aplicable:

Aplicable luego de ser mejorado

No válido

Moyobamba, 10 de abril del 2023


 Marisol Ruiz Mirano
 DNI: 01155037

Anexo 3: Base de datos de resultados de prueba piloto

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	EDAD	GENERO	CALIFICATIVO	VALORACION
1	TERAN CASIQUE VALENTINA	5	FEMENINO	11.89	PROCESO
2	PAREDES VENTURA YAZURI CAMILA	5	FEMENINO	8.22	INICIO
3	TUESTA CARRILLO FRANKLIN TAYLOR	5	MASCULINO	12	PROCESO
4	PADILLA VELA ALEXANDRA XIMENA	5	FEMENINO	10.56	INICIO
5	CERON CASTILLO MARIA VALENTINA	5	FEMENINO	12.22	PROCESO
6	RUIZ MACEDO ANGEL GABRIEL	5	MASCULINO	11	PROCESO
7	BRAVO LINAREZ FATIMA ISABEL	5	FEMENINO	10	INICIO
8	ORTIZ VIDARTE JOSE FERNANDO	5	MASCULINO	12.22	PROCESO
9	REATEGUI SILVA MARIA FE	5	FEMENINO	10	INICIO
10	SOTO VELA OSCAR ABEL	5	MASCULINO	11.55	PROCESO

Anexo 4: Bases de datos

Grupo experimento pretest

Nº	SECCIÓN - AZUL	D1			D2		D3			TOTAL
	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM		
1	MALUQUIS HERRERA, LORVIN	1	1	1	1	1	2	2	9	
2	MEDINA DIAZ, RUTH NOELIA	1	1	1	1	1	1	1	7	
3	MENOR BENAVIDES, JHON KEYLER	1	1	1	1	1	1	1	7	
4	MUÑOZ COLLANTES, GILMER	1	1	1	1	1	1	2	8	
5	MUÑOZ VELA, WENDY SUHEY	1	1	2	2	2	2	1	11	
6	NAVARRO TORRES, BRITTANNY SHARLO	1	1	1	1	2	2	1	9	
7	NEIRA REYES, RUT MARILIN	1	1	1	1	1	2	1	8	
8	NUÑEZ CARUAJULCA, KIARA	1	1	2	2	2	1	1	10	
9	NUÑEZ GARCIA, KERLY TATIANA	1	1	2	2	2	2	1	11	
10	NUÑEZ VALDEZ, WITMAN JHONATAN	1	1	1	1	1	1	1	7	
11	PARDO DIAZ, RONY EILER	1	1	1	1	1	2	1	8	
12	PAZ TANTALEAN, SHEYLA MAHOLY	1	1	1	2	2	2	1	10	
13	PEREZ DIAZ, GIAN JOVEL	1	1	1	2	2	2	1	10	
14	PEREZ HURTADO, MAICOL	1	1	1	1	2	1	1	8	
15	PEREZ MESIA, KEIDY KARITO	1	1	1	1	1	1	1	7	
16	PEREZ MONJE, LERIZ YHEDELY	1	1	2	2	1	1	1	9	
17	PEREZ PAISIG, JHONATAN	1	1	1	1	1	2	1	8	
18	PIÑIN JARAMILLO, IRIS YUDIT	1	1	1	2	2	2	1	10	
19	PISCO QUINTANA, DIANA	1	1	1	1	1	1	1	7	
20	PISCO SANCHEZ, PETIS	1	1	1	1	2	1	1	8	
21	PORTOCARRERO MONTOYA, IVANA MAS	1	1	1	2	2	1	1	9	
22	PRUGUE JULON, STEPHANIE MELANY	1	1	1	1	2	1	1	8	
23	QUINTANA GONZALES, ESTEPHANI LUCE	1	1	1	1	2	2	1	9	
24	HUAMA N CARRAZSA DORITA	1	1	1	1	1	2	1	8	
25	TELLO VEGAS LUZ CELENA	1	1	1	1	2	1	1	8	

Grupo control pretest

N°	SECCIÓN - VERDE CLARO	D1			D2	D3			TOTAL
	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	
1	ACUÑA LOPEZ RUBI JHINELA	1	1	1	1	1	1	2	8
2	ANAYA AJON ANGEL JHOSSTIN	1	1	2	2	2	2	1	11
3	CABRERA VILLANUEVA CRISTINA ALEXANDRA	1	1	1	1	2	1	1	8
4	CARRION IZQUIERDO ANDRE JESUS	1	1	1	1	1	2	2	9
5	CHUÑEVASQUEZ GUILLERMO JOSE JOAQUIN	1	1	1	1	1	1	1	7
6	CLAVIJO MIRANO CESAR ANDREE	1	1	1	2	2	2	1	10
7	DIAZ HUAMAN STEPHANIE LUCIANA	1	1	1	1	2	2	2	10
8	GARCIA ALVARADO JUAN PABLO	1	1	1	1	2	1	1	8
9	GUERRA ALVAREZ DAFNE LUANA	1	1	2	2	2	1	1	10
10	HUAMAN GARCIA JANETH	1	1	2	2	1	2	1	10
11	HUAMAN SANCHEZ MARIA FERNANDA	1	1	1	1	2	2	1	9
12	JULCA PALOMINO SANTIAGO ALEXANDER	1	1	2	2	2	2	1	11
13	LLATAS IRIGOIN KATICXASHELEYNA	1	2	2	1	1	1	1	9
14	MONDRAGON PANDURO SIDNEY ARIANA	1	1	1	1	2	2	1	9
15	MONTENEGRO LOAIZA RUDITH	1	1	1	2	2	2	1	10
16	NEIRA DAVILA KEYTI SHARIT	1	1	1	2	2	2	2	11
17	OLORTEGUI LINAREZ LENA MORGANA	1	1	1	1	1	1	1	7
18	PEREZ RAFAEL MARIA INES	1	1	1	2	2	2	2	11
19	PEREZ TICLIA CRIS ANAHELY	1	1	1	2	2	1	1	9
20	PINCHI ALVARADO MYA THAIS	1	1	1	2	2	2	1	10
21	PONCE DE LEON MELENDEZ MATHEUS SEBASTIAN	1	1	1	1	1	1	2	8
22	RENGIFO SANDOVAL ROSMERY MASSIEL	1	1	2	2	2	1	1	10
23	RODAS JIMENEZ KEITH ALESSANDRA	1	1	1	1	1	1	1	7
24	RODAS JIMENEZ KEITH ALESSANDRA	1	2	1	2	2	1	1	10

Grupo experimento Postest

N°	SECCIÓN - AZUL	D1			D2	D3			TOTAL
	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	
1	MALUQUIS HERRERA, LLORVIN	2	2	3	3	3	2	3	18
2	MEDINA DIAZ, RUTH NOELIA	2	2	2	2	2	3	3	16
3	MENOR BENAVIDES, JHON KEYLER	3	2	2	2	2	2	3	16
4	MUÑOZ COLLANTES, GILMER	3	2	2	2	3	3	3	18
5	MUÑOZ VELA, WENDYSUHEY	2	3	3	3	3	3	3	20
6	NAVARRO TORRES, BRITTANNY SHARLOTH	3	3	3	3	3	3	3	21
7	NEIRA REYES, RUT MARILIN	3	3	3	2	2	2	3	18
8	NUÑEZ CARUAJULCA, KIARA	3	3	2	2	3	3	3	19
9	NUÑEZ GARCIA, KERLY TATIANA	3	3	3	3	3	3	3	21
10	NUÑEZ VALDEZ, WITMAN JHONATAN	3	3	2	2	2	2	3	17
11	PARDO DIAZ, RONY EILER	3	2	2	2	3	3	3	18
12	PAZ TANTALEAN, SHEYLA MAHOLY	2	3	2	3	3	3	3	19
13	PEREZ DIAZ, GIAN JOVEL	2	2	3	3	3	3	3	19
14	PEREZ HURTADO, MAICOL	3	2	2	3	3	3	3	19
15	PEREZ MESIA, KEIDY KARITO	2	2	2	2	3	3	3	17
16	PEREZ MONJE, LERIZ YHEDELY	2	3	3	2	3	3	3	19
17	PEREZ PAISIG, JHONATAN	3	3	3	2	2	2	3	18
18	PIÑIN JARAMILLO, IRIS YUDIT	3	3	3	3	2	3	3	20
19	PISCO QUINTANA, DIANA	3	2	2	2	3	3	3	18
20	PISCO SANCHEZ, PETIS	3	3	3	2	2	2	3	18
21	PORTO CARRERO MONTROYA, IVANA MASSIEL	3	3	2	3	3	3	3	20
22	PRUGUE JULON, STEPHANIE MELANY	3	3	3	2	2	2	3	18
23	QUINTANA GONZALES, ESTEPHANI LUCERO	3	2	2	3	3	3	3	19
24	HUAMA N CARRAZSA DORITA	3	3	2	2	2	3	3	18
25	TELLO VEGAS LUZ CELENA	3	3	2	2	2	3	3	18

Grupo control Postest

N°	SECCIÓN - VERDE CLARO	D1			D2		D3			TOTAL
	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM	ITEM		
1	ACUÑA LOPEZ RUBI JHINELA	1	1	1	2	1	1	2	9	
2	ANAYA AJON ANGEL JHOSSTIN	1	1	2	3	2	2	1	12	
3	CABRERA VILLANUEVA CRISTINA ALEXANDRA	1	1	1	2	2	1	1	9	
4	CARRION IZQUIERDO ANDRE JESUS	1	1	1	2	1	2	2	10	
5	CHUÑEVASQUEZ GUILLERMO JOSE JOAQUIN	1	1	1	2	1	1	1	8	
6	CLAVIJO MIRANO CESAR ANDREE	1	1	1	2	2	2	2	11	
7	DIAZ HUAMAN STEPHANIE LUCIANA	1	1	2	1	2	2	2	11	
8	GARCIA ALVARADO JUAN PABLO	1	1	1	2	2	1	1	9	
9	GUERRA ALVAREZ DAFNE LUANA	1	1	2	2	2	1	2	11	
10	HUAMAN GARCIA JANETH	1	1	2	2	1	2	2	11	
11	HUAMAN SANCHEZ MARIA FERNANDA	1	1	1	2	2	2	1	10	
12	JULCA PALOMINO SANTIAGO ALEXANDER	1	1	2	2	3	3	1	13	
13	LLATAS IRIGOIN KATICXASHELEYNA	1	2	2	1	1	2	1	10	
14	MONDRAGON PANDURO SIDNEY ARIANA	1	1	1	1	2	2	2	10	
15	MONTENEGRO LOAIZA RUDITH	1	1	1	2	2	2	2	11	
16	NEIRA DAVILA KEYTI SHARIT	1	1	1	3	3	2	2	13	
17	OLORTEGUI LINAREZ LENA MORGANA	1	1	1	2	1	1	1	8	
18	PEREZ RAFAEL MARIA INES	1	1	1	3	3	3	2	14	
19	PEREZ TICLIA CRIS ANAHELY	1	1	1	2	2	2	1	10	
20	PINCHI ALVARADO MYA THAIS	1	1	1	2	2	2	2	11	
21	PONCE DE LEON MELENDEZ MATHEUS SEBASTIAN	1	1	1	2	1	1	2	9	
22	RENGIFO SANDOVAL ROSMERY MASSIEL	1	1	2	2	2	2	2	12	
23	RODAS JIMENEZ KEITH ALESSANDRA	1	1	1	2	1	1	1	8	
24	RODAS JIMENEZ KEITH ALESSANDRA	1	2	1	2	3	2	1	12	

Anexo 5: Relación de las sesiones realizadas con el grupo experimental

Nº de sesión	Denominación	Tipo de juego	Fecha	Criterio de evaluación
01	Jugamos en la cocinita	Juego de roles controlados	04/08/2023	Confía en sus habilidades para hacer cosas nuevas y establecer vínculos afectivos con los otros en la interacción comunicativa, etc.
02	Vamos a la tienda a comprar	Juego de roles libres	07/08/2023	Confía en sus habilidades para hacer cosas nuevas y establecer vínculos afectivos con los otros en la interacción comunicativa, etc.
03	Pagamos en la caja del supermercado	Juego de roles como medio educativo	08/08/2023	Se relaciona frecuentemente y de manera autónoma con sus compañeros demostrando un cambio de actitud positiva.
04	Me divierto visitando al medico	Juego de roles como medio educativo	09/08/2023	Refleja siempre las características de su persona (actitudes, valores, etc.) al interactuar con los demás.
05	Jugamos a los constructores	Juego de roles libres	10/08/2023	Demuestra seguridad para valerse por sí mismo dentro y fuera del aula
06	Nos divertimos jugando a la carrera de animales	Juego de roles controlados	11/08/2023	Conoce sus características, gustos, sus preferencias y los manifiesta con seguridad.
07	Llevamos a nuestro cachorro al veterinario	Juego de roles libre	14/08/2023	Refleja siempre las características de su persona (actitudes, valores, etc.) al interactuar con los demás.

ANEXO 6: Sesiones de aprendizaje



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"



I. DATOS GENERALES:

I.E : Juan Clímaco Vela Reyes
Lugar : Moyobamba
Director : Homero Núñez Villacorta
Sub directora: Vilma López Ramírez
Profesora : Ayda Huaman Cruz
Practicantes : Elizabeth K. Huaman Quispe
 Judith Olivera Guerreo
Edad : 04 años
Sección : Azul
Nº de niños : 24
Fecha : 04/08/2023



Sesión de aprendizaje N° 01

II. DESARROLLO DE LA JORNADA:

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01					
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Jugamos en la cocinita"					
II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES / APRENDIZAJES ESPERADOS					
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO 4 AÑOS	CRITERIO	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones. 	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.	Confía en sus habilidades para hacer cosas nuevas y establecer vínculos afectivos con los otros en la interacción comunicativa, etc.	

MOMENTOS Y/O ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
RECIBIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Recepción de los niños. ❖ Juegos tranquilos. 	El espacio juego tranquilo	
ACTIVIDADES PERMANENTES	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo ❖ Oración ❖ Control de asistencia ❖ Calendario ❖ Control del tiempo ❖ Normas de convivencia ❖ Palabras mágicas ❖ En asamblea dialogan sobre los acuerdos. 	Carteles de asistencia, tiempo, calendario y otros.	8:00 a.m. 8:15 am
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> ❖ PLANIFICACIÓN: La docente describe los sectores, recuerda las normas de juego, y recuerda la cantidad de niños que deben estar en cada sector. ❖ ORGANIZACIÓN: la docente organiza a los niños en los sectores que será rotativo o a libre elección u otra dinámica de juego para agruparlos. ❖ EJECUCIÓN O DESARROLLO: los niños juegan con libertad, la docente observa los niños va preguntando a qué están jugando. ❖ ORDENAMOS: a través de una canción se guardan los materiales y/o juegos. ❖ SOCIALIZACIÓN: los niños y niñas comparten lo que hicieron en los sectores, cómo se sintieron, quiénes jugaron, si pelearon y que fue lo que más les gusto de su juego. ❖ REPRESENTACIÓN: la docente les motiva a que le expliquen a que jugaron en el sector que les correspondió estar, reflexionan sobre la actividad desarrollada y realiza la coevaluación o evaluación. 	Materiales de los sectores	8:15 am 9:00 am


SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	TIEMPO	MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO</p>	<p>Se les mostrará una caja sorpresa, la cual contendrá objetos que pertenecen a la cocina como mandil, cuchara de palo, ollas, platos, cucharas, tenedores, les preguntaremos</p> <p>¿Qué observan? ¿para qué lo habremos traído? ¿para qué sirven? ¿quién lo usa?, ¿de qué material es?, ¿todos son del mismo tamaño?,</p> <p>¿Qué creen que haremos con ellos? ¿cómo lo podemos utilizar?</p>	10 min	<ul style="list-style-type: none"> • Caja sorpresa • Mandil • Cucharas • Ollas • Platos • Tenedores Etc.


	PROPÓSITO	La docente declara el propósito del día: <i>"Hoy jugaremos a la cocinita."</i>		
DESARROLLO	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACION	<p><u>PROBLEMATIZACION</u></p> <p>Les mostraremos una cocina de juguete, platos, cubiertos, mesa y sillas, que hemos preparado para la zona de la cocina. Es aquí donde los niños al manipular los objetos deberán Confiar en sus habilidades para hacer cosas nuevas y establecer vínculos afectivos con los otros en la interacción comunicativa, etc.</p> <p>Luego junto con los niños nos organizaremos para elegir quien será la mamá, el papá, hermanos, etc.</p>	40 min	<ul style="list-style-type: none"> • Cocina • Mesas y sillas Platos • Cubiertos
	APLICACIÓN DE LO APRENDIDO	<p><u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u></p> <p>Seguidamente la docente les ira mencionando que la mamá va a cocinar, el papá alcanzará los platos, los hermanos pondrán los cubiertos e individuales en la mesa, todos ayudarán en la cocina, para finalmente almorzar juntos.</p> <p><u>TOMA DE DECISIONES</u></p> <p>Los niños y niñas después de realizar la actividad, reflexionan sobre la importancia de la interacción con los demás y también el de asumir algunos roles ya que ello fortalecería su independencia.</p> <p>Finalmente, Se entrega una ficha de trabajo donde lo realizan según consigna.</p>		
CIERRE	REFLEXIÓN / EVALUACION	La docente formula las siguientes preguntas: ¿De qué hablamos hoy? ¿Quiénes participaron?	10 min	

		¿Cómo se sintieron? ¿Por qué será importante asumir roles?		
ASEO	La maestra alienta y acompaña el lavado de manos y jabón antes y después de comer.	Agua, jabón líquido y toalla.	10:00 a.m. 10:15 a.m.	Servicios Higiénicos
REFRIGERIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Agradecemos a Dios por los alimentos. ❖ Se da algunas recomendaciones sobre los buenos hábitos alimenticios. ❖ Orden y limpieza 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sector del aseo. Tacho y alimentos. 	10:15 a.m. 10:25 a.m.	
ACTIVIDAD AL AIRE LIBRE	Los niños salen al patio y juegan libremente.	Patio, Pelotas, juegos.	10:25 a.m. 11:00 a.m.	
ACTIVIDADES DE RUTINA DE SALIDA	Recuerda lo aprendido, ordenan el aula, entonan la canción de despedida.		11:00 am 12:00 pm	

I. EVALUACIÓN

- Mapa del calor.
- Cuaderno de campo


 Profesora
 Ayda Huaman Cruz


 Practicante
 Elizabeth K. Huaman Quisp2



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"



I. DATOS GENERALES:

I.E : Juan Clímaco Vela Reyes
Lugar : Moyobamba
Director : Homero Núñez Villacorta
Sub directora: Vilma López Ramírez
Profesora : Ayda Huaman Cruz
Practicantes : Elizabeth K. Huaman Quispe
 Judith Olivera Guerrero
Edad : 04 años
Sección : Azul
N° de niños : 26
Fecha : 10/08/2023



Sesión de aprendizaje N° 05

II. DESARROLLO DE LA JORNADA:

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05					
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Jugamos a los constructores"					
II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES / APRENDIZAJES ESPERADOS					
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO 4 AÑOS	CRITERIO	EVIDENCIA
P E R S O N A L S O C I A L	"CONSTRUYE SU IDENTIDAD"	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención. 	Demuestra seguridad para valerse por sí mismo dentro y fuera del aula	Participa y realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención.

MOMENTOS Y/O ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
RECIBIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Recepción de los niños. ❖ Juegos tranquilos. 	El espacio juego tranquilo	
ACTIVIDADES PERMANENTES	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo ❖ Oración ❖ Control de asistencia ❖ Calendario ❖ Control del tiempo ❖ Normas de convivencia ❖ Palabras mágicas ❖ En asamblea dialogan sobre los acuerdos. 	Carteles de asistencia, tiempo, calendario y otros.	8:00 a.m. 8:15 am
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> ❖ PLANIFICACIÓN: La docente describe los sectores, recuerda las normas de juego, y recuerda la cantidad de niños que deben estar en cada sector. ❖ ORGANIZACIÓN: la docente organiza a los niños en los sectores que será rotativo o a libre elección u otra dinámica de juego para agruparlos. ❖ EJECUCIÓN O DESARROLLO: los niños juegan con libertad, la docente observa los niños va preguntando a qué están jugando. ❖ ORDENAMOS: a través de una canción se guardan los materiales y/o juegos. ❖ SOCIALIZACIÓN: los niños y niñas comparten lo que hicieron en los sectores, cómo se sintieron, quiénes jugaron, si pelearon y que fue lo que más les gusto de su juego. ❖ REPRESENTACIÓN: la docente les motiva a que le expliquen a que jugaron en el sector que les correspondió estar, reflexionan sobre la actividad desarrollada y realiza la coevaluación o evaluación. 	Materiales de los sectores	8:15 am 9:00 am


SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	TIEMPO	MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>SABERES PREVIOS</p>	<p>Se les mostrará a los niños una bolsa sorpresa grande la cual contendrá ladrillos hechos de cajas, palas, bolsas de cemento, baldes, etc.</p> <p>Se les pregunta ¿Qué observamos? ¿para qué sirven estos objetos? ¿de qué tamaño son? ¿Quién los utiliza? ¿para qué los utiliza? ¿dónde los encontramos?</p>	10 min	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsa sorpresa • Cajas • Baldes • Ladrillos hechos de caja • Bolsa de cemento. Etc.

	CONFLICTO COGNITIVO PROPÓSITO	¿Qué creen que haremos con ellos? ¿cómo lo podemos utilizar? La docente declara el propósito del día: Hoy somos constructores.		
DESARROLLO	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACION APLICACIÓN DE LO APRENDIDO	<p><u>PROBLEMATIZACION</u></p> <p>Les mostramos en la zona que hemos acondicionado para construir, una máquina excavadora, palana, bolsa de cemento, les diremos que todos juntos vamos a construir, todos cogerán sus ladrillos, y empezarán a construir, le iremos diciendo que pueden construir una casa, un castillo, un edificio, una torre, etc. Es así como los niños van a demostrar seguridad para valerse por sí mismo dentro y fuera del aula</p> <p><u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u></p> <p>Seguidamente los niños empiezan a jugar imitando las acciones que ellos observaron de los albañiles o constructores, también emplean todos los materiales dando diversos usos.</p> <p><u>TOMA DE DECISIONES</u></p> <p>Los niños y niñas después de realizar la actividad, reflexionan sobre la importancia de valerse por sí mismos en diversas situaciones.</p> <p>Finalmente, los niños realizarán un dibujo de los momentos que más les gustó.</p>	40 min	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsa sorpresa • Cajas • Baldes • Ladrillos hechos de caja • Bolsa de cemento. Etc.
CIERRE	REFLEXIÓN / EVALUACION	La docente formula las siguientes preguntas: ¿De qué hablamos hoy? ¿Quiénes participaron? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué será importante asumir roles?	10 min	

		Conversan sobre para qué será importante asumir roles. Los estudiantes plantean sus ideas, y la maestra escribe las ideas en la pizarra. Juntos redacten una idea que englobe las anteriores y responda a la pregunta. Se anota la conclusión en una tira de papel, se coloca en un lugar visible y se lee el papelote a los estudiantes.		
ASEO	La maestra alienta y acompaña el lavado de manos y jabón antes y después de comer.	Agua, jabón líquido y toalla.	10:00 a.m. 10:15 a.m.	Servicios Higiénicos
REFRIGERIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Agradecemos a Dios por los alimentos. ❖ Se da algunas recomendaciones sobre los buenos hábitos alimenticios. ❖ Orden y limpieza 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sector del aseo. Tacho y alimentos. 	10:15 a.m. 10:25 a.m.	
ACTIVIDAD AL AIRE LIBRE	Los niños salen al patio y juegan libremente.	Patio, Pelotas, juegos.	10:25 a.m. 11:00 a.m.	
ACTIVIDADES DE RUTINA DE SALIDA	Recuerda lo aprendido, ordenan el aula, entonan la canción de despedida.		11:00 am 12:00 pm	

I. EVALUACIÓN

- Mapa de calor.
- Cuaderno de campo


 Profesora
 Ayda Huaman Cruz


 Practicante
 Elizabeth K. Huaman Quispe



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"



I. DATOS GENERALES:

I.E : Juan Clímaco Vela Reyes
Lugar : Moyobamba
Director : Homero Núñez Villacorta
Sub directora: Vilma López Ramírez
Profesora : Ayda Huaman Cruz
Practicantes : Elizabeth K. Huaman Quispe
 Judith Olivera Guerreo
Edad : 04 años
Sección : Azul
Nº de niños : 26
Fecha : 08/08/2023



Sesión de aprendizaje N° 03

II. DESARROLLO DE LA JORNADA:

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03					
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Pagamos en la caja del supermercado"					
ILSELECCIÓN DE CAPACIDADES / APRENDIZAJES ESPERADOS					
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
			4 AÑOS		
P E R S O N A L S O C I A L	"CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN"	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Se relaciona frecuentemente y de manera autónoma con sus compañeros demostrando un cambio de actitud positiva.	Participa en la interacción con sus compañeros

MOMENTOS Y/O ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
RECIBIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Recepción de los niños. ❖ Juegos tranquilos. 	El espacio juego tranquilo	
ACTIVIDADES PERMANENTES	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saludo ❖ Oración ❖ Control de asistencia ❖ Calendario ❖ Control del tiempo ❖ Normas de convivencia ❖ Palabras mágicas ❖ En asamblea dialogan sobre los acuerdos. 	Carteles de asistencia, tiempo, calendario y otros.	8:00 a.m. 8:15 am
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> ❖ PLANIFICACIÓN: La docente describe los sectores, recuerda las normas de juego, y recuerda la cantidad de niños que deben estar en cada sector. ❖ ORGANIZACIÓN: la docente organiza a los niños en los sectores que será rotativo o a libre elección u otra dinámica de juego para agruparlos. ❖ EJECUCIÓN O DESARROLLO: los niños juegan con libertad, la docente observa los niños va preguntando a qué están jugando. ❖ ORDENAMOS: a través de una canción se guardan los materiales y/o juegos. ❖ SOCIALIZACIÓN: los niños y niñas comparten lo que hicieron en los sectores, cómo se sintieron, quiénes jugaron, si pelearon y que fue lo que más les gusto de su juego. ❖ REPRESENTACIÓN: la docente les motiva a que le expliquen a que jugaron en el sector que les correspondió estar, reflexionan sobre la actividad desarrollada y realiza la coevaluación o evaluación. 	Materiales de los sectores	8:15 am 9:00 am

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	TIEMPO	MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>SABERES PREVIOS</p>	<p>Se les mostrará una caja sorpresa, la cual contendrá productos del supermercado, verduras, frutas, etc. También les mostraremos monedas y billetes, el cual usaremos para pagar los productos que hemos comprado en el supermercado.</p> <p>¿Qué observamos? ¿para qué sirve? ¿para qué lo utilizamos? ¿Dónde lo encontramos? ¿Qué haremos con las monedas y billetes? ¿quieren jugar con los materiales que les hemos traído?</p>	10 min	<ul style="list-style-type: none"> • Caja sorpresa • Mandil • Cucharas • Ollas • Platos • Tenedores Etc.

	<p>CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>PROPÓSITO</p>	<p>¿Qué creen que haremos con ellos? ¿cómo lo podemos utilizar?</p> <p>La docente declara el propósito del día: Hoy vamos a jugar relacionarse con nuestros compañeros por sí solos pagando en la caja del supermercado.</p>		
DESARROLLO	<p>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACION</p> <p>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</p>	<p><u>PROBLEMATIZACION</u></p> <p>Les mostramos una caja registradora de juguete, y les diremos que vamos a jugar a pagar los productos que hemos comprado, luego tendremos que elegir un niño que será el cajero y los demás los clientes, los clientes tendrán los billetes y monedas, y el cajero irá registrando en la caja y dará vuelto y voucher a los clientes, luego iremos intercambiando al niño cajero, es aquí donde los niños se relacionarán frecuentemente y de manera autónoma con sus compañeros demostrando un cambio de actitud positiva.</p> <p><u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u></p> <p>Seguidamente la docente les ira mencionando posibles actos que realizarán los clientes y el vendedor, de manera en que los niños tengan una noción y así ellos mismos empiecen a recordar e imitar lo que vivenciaron anteriormente; asimismo actuar por sí solos.</p> <p><u>TOMA DE DECISIONES</u></p> <p>Los niños y niñas después de realizar la actividad, reflexionan sobre la importancia de relacionarse con los demás y también el de asumir algunos roles ya que ello fortalecería su autonomía.</p>	40 min	<ul style="list-style-type: none"> • Billetes • Monedas • Productos de aseo, cocina, alimentos, etc. • Caja de dinero. • Imágenes

		Finalmente, Se entrega una ficha de trabajo donde lo realizan según consigna.		
CIERRE	REFLEXIÓN / EVALUACION	La docente formula las siguientes preguntas: ¿De qué hablamos hoy? ¿Quiénes participaron? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué será importante asumir roles?	10 min	
ASEO	La maestra alienta y acompaña el lavado de manos y jabón antes y después de comer.	Agua, jabón líquido y toalla.	10:00 a.m. 10:15 a.m.	Servicios Higiénicos
REFRIGERIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Agradecemos a Dios por los alimentos. ❖ Se da algunas recomendaciones sobre los buenos hábitos alimenticios. ❖ Orden y limpieza 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sector del aseo. Tacho y alimentos. 	10:15 a.m. 10:25 a.m.	
ACTIVIDAD AL AIRE LIBRE	Los niños salen al patio y juegan libremente.	Patio, Pelotas, juegos.	10:25 a.m. 11:00 a.m.	
ACTIVIDADES DE RUTINA DE SALIDA	Recuerda lo aprendido, ordenan el aula, entonan la canción de despedida.		11:00 am 12:00 pm	

I. EVALUACIÓN

- Mapa de calor.
- Cuaderno de campo


 Profesora
 Ayda Huaman Cruz


 Practicante
 Elizabeth K. Huaman Quispe

Anexo 7: Galería de fotos de la aplicación del pre y postest



GALERIA DE FOTOS DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE ROLES PARA ESTIMULAR LA AUTONOMÍA



Juegan a la cocinita confiando sus habilidades para hacer cosas nuevas y establecer vínculos afectivos con los otros en la interacción comunicativa.



Compran en la tienda confiando sus habilidades para hacer cosas nuevas y establecer vínculos afectivos con los otros en la interacción comunicativa.



Juegan a pagar en un supermercado relacionando frecuentemente y de manera autónoma con sus compañeros demostrando un cambio de actitud positiva.



Juegan a visitar a un médico reflejando siempre las características de su persona (actitudes, valores, etc.) al interactuar con los demás.



Juegan a los constructores y demuestra seguridad para valerse por sí mismo dentro y fuera del aula



Juegan a la carrera de animales y conoce sus características, gustos, sus preferencias y los manifiesta con seguridad.



Juegan a llevar a nuestro cachorro al veterinario reflejando siempre las características de su persona (actitudes, valores, etc.) al interactuar con los demás.