

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO DE AREQUIPA

PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL



**“MEJORANDO LA AUTONOMÍA INTELECTUAL A TRAVÉS DEL JUEGO
SIMBÓLICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA EDAD DE 3 AÑOS MODELO DE SERVICIO
EDUCATIVO FLEXIBLE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL APURÍMAC
ALTO SELVA ALEGRE AREQUIPA – 2021 EN TIEMPOS DE PANDEMIA - COVID 19”**

Trabajo de investigación presentada por:

- Ccanchillo Mayhua, Soledad
- Huanca Llacsá, Lisbeth
- Sarayasi Supo, Maritza Maribel
- Vasquez Toledo, Shakira Diana

Para optar el grado académico de Bachiller en
Educación Inicial

Asesor: Lic. Friné Ramirz Villanueva

AREQUIPA – PERÚ

2021

JURADO CALIFICADOR

.....

PROF.

.....

.....

PROF.

.....

.....

PROF.

.....

Resultado:

.....

.....

.....

.....

Observaciones:

.....

.....

.....

Fecha:

.....

Enseñar exige respeto a la autonomía del ser del
educando.

Paulo Freire (2004)

Dedicatoria

A Dios por guiarme y siempre brindarme la fuerza que necesito para cumplir mis metas.

A mi mamá y hermanos por apoyarme constantemente, brindándome palabras de aliento. A mi docente por orientarme y guiarme, así también motivarme constantemente.

Soledad

A Dios por darme la salud, la fuerza y la voluntad para cumplir con mis metas.

A mis padres por siempre darme sus consejos y no dejarme rendir.

A mi familia, quienes estuvieron apoyándome significativamente para lograr mis metas.

Lisbeth

Gracias a Dios por guiarme y ser un faro de luz en mi camino.

A mis hermanos por ser mi inspiración para seguir adelante y cumplir mis metas.

A mi familia por siempre haber confiado en mí y apoyarme cuando los necesite.

Maritza

A Dios por ser mi guía y mi fortaleza aun cuando quería rendirme.

A mis padres y hermanos por siempre estar apoyándome incondicionalmente y darme fortaleza para seguir. A toda mi familia por confiar en mí y darme sus consejos para lograr mis metas.

Shakira

Agradecimiento

Damos gracias a la Escuela de Educación Superior Pedagógico Pública de Arequipa por acogernos durante estos 5 años de formación y permitir que nos convirtiéramos en profesionales de lo que tanto nos apasiona que es la carrera de Educación Inicial, agradecemos a toda la plana docente por brindarnos todos sus conocimientos y guiarnos en el transcurso de la carrera profesional; a todo el personal administrativo por facilitarnos diversas oportunidades para seguir estudiando y finalmente poder graduarnos.

Así también, gradecemos a nuestro docente formador Néstor Zapata por su ayuda en cada aspecto e instante dedicado para aclarar cualquier clase de duda que nos surgió, por la claridad y precisión con la que nos enseñó en cada clase, por su paciencia y capacidad de guiar nuestras ideas, ha sido un aporte invaluable, no solamente en el desarrollo de la presente tesis, sino también en nuestra formación como investigadoras. Las ideas propias, siempre enmarcadas en su orientación y rigurosidad, han sido la clave del buen trabajo que hemos realizado juntos, el cual no se habría podido concebir sin su siempre oportuna participación. Le agradecemos también el habernos facilitado siempre los medios suficientes y pertinente para llevar a cabo el desarrollo de la presente tesis. Muchas gracias, profesor Néstor y esperamos verlo pronto.

Un agradecimiento especial también a nuestra docente y asesora Frine Ramírez Villanueva, por su dedicación, excelente labor y las enseñanzas adquiridas, gracias a su constante apoyo, el cual nos ayudó a ser perseverantes, resilientes y humanistas; gracias a su experiencia y a sus conocimientos el proceso de aprendizaje fue más significativo, permitiéndonos reflexionar acerca de nuestra practica pedagógica. Para nosotras fue un ejemplo a seguir durante el trayecto de nuestra carrera, ya que es una docente admirable con mucho amor y vocación por la carrera de Educación Inicial.

Resumen

El presente trabajo de investigación titulado “MEJORANDO LA AUTONOMÍA INTELECTUAL A TRAVÉS DEL JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA EDAD DE 3 AÑOS MSEF – I.E. INICIAL APURÍMAC A.S.A. AREQUIPA – 2021 EN TIEMPOS DE PANDEMIA - COVID 19” está basada en una metodología de tipo cualitativo, fenomenológico hermenéutico, de diseño investigación acción, tiene como objetivo general Mejorar la autonomía intelectual a través del juego simbólico en los niños y niñas de la edad de 3 años MSEF I.E. Inicial Apurímac A.S.A. Arequipa – 2021 y como objetivos específicos, Identificar el nivel de desarrollo de autonomía intelectual, Aplicar el juego simbólico y por último evaluar el impacto del juego simbólico en el nivel de desarrollo de la autonomía intelectual. Tuvo como unidad de análisis de investigación a 10 niños y niñas.

Aplicándose 18 talleres de juego simbólico para mejorar la autonomía intelectual, utilizando instrumentos como rúbricas de evaluación, cuadernos de campo y entrevistas para la investigación exploratoria, línea de base, plan de acción, el impacto y relato de la experiencia. Ya habiendo culminado el plan de acción y análisis respectivo de los diversos instrumentos, se logró que los niños y niñas alcancen un Nivel Alto de la autonomía intelectual diseñado por Restrepo (2018), pues ahora logran tener conciencia de sus estrategias metacognitivas, sus capacidades críticas y evaluativas, logrando realizar las actividades planteadas por Benson (2001), teniendo en cuenta que, según el MINEDU (2016a) la autonomía es una capacidad personal, gradual y en permanente construcción.

Palabras clave: Autonomía intelectual, Juego simbólico, Talleres

Abstrac

The present research work entitled "IMPROVING INTELLECTUAL AUTONOMY THROUGH SYMBOLIC PLAY IN CHILDREN OF THE AGE OF 3 YEARS MSEF - I.E. INICIAL APURIMAC A.S.A. AREQUIPA - 2021 IN TIMES OF PANDEMIA - COVID 19" is based on a qualitative methodology, hermeneutic phenomenological, hermeneutic, action research design. AREQUIPA - 2021 IN TIMES OF PANDEMIA - COVID 19" is based on a qualitative methodology, hermeneutic phenomenological, action research design, has as general objective To improve the intellectual autonomy through symbolic play in children of the age of 3 years MSEF I. E. Inicial Apurímac A.S.A. Arequipa - 2021 and as specific objectives, To identify the level of development of intellectual autonomy, To apply the symbolic game and finally to evaluate the impact of the symbolic game in the level of development of intellectual autonomy. The unit of analysis was 10 children.

18 symbolic play workshops were applied to improve intellectual autonomy, using instruments such as evaluation rubrics, field notebooks and interviews for the exploratory research, baseline, action plan, impact and account of the experience. Having already completed the action plan and respective analysis of the various instruments, it was achieved that children reach a High Level of intellectual autonomy designed by Restrepo (2018), because now they manage to be aware of their metacognitive strategies, critical and evaluative skills, managing to perform the activities proposed by Benson (2001), taking into account that, according to MINEDU (2016a) autonomy is a personal capacity, gradual and under permanent construction.

Keywords: Intellectual autonomy, Symbolic play, Workshops

Índice

Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Resumen	vi
Abstrac	vii
Índice	viii
Índice de Tablas	x
Índice de Figuras	x
Introducción	11
Capítulo I	13
Planteamiento Teórico	13
Contexto de la Investigación.....	13
Descripción del Contexto.....	13
Descripción de los Beneficiarios	15
Identificación y Tratamiento del Problema.....	17
Realidad Académica en el Aula.....	17
Priorización y Análisis de la Situación Problemática	19
Enunciado Exploratorio y Pregunta de Acción.....	20
Justificación	21
Categorías y Subcategorías	21
Formulación de objetivos.....	23
Objetivo general.....	23
Objetivos específicos	23
Sustento Teórico	23
Antecedentes Investigativos.....	23

Marco Teórico.....	33
Capítulo II	50
Planteamiento Metodológico	50
Tipo y Diseño de Investigación	50
Tipo de Investigación.....	50
Diseño Metodológico.....	50
Unidad de Estudio.....	51
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	51
Observación	51
Entrevista	52
Plan de Acción	54
Fundamentación.....	54
Planificaciones de las Actividades.....	54
Plan de Acción General	54
Plan de Acción Específicos.....	56

Índice de Tablas

Tabla 1. Categorías y Subcategorías	22
Tabla 2. Niveles de la Autonomía Intelectual	38
Tabla 3. Cantidad de Niños de 3 Años	51
Tabla 4. Técnicas e Instrumentos de la Investigación Exploratoria	52
Tabla 5. Técnicas e Instrumentos de la Línea de Base	53
Tabla 6. Técnicas e Instrumentos del Plan de Acción	53
Tabla 7. Técnicas e Instrumentos del Impacto	53
Tabla 8. Técnicas e Instrumentos Para el Relato de la Experiencia de Investigación	54
Tabla 9. Plan de Acción General	55
Tabla 10. Plan de Acción Específicos	57

Índice de Figuras

Figura 1. Árbol de Problemas	20
Figura 2. Nivel IV. Secuenciación de Acción y Objetos Sustitutos	47

Introducción

La presente investigación titulada “MEJORANDO LA AUTONOMÍA INTELLECTUAL A TRAVÉS DEL JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA EDAD DE 3 AÑOS MSEF – I.E. INICIAL APURÍMAC A.S.A. AREQUIPA – 2021 EN TIEMPOS DE PANDEMIA - COVID 19” tiene como objetivo general Mejorar la autonomía intelectual a través del juego simbólico en los niños y niñas de la edad de 3 años MSEF I.E. Inicial Apurímac A.S.A. Arequipa – 2021 y como objetivos específicos, Identificar el nivel de desarrollo de autonomía intelectual, Aplicar el juego simbólico y por último Evaluar el impacto del juego simbólico en el nivel de desarrollo de la autonomía intelectual, surgió a partir de la investigación exploratoria, cuya problemática es el desarrollo de la autonomía intelectual (autonomía del aprendizaje). Basada en una metodología de tipo cualitativo, fenomenológico hermenéutico, de diseño investigación acción.

Teniendo en cuenta la actual coyuntura, afectada por la pandemia del virus COVID – 19, que en contexto nacional/regional, trajo como consecuencia un confinamiento social, declarado en el Decreto Supremo N° 044-2020-PCM de la RV N° 00093-2020 MINEDU el cual establece un Estado de Emergencia Nacional, que inicialmente fue dado por 15 días, pero que por la situación se fue aplazando hasta la fecha actual, afectando el sector educativo, lo que conllevó a impartir la educación de forma remota (virtual) tanto en las instituciones educativas públicas y privadas, en todos sus niveles, etapas y modalidades, pues el Decreto de Urgencia N° 026-2020, menciona que se deben utilizar mecanismos no presenciales o remotos, establecidos en la RV N° 097-2020 MINEDU, este tuvo efecto en los niños de 3 años de Inicial Apurímac, dificultando el desarrollo de la autonomía intelectual. Por tanto se toma como plan de mejora emplear los “Juegos Simbólicos”, ya que este forma parte de la vida de los niños, lo practican todo el tiempo de una manera espontánea y natural, sustentado por el MINEDU, en la guía “El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores” (MINEDU, 2019).

El trabajo de investigación cuenta con la aplicación metodológica que ha permitido recabar información a través del diagnóstico, identificando logros y dificultades del plan de investigación.

Al finalizar se evalúa los logros obtenidos en los niños de 3 años, en cuanto a la mejora de la autonomía intelectual a través del juego simbólico.

La presente investigación se dividió en tres capítulos:

Capítulo I – Planteamiento teórico: Se presenta el contexto de la investigación, teniendo en cuenta la descripción del contexto y los beneficiarios; mencionando la identificación y tratamiento del problema, tomando en cuenta la realidad académica del aula, la priorización del problema, el enunciado exploratorio, la pregunta de acción y la justificación; las categorías y subcategorías, los objetivos y el sustento teórico con los antecedentes investigativos y así mismo el marco teórico conceptual, sobre la autonomía intelectual y el juego simbólico.

Capítulo II – Planteamiento metodológico: se diseñó el planteamiento metodológico, en el cual se detalló el tipo y diseño de investigación, la unidad de análisis; las técnicas e instrumentos de recolección de información, el plan de acción, la fundamentación y la planificación de las actividades tanto generales como específicas y por último las estrategias para la recolección, procesamiento y reflexión de la información.

Capítulo III – Resultados y discusión de la investigación: Se toma los resultados en cuanto a la línea de base de las categorías establecidas, así como también en cuanto a las subcategorías, el relato de la experiencia, el nivel de impacto y por último las conclusiones y sugerencias.

Capítulo I

Planteamiento Teórico

Contexto de la Investigación

Descripción del Contexto

Externo. Se tratará aspectos como la ubicación, cultura, economía, social y educación.

Ubicación. La Institución Educativa Inicial APURÍMAC, se encuentra ubicada en el distrito de Alto Selva Alegre-Provincia de Arequipa-Región Arequipa, calle Huaraz S/N, a lado derecho está ubicado el colegio Guillermo Mercado Barroso y a lado izquierdo la Posta Apurímac, al espaldar está ubicado el Mercado Apurímac y a media cuadra se localiza el Centro Financiero Mi Banco.

La Provincia de Arequipa tiene una extensión de 10.430,12 km² y se encuentra dividida en veintinueve distritos entre ellos Alto Selva Alegre, sobre la margen derecha del río Chili, a 2,520 m.s.n.m a 19° 29' 04'' de latitud y a 71° 27' 55'' de longitud, cuyo capital es el núcleo urbano Selva Alegre. Su Extensión es de 6 978 Km², con más de 70 asentamientos humanos, entre urbanizaciones, cooperativas, pueblos jóvenes, etc.

Aspecto cultural. Durante la pandemia de COVID-19 ningún tipo de reunión está exenta de riesgos, sobre todo cuando congregan grupos de personas, por ello muchas de las celebraciones culturales se dieron de manera virtual, como el aniversario del Perú y Arequipa, pero aun así hay actividades como el embanderamiento de las casas que siguió prevaleciendo o el realizar acciones en los hogares con el fin de celebrar estas fechas conmemorativas, siendo una forma de dar a entender que nuestra identidad no se vio afectada a pesar de la coyuntura vivida.

Aspecto económico. Como sabemos, durante los tiempos de pandemia (desde finales de marzo del 2020) la vida de todos dio un giro de 180 grados. La cuarentena Covid-19 dejó a casi todas las familias empobrecidas, con un presupuesto familiar reducido a su mínima

expresión, que sólo les permite adquirir los productos alimenticios básicos para subsistir, agregando que las familias se quedaron sin ahorros, ya que dispusieron de ellos para cubrir sus gastos. Por lo cual ambos padres de familia vieron como solución salir a trabajar, con el fin de darle a su hogar una sostenibilidad económica, teniendo como consecuencia que los padres deban de dejar a sus hijos en casa, al cuidado de los hermanos mayores o abuelos; y esto repercute en la constante participación de los más pequeños en las clases virtuales.

Aspecto social. En un inicio de la pandemia, la nueva “normalidad” obligó a las personas a permanecer en sus hogares, conviviendo durante varias horas con sus familias, lo cual puede resultar beneficioso para muchas de ellas, especialmente para aquellas que en condiciones usuales no tenían disponibilidad de tiempo para compartir con su pareja y sus hijos. Sin embargo, para otras, el confinamiento ha generado parejas conflictivas, e incluso originado serios problemas jurídicos en las relaciones familiares. Durante la reactivación económica se vio afectado el aspecto social, sobre todo en las familias, debido a las carencias económicas.

Aspecto educativo. La pandemia causada por la enfermedad de coronavirus (COVID-19) ha provocado una crisis sin precedentes en todos los ámbitos. En la esfera de la educación, esta emergencia ha dado lugar al cierre masivo de las actividades presenciales en las instituciones educativas, que trajo consigo el despliegue de modalidades de aprendizaje a distancia, mediante el uso de diversos formatos y plataformas virtuales; así también, la movilización del personal y la comunidad estudiantil a sus hogares.

Interno. Se tratará aspectos como la infraestructura, el aula virtual, las herramientas tecnológicas para la enseñanza y los proyectos de la I.E.

Infraestructura. La Institución Educativa Inicial Apurímac cuenta con los servicios básicos de agua, luz, desagüe, telefonía e internet; sus aulas en su mayoría son de material concreto y algunas de material prefabricado, cuenta con un aula de psicomotricidad, un aula de música, aula sensorial y un amplio patio de recreación con arenero y juegos recreativos.

Actualmente ha implementado su infraestructura con lo concerniente a los protocolos de bioseguridad dados por el MINSA, como por ejemplo el lavamanos en la entrada del Jardín a la altura de los niños, establecido en el Decreto de Urgencia N° 021-2021 que dicta medidas extraordinarias para el reinicio progresivo del servicio educativo presencial y semipresencial en el año 2021, de manera segura, gradual y flexible en las Instituciones Educativas públicas.

Aula virtual. La mayoría de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Apurímac, realizan sus clases virtuales desde casa, contando con un espacio determinado, aunque en algunos casos es reducido, desfavoreciendo la realización de ciertas actividades de movimiento y exploración de los estudiantes.

Herramientas tecnológicas para la enseñanza. La modalidad de enseñanza establecida en la I. E. Inicial Apurímac es de forma “VIRTUAL”, impartida mediante diversos programas como Meet y Zoom, que vendrían a ser los utilizados de manera sincrónica; WhatsApp, Classroom y Drive, que vendrán a ser los utilizados de manera asincrónica. Ello establecido por el contexto de pandemia – COVID 19, trayendo como consecuente la suspensión de la presencialidad en el servicio educativo a nivel nacional aprobado mediante la Resolución Ministerial N° 00184-2020-MINEDU.

Proyectos de la I.E. El centro educativo, al ser una institución focalizada cuenta con diferentes proyectos, a fin de brindar un aprendizaje significativo a los niños, mediante diversos talleres. Actualmente el Jardín pertenece a los programas, Pesca Educa, Gestión de riesgos y MSEF, así también las docentes están en constante capacitación con el MINEDU.

Descripción de los Beneficiarios

El grupo de investigación es el aula de 3 años, de la Institución Educativa Inicial Apurímac, del cual se infiere que algunos de los niños son alegres y tienen un apego muy fuerte hacia sus padres, aunque la mayoría son tímidos, cohibidos, con miedo a expresarse y siempre esperando que los ayuden a realizar cualquier actividad.

Se observa que la mayoría de los padres de familia si están comprometidos con el aprendizaje de sus hijos, sin embargo, tienen dificultades en la organización de su tiempo para acompañarlos o brindarles tiempo de calidad, puesto que en su totalidad los padres son los que trabajan y las madres son en su mayoría amas de casa, pero tienen más de 1 hijo. Los padres de familia casi en su totalidad tienen estudios superiores.

En la Institución Educativa Apurímac existe un buen ambiente laboral, por el trabajo en conjunto tanto de la directora, docentes, auxiliares, practicantes y personal de servicio. La directora de la Institución Marisol Regina Sucapuca Coaquira es una persona trabajadora, empática, confiable, amable y buena líder.

La plana docente de la I.E APURÍMAC consta de 5 docentes, 4 docentes practicantes, 2 auxiliares y 4 practicantes. La institución educativa atiende a niños de la edad de 3, 4 y 5 años, en 3 años cuenta con 3 aulas (A,B y C); “3 años A”, a cargo de la docente nombrada Mirian Torres, que tiene la cualidad de ser una persona confiable, en “3 años B” MSEF, las docentes practicantes a cargo son Soledad Ccanchillo Mayhua y Shakira Diana Vasquez Toledo, siendo comprometidas con la presente investigación y el aprendizaje de los niños que atienden; en “3 años C” MSEF, las docentes practicantes a cargo son Debbie Palominos Ríos y Kimberly Santander, ambas caracterizándose por querer mejorar cada día más y no conformarse. En 4 años, se cuenta con dos aulas (A y B), “4 años A”, a cargo de la docente contratada Teresa Pilar Calcina Vivanco y la practicante Lisbeth Huanca Llacsá, que demuestran ímpetu por seguir innovando; el aula de “4 años B” a cargo de la docente/directora Marisol Regina Coaquira Sucapuca y la practicante Maritza Maribel Sarayasi Supo, mostrando respeto constante a la comunidad educativa. En 5 años se cuenta con dos salones (A y B); el salón de “5 años A”, que está a cargo de la docente nombrada Patricia Soto Velarde y la practicante Sheyla Bendives Felipe, evidenciando su trabajo en equipo y por último el aula de “5 años B”, a cargo de la docente nombrada Maritza Mendizabal Valdez y la practicante Nancy

Guzman Holguin, ambas demostrando su compromiso, comprensión y empatía. Las auxiliares de la Institución son Deysi Paola Neyra Herrera, auxiliar nombrada y Adelaida Jenny Llerena Flores, auxiliar contratada, observándose comprometidas y disponibles hacia toda la comunidad educativa.

Las docentes comprenden las características de los estudiantes y sus contextos, también conocen sobre los contenidos, enfoques y procesos pedagógicos, planifican las actividades de aprendizaje de forma colegiada, usan diversos recursos tecnológicos y concretos. Con lo mencionado crean un clima propicio para la adquisición de nuevos aprendizajes en el aula virtual (Meet, Zoom, WhatsApp, Classroom) promoviendo la convivencia democrática.

Identificación y Tratamiento del Problema

Realidad Académica en el Aula

Los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Apurímac, mediante las clases vía Meet y las actividades asincrónicas en WhatsApp establecidas por el Modelo de Servicio Educativo Flexible, demostraron las siguientes características académicas en cada área:

Según el área de PERSONAL SOCIAL, respecto a la competencia “Construye su identidad”, se observa que los niños, aún tienen dificultades al expresar sus necesidades, sensaciones y gustos, realizar actividades cotidianas de juego e higiene de manera espontánea, así como expresar y reconocer sus emociones y la de los demás. En la competencia de “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” en su mayoría se observa que están en el proceso de desarrollo, ya que aún se les dificulta cumplir reglas dentro de un juego, respetar acuerdos y ayudar a ordenar los recursos utilizados.

Los niños(as) según el área de PSICOMOTRICIDAD, respecto a la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” aún están en el desarrollo de ejecutar acciones y movimientos de manera autónoma, puesto que se les tiene que estar dando indicaciones constantemente y la mitad de los niños no desean realizar actividades motrices,

por ello se encuentran en un proceso mínimo para expresarse corporalmente y señalar las partes de su cuerpo de forma espontánea.

Los niños(as), según el área de COMUNICACIÓN respecto a la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” en su mayoría llegan a expresar sus emociones a través de sus miradas y gestos, en algunos casos aún se les dificulta dar a conocer sus experiencias cotidianas o realizadas en el momento de las actividades, según la competencia “Lee diversos tipos de textos en su lengua materna”, se observa que aún están en un proceso mínimo de elegir y explorar los textos que se encuentren en su entorno y según la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” aún están en el proceso de explorar de forma espontánea los materiales que tienen a su disposición o manipularlo de acuerdo a sus necesidades.

Los niños(as) según el área de MATEMÁTICA, respecto a la competencia “Resuelve problemas de cantidad”, utilizan en algunas ocasiones expresiones de cantidad, peso y tiempo, mayormente se les observa realizar una interpretación de la acción, mas no mencionándola oralmente, en ocasiones suelen seguir indicaciones que les dan sus familiares al utilizar estas expresiones. Con respecto a la segunda competencia “Resuelve problemas forma movimiento y localización”, regularmente expresan con su cuerpo cuando algo es grande o pequeño, ellos aún tienen dificultades para establecer su espacio específico. Suelen utilizar expresiones como arriba, abajo, dentro y fuera, pero sobre todo seguir indicaciones relacionadas a dichas expresiones, se observa que hay niños que saben la respuesta, pero esperan a la repregunta del adulto para poder comunicarla.

Los niños (as) según el área de CIENCIA Y TECNOLOGÍA, respecto a la competencia “Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos”, sí exploran distintos materiales, pero no se les escucha realizar preguntas sobre estos o seres vivos que les llamen la atención, ni acerca de los fenómenos que acontecen en sus hogares.

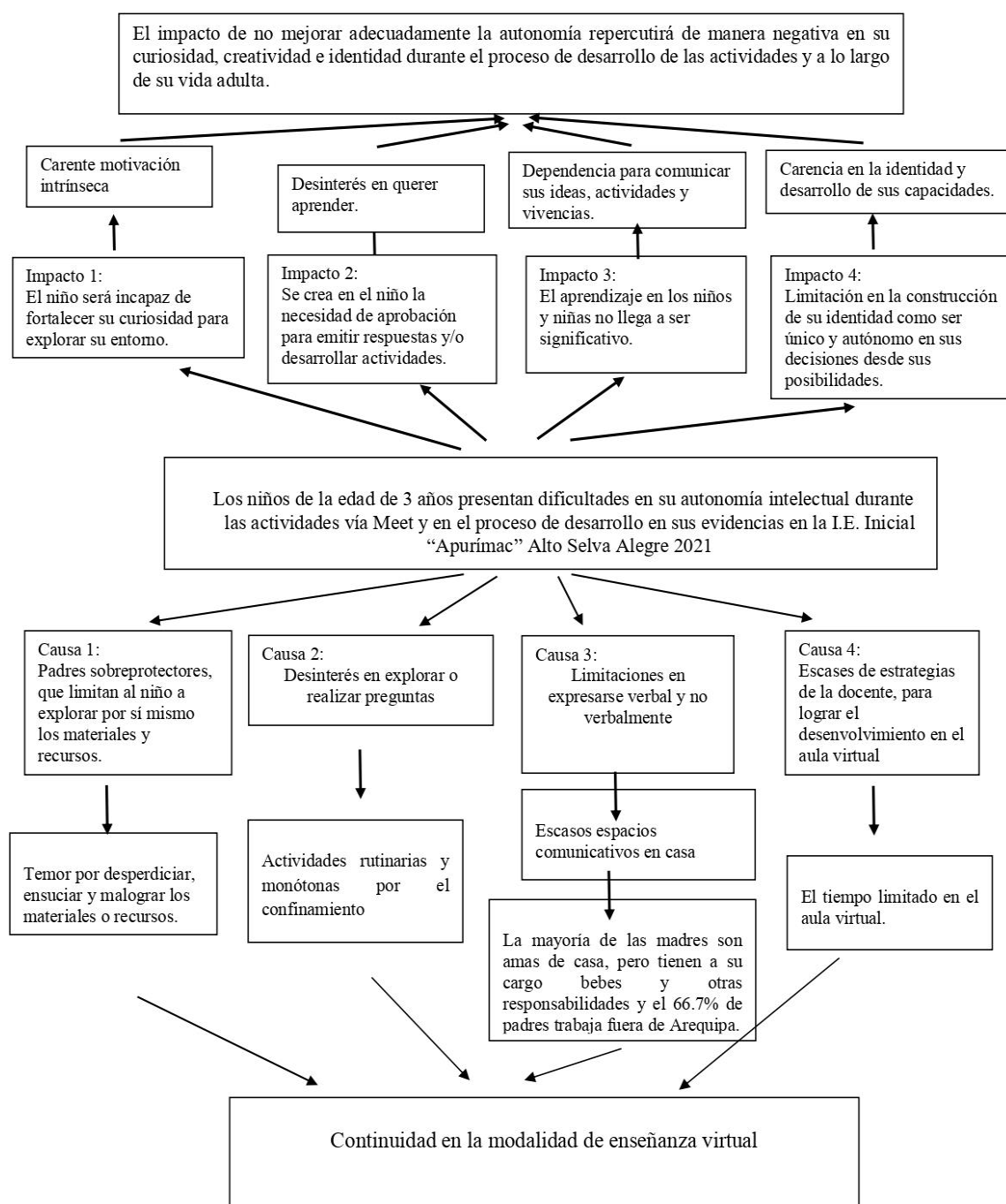
También se observó que algunos niños presentan problemas de lenguaje, puesto que al pronunciar las palabras no se les llega a entender y por ello necesitan de sus padres como traductores de lo que quieren comunicar.

Priorización y Análisis de la Situación Problemática

A partir de la triangulación de la entrevista diagnóstica realizada a los padres de familia, las escalas de valoración aplicadas a los niños y niñas en las tres primeras semanas de adaptación, el mapa de calor y el informe consolidado del diagnóstico, se identificó las características mostradas anteriormente, de los cuales se priorizo la autonomía intelectual. Ya que al nacer los niños son indefensos y vulnerables, por ello necesitan un adulto que satisfaga sus necesidades, pero mientras van creciendo deben ser más autónomos, esto quiere decir que son capaces de gobernarse a sí mismos. autonomía

Los niños de 3 años presentan dificultades en el desarrollo de su autonomía intelectual, limitándose en su independencia, observándose que tienen carencia de expresarse, reconocer sus emociones y la de los demás, se les dificulta cumplir reglas y respetar acuerdos, realizar movimientos de manera autónoma, así como explorar.

Por ello es necesario fomentar la autonomía, puesto que los primeros años de vida es la base del aprendizaje, hace que los niños se muestren más seguros de sí mismos y de sus capacidades, a la vez que aprenden a asumir riesgos y a valorar sus posibilidades de éxito.

Figura 1**Árbol de Problemas**

Nota. Elaboración propia

Enunciado Exploratorio y Pregunta de Acción

Los niños de la edad de 3 años presentan dificultades en su autonomía intelectual al expresarse, realizar movimientos, explorar en las actividades vía Meet y en el proceso de desarrollo en sus evidencias en la I.E. Inicial “Apurímac” Alto Selva Alegre 2021.

Nuestra pregunta de acción es: ¿Los talleres de juego simbólico mejoraran la autonomía intelectual en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Apurímac del distrito de Alto Selva Alegre, Arequipa 2021?

Justificación

El presente trabajo de investigación acción es significativo ya que busca la mejora de la autonomía intelectual a través de la aplicación del juego simbólico, siendo este una necesidad y característica propia de los niños de 3 años en la cual se puede evidenciar la libertad al ejercer sus roles en distintas actividades.

Es original por la forma de aplicación, ya que será de manera virtual, con horarios flexibles y se utiliza recursos tecnológicos y plataformas como el Meet.

Es pertinente, pues se busca mejorar la autonomía intelectual, permitiendo a los niños expresarse con libertad y hacerse cargo de sus aprendizajes. Siendo esta una característica que se evidencia dentro del PCI.

Es viable, puesto que se cuenta con los recursos necesarios, acceso a internet, tanto de parte de las investigadoras como de los padres de familia.

Tiene una connotación social y pedagógica, puesto que el trabajo de investigación se aplicará mediante los juegos simbólicos, de manera didáctica, teniendo en cuenta el contexto de cada niño y niña, ritmos de aprendizaje, intereses y necesidades.

Categorías y Subcategorías

Tabla 1*Categorías y Subcategorías*

Categorías	Subcategorías	Indicadores
Autonomía Intelectual	Factor metacognitivo	La planificación de actividades
		La gestión de la atención y la autogestión
		Automonitoreo y la autoevaluación
	Factor social	Hacer preguntas
		Cooperar con otros y sentir empatía
	Factor afectivo	Bajar la ansiedad
		Autoanimarse
		Controlar sus emociones
Juego Simbólico	Proyección	Proyección de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos
		Proyección de esquemas simbólicos de imitación sobre objetos nuevos
	Asimilación	Asimilación simple de un objeto a otro
		Asimilación del cuerpo propio a otro o a objetos
	Combinaciones	Combinaciones simples
		Combinaciones compensadoras
		Combinaciones liquidadoras

Nota. Los indicadores de la autonomía intelectual fueron extraídos del libro de Benson (2001) titulado “Enseñanza e investigación de la autonomía en la lengua” y con respecto

al juego simbólico los indicadores fueron extraídos del libro de Piaget (1959) titulado “La formación del símbolo en el niño”.

Formulación de objetivos

Objetivo general

Mejorar la autonomía intelectual a través del juego simbólico en los niños y niñas de la edad de 3 años MSEF I.E. Inicial Apurímac A.S.A. Arequipa – 2021.

Objetivos específicos

Identificar el nivel de desarrollo de la autonomía intelectual en los niños y niñas de la edad de 3 años MSEF I.E. Inicial Apurímac A.S.A. Arequipa – 2021.

Aplicar el juego simbólico en los niños y niñas de la edad de 3 años MSEF I.E. Inicial Apurímac A.S.A. Arequipa – 2021.

Evaluar el impacto del juego simbólico en el nivel de desarrollo de la autonomía intelectual en los niños y niñas de la edad de 3 años MSEF I.E. Inicial Apurímac A.S.A. Arequipa – 2021.

Sustento Teórico

Antecedentes Investigativos

Antecedentes internacionales.

Tene (2020) *Juego simbólico como estrategia de enseñanza–aprendizaje para el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Daniel Enrique Proaño” en el periodo 2019-2020. Universidad Central del Ecuador*, la presente investigación tuvo como objetivo determinar cuál es el nivel de incidencia del juego simbólico considerando este como una estrategia de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo del pensamiento creativo en 44 niños de 3 y 4 años de edad de dicha I. E. Este trabajo presentó una metodología que se basó en un diseño cuasiexperimental, que a su vez tuvo dos grupos de trabajo, el primero de control y el segundo experimental. En ambos se utilizó un pretest y post

test a fin de llegar a verificar si hubo cambios en el pensamiento creativo mediante la ejecución de estrategias de enseñanza – aprendizaje que se basó el uso del juego simbólico. Además, el tipo de enfoque para este estudio fue cuali-cuantitativo con fines en la investigación socioeducativa y la técnica de investigación aplicada fue la de observación ya que se necesitó prestar atención a las cualidades cognitivas y de pensamiento de los niños y niñas. Por otro lado, el instrumento de recolección de datos se analizó y procesó a través del programa SPSS y el programa Microsoft Excel y a su vez con el apoyo de la estadística descriptiva. En tanto esta investigación fue de tipo exploratoria y cuasi experimental con el propósito de llegar a una explicación de la incidencia manifestada. Finalmente se llegó a corroborar la hipótesis alterna señalando que las estrategias didácticas fundamentales en el juego simbólico alcanzaron a potenciar el pensamiento crítico.

Por ende, analizando la siguiente investigación se toma de manera significativa la metodología, siendo ambos cualitativos, ya que se tiene en cuenta la información basada en la observación de comportamientos naturales para posteriormente realizar la interpretación de significados, así como el objetivo general que en la presente investigación es determinar cuál es el nivel de incidencia del juego simbólico considerando este como una estrategia de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo del pensamiento creativo, dando este resultados favorables y con estos tres aspectos se le da confiabilidad a la tesis sobre la autonomía intelectual mejorada a través de los juegos simbólicos.

Carrasco (2017) *El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años. Universidad Técnica de Ambato*, esta investigación tuvo por objetivo determinar cuál es el aporte de juego simbólico en el desarrollo social de niños de 3 a 4 años de edad en el centro de desarrollo infantil *Amanecer Feliz*. La metodología empleada en la presente investigación fue de tipo cualitativa y experimental debido a que se pretendió describir el perfil en el desarrollo social del niño y porqué se observó directamente este fin de recabar información útil

para la escala de Nelson Ortiz. Se hizo uso de la técnica de la observación y la exploración para recabar información, asimismo se aplicó el instrumento del test de Nelson Ortiz. La muestra utilizada para el estudio fue de 30 niños de ambos sexos del mencionado Centro Educativo. Se llegó a concluir que después de haberse aplicado el test de Nelson Ortiz el desarrollo social de los niños que participaron en la investigación, a través de las diferentes clases de juegos simbólicos, tuvieron una mejoría en la calidad de vida de estos. Se evidenciaron cambios en la forma de actuar del niño, en la integración con sus demás compañeros y con las personas de su alrededor. En tanto, se determinó que los juegos simbólicos aplicados a los participantes de la investigación se constituyen en una guía para su desarrollo eficaz, en la medida que los tornan más interactivos sociables y desenvueltos para la vida cotidiana.

Se tomó en cuenta la siguiente investigación, dado que la metodología utilizada tiene similitud a la presente tesis, siendo ambos cualitativos, además su objetivo es determinar el aporte del juego simbólico en los niños, teniendo resultados favorables, demostrando que los juegos simbólicos producen cambios en el actuar de los niños, estos tres aspectos servirán para dar una mayor confiabilidad a la aplicación de talleres de juego simbólico para mejorar la autonomía intelectual.

Álvarez et al. (2020) con su investigación *La Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil. Institución Universitaria tecnológica de Antioquia*, tuvo como objetivo analizar cuál es la manera en la que participan los niños y niñas durante la realización del juego simbólico, así como la influencia que tiene en las interacciones y en la construcción de su identidad. Esta investigación se basa en una metodología de diseño Universal del aprendizaje. Se aplicó para la recolección de datos una matriz de caracterización, así también una bitácora de guía de observación y una guía de entrevista. La población en este estudio fue conformada por niños y niñas de educación infantil. Finalmente se llegó a concluir que el juego para los niños y niñas

representa un derecho en estos tiempos, el cual ha posibilitado su desarrollo y la integración con los miembros de su familia. En este tiempo en el que los niños comparten más actividades con sus familias, es mucho más factible el desarrollo de los juegos simbólicos, convirtiéndose en una estrategia muy importante para su proceso de aprendizaje y ha favorecido la relación e interacción con las demás personas de su entorno. En definitiva, el juego simbólico promueve la construcción de aprendizaje, habilidades cognitivas motoras y de desarrollo en el infante; son actividades a través de las cuales los mismos niños construyen sus historias buscan conocer sus emociones su forma de ser y de actuar. Es así como estos juegos durante el confinamiento se hacen indispensables para desencadenar los vínculos afectivos y rescatar el entusiasmo en los niños.

La presente investigación tiene correlación con el objetivo planteado, queriendo conocer cómo los niños utilizan el juego simbólico para desarrollar diversas capacidades dentro del entorno familiar, el cual fue tomado en cuenta para la elaboración de las actividades a realizar dentro del taller. Así mismo se puede encontrar similitud en los resultados donde se evidencia que los juegos simbólicos son una estrategia muy importante para el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, dándole confiabilidad a la aplicación de los talleres de juego simbólico para mejorar la autonomía intelectual.

Ruiz (2017) *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Universidad de Cantabria*, el objetivo de esta investigación fue analizar la forma de uso de los juegos simbólicos en un aula de Educación infantil y Asimismo comprender las razones que llevan a los docentes a utilizarlos, para establecer cuáles son los aportes y beneficios que otorgan estos juegos en el desarrollo de los niños. La población se compuso por un aula de estudiantes de 5 años de un pequeño centro de la ciudad de Cantabria, siendo la muestra 25 niños y niñas y una docente. Este estudio fue de tipo cualitativo. Para la recolección de datos se utilizaron dos técnicas, la de observación participante y la entrevista en

profundidad, las mismas que fueron empleadas con el objeto de conocer la utilización que se le da al juego en el aula (materia de estudio). La entrevista fue aplicada a la docente encargada del aula de 5 años del centro antes mencionado, para conocer su apreciación respecto al desarrollo de los niños luego de la aplicación de los juegos en el aula. En tanto, se llegó a concluir que no muchos docentes aplican en su metodología los juegos simbólicos y esto constituye una baja en el desarrollo de los niños y en su forma de pensar. Estos juegos representan una metodología de aprendizaje sobre todo para los más pequeños de la casa. Si por un lado hay quienes simplemente no practican estas técnicas; por otro hay también quienes, aunque los aplican no creen que sea una técnica que ayude al aprendizaje de los niños o peor aún no las aplican adecuadamente. La maestra entrevistada en esta investigación sí bien aplica los juegos simbólicos en su aula, está no cree que sea una estrategia que ayude al aprendizaje de sus estudiantes.

De manera que la presente investigación se tomó en cuenta ya que su objetivo es similar a la presente tesis, puesto que ambos utilizan el juego simbólico con el fin de lograr los beneficios que este aporta en los niños y niñas, la investigación también es de tipo cualitativa y los resultados comprueban la eficacia que tiene el juego simbólico y con estos tres aspectos se acredita confiabilidad al uso del juego simbólico como medio de mejora de la autonomía intelectual.

Antecedentes nacionales.

Castillo (2020) *Juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Particular Villa Catarina-Pimentel. Universidad César Vallejo*, esta investigación tuvo como objetivo aplicar actividades de juego simbólico para desarrollar la autonomía en los niños y niñas de 3 años de edad del aula Lili de la institución educativa antes señalada durante el periodo del año 2019. Además, este trabajo también tuvo como propósito determinar cuál es la influencia del juego simbólico en la

estimulación del desarrollo de la autonomía en estos niños. La metodología utilizada para esta investigación se basó en el enfoque cuantitativo preexperimental y de tipo aplicada. Se tuvo como población un total de 48 estudiantes, de los cuales se extrajo una muestra de 7 estudiantes. De esta manera, a los participantes de esta investigación se les aplicó un instrumento de lista de chequeo de logros pedagógicos el mismo que demostró total validez y confiabilidad en la evaluación del nivel de autonomía de los niños y niñas de 3 años. Asimismo, se aplicó 20 actividades de juego simbólico a los 7 niños para el desarrollo de la autonomía, lo cual fue evaluado mediante el instrumento de una guía de observación. En tanto se concluyó que el taller de juego simbólico a la cual se denominó "El rincón de la aventura" se constituyó con una estrategia significativa para el desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años de dicha institución. Además, de acuerdo con los porcentajes se demostró que los niños alcanzaron un 88% de nivel de logro por lo que se deduce que la aplicación de dicho taller como una estrategia para adquirir autonomía fue significativo. No obstante, el 13% de niños se ubicaron en un nivel de proceso, de manera que es aún más la importancia de implementar estrategias de esta naturaleza a fin de obtener mejores resultados.

Por consiguiente, dicha investigación fue tomada en cuenta por sus objetivos planteados, puesto que tiene similitud con los objetivos específicos, siendo estos el aplicar los talleres de juego simbólico y el desarrollar la autonomía. Los resultados encontrados fueron favorables, por ende, ayudaran a tener mayor fiabilidad en los resultados esperados de la presente investigación. La muestra también es considerada, puesto que se aplicó con un número reducido de 7 niños y por último el instrumento utilizado fue la guía de observación, sirviendo como referencia para el formato a utilizar en la evaluación del desempeño de los niños en la aplicación de los talleres. Es así como, con estos aspectos mencionados, se puede inferir una validez de la presente tesis.

Valle (2019) *Taller de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153 - Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – Región Lambayeque, 2018. Universidad Nacional "Pedro Ruíz Gallo"*, esta investigación tuvo como objetivo general determinar cuál es la influencia de un taller de juegos simbólicos en el desarrollo de la autonomía de niños de 5 años de edad, durante el periodo del año 2018. La metodología empleada para este estudio se basó en una investigación cuasi experimental de pre y post test con grupo de control no equivalente. Asimismo, tuvo como muestra de estudio un total de 48 niños de ambos sexos, a los cuales se les aplicó una lista de cotejo para su evaluación de la autonomía del MINEDU. Posteriormente se desarrolló el taller de juegos simbólicos con esta misma muestra, para luego aplicarse nuevamente la lista de cotejo y evaluar la autonomía. Esta información obtenida se sometió a un proceso y análisis de datos a través del programa Excel. En tanto, los resultados que se obtuvieron muestran que el nivel de autonomía antes de la aplicación del taller respondía a un nivel bajo según las medias obtenidas en los instrumentos que se emplearon para ambos grupos (experimental = 6.29 y control = 6.54). Aunque en base a la estadística estos resultados no representan una diferencia significativa. No obstante, luego de aplicar el taller de 20 actividades con sustento en los juegos simbólicos para el desarrollo de la autonomía en los niños que participaron de esta investigación se tuvo que dicho taller sí constituyó como una influencia significativa para el desarrollo de la autonomía en ambos grupos (experimental = 16.13 y control = 7.27). Por todo esto es que se afirma que el taller de juegos simbólicos influye significativamente en el desarrollo de la autonomía de los niños de 5 años de la institución educativa en materia de estudio.

Por consiguiente, la correlación encontrada entre ambas investigaciones se da tanto en los objetivos y resultados presentados, puesto que en ambos se utiliza los talleres de juego simbólico para la mejora de la autonomía, observándose que como objetivo tuvo determinar la influencia de los juegos simbólicos y los resultados generaron una influencia significativa en

el desarrollo de la capacidad antes mencionada, lo que genera confiabilidad en los resultados esperados.

Nassr (2017) *El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura. Universidad de Piura*, este trabajo tuvo como objetivo diagnosticar el desarrollo de la autonomía mediante la aplicación de la estrategia juego-trabajo en niños de 4 años de la Institución Educativa particular mixta del Distrito de Castilla en Piura. La metodología que se empleó en este estudio se basó en un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, destacándose el carácter cuantitativo debido a que se hizo uso de la estadística para medir las variables y analizar los datos obtenidos. Así mismo fue descriptivo debido al realce de las características de las variables de materia de estudio. Además, el diseño aplicado fue de corte longitudinal, un diseño descriptivo simple. La población está conformada por 30 estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa ya mencionada, de los cuales se constituye una muestra de 15 estudiantes de la sección B. Para la recolección de información se hizo uso de la técnica de observación cuyo instrumento fue una lista de cotejo. Este instrumento tuvo como fin calcular el desarrollo de la autonomía en función del juego - trabajo durante la acción educativa; para posteriormente realizar un análisis de los datos obtenidos, a través del programa SPSS. Finalmente se pudo diagnosticar que más de un 50% de niños se ubican en un proceso para querer autonomía, de acuerdo con las primeras semanas con 68, 9% de los que se ubicaban en un inicio, lo que claramente evidencia que más de la mitad de estos no alcanzaban en su entonces los indicadores que se establecían. Sin embargo, se muestra que un 46, 7% sí alcanzo los indicadores que se propusieron para el desarrollo de la autonomía y esto es justamente lo que ratifica la importancia de la estrategia del juego - trabajo empleada en esta investigación. Dicha estrategia se concretiza mediante la aplicación juego de construcción permitiendo el desarrollo notable de la autonomía en los niños participantes de este estudio, pues crea en los niños la oportunidad

de reflejar su realidad y poder compartir esta con sus demás compañeros llegando incluso a intercambiar distintas y similares ideas.

La presente investigación se tomó en cuenta por su objetivo, que es diagnosticar el desarrollo de la autonomía mediante una estrategia y su diseño longitudinal (descripción simple), mismo que se aplicará en la presente investigación, para medir la autonomía intelectual en diferentes momentos; además utilizó como instrumento la lista de cotejo, el cual también es utilizado en el presente trabajo, dando como resultado el desarrollo notable de la autonomía en los niños participantes, pues lograron intercambiar distintas y similares ideas, brindando confiabilidad a la presente tesis.

Quispe (2017) *Influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga*, el objetivo de esta investigación estuvo dirigido a comprobar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años en la institución antes señalada. La metodología empleada fue el diseño cuasi experimental. La población estuvo compuesta por 58 niños y niñas del nivel inicial de las secciones “A” y “B”, de los cuales a su vez se extrajo una muestra de 29 niños y niñas de 5 años de la sección “A” y 29 niños de la sección “B”. Para la recopilación de información se utilizó la ficha de observación, la cual se aplicó con el fin de determinar cuál era la influencia entre las variables estudiadas. Además, para la comprobación de la hipótesis se hizo uso del estadígrafo U de Mann - Whitney y Wilcoxon previa realización de la prueba de normalidad, con un nivel de significancia del 5% (0,05). Los resultados evidenciaron una diferencia de promedios entre los grupos control y experimental, los cuales se obtuvieron a través del estadígrafo U de MannWhitney, debido a que el resultado hallado es equivalente a 0, 000 que es menor a 0,05 ($p > 0,05$) con nivel de significancia al 5%, motivo por el cual se acepta la hipótesis alterna (H_a) y por ende se rechaza la hipótesis nula (H_0).

Finalmente, se determinó que el juego simbólico influye de forma positiva en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución en la que se realizó el estudio.

Se considera la presente investigación, puesto que hay una similitud entre los objetivos planteados, ya que en ambos se comprobará la influencia del juego simbólico, también se toma en cuenta sus resultados, siendo estos óptimos, considerando que estos juegos impactan de forma positiva, teniendo en cuenta que el factor social es uno de los elementos que incide sobre la autonomía intelectual y puede ser mejorado a través del juego simbólico, siendo estos aspectos los que le dan confiabilidad a la mejora de la autonomía intelectual a través del uso del juego simbólico.

Antecedentes locales.

Laura y Arenas (2017) *Aplicación de juegos simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Alto La Punta, Mollendo, Arequipa – 2017.* Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, la presente tesis tuvo como objetivo determinar cuáles son los efectos de aplicar los juegos simbólicos para la estimulación de la sociabilización en niños de 5 años de edad de la mencionada institución educativa durante el periodo del año 2017. La metodología empleada para este trabajo se basó en un estudio empírico deductivo experimental y con diseño preexperimental. La muestra estuvo conformada por un total de 20 niños de 5 años de dicha institución educativa, mismos a los cuales se les aplicó como instrumento de recolección de datos la lista de cotejo. Por otro lado, de acuerdo con el procesamiento de datos se tiene que esta investigación es de tipo cuantitativa por tenerse datos numéricos y cuantificables. Se realizó un análisis estadístico y se hizo la interpretación de este a través de tablas y gráficos. Para la estadística inferencial se utilizó la T de Student. Finalmente se tuvo como resultado que los juegos simbólicos han logrado estimular la socialización de los niños que participaron de esta investigación, así pues, después de aplicar el juego simbólico se evidenció un 32% de niños ubicados en alternativas si y un 68% ubicados

en la alternativa no. Al aplicar el programa todos los niños pudieron alcanzar el nivel que se deseaba logrando hasta un puntaje de $T = 12.720$.

En el ámbito local, también se ha encontrado una investigación que corrobora los efectos que produce el juego simbólico en la autonomía de los niños; considerándose la presente investigación, ya que el objetivo tiene como referente el determinar los efectos del juego simbólico siendo este similar al objetivo de la investigación que se está realizando, así también se toma en cuenta el instrumento, siendo este la lista de cotejo que servirá como referencia en la aplicación de los talleres para medir el avance de cada niño y por ultimo los resultados nos muestran la confiabilidad de la aplicación de los talleres del juego simbólico ya que se muestra una gran mejora en la población aplicada.

Marco Teórico

Fundamento teórico. La presente investigación, tiene como fundamento el enfoque socio constructivista, ya que, según Piaget (1980, citado por Aparicio & Ostos, 2018) “las experiencias previas de la persona constituyen la base de nuevas construcciones mentales en una relación directa con el objeto de conocimiento” (p. 116). Por ende, el niño llega a ser el protagonista de la construcción de su propio aprendizaje, sabiendo que las ideas, imágenes, conceptos, teorías, abstracciones, etc. se van creando en la mente de cada persona, a través de sus experiencias.

Además, en su teoría de reestructuración cognoscitiva, Piaget (1951, citado por Meneses & Monge, 2011) menciona que el juego forma parte de la asimilación siendo utilizado desde la infancia sobre cada una de las etapas necesarias (p. 121). Refiriendo que el niño utiliza el juego para aprender a través de la asimilación de ciertas acciones que forman parte de experiencias propias y para que se ejecute necesita o requiere del apoyo de algo o alguien.

Es así como a través del juego el niño logra adaptarse, adquiriendo las capacidades intelectuales que le permiten comprender de un modo más exacto la realidad y le ayuda a

evolucionar, desarrollando sus habilidades competitivas y participativas; permitiéndole tener el control y el dominio frente a los demás, logrando obtener una comunicación y relación con aquellos que se encuentran dentro de su contexto.

Por consiguiente, de acuerdo con la teoría mencionada, los niños pueden aprender a modificar sus pensamientos distorsionados, que les generan un malestar emocional y una frustración a través del juego, siendo este la principal herramienta para lograrlo.

En efecto, la importancia del enfoque socio constructivista planteado por Piaget, se basa en la construcción del aprendizaje a través de las experiencias, permitiéndole al niño adquirir capacidades intelectuales y comunicativas que se darán a través del juego en diversos contextos, así como en la escuela; ya que la docente en su práctica profesional utiliza diversas estrategias para ofrecerle al niño estas situaciones significativas, que se encuentran dinamizadas en el enfoque por competencias, buscando que “los estudiantes aprendan a analizar la situación que los desafía relacionando sus distintas características a fin de poder explicarlas” (Ministerio de educación, 2016^a, p. 173).

Considerando lo ya mencionado, el plan de acción facilitará que los niños mejoren la autonomía intelectual a través de situaciones prácticas y entornos experimentales.

Bases teóricas.

Durante los inicios de la vida, los niños van logrando desarrollar nuevos aprendizajes y para ello la comunidad educativa es la encargada de brindarles oportunidades para la adquisición de ellos. Generando que los niños desarrollen diversas capacidades, así como la autonomía intelectual.

Autonomía intelectual.

Autonomía.

La autonomía se conceptualiza como aquella capacidad propia del individuo dónde hace uso de sus habilidades de elegir, de tomar decisiones y asumir las consecuencias de éstas.

Es decir, se trata de la independencia o llamada también heteronomía. Son habilidades particulares de cada individuo, las cuales va aprendiendo y adquiriendo durante los inicios del aprendizaje logrados a través de la interacción social dónde se va desarrollando un control sobre lo cual se va aprendiendo. Cuando se habla de esta, corresponde señalar que se opone ante aquellos modelos de dominación y opresión, puesto que no se puede imponer la heteronomía de los principios y conductas, sino más bien que esté pertenece a un modo de desarrollar capacidades que buscan mejorar el escenario en el cual se desenvuelve el individuo, lo cual se realiza de manera independiente y por voluntad propia (Álvarez, 2015).

Se trata de un proceso en el cual se va implicando la psicología del individuo racional complementándose con la independencia, entendiendo aquí que cuando se habla de racionalidad este se refiere a aquella condición subjetiva, la cual es interna de cada sujeto. Mientras que, la independencia se refiere a un plano dual, pero también considerado como una condición interna, en la medida que se trata de la actitud del sujeto para poder hacer distancia ante los influjos ajenos, es decir aquellas condiciones externas, ya sea deseos o preferencias que no le corresponde. Definir a la autonomía sin duda nos conlleva primero a conocer acerca la idea de independencia, una vez que esta se ve evidenciada, es el reflejo de una persona autónoma.

Este proceso se caracteriza porque los sujetos toman decisiones de manera libre, digna y con respeto, en la cual la habilidad de poder decidir libremente sustenta esa decisión en la conciencia del sujeto, entiéndase aquí que sus decisiones atienden a sus valores, principios y creencias, pues la autonomía del sujeto surge a raíz de estos criterios (Sepúlveda, 2003).

Es de ese modo que el niño empieza a desenvolverse dentro de su contexto social a través del cual va adquiriendo nuevos conocimientos y habilidades, por ello las relaciones sociales son necesarias para que puedan desarrollarse, siendo entonces la interacción social, un elemento constitutivo para poder organizar o construir su autonomía. Es por esa razón que el

individuo a temprana edad entra en un entorno social, dónde se busca desarrollar habilidades como la relación y la cooperación con los demás, pues es ahí donde se va estructurando la personalidad del sujeto haciendo uso de su capacidad de actuar. En otras palabras, la autonomía responde ante aquellas reglas, principios o normas, a la conciencia del propio individuo lo cual ha ido interiorizándose mediante los procesos de construcción progresiva y autónoma. Sin embargo, la regla principal durante este tipo de procesos es que las decisiones se toman de manera libre.

En los niños, según el MINEDU (2016a) la autonomía “es la capacidad que tiene una persona para actuar y tomar decisiones propias con un sentimiento íntimo de confianza que le permite desenvolverse con seguridad. Es un proceso personal, gradual y en permanente construcción” (p. 2). Se afianza en la segunda infancia, es decir a partir de los 3 años, fortaleciendo el autocontrol y la socialización de los niños con sus pares, es allí donde dejan de ser heterónomos en otras palabras, pasar de ser controlados a ser autónomos, que sería controlarse a sí mismos.

La autonomía, como mencionan Piaget y Heller (1944) consta de dos tipos, la moral y la intelectual, la autonomía moral significa gobernarse a sí mismo, es lo contrario de heteronomía, que significa ser gobernado por los demás, la autonomía intelectual, al igual que en el campo de lo moral, también significa gobernarse a sí mismo y tomar sus propias decisiones, la heteronomía en el campo intelectual significa seguir los puntos de vista de otras personas. La diferencia es que la autonomía moral refiere a lo “bueno” o “malo” y la autonomía intelectual a lo “falso” o “verdadero”.

Definición de autonomía intelectual.

Antes de definir la autonomía intelectual entenderemos que este término tiene varias acepciones que indican la misma capacidad, como lo es el “aprendizaje autónomo”, “autonomía del aprendizaje”, la “auto instrucción”, la “autogestión del aprendizaje”, incluso el

“aprender a aprender”, todos estos términos apuntan a la capacidad de gestionar el aprendizaje. El ser humano desde niño toma decisiones, puesto que con ellas pretende alcanzar beneficios, pero en muchas ocasiones, las decisiones tomadas, puede que no sean las correctas, o no generen los beneficios esperados, aun así, estas circunstancias generarán aprendizajes (Restrepo, 2018).

La autonomía intelectual consiste en aquella capacidad de aprendizaje que es desarrollada por las personas, la cual se caracteriza por la interacción social y la iniciativa personal con la que actúan, a través de la cual se llegan a establecer metas, las cuales son planificadas y ejecutadas, por lo que debe realizarse seguimiento mediante responsabilidad individual y social (Restrepo, 2018). Además, para Argüelles y Nagles (2014) la autonomía intelectual es un proceso que estimula al estudiante para que sea el autor de su propio desarrollo y en especial, para que construya por sí mismo el camino que debe seguir, para lograr el conocimiento que ignora y para que disponga de un método o procedimiento que le permita poner en práctica, de manera independiente lo que ha aprendido.

Es decir, la autonomía intelectual es concebida como aquella acción activa del individuo, consiste en un modo de controlar la gestión del aprendizaje, pedagógicamente como estrategias metacognitivas, siendo estos el orden, la planeación, la organización, el desarrollo y la evaluación del aprendizaje. Dentro de la pedagogía se ha considerado tres tipos de estrategias de aprendizaje las cuales son las metacognitivas, las sociales y las efectivas planteadas por Benson (2001).

Se comprende a la autonomía intelectual, como la capacidad de poder gobernar el aprendizaje, para lo cual se requiere actuar con independencia y ello se demuestra con la toma de decisiones razonables. Por ende, refiere a la capacidad que tienen los niños para conocer su estructura mental, es decir reconocer sus saberes previos, entender el cómo funciona la aptitud intelectual y el cómo se da los procesos cognitivos.

Podemos concluir que los procesos cognitivos son considerados un conjunto de habilidades que van a suponer el desarrollo y la evolución de los conocimientos que posee una persona y se le denomina autónomo cuando desarrolla una autoestima equilibrada, cuando en el individuo está presente el deseo de superación, así como también, la construcción de valores y normas morales en atención a los principios éticos, el conocimiento ayuda al desenvolvimiento en el entorno, pues este se desarrolla dentro de un contexto social y cultural.

Niveles de la autonomía intelectual.

La autonomía intelectual viene a ser una capacidad en constante construcción, por tanto las conductas que se vienen desarrollando en el ser humano presentarán diferentes niveles, por lo cual Restrepo (2018) establece los siguientes niveles:

Tabla 2

Niveles de la Autonomía Intelectual

Nivel	Descripción de la Autonomía Intelectual en cada nivel
Muy bajo	Mucha dependencia de otros para establecer conexiones y aprendizaje.
Bajo	Procesos cognitivos básicos con dependencia de otros para comprender.
Medio	Se aplican estrategias de aprendizaje basadas en conocimientos previos.
Alto	Instauran estrategias de aprendizaje y prácticas analíticas.
Superior	Conciencia de estrategias metacognitivas, capacidad crítica y evaluativa.

Nota. Niveles de la autonomía intelectual establecidos por Restrepo (2018)

Factores que componen la autonomía intelectual.

Benson (2001) menciona que existen tres tipos de estrategias de aprendizaje, las metacognitivas, sociales y afectivas; que en adelante serán comprendidas como los factores que componen la autonomía intelectual.

Factor Metacognitivo.

La metacognición puede recogerse como el conocimiento de la actividad cognitiva y el control que se puede efectuar sobre ella; los conocimientos metacognitivos involucran datos referentes

a la persona, la tarea, las estrategias y experiencias metacognitivas sobre ideas, pensamientos, sensaciones o sentimientos que acompañan a la acción cognitiva y pueden culminar en su autorregulación (Bustingorry & Mora, 2008).

Por su parte, Bonilla y Díaz (2018) señalan que la metacognición es un recurso de importancia que permite el empoderamiento del niño, puesto que instituye un proceso de reflexión sobre sus propios procesos cognitivos, a través del conocimiento y la regulación metacognitiva.

Su desarrollo en el niño es importante, porque ante una dificultad y la ausencia de recursos necesarios para completar una tarea, le van a permitir ejercer el control de lo que hace, cómo lo hace y sobre el resultado final. Porque como señala Sastre (2011), le permite al niño definir, focalizar, persistir, guiar, corregir, redefinir y consecuentemente resolver los problemas.

Las estrategias metacognitivas responden a tres etapas, tales como la planificación; la gestión de la atención y la autogestión; el monitoreo y la evaluación.

Planificación de actividades. Se refiere a la organización de los pasos a seguir para desarrollar una tarea; específicamente en los niños, le permite la planificación de actividades, que consiste en la organización de la tarea de aprendizaje, el establecimiento de objetivos y como alcanzarlos (Bonilla Traña & Díaz Larenas, 2018).

La gestión de la atención y la autogestión. Corresponde al nivel de conciencia que el niño posee sobre lo que está realizando, le permite al niño hacer la gestión de elementos distractores que pueden desviar la atención y el interés sobre la tarea y autogestionarse para identificar las condiciones que ayudan a aprender, para procurar que estén siempre presentes (Bonilla Traña & Díaz Larenas, 2018).

Automonitoreo y la autoevaluación. Corresponde al juzgamiento de lo efectuado, le permite al niño buscar la verificación y la corrección en el desarrollo de una tarea y autoevaluar

sus habilidades adquiridas para realizar tareas y su capacidad para usar estrategias (Bonilla Traña & Díaz Larenas, 2018).

Factor Social.

La interacción entre sujetos ayuda en la maduración del aprendizaje y a su vez contribuye a un jalonamiento del conocimiento a través del cual el estudiante inexperto aprende del más experto. La independencia en la autogestión del conocimiento se alcanza a partir de la interrelación con otros alumnos o sujetos, quienes tienen la tarea de conducir gradualmente al inexperto a un aprendizaje ideal, a través de un proceso de imitación (Chica, 2010).

Sin duda en el caso del niño y niña este factor es de importancia, porque a través de la interacción con otros niños y con el propio docente va a poder construir aprendizajes significativos. Este factor se manifiesta cuando el niño interactúa para solucionar dudas, interviene, aclara y construye conocimientos, realizando y cooperando con el docente y otros compañeros.

Este factor se relaciona con el factor metacognitivo, ya que por más estrategias metacognitivas que posea el niño, no va a lograr construir un aprendizaje adecuado si no lo socializa a través de la interrelación con sus pares y docente (Restrepo, 2018).

Hacer preguntas. Las preguntas de la infancia aparecen de forma espontánea debido a la curiosidad y ganas de aprender, a través de este, el niño puede interactuar con los adultos y con sus iguales permitiéndole obtener información para ir construyendo sus opiniones propias y poder ofrecerlas a otras personas (Candelas, 2011).

Cooperar con otro y sentir empatía. Según Benson (2001) cooperar con otros es trabajar con los compañeros para resolver un problema, compartir información; sentir empatía es desarrollar la comprensión por la diferencia de pensamientos y sentimientos.

La cooperación y la empatía son dos habilidades que se deben desarrollar en los niños; a través del primero, el niño debe ser capaz de ayudar y servir con entusiasmo y a través del

segundo debe comprender y mostrar sensibilidad hacia los sentimientos de los demás, poniéndose en el lugar de la otra persona para imaginar sus sentimientos.

Son importantes porque permitirán que el niño pueda trabajar en equipo, incentivar la curiosidad, mejorar la comunicación y resolver problemas, ser menos agresivos y capaces de expresar sus sentimientos.

Factor afectivo.

En principio los factores afectivos involucran a los sentimientos, las emociones, las relaciones interpersonales, el autoconcepto, la autoestima, la comunicación y la motivación; como tales juegan un papel determinante para el éxito en el aprendizaje, por lo que es importante que el sujeto desarrolle un equilibrio emocional, una actitud positiva hacia su persona, hacia los demás y hacia su entorno (Crispin et al., 2011).

Se manifiesta cuando el niño alcanza la capacidad para gestionar sus propias emociones, sentirse seguro sobre las elecciones que efectúa y sus objetivos. Para lo cual debe aplicar técnicas de relajación, respiración y descanso para reducir la ansiedad, autoanimarse utilizando frases positivas hacia su persona, asumir riesgo de forma inteligente, eliminar el miedo a cometer errores y autorrecompensarse en el logro de objetivos y por último saber controlar sus propias emociones (Restrepo, 2018).

Bajar la ansiedad. La ansiedad es un trastorno muy frecuente en los niños, que aparece como reacción ante situaciones amenazantes reales o imaginarias y se manifiesta a través de síntomas físicos y/o psicológicos, los cuales inicialmente tienen una función defensiva ante la experiencia amenazante y ésta, a su vez, puede tener un origen tanto externo como interno (López-Armenta et al., 2017).

Su reducción es importante, ya que afecta la eficiencia del aprendizaje, porque disminuye la atención, la concentración y la retención.

Autoanimarse. Para Benson (2001) autoanimarse es decirse frases positivas, atreverse a tomar riesgos de forma inteligente, no tener miedo a cometer errores, autorrecompensarse.

La autoanimación en los niños les ayudará a desarrollar actitudes positivas, que posteriormente se convierten en comportamientos para la realización de las tareas y resolución de los problemas que pudiera enfrentar en el momento de la ejecución de sus actividades.

Controlar sus emociones. Se manifiesta cuando el niño es capaz de dominar sus sentimientos: «charlar con uno mismo» para comprender los mensajes negativos, como las valoraciones negativas de sí mismo; comprender lo que se halla detrás de un determinado sentimiento como el dolor que subyace a la ira; buscar formas de manejar el miedo, la ansiedad, la ira y la tristeza (Rodríguez, 2015).

El juego simbólico.

El juego.

El juego para MINEDU (2012) es:

Placer y expresión de lo que uno es y quiere ser, es la necesidad inconsciente de buscar la seguridad o sentirse seguro frente a la realidad, frente a los miedos y las angustias que lo obstaculizan, es el como si fuera real pero no lo es (p. 25).

Según el Minedu el juego es un medio por el cual el niño siente placer y puede expresarse tal como es y lo que quiere ser, de la misma manera el niño durante el juego se siente seguro, hace frente a la realidad, respetando reglas, buscando la manera de lograr el objetivo del juego; mediante el juego el niño enfrenta sus miedos y las angustias que no permiten que pueda desarrollarse de manera integral, enfrenta conflictos que pudieran presentarse en el futuro, pero de manera irreal.

Torres (2002) refiere que el juego es una estrategia de aprendizaje, por ello, debe estar considerado en la planificación de actividades, para lograr que los niños respeten reglas, también adquirir diferentes valores mediante la aplicación del juego, además los niños

mediante el juego interrelacionan conocimientos de manera significativa para lograr un objetivo, de la misma manera desarrolla la toma de decisiones en los niños al presentarse diversos conflictos en la realización del juego.

Actualmente el juego es fundamental para que el niño adquiera los aprendizajes esperados, en especial en la Educación Inicial, por lo que se fomenta también en casa el juego ya que debido a la pandemia el aprendizaje de los niños se realiza en el hogar de manera virtual.

Existen distintos tipos de juegos que pueden ser aplicados para el desarrollo de habilidades y el aprendizaje en los infantes; sin embargo, entre ellos se encuentra el juego simbólico, que con frecuencia se aplica en niños preescolares.

Concepto del juego simbólico. El juego en los niños desde sus primeros años de vida es vital, para la formación de hormonas como la serotonina, las encefalinas y endorfinas, la dopamina y la acetilcolina, que aseguran el aprendizaje, armonizan sus emociones, regulan su estado anímico y potencia su atención y concentración (MINEDU, 2019).

Es, además, la principal actividad que realizan los niños, a través del cual sienten placer, alegría y por el que pueden expresar sus emociones, aliviar tensiones, socializar con sus pares y adultos, aprender a respetar las normas de convivencia y conocer su entorno que les rodea. Además, les permite satisfacer sus necesidades de aventurar, crear, moverse, expresar, vivir desafíos, enfrentar riesgos e innovar; propiciando el incremento de la autonomía en este (Unidad de Educación Parvularia, 2011).

Precisamente, el juego simbólico es:

El juego de ficción, “el de hacer como”, se inicia en los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos (transforma un palo en caballo) a las personas (convierte a su hermana en su hija) o a los acontecimientos (pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar) (Muñoz, 2011, p. 7).

Su utilización en los niños es vital, ya que contribuye al desarrollo del aprendizaje, a exteriorizar como perciben su entorno, expresar y solucionar sus conflictos, a solucionar problemas y desarrollar su autonomía.

Clasificación.

Piaget (1959) en su libro “La formación del símbolo en el niño” clasifica el Juego Simbólico en tres etapas, las proyecciones de esquemas simbólicos, las asimilaciones y las combinaciones:

Proyección de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos. El niño reproduce por sí mismo un esquema simbólico una vez que este ha sido establecido en él, esto se da gracias al juego entre el yo y los otros, a partir de ello el niño comienza a atribuir a un objeto el esquema de algo que ya conoce, como por ejemplo la mamá le da de comer al niño y ahora el niño hace comer a su oso.

Proyección de esquemas simbólicos de imitación sobre objetos nuevos. Refiere siempre de esquemas aplicados simbólicamente a objetos nuevos, con el objetivo de reemplazar su uso habitual, teniendo en cuenta que dichos esquemas son tomados por imitación, sin ser parte del conjunto de la acción propia. Por ejemplo, un niño elaboró un dinosaurio con una botella y después juega con su dinosaurio imitando los movimientos y sonidos de un dinosaurio real.

Asimilación simple de un objeto a otro. En este nivel los símbolos empleados son cada vez más pertenecientes a combinaciones variadas, en este tipo de asimilación el niño no se limita a imitar, sino que se funde en combinaciones simbólicas más complejas. En este nivel se menciona con anterioridad lo que se imitará para posteriormente realizarlo. Por ejemplo, un niño pone una carta sobre la mesa y dice “automóvil”, juega libremente con la carta simulando ser su automóvil.

Asimilación del cuerpo propio a otro o a objeto. Nace directamente de los juegos de proyección de esquemas simbólicos sobre objetos, los niños hacen como si jugaran con un objeto proyectando ser otro, además ellos mismos pueden convertirse en ese objeto. Asimismo, en este tipo de juego se realiza la asimilación del yo a otro, es decir el sujeto no solo imita, sino que asimila al otro, interviniendo así la imitación y la asimilación simbólica. En este tipo de juego se anuncia verbalmente toda la acción realizada. Por ejemplo, un niño actúa como un policía, no solo hace como el policía, sino que juega a ser el policía.

Combinaciones simples. Referido a la transposición de escenas reales, durante el juego se presenta la asimilación simple de un objeto a otro y la asimilación del cuerpo propio al otro, con la construcción de escenas enteras, es decir no solo se imita un objeto o una persona, sino que todo el suceso atractivo para el niño, además suelen presentarse de manera espontánea la transposición de estas escenas ya vividas, pero ahora de manera imitativa, estas escenas son más desarrolladas, pues presentan muchos detalles. Estos juegos son los más significativos y sugerentes, ya que se puede observar en este el dominio de la construcción simbólica intencional del niño. Ejemplo: El niño observa en la calle que un carro se ha malogrado y el dueño está pidiendo que le ayuden a empujarlo, al llegar a casa el niño juega con unas cajas como si fueran los carros, selecciona un espacio para proyectar el mismo escenario observado, simula que uno de ellos se ha malogrado y comienza a pedir ayuda a los demás carros para que lo empujen, copia los gestos que hizo el dueño del carro.

Combinaciones compensadoras. Se realiza la combinación compensadora cuando se requiere corregir lo real más que reproducirlo por placer, esta compensación se ejecuta previo a la asimilación de un objeto a otro. Un ejemplo podría ser cuando María quiere llevar su muñeca a la calle, pero su mamá le dice que no, entonces María deja la muñeca, pero mientras va por la calle dice que su muñeca está al lado y finge hablar con ella.

Combinaciones liquidadoras. Al vivenciar escenarios desagradables, el niño intenta sustituirlo de manera simbólica, para luego asimilarlo progresivamente a otra conducta, por ejemplo, Julia ha tenido miedo de ir al baño sola, su mamá le dice que no pasa nada que es una niña valiente, mientras juega cuando su muñeca está en una situación de miedo, repite lo que le dijo su mamá.

Este tipo de juego consistente en liquidar una situación desagradable reviviéndola ficticiamente, lo cual muestra con claridad la función del juego simbólico.

Características y beneficios del juego simbólico

Como tal, es para los niños una necesidad vital que les permite representar lo vivido, descubrir quiénes son y transformarse en lo que quieren ser, sin dejar de ser ellos mismos.

Es jugar a identificarse con algo y representarlo de otra manera. Es una oportunidad para que el niño pueda manifestar emociones muy profundas, deseos y miedos, de esta manera construye significados sobre el mundo que lo rodea y comprende las relaciones que se dan en él (MINEDU, 2019, p.3).

Según Minedu el juego simbólico es vital, ya que mediante el los niños transmiten sus ideas, lo vivido o lo que creen que vivirán, el juego simbólico permite a los niños identificarse con algo, ya sea material, imaginario o recuerdos del pasado, los cuales pueden representarlo de distintas maneras, el momento del juego simbólico es una oportunidad para que el niño pueda expresarse y manifestar emociones que le cuesta exteriorizarlos y solo mediante el juego puede hacerlo, es allí donde la maestra puede identificar ciertos problemas o aspectos positivos del niño. Además, mediante el juego simbólico, el niño comprende el mundo en el que esta y las relaciones que se dan, construyendo significados.

Los niños experimentan y manipulan libremente diversos medios y materiales para descubrir sus expresiones. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a

partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.

Además, Según la evolución del juego simbólico, entre los 30 y 36 meses de edad, el niño se encuentra en el nivel IV y debe realizar las acciones que se aprecia en la figura:

Figura 2

Nivel IV. Secuenciación de Acción y Objetos Sustitutos

Nivel IV. Secuenciación de acción y objetos sustitutos (desde los 30/36 meses)
• En este periodo se produce una inclusión de nuevos personajes de ficción en sus roles y disminuye el juego de ficción referido a acciones cotidianas realizadas en casa. • Secuencia acciones (el médico va en ambulancia, ausculta al paciente, le pone la inyección y le da con el algodón) la secuencia se va produciendo sobre la marcha, no está planificada. • Al inicio los acontecimientos son todavía breves y aislados, necesita objetos realistas y los roles cambian rápidamente. Los muñecos tienen un papel activo. • Después de los tres años el juego gana en tipos de argumentos y en secuencias más amplias y detalladas de acción. • Los objetos son sustitutos (una caja es una cama o un palo una cuchara). • Mejora de la negociación con iguales. La colaboración tiene una duración corta. • Gracias a la mejora de las habilidades de comunicación los niños podrán marcar, definir y adoptar mejor los diferentes roles, hacer explícito lo ficticio de la situación y entender mejor las intenciones de los otros dentro del juego de ficción.

Fuente. Linaza (2015)

Tiene como beneficios el desarrollo de habilidades como cooperar, hacer turnos, el compromiso a resolver conflictos, así como también expresar sus ideas, sentimientos, la autorregulación de sus emociones, reduciendo la ansiedad y el estrés. Así mismo fortalecen su identidad, pues se valoran a sí mismos y se relacionan mejor con sus pares (MINEDU, 2019).

La Autonomía Intelectual y el Juego Simbólico

En líneas anteriores, se señaló que la autonomía intelectual es la capacidad de poder gobernar el aprendizaje, para lo cual se hace necesario y se requiere actuar con independencia y ello se demuestra con la toma de decisiones propias y consta de tres factores primordiales (factor metacognitivo, social, afectivo). Es decir, para que un niño alcance la autonomía intelectual, va a depender de los tres factores, que implican, el buen manejo del conocimiento, la socialización, el control de emociones, la comunicación, entre otras habilidades que son propias de su edad.

Todo lo implicando con estos factores, pueden ser mejorados utilizando al juego como herramienta, conforme señala que el juego es un elemento clave para que el niño pueda adquirir conocimiento de sí mismo y para el desarrollo de su autonomía (Gallardo, 2018).

Pero en forma más precisa, se pueden alcanzar a mejorar, al utilizar al juego simbólico, a través del cual el niño puede reproducir una realidad a placer, de cómo el desea, corrigiendo y modificando a través de la imaginación, que se traduce en la toma de decisiones y la estructuración de sus pensamientos, para lograr hacer lo que quiere. Esto a la vez le permite al niño convertirse en un pensador crítico con una opinión propia y con la voluntad de decisión, que no es más que una de las manifestaciones de la autonomía intelectual.

Su aplicación en los niños de tres años es fundamental, ya que están en una etapa donde observan sistemáticamente los comportamientos y fenómenos que suceden en su entorno e imitan a su manera (Ontiveros, 2007).

Habiendo entendido que la autonomía intelectual, puede verse influenciada por el juego simbólico y al observar que en los niños y niñas de la edad de 3 años de la I.E. Inicial Apurímac, presentan niveles bajos en el desarrollo de esta capacidad, lo cual ocasiona problemas en el proceso de aprendizaje, se utilizará como estrategia, la aplicación de diferentes talleres, dentro del entorno familiar, buscando que el niño use su imaginación para representar y simular lo que él quisiera ser y como ser, tomando como referencias a personas, animales, objetos y situaciones que se encuentran dentro de su entorno o lo que él conoce.

Para la aplicación de estos talleres, se va a requerir la participación de la familia, ya que hoy en día las clases se vienen impartiendo de forma virtual y el niño solo tiene contacto directo con su entorno familiar.

En la aplicación se respetará la capacidad de decisión del niño, ya que el elegirá que acciones realizar durante la aplicación del taller; contribuyendo a su autonomía intelectual.

Marco conceptual

Autonomía. Capacidad del ser humano para realizar actividades de forma espontánea, siendo capaces de pensar por sí mismo con sentido crítico, teniendo en cuenta muchos puntos de vista, tanto en el ámbito moral como en el intelectual (Álvarez, 2015).

Signo y símbolo. El símbolo y el signo transmiten ideas en las personas que aún no tienen el conocimiento deseado o que están en proceso, estos signos y símbolos ayudan a tener una respuesta rápida frente a algo extenso, además por su estricta atención a sus características, proporciona cierto desarrollo de la memoria y percepción, lo mismo ocurre con los niños, la maestra para que los niños obtengan conocimientos que aún no han desarrollado necesita de signos y símbolos con los cuales el niño desarrolle su imaginación y percepción para representar su idea, al no tener los niños aun conocimiento de los aprendizajes esperados en ellos (Nieto, 2011).

Aprendizaje. El aprendizaje son procesos internos, adquisición de habilidades, de información o conceptos, las estrategias cognoscitivas, destrezas motoras o actitudes (Sarmiento, 2007).

Autoconcepto. Conjunto de ideas y percepciones que tiene una persona sobre sí mismo, ya sean sus características físicas, cognitivas y afectivas (Amezcuza & Pichardo, 2001).

La autoestima. Es un conjunto de percepciones, pensamientos, evaluaciones, sentimientos y tendencias de comportamientos dirigidos hacia uno mismo (RODRÍGUEZ L., 2015).

Autorregulación. Se refiere a la autogeneración de pensamientos, sentimientos y acciones, que las personas utilizan para lograr las metas u objetivos planteados (Restrepo, 2018).

La ansiedad. Preocupación; miedo intenso, excesivo y continuo ante situaciones de cometer errores que puede presentar el niño (López-Armenta et al., 2017).

Taller. Destaca el desarrollo de competencias y habilidades transferibles como estrategia básica para propiciar la meta de aprender a aprender (Gutiérrez, 2009, p. 3).

Capítulo II

Planteamiento Metodológico

Tipo y Diseño de Investigación

La presente investigación está basada en una investigación de tipo cualitativo, fenomenológico hermenéutico, de diseño Investigación Acción.

Tipo de Investigación

Es investigación cualitativa puesto que Hernández Sampieri et al. (2014) mencionan que la meta es describir, comprender e interpretar los fenómenos, a través de las percepciones y significados producidos por las experiencias de los participantes, aplicando la lógica inductiva, es decir de lo particular a lo general, es abierto, flexible y construido durante el trabajo de campo o realización de estudio. En este caso nosotras estamos como investigadoras explícitas.

Es fenomenológico hermenéutico, puesto que Husserl (1998, citado por Fuster, 2019) menciona que “es un paradigma que pretende explicar la naturaleza de las cosas, la esencia y la veracidad de los fenómenos” (p. 202).

Diseño Metodológico

Es investigación-acción ya que se concibe como un método de investigación cuyo propósito se dirige a que las investigadoras como docentes reflexionen sobre su práctica educativa, de forma que repercuta, tanto sobre la calidad del aprendizaje como sobre la propia enseñanza, es decir, hace que las docentes actúen como investigadores e investigados, simultáneamente y esto lo refieren Blaxter, et al. (2002) en su libro *Cómo se hace una investigación* (p. 13).

Tenemos en cuenta que la enseñanza deja de ser una técnica, un saber aplicar la teoría, para constituirse en un proceso reflexivo sobre la propia práctica que lleva a una mayor comprensión de las prácticas y contextos institucionales (Latorre, 2003).

Unidad de Estudio

La unidad de estudio en el presente trabajo de investigación son los niños de “3 años B” MSEF de la Institución Educativa “Apurímac”.

Tabla 3

Cantidad de Niños de 3 Años

Niños	Niñas	TOTAL
6	4	10

Nota. Unidad de estudios del aula de 3 años.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

Observación

Es una técnica de recojo de información que requiere de la implicación del observador durante las actividades, ya que permite obtener percepciones de la realidad estudiada, que difícilmente podríamos lograr sin implicarnos de una manera afectiva (Rodríguez Gómez et al., 1996).

Cuaderno de campo. El cuaderno de campo es un instrumento básico e imprescindible de toda docente. Realizar una actividad de aprendizaje sin haber registrado la descripción de las acciones, las interacciones y el comportamiento de los niños, supone una gran pérdida de información e impide aprovechar en el futuro lo que hayamos observado con el fin de mejorar la práctica docente. Según MINEDU (2021a) es un instrumento que implica que la docente “anote o registre información relevante sobre los niños y las niñas, relacionada con las actividades realizadas, estados emocionales, entre otros” (p. 28).

Rúbrica de evaluación. La rúbrica de evaluación es un instrumento que busca evaluar “los aspectos o elementos que forman parte de los logros, desempeños, competencias, estados o situaciones que serán objeto de evaluación”(Sineace, 2020, p. 6).

Entrevista

La entrevista es una técnica indispensable puesto que “a través de ella recogemos información valiosa del niño o niña y de su entorno familiar” (MINEDU, 2021, p. 22). Asegurando confiabilidad, aunque es necesario delimitar la información que se quiera obtener para poseer resultados precisos.

Ficha de entrevista. La ficha de entrevista es un instrumento importante de registro de información “en el cual se recoge datos importantes sobre la situación del niño, niña y su familia: cómo está compuesta, sus vínculos, si tienen alguna dificultad emocional o algún otro tipo de problemas” (MINEDU, 2021, p. 25). La información recolectada está estrechamente relacionada con el desarrollo del niño, su proceso de aprendizaje o las oportunidades de aprendizaje que pueda poseer.

Investigación exploratoria.

Tabla 4

Técnicas e Instrumentos de la Investigación Exploratoria

Técnicas	Instrumentos
Observación	Cuaderno de campo
	Rúbrica de evaluación
Entrevista	Ficha de entrevista

Nota. Elaboración propia

Línea de base.

Tabla 5*Técnicas e Instrumentos de la Línea de Base*

Técnicas	Instrumentos
Observación	Rúbrica de evaluación
	Cuaderno de campo
Entrevista	Ficha de entrevista

Nota. Elaboración propia

Plan de acción.**Tabla 6***Técnicas e Instrumentos del Plan de Acción*

Técnicas	Instrumentos
Observación	Cuaderno de campo

Nota. Elaboración propia

Impacto.**Tabla 7***Técnicas e Instrumentos del Impacto*

Técnicas	Instrumentos
Observación	Rúbrica de evaluación
Entrevista	Ficha de entrevista

Nota. Elaboración propia

Experiencia de investigación.

Tabla 8*Técnicas e Instrumentos Para el Relato de la Experiencia de Investigación*

Técnicas	Instrumentos
Entrevista	Ficha de entrevista

Nota. Elaboración propia

Plan de Acción***Fundamentación***

La aplicación de la presente investigación es fundamental para las personas que llegan a estar involucradas, tales como los niños de 3 años y las investigadoras siendo estos los participantes directos, así como también los padres de familia, ya que ellos evidenciarán los resultados obtenidos al realizar los diferentes talleres de juego simbólico y con ello mejorar la autonomía intelectual. Así mismo para las investigadoras será de gran ayuda, pues fortalecerá sus estrategias pedagógicas con el fin de mejorar la práctica docente.

Planificaciones de las Actividades

Se realizará la elaboración del plan de acción, con dos talleres de adecuación, dieciocho talleres relacionados con el juego simbólico y dos talleres de evaluación, teniendo en cuenta las fechas pertinentes, así como evitar interrumpir las programaciones del Modelo de Servicio Educativo Flexible – Aprendo en casa y también se coordinará con los padres de familia la gestión de los recursos necesarios para la aplicación de talleres. Seguidamente se continúa con la organización de los talleres junto a los padres de familia y por último se da la aplicación, teniendo en cuenta la observación y evaluación constante, para al finalizar realizar una reflexión y plantear propuestas de mejora.

Plan de Acción General

Tabla 9*Plan de Acción General*

	Actividades para Desarrollar	Talleres	Propósito	Recursos/ Virtuales	Fecha y Tiempo
1	Presentación de la solicitud dirigida a la directora de la I. E. Inicial Apurímac	Gestión	Gestionar la autorización correspondiente con la directora de la I. E. para la aplicación del trabajo de investigación.	Computadora WhatsApp	05/07 2 horas
2	Taller de adecuación	Aprendemos jugando (Psicomotricidad)	Realizando movimientos libres al ejecutar juegos.	Tizas, pelotas, telas, Meet	13/08 45 min
3	Taller de adecuación	Mis manos creativas (Dactilopintura)	Creando libremente con nuestras manos.	Temperas, hojas bond, Meet	20/08 45 min
4	Taller N° 1:	¿Qué hizo mi familia hoy?	Jugando y descubriendo ¿Qué hace mi familia en casa?	Telas, ropas de algún familiar, Meet	25/08 45 min
5	Taller N° 2:	Creamos un juguete	Elaborando nuestro juguete con material reciclado.	Cajas, goma o silicona, tijeras, cinta, Meet	27/08 45 min
6	Taller N° 3:	Creo mi cuento con movimientos	Realizando movimientos con nuestro cuerpo imitando a los animales.	Materiales de reusó, cuento, Meet	01/09 45 min
7	Taller N° 4:	De grande quiero ser	Jugando a descubrir lo que vamos a ser de grandes.	Telas, gorros, sombreros, Meet	03/09 45 min
8	Taller N° 5:	Relajándonos con Yoga	Realizando movimientos de relajación, imitando los movimientos de animales.	Mantas, agua, Meet	08/09 45 min
9	Taller N° 6:	Un musical de imaginación	Imitando con nuestro cuerpo la canción “Soy una taza”.	Hoja, colores, etc. Meet	10/09 45 min
10	Taller N° 7:	Nos convertimos en músicos	Imitando los sonidos de los instrumentos musicales.	Objetos de reciclaje, Meet	15/09 45 min
11	Taller N° 8:	El circo de los Exploradores	Demostrando nuestros talentos en el circo de los Exploradores.	Botellas, ropa de payaso, Meet	17/09 45 min
12	Taller N° 9:	Un día de compras y ventas	Jugando a representar nuestro día en la tienda.	Frutas, verduras, conservas, etc., dinero, Meet	22/09 45 min

	Actividades para Desarrollar	Talleres	Propósito	Recursos/ Virtuales	Fecha y Tiempo
13	Taller N° 10:	Somos constructores	Construyendo las ruinas de Machu Picchu con bloques.	Video de Machu Picchu, bloques, Meet	24/09 45 min
14	Taller N° 11:	El camino al tesoro	Resolviendo obstáculos para descubrir el tesoro del pirata.	Hojas de colores, tijera, goma, Meet	29/09 45 min
15	Taller N° 12:	Creando mi títere	Elaborando libremente títeres con materiales reciclados.	Medias, hojas bond, bolsas de cartón, cajas, etc. Meet	06/10 45 min
16	Taller N° 13:	Las mimocharadas	Reconociendo y expresando nuestras emociones y de los otros.	Vestuario de mimo, Meet	13/10 45 min
17	Taller N° 14:	Somos bailarines	Jugando con nuestro cuerpo representamos los bailes del Perú.	Telas, sombreros, etc., palos, ramas, etc. Meet	15/10 45 min
18	Taller N° 15:	Un viaje en el tiempo	Representando la vida de los incas con los materiales de casa.	Telas, hojas, colores, Meet	20/10 45 min
19	Taller N° 16:	Viajando a la luna	Representando con nuestro cuerpo cómo llegar a la luna.	Hojas de colores, témperas, tijeras, goma, Títere “Cósmico”, Meet	22/10 45 min
20	Taller N° 17:	Un día de playa	Recreando y jugando con la arena mágica.	Harina, sémola, agua, lavador, hoja bond, colores, plumones, crayones	27/10 45 min
21	Taller N° 18:	¿Qué podría hacer yo?	Representando con nuestro cuerpo posibles soluciones.	Videos, Meet	29/10 45 min
22	Taller de evaluación	Jugando con mi familia (Psicomotricidad)	Realizando movimientos libres al ejecutar juegos creados o tradicionales.	Tizas, pelotas, telas, Meet	03/11 45 min
23	Taller de evaluación	Un cuento con mi cuerpo (Dramatización)	Realizando movimientos libremente con nuestro cuerpo para dramatizar el cuento “El bosque de la amistad”.	Témperas, colores, hojas bond, Meet	05/11 45 min

Nota. Elaboración propia

Plan de Acción Específicos

Tabla 10

Plan de Acción Específicos

Nº	Talleres	Competencia / Capacidad/ Indicador	Desempeño	Propósito	Criterio de Evaluación / Instrumento	Evidencias	Cronograma
							< S O Z
1	Aprende mos jugando (Psicomot ricidad)	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Realizando movimientos libres al ejecutar juegos.	Realiza movimientos de forma espontánea al ejecutar diversos juegos. <i>Rúbrica de evaluación</i>	Videos Fotos	X
2	Mis manos creativas (Dactilopi ntura)	“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos.	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.	Creando libremente con nuestras manos.	Utiliza diversos materiales y los dispone de manera espontánea. <i>Rúbrica de evaluación</i>	Videos Fotos	X
3	Taller 01: ¿Qué hizo mi familia hoy?	“Construye su identidad” • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. • <i>Cooperar con otros y sentir empatía.</i> • <i>Proyección de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos.</i>	Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Identifica a los integrantes de ambos grupos.	Jugando y descubriendo ¿Qué hace mi familia en casa?	• Imita lo que alguno de sus familiares realizó durante el día. • Ayuda a guardar los materiales que ha utilizado.	Videos Fotos	X

Nº	Talleres	Competencia / Capacidad/ Indicador	Desempeño	Propósito	Criterio de Evaluación / Instrumento	Evidencias	Cronograma			
							A	S	O	N
			espacio, la superficie y los objetos.		de la actividad por iniciativa propia. Realiza sonidos y movimientos con su cuerpo. <i>Cuaderno de campo</i>					
6	Taller 4: De grande quiero ser	“Construye su identidad” - Se valora a sí mismo. - Autorregula sus emociones. <i>Autoanimarse.</i> <i>Asimilación del cuerpo propio al otro o a objetos.</i>	Toma la iniciativa para realizar actividades cotidianas y juegos desde sus intereses.	Jugando a descubrir lo que vamos a ser de grandes.	- Imita la profesión que quisiera ser de grande de forma espontánea. - Da respuestas sin miedo al error. - Toma riesgos de forma inteligente. <i>Cuaderno de campo</i>	Videos Fotos		X		
7	Taller 5: Relajándonos con Yoga	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente. <i>Automonitoreo y la autoevaluación.</i> <i>Asimilación del cuerpo propio al otro o a objetos.</i>	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de	Realizando movimientos de relajación, imitando los movimientos de animales.	- Realiza movimientos de manera libre - Descubren diferentes formas de movimiento con su cuerpo	Videos Fotos		X		

N°	Talleres	Competencia / Capacidad/ Indicador	Desempeño	Propósito	Criterio de Evaluación / Instrumento	Evidencias	Cronograma			
							A	S	O	N
			su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.		Expresar ideas y sentimientos, afronta y regula las emociones, reduce la ansiedad y estrés. <i>Cuaderno de campo</i>					
	Taller 6: Un musical de imaginación	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente. <i>Autoanimarse.</i> <i>Asimilación del cuerpo propio al otro o a objetos.</i>	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Imitando con nuestro cuerpo la canción “Soy una taza”.	- Imita con su cuerpo los objetos de la canción “Soy una taza”. - Valora sus respuestas y la de sus compañeros. - Representa instrumentos musicales utilizando diferentes materiales para cubrir sus necesidades. <i>Cuaderno de campo</i>	Videos Fotos		X		

N°	Talleres	Competencia / Capacidad/ Indicador	Desempeño	Propósito	Criterio de Evaluación / Instrumento	Evidencias	Cronograma			
							A	S	O	N
9	Taller 7: Nos convertimos en músicos	“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. <i>Cooperar con otros y sentir empatía.</i> <i>Combinaciones simples.</i>	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja.	Imitando los sonidos de los instrumentos musicales	- Emplea diversos objetos para imitar el instrumento musical que necesita para ser parte de la banda musical. - Valora sus respuestas y la de sus compañeros. - Representa instrumentos musicales utilizando diferentes materiales para cubrir sus necesidades. <i>Cuaderno de campo</i>	Videos Fotos		X		
	Taller 8: El circo de los exploradores	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente. <i>Autoanimarse.</i> <i>Combinaciones simples.</i>	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su	Demostrando nuestros talentos en el circo de los Exploradores.	- Afianza su confianza al realizar juegos nuevos. - Representa con materiales no estructurados	Videos Fotos		X		

N°	Talleres	Competencia / Capacidad/ Indicador	Desempeño	Propósito	Criterio de Evaluación / Instrumento	Evidencias	Cronograma
							A S O N
			cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.		durante el circo. Reconoce y expresa sus emociones y las emociones de los otros. <i>Cuaderno de campo</i>		
11	Taller 9: Un día de compras y ventas	“Resuelve problemas de cantidad” - Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo <i>La planificación de actividades.</i> <i>Combinaciones simples.</i>	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica. Ejemplo: Al jugar a las escondidas, una niña cuenta con los ojos cerrados: “Uno, dos, cinco, nueve, veinte...”	Jugando a representar nuestro día en la tienda.	- Representar diferentes roles al implementar su tienda en casa y elegir un rol. - Utiliza el conteo espontáneo. - Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. <i>Cuaderno de campo</i>	Videos Fotos	X
12	Taller 10: Construyendo las	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-	Construyendo las ruinas de	Construye la ciudadela de	Videos Fotos	X

N°	Talleres	Competencia / Capacidad/ Indicador	Desempeño	Propósito	Criterio de Evaluación / Instrumento	Evidencias	Cronograma			
							A	S	O	N
	ruinas de Machu Picchu con bloques	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente. <i>Controlar sus emociones.</i> <i>Combinaciones simples.</i>	manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.	Machu Picchu con bloques.	Machu Picchu. - Controla sus emociones al recibir respuestas negativas. - Selecciona sus materiales para construir el Machu Picchu. <i>Cuaderno de campo</i>					
13	Taller 11: El camino al tesoro	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente. <i>La gestión de la atención y la autogestión.</i> <i>Combinaciones simples.</i>	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Resolviendo obstáculos para descubrir el tesoro del pirata.	- Se compromete a resolver conflictos para descubrir el tesoro del pirata. - Gestiona sus acciones y autogestiona los movimientos que va a realizar para buscar el tesoro del pirata. - Menciona los escenarios que	Videos Fotos		X		

N°	Talleres	Competencia / Capacidad/ Indicador	Desempeño	Propósito	Criterio de Evaluación / Instrumento	Evidencias	Cronograma			
							A	S	O	N
					está recorriendo de manera espontánea para llegar al tesoro. <i>Cuaderno de campo</i>					
14	Taller 12: Elaborando títeres con materiales reciclados	“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Socializa sus procesos y proyectos. <i>La planificación de actividades.</i> <i>Combinaciones compensadoras.</i>	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja.	Elaborando libremente títeres con materiales reciclados.	- Utiliza su títere elaborado con material reciclado presentándolo ante todos. - Explora materiales de rehusó y elabora sus títeres. - Planifica como elaborar su títere con material de reusó. <i>Cuaderno de campo</i>	Videos Fotos			X	
15	Taller 13: Las mimocharadas	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los	Reconociendo y expresando nuestras emociones y de los otros.	Representa animales, oficios y emociones al jugar.	Videos Fotos			X	

N°	Talleres	Competencia / Capacidad/ Indicador	Desempeño	Propósito	Criterio de Evaluación / Instrumento	Evidencias	Cronograma			
							A	S	O	N
		▪ <i>Bajar la ansiedad.</i> ▪ <i>Combinaciones compensadoras.</i>	que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.		▪ Realiza acciones para controlar sus emociones. ▪ Utiliza su cuerpo para expresar emociones. <i>Cuaderno de campo</i>					
16	Taller 14: Bailes del Perú	▪ “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente. ▪ <i>Controlar sus emociones.</i> ▪ <i>Combinaciones compensadoras.</i>	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Jugando con nuestro cuerpo representando los bailes.	▪ Realiza movimientos de manera libre. ▪ Comenta sobre el baile que les gustó realizar. ▪ Utiliza diferentes materiales para realizar los bailes. <i>Cuaderno de campo</i>	Videos Fotos			X	
17	Taller 15: Un viaje en el tiempo	▪ “Se comunica oralmente en su lengua materna” ▪ Obtiene información del texto oral. ▪ Infiere e interpreta información del texto oral.	Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.	Nos hacemos preguntas sobre las vivencias de los incas.	▪ Realiza preguntas de manera espontánea y de su interés. ▪ Dibuja lo que más le	Videos Fotos			X	

N°	Talleres	Competencia / Capacidad/ Indicador	Desempeño	Propósito	Criterio de Evaluación / Instrumento	Evidencias	Cronograma			
							A	S	O	N
		▪ Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. ▪ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. ▪ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. ▪ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. ▪ <i>Hacer preguntas.</i> ▪ <i>Combinaciones compensadoras.</i>			impacto de la actividad. ▪ Realiza movimientos de manera espontánea. <i>Cuaderno de campo</i>					
18	Taller 16: Representamos cómo llegar a la luna.	“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” ▪ Explora y experimenta los lenguajes del arte. ▪ Aplica procesos creativos. ▪ <i>Autoanimarse.</i> ▪ <i>Combinaciones compensadoras.</i>	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja.	Representamos cómo llegar a la luna.	▪ Explora los materiales de acuerdo con sus necesidades. ▪ Realiza su creación con material de reusó. ▪ Realiza su creación de manera autónoma. <i>Cuaderno de campo</i>	Videos Fotos			X	
19	Taller 17: Jugamos con arena mágica a	“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y	Jugamos con arena mágica a un día en la playa	▪ Se relaciona con adultos y niños de su entorno al	Videos Fotos			X	

Nº	Talleres	Competencia / Capacidad/ Indicador	Desempeño	Propósito	Criterio de Evaluación / Instrumento	Evidencias	Cronograma			
							A	S	O	N
	un día en la playa.	- Interactúa con todas las personas. - Construye normas y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común. - La gestión de la atención y la autogestión. - Combinaciones liquidadoras.	juega en pequeños grupos.		imaginarse que está en la playa. Identifica los materiales que utilizará. Comenta si le gustó o no la actividad por iniciativa propia.					
					Cuaderno de campo					
20	Taller 18: ¿Qué podría hacer yo?	“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” - Interactúa con todas las personas. - Construye normas y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común. - La gestión de la atención y la autogestión. - Combinaciones liquidadoras.	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.	Representando con nuestro cuerpo posibles soluciones.	- Comenta posibles soluciones de manera autónoma - Representa las soluciones planteadas con movimientos - Muestra gestión de la atención al observar atentamente el video presentado.	Videos Fotos			X	
					Cuaderno de campo					

Nº	Talleres	Competencia / Capacidad/ Indicador	Desempeño	Propósito	Criterio de Evaluación / Instrumento	Evidencias	Cronograma			
							A	S	O	N
21	Taller 03: Jugando con mi familia (Psicomo- tricidad)	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Realizando movimientos libres al ejecutar juegos creados o tradicionales.	▪ Realiza movimientos de forma espontánea al ejecutar diversos juegos. <i>Rúbrica de evaluación</i>	Videos Fotos				X
22	Taller 04: Un cuento con mi cuerpo (Dramatiz- ación)	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Realizando movimientos libremente con nuestro cuerpo para dramatizar el cuento “El bosque de la amistad”.	▪ Realiza movimientos de forma espontánea al ejecutar diversos juegos. <i>Rúbrica de evaluación</i>	Videos Fotos				X

Nota. Elaboración propia

