

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

ESCUELA DE POSTGRADO



MAESTRÍA EN CIENCIAS

MENCIÓN: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN

TESIS

**INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA
AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS DE LOS PROGRAMAS NO ESCOLARIZADOS DE
EDUCACIÓN INICIAL DE LA RED EDUCATIVA “ONCE DE ABRIL”, DEL
DISTRITO SAN MIGUEL – CAJAMARCA.**

Por:

DEYSI ONEIDA MOSTACERO MENDOZA

Asesor:

M. Cs. CARLOS RAFAEL SUÁREZ SÁNCHEZ

San Miguel- Cajamarca - Perú

2015

COPYRIGHT © 2015 by
DEYSI ONEIDA MOSTACERO MENDOZA
Todos los derechos reservados

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

ESCUELA DE POSTGRADO



MAESTRÍA EN CIENCIAS

MENCIÓN: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN

TESIS

INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS DE LOS PROGRAMAS NO ESCOLARIZADOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA RED EDUCATIVA “ONCE DE ABRIL”, DEL DISTRITO SAN MIGUEL – CAJAMARCA.

Por:

DEYSI ONEIDA MOSTACERO MENDOZA

Comité Científico

M.Cs. Carlos Suárez Sánchez
Asesor

Dr. Ricardo Cabanillas Aguilar
Miembro del comité científico

M.Cs Enrique Vera Viera
Miembro del comité científico

M.Cs. Waldir Díaz Cabrera
Miembro del comité científico

Cajamarca - Perú

2015

DEDICATORIA

Con inmenso cariño:

A Dios

Amigo fiel e incondicional, por estar siempre a mi lado, compartiendo mis alegrías y siendo mi fortaleza en los momentos más difíciles de la investigación, por darme la paciencia y perseverancia para culminar esta etapa de mi vida profesional.

A mis queridos padres

Por su confianza, comprensión, apoyo sincero y constante, por los valores que me inculcaron: respeto, honestidad, perseverancia y que hoy me permiten culminar con éxito este proceso.

A mis hermanas

Por su cariño, energía positiva y apoyo constante para no desmayar ante los obstáculos

A lo niños de los PRONOEI

Que con su ternura e inocencia son la alegría de mi vida, el hoy y futuro del Perú.

Deysi

AGRADECIMIENTO

Con eterna gratitud

A la Escuela de Post Grado de la Universidad Nacional de Cajamarca, por su acertada conducción en el proyecto de capacitación, fortaleciendo las capacidades de los docentes.

A la Dra. Marina Estrada Pérez, Directora de la Escuela de Pos Grado de la Universidad Nacional de Cajamarca, por su preocupación constante, conocimientos y experiencia, lo que hace posible culminar con esta investigación.

AL Dr. Ricardo Cabañillas Aguilar, Director de sección de Educación de la Escuela de Pos Grado de la Universidad Nacional de Cajamarca, por sus conocimientos científicos, atinadas observaciones y por darle la consistencia a este trabajo de investigación.

A los docentes de la Escuela de Pos Grado de la Universidad Nacional de Cajamarca, porque más allá de los contenidos curriculares, me dieron herramientas fundamentales para la vida, tanto personal como profesional.

Al Gobierno Regional de Cajamarca, por el financiamiento y por apostar por la transformación educativa, optimizando la educación de los niños y jóvenes de la región.

Al Mg. Carlos Suárez Sánchez, asesor de mi tesis por haberme orientado en todo el proceso de investigación y por la paciencia y generosidad que lo caracteriza.

ÍNDICE

Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice	vi
Lista de tablas, cuadros y gráficos	viii
Lista de abreviaturas o siglas	ix
Resumen	x
Abstract	xi
Introducción	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema	04
1.2 Formulación del problema	06
1.3 Justificación de la investigación	07
1.4 Delimitación	08
1.5 Limitaciones	09
1.6 Objetivos de la investigación	09
1.6.1 Objetivo general	09
1.6.2 Objetivos específicos	09

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación	11
2.2 Bases teórico científicas	19
2.2.1 Conceptos actuales sobre la concepción del niño	19
2.2.2 Principios orientadores de la acción educativa	21
2.2.3 Los Programas No Escolarizados de Educación Inicial	24
2.2.4 Actividad lúdica	25
2.2.5 Teorías psicológicas sobre el juego	29
2.2.6 Otros aportes sobre el juego y su clasificación	38
2.2.7 Organización de espacios para promover la actividad autónoma, jugando	40

2.2.8 La autonomía en el niño	42
2.2.9 Teorías psicológicas sobre la autonomía	44
2.2.10 Orientaciones para desarrollar la autonomía del niño.	51
2.3 Definición de términos básicos	52

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Hipótesis de la investigación	55
3.2 Variables	55
3.3 Matriz de operacionalización de variables	56
3.4 Población	57
3.5 Muestra	57
3.6 Unidad de análisis	57
3.7 Tipo de investigación	57
3.8 Diseño de la investigación	57
3.9 Técnicas e instrumentos de recolección y procesamiento de datos.	59

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Presentación de resultados	61
Análisis y discusion	65

CONCLUSIONES	83
SUGERENCIAS	84
LISTA DE REFERENCIAS	86
APÉNDICES/ ANEXOS	89

LISTA DE TABLAS, CUADROS Y GRÁFICOS

CUADROS:	Pág.
Cuadro 1 Operacionalización de variables.	56
Cuadro 2 Población y muestra.	57
Cuadro 3 Comparación y decisión.	82

TABLAS: RESULTADOS VARIABLE DEPENDIENTE Y ENCUESTA A

PROMOTORAS

Tabla 1 Resultados Grupo Experimental: Pre Test y Post Test.	62
Tabla 2 Presentación de los resultados Grupo Control: Pre Test y Post Test.	63
Tabla 3 Resultados dimensión cognitiva.	64
Tabla 4 Resultados dimensión motriz.	66
Tabla 5 Resultados dimensión social.	68
Tabla 6 Resultados totales de la evaluación de entrada y salida.	70
Tabla 7 Distribución comparativa del pre tes y pos test.	71
Tabla 8 Fomento del juegos de construcción.	73
Tabla 9 Fomento del juego simbólico.	74
Tabla 10 Fomento del juego de reglas.	74
Tabla 11 Fomento del desarrollo de habilidades sensoriales.	75
Tabla 12 Fomento del juego a fin de conocer su cuerpo.	76
Tabla 13 Estimulación de la coordinación y equilibrio de su cuerpo.	76
Tabla 14 Expresa sus emociones y sentimientos.	77
Tabla 15 Fomento del juego armónico en el aula.	78
Tabla 16 Fomento de normas de convivencia.	78
Tabla 17 Fomento de la socialización e integración.	79

GRÁFICOS: RESULTADOS VARIABLE DEPENDIENTE.

Gráfico 1 Resultados Dimensión cognitiva.	64
Gráfico 2 Resultados Dimensión motriz.	64
Gráfico 3 Resultados Dimensión social.	66
Gráfico 5 Distribución comparativa del Pre Test y Post Test.	68

LISTA DE ABREVIATURAS O SIGLAS

- ONU: Organización de la Naciones Unidas.
- UNESCO: Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- PUND: Programa de las Naciones Unidas para el desarrollo.
- UNICEF: Fondo de las Naciones Unidas en favor de la infancia.
- APA. Asociación Americana de Psicología.
- MED: Ministerio de Educación
- PRONOEI: Programa No Escolarizado de Educación Inicial.
- SM: San Miguel

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito determinar cómo influye la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía de los niños de los Programas No Escolarizados de Educación Inicial incluidos en la Red “Once de Abril” distrito San Miguel, provincia San Miguel, departamento Cajamarca 2014. El marco teórico se fundamenta en las teorías activas y participativas para el aprendizaje de: Piaget, Ausubel, Vygotsky, Bruner, Montessori y Erikson. El diseño de la investigación seleccionado por la aplicación y verificación de la hipótesis corresponde al tipo cuasi experimental denominado: diseño de dos grupos no equivalente con pre test y post test, trabajándose con una población de 50 niños y una muestra de 41 niños, estando constituida por 31 niños de los PRONOEI incluidos en la Red Educativa “Once de Abril” distrito San Miguel, como Grupo Experimental y el Grupo Control, por 10 niños de la Red Educativa “Horacio Zeballos Gámez” distrito Calquis. Con el fin de recolectar datos se utilizaron las técnicas de evaluación educativa, presentándose los datos a través de tablas, cuadros y gráficos estadísticos, analizándose los datos con el empleo de medios estadísticos como la media aritmética, la desviación estándar, coeficiente de variación y empleándose la prueba estadística t de student para validar la hipótesis planteada. En la evaluación realizada sobre el desarrollo de la autonomía se aprecia una diferencia significativa. En el pre test aplicado al grupo experimental se obtuvo una media aritmética de 13 puntos y en el grupo control de 12 puntos. En el post test el grupo experimental obtuvo 16 puntos y en el grupo control 14 puntos, determinándose una influencia favorable de la aplicación de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de la autonomía del niño de los Programas No Escolarizados.

Palabras Clave: Actividad lúdica, autonomía, Programa No Escolarizado.

ABSTRACT

The present investigation had like purpose to determine how has influence the application of the ludic activities in the development of the autonomy of the children of the Programs Not Scholarly of Childhood Education once eleven of April were included in the Net district San Miguel, province San Miguel department Cajamarca 2014. The theoretic frame is based on the active and communicative theories for the learning of: Piaget, Ausubel, Vygotsky, Bruner, Montessori and Erikson. The design of the investigation selected by application and verification of the hypothesis corresponds to the quasi experimental named guy: Two-group design not equivalent with pre-test and after test, being worked up with a population of 50 children and a sample of 41 children, being composed of 31 children of the PRONOEI once eleven of April were included in the educational network district San Miguel, like Experimental Group and the Control Group, for 10 children of the educational network "Horacio Zeballos Gámez" district Calquis. With the aim of gathering data the techniques of educational evaluation were used, showing up the data through tie, pictures and statistical graphics, analyzed the data with average statisticians' job like the arithmetical mean, the standard deviation, coefficient of variation and being used the statistical proof t of student to validate the put forward hypothesis. In the evaluation accomplished on the development of autonomy a significant difference is appreciated. In the pre-test applied to the experimental group obtained an arithmetical mean of 13 points himself and in the group 12-point control. In him after test the experimental group obtained 16 points and in the control group 14 points, determining a favorable influence of the application of the ludic activities in the strengthening of the autonomy of the children's of the programs Not Scholarly.

Keywords: Recreational activity, autonomy, Programs Not Scholarly.

INTRODUCCIÓN

Las nuevas investigaciones acerca de la evolución y desarrollo del hombre, así como las exigencias del mundo actual, que se encuentra en constante cambio y crecimiento, han ido formando y reformulando el concepto de aprendizaje, concibiendo al niño como un ser activo, protagonista de su aprendizaje, además promueve la optimización del desarrollo desde una perspectiva holística, que promueve la estimulación de todas sus potencialidades, asumiéndolas como seres biopsicosociales, en constante interacción con el ambiente físico y social.

De acuerdo a lo expuesto vemos una mayor preocupación en la sociedad por la educación en el mundo, es un hecho humano que ha ido tomando fuerza cada vez más. Todos los países del mundo apuestan por invertir en primera infancia, formando así las estructuras de la persona humana, el desarrollo económico, social, político, y cultural, permitiendo adquirir conocimientos y actitudes necesarias para adoptar formas de vida saludable y asumir un papel activo en la toma de decisiones de la sociedad.

En el Perú las políticas educativas en pro de la educación, actualmente vienen ampliando la cobertura en el nivel inicial a fin de cerrar las brechas de aprendizaje que todavía existen en los niños de 3 a 5 años, a la vez dar cumplimiento con los objetivos de la comunidad internacional: Educación para todos y que promueve la Organización de las Naciones Unidas para la educación, la ciencia y la cultura (UNESCO).

La educación ha tenido cambios y lo evidenciamos en el nivel inicial, que a fin de formar personas capaces, que se asuman como sujetos de derechos y que logren desarrollarse en forma integral exige, a quienes dan atención educativa, centrarse en los principios de su desarrollo como son: autonomía, respeto, seguridad,

comunicación, movimiento, y buen estado de salud, actividades que en ocasiones se integran y en otras, una es consecuencia de la otra.

Ahora bien, es importante destacar que el juego es la principal actividad que acompaña el desarrollo integral del niño. Es el propio niño que a través de juego, domina sus movimientos, resuelve problemas, integra valores, se comunica, comienza a desarrollar su independencia, aprende a controlar sus impulsos y emociones, expresar su creatividad, exteriorizar sus pensamientos y sentimientos. El juego además de ser parte de la vida del niño, es un derecho y está reconocido en el principio 7 de la declaración de los derechos del niño, adoptado por la asamblea general de la ONU el 30 de noviembre de 1959 y se considera para el niño, tan fundamental como el derecho a la salud, seguridad o educación.

La autonomía como tal, es un proceso que se da de forma natural en el proceso de maduración y desarrollo del ser humano y debe ser fomentada desde el inicio de la infancia, porque cuanto más autonomía adquiera un niño, mayores posibilidades tiene de llegar a valerse por sí mismo. Los niños llegan a la autonomía por los padres y profesores que le dan la oportunidad de conocer y explorar, sea por casualidad o por que observan el deseo del niño y adecuan el ambiente para favorecer sus proyectos.

Si los educadores infantiles que en verdad desean que sus alumnos alcancen el pleno desarrollo de sus potencialidades, de independencia funcional, que experimenten la alegría que proporciona la libertad de acción, el pleno disfrute de la salud y el equilibrio emocional, deben fundamentar en el juego todas las estrategias educativas que lo desarrollen (Froebel, citado por Saavedra 1999).

Por lo tanto, este trabajo de investigación pongo a consideración de los docentes y padres de familia para que analicen detenidamente y reafirmen que las actividades

lúdicas son muy importantes en el desarrollo de la autonomía de los niños, formando seres humanos dignos, de confianza, capaces de desarrollar el potencial que tiene dentro de sí, para su beneficio y el de los demás.

En el capítulo I, se ha incluido la descripción de la situación problemática, la formulación del problema, la justificación, la delimitación, las limitaciones y los objetivos de la investigación.

En el capítulo II, referido al marco teórico, se presentan los antecedentes, las bases teóricas-científicas y los términos básicos referentes a las variables de estudio y problema detectado.

En el capítulo III, referido al marco metodológico, se detalla la hipótesis de la investigación, las variables y respectiva matriz de operacionalización, la población y muestra, la unidad de análisis, el tipo de investigación y diseño de la investigación, las técnicas e instrumentos de recolección y procesamiento de datos.

En el capítulo IV, concerniente a los resultados de la investigación, encontramos la interpretación, análisis de los resultados del pre test y post de los grupos: experimental y control, apreciándose tablas estadísticas con los resultados obtenidos. Además se presenta la discusión de resultados.

En el capítulo V, se presenta el Programa de actividades lúdicas, que fue aplicado en la investigación.

Luego, se presentan las conclusiones y se formulan las sugerencias, así como la lista de referencias. Finalmente se consideran los anexos y los apendices donde están incluidos los instrumentos utilizados.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En todo el mundo es alto el porcentaje de los niños que no asisten a un centro educativo, y mientras no vayan a un centro educativo será difícil impartir conocimiento necesario para potenciar las capacidades del ser, eliminar la pobreza, el hambre y asegurar la sostenibilidad del medio ambiente. Además los niños corren el mayor peligro de ser marginados y vulnerables a la explotación y como adultos, sin escolarización tienen menos posibilidades de expresar su opinión en el plano social y político.

Frente a tal situación la apuesta por invertir en la primera infancia es creciente, a nivel mundial existen organismos que defienden el derecho a la educación y que el niño desde temprana edad se tiene que iniciar en aprendizajes que les sirvan para la vida, como la declaración mundial sobre “Educación para todos” liderado por la UNESCO, la UNICEF, el PNUD y el Banco Mundial en (Jontien) Tailandia 1990. La declaración de Dakar, en Senegal el año 2000, respaldadas por la declaración universal de los derechos humanos y la convención de los derechos del niño aprobada por las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989 en New York.

En el Perú a fin de dar respuesta a las demandas sociales, cumplir con las metas del milenio, se plantea políticas educativas nacionales para superar los resultados de aprendizaje básico de los estudiantes peruanos y ampliar la atención en primera infancia, acceso a la educación de calidad para los niños de extrema pobreza en las áreas rurales, pero su implementación requiere de un cambio integral donde la

equidad es un componente transversal para los cambios de las Instituciones Educativas.

En la región de Cajamarca también existe un déficit educativo en la atención de la primera infancia, así también tenemos resultados no alentadores en los aprendizajes, lo que nos lleva reflexionar en nuestra práctica docente, la misión como padres de familia, que debido a su bajo nivel educativo no pueden desarrollar las demandas que requieren sus hijos en su calidad de vida.

En la zona rural del distrito de San Miguel, donde se ubican 20 Programas No Escolarizados distribuidos en 03 Redes Educativas, tenemos limitaciones en el proceso de desarrollo, que a pesar del esfuerzo emprendido aún subsisten en los niños y se expresa en inadecuados hábitos de aseo, orden, alimentación, cuidado del medio ambiente, carencia de prácticas de cortesía, los niños carecen de autonomía, son niños dependientes, dentro de las actividades que se fomenta, siempre esperan modelos e indicaciones para pintar, dibujar, muy poco asumen las actividades por iniciativa y creatividad propia. En los padres de familia se evidencia poca práctica de valores, las viviendas precarias en las que viven, el bajo nivel educativo, hay padres conformistas, madres de familia que asisten al programa, sin poder de decisión. Algunos padres piensan que porque el niño es pequeño no debe tomar decisiones, otros creen que se debe imponer los aprendizajes, influyendo en la labor que asumen las promotoras, limitándolas a impartir actividades de lectoescritura, dejando de lado las estrategias de juego e imponiendo actividades sin tener en cuenta los intereses del niño.

Enfrentamos otro problema más en muchas comunidades y que no es ajena a la nuestra, el reconocimiento de la actividad lúdica en la vida del niño, a la vez una actividad dinamizadora del aprendizaje. Escuchamos decir que el niño pierde

tiempo jugando. Los padres no juegan con sus hijos, por lo general involucran a los niños en los quehaceres cotidianos y poco les brindan oportunidades de juego. Se ha dejado de lado el juego, una necesidad primordial e indispensable para su desarrollo biopsicosocial.

Por lo que como docentes, Promotoras Educativas Comunitarias, enfrentamos un gran reto, tenemos que reformular nuestra práctica docente, hacer prevalecer la actividad lúdica no solo como un componente natural de la vida del niño, sino como un componente del que debe valerse la pedagogía, para usarlo en beneficio de su formación. Fomentar el trabajo en equipo en las aulas, necesitamos niños seguros de sí, autónomos, capaces de pensar por sí mismos, con iniciativa, sensibles, solidarios, creativos, sociables, respetuosos, ordenados, que cuiden su medio ambiente.

Los niños son sujeto de acción, desarrollan su autonomía en función a sus características y necesidades propias, por lo que necesitan tener la oportunidad para tomar sus propias decisiones, estableciendo vínculos con otros niños en un marco de confianza y respeto mutuo, generado por sus padres y profesores, además se requiere de estrategias activas y dinámicas en los programas educativos, que ayuden a los niños descubrir y desarrollar su autonomía, capacidad decisiva en el desarrollo de su estructura biopsicosocial como seres humanos.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

El problema por lo expuesto queda formulado de la siguiente manera.

¿Cuál es la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del principio de autonomía de los niños, de los Programas No Escolarizados de Educación Inicial de la Red Educativa “Once de Abril” distrito San Miguel?

1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

a. Justificación teórica

El presente estudio se realizó con el propósito de conocer cómo influyen las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía del niño, uno de los principios fundamentales del desarrollo humano y de las capacidades básicas del sistema educativo peruano.

Por otra parte, consideramos que con esta investigación se logrará conocer más sobre cómo desarrollar y potenciar la autonomía en los niños pequeños, ya que hay poca información y este principio necesita mayor énfasis.

b. Justificación práctica

Considero que el presente estudio servirá como antecedente para otras investigaciones cuasi experimentales y que tengan como propósito desarrollar la autonomía en los niños pequeños. Necesitamos niños seguros de sí, capaces de tomar decisiones por si mismos desde pequeños.

Además tiene justificación práctica porque los instrumentos aplicados en esta investigación pueden ser utilizados por los docentes para medir los variables de actividad lúdica y autonomía del niño.

c. Justificación metodológica

Los métodos, procedimientos y técnicas empleados en la investigación, una vez demostrada su validez y confiabilidad podrán ser utilizados en otros trabajos de investigación.

1.4 DELIMITACIÓN

Antes presentar la delimitación correspondiente menciono que, la línea de investigación corresponde a: Gestión de la calidad educativa y al eje temático: Formación de competencias y calidad educativa.

a. Delimitación espacial

La presente investigación se realizó en 3 PRONOEIs, ubicados en los caseríos: Sayamud Alto, Huaylulopampa, y Cruzpampa, pertenecientes al distrito San Miguel, provincia San Miguel, departamento Cajamarca.

b. Delimitación temporal

La presente investigación se realizó teniendo en consideración a niños y niñas de 3 a 5 años matriculados en los PRONOEI, inmersos en la Red Educativa “Once de Abril” del distrito de San Miguel, durante los años 2012-2014.

c. Delimitación científica

La investigación está enmarcada en las diversas teorías psicopedagógicas y psicosociales, que ponen en relieve la actividad lúdica como aspecto fundamental para el desarrollo de sus potencialidades y el desarrollo de la autonomía del niño, como principio rector para valerse y actuar por sí mismo.

d. Delimitación social

El equipo humano con quien se trabaja son los niños y las promotoras de los Programas No Escolarizados de Educación Inicial.

1.5 LIMITACIONES

Los aspectos limitantes del presente estudio son los siguientes:

- Poca experiencia en el procesamiento de la información.
- Escasa bibliografía sobre el tema las actividades lúdicas y desarrollo de la autonomía del niño.
- Situación laboral, que me impidió desarrollar a tiempo completo la investigación.
- Dificultad para acceder a internet.
- Dificultad en el manejo de las normas APA.
- Escasa movilidad para acceder a los caseríos, donde se ubican los PRONOEI.

1.6 OBJETIVOS

1.6.1 Objetivo general

- a) Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del principio de autonomía de los niños de los Programas No Escolarizados de la Red Educativa “Once de Abril” del distrito San Miguel.

1.6.2 Objetivos específicos

- a) Diagnosticar el nivel de desarrollo de la autonomía de los niños y las actividades lúdicas pertinentes que se aplican en el fortalecimiento de la autonomía de los niños de los PRONOEI.
- b) Aplicar un programa de actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo de la autonomía de los niños de los PRONOEI de la Red educativa “Once de abril”, distrito San Miguel.

- c) Determinar el nivel de desarrollo del principio de la autonomía de los niños de los PRONOEI de la Red Educativa “Once de abril” distrito San Miguel, después de aplicar las actividades lúdicas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES

Entre los estudios con características similares a la presente investigación a nivel internacional son los siguientes:

Campos (2004), en su tesis de licenciatura “El juego como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño”, aprobada en la Universidad Pedagógica Nacional de Ciudad del Carmen, llega a investigar y concluir que: El juego, es una actividad amena que permite a los niños desarrollar sus potencialidades físicas e intelectuales y les ayuda a formar su personalidad, adquiriendo valores y destrezas.

El juego, como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño preescolar, es básico. Por tal razón que el Jardín de niños tiene vital importancia en el aprendizaje y siempre que la educadora esté atenta y no pierda de vista el tipo de juegos que practican los niños, pues éstos deben ser 100% educativos y adecuados a la edad y el fin que se pretende conseguir, por ejemplo fomentar juegos que contribuyan a definir la lateralidad, la escritura, la lectura, etc.

Reyes (2007), en su tesis de maestría, realizado en la Universidad de Zulia Venezuela “Actitud del docente ante la autonomía de los niños de edad preescolar“, arriba a las siguientes conclusiones:

- a) El desarrollo de la autonomía es muy importante en la edad preescolar.
- b) Los psicólogos y docentes piensan que los padres de familia, adultos deben desarrollar la autonomía del niño.

- c) Los docentes reafirman que como docentes deben ayudar a desarrollar la autonomía de los niños.
- d) Es necesaria una actitud favorable de parte del docente hacia el desarrollo de la autonomía en la edad preescolar, situación que contribuye a que el niño tenga un aprendizaje independiente, que favorezca sus creatividad y que lo invite y estimule a inventar nuevas formas de hacer o llevar a efecto lo que desea aprender.
- e) Los niños desarrollan la autonomía, tanto en el ámbito moral como en el intelectual y que la finalidad de la educación debe ser el desarrollo de la autonomía.
- f) Los docentes del nivel inicial deben manifestar una actitud abierta y flexible ante el desarrollo de la autonomía que apunte al rescate de los valores de respeto, tolerancia, libertad, honestidad y justicia a fin de alcanzar calidad de vida.

Euceda (2007), en su tesis de maestría “El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación básica”, aplicada en la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán Tegucigalpa MDC, arriba a las siguientes conclusiones:

- a) El juego tiene decisiva importancia para el desarrollo integral del educando, ya que a través de este se aprende a auto dominarse y someter por su propia decisión sus impulsos y deseos, incidiendo y afectando la formación de su personalidad y su desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social con lo cual fortalece y descubre su autonomía y su identidad personal.
- b) Los espacios educativos o rincones de juego crean un mundo para los educandos, en el cual realizan sus sueños, crean un mundo de ficción donde

expresan sus deseos y cumplen sus necesidades, que no las pueden hacer en el mundo real, pero con esto está desarrollándose y alcanzando una madurez física y emocional, a la vez permite: Desarrollar habilidades y destrezas, que el niño aprenda jugando, que el niño recree situaciones que ha vivido, que el niño descubra y manifieste sus intereses, que el niño se desarrolle a nivel social y corporal, que el niño detecte fortalezas y debilidades.

- c) El currículo nacional plantea la utilización del juego a nivel de la educación básica y desde el punto de vista didáctico, a fin de lograr el desarrollo sensorial, motor, afectivo del niño, constituyendo así el juego el eje organizador de toda la actividad educativa. Por lo que el 100% de los docentes de las instituciones públicas entrevistados manifiestan que utilizan el currículo de la nación en educación pre básica como guía para la planificación y desarrollo de la actividad docente, en cambio los docentes del nivel privado aunque no desconocen el currículo nacional, tiene guías especiales que les permite planificar su actividad docente.

Vásquez (2008), en su tesis de maestría “Juego y aprendizaje”, realizado en la universidad de Zulia- Venezuela, llegó a las siguientes conclusiones:

- a) Se planteó la necesidad de determinar la efectividad de la aplicación de los juegos teniendo en cuenta diferentes factores como: motivación, comunicación, la integración grupal y la afectividad como procesos importantes en el proceso de socialización.
- b) Para los docentes existe la necesidad de cambiar sus esquemas de enseñanza, en lo referente a incorporar otros medios adecuados a los requerimientos de los nuevos tiempos, tales como el juego, el cual favorece

la capacidad de respuesta y permite el desarrollo de habilidades, así también tiene que examinar, buscar y aplicar estrategias adecuadas para lograr la transferencia del conocimiento a través de una relación dinámica, participativa y personalizada y que sea parte de la formación integral de los niños.

- c) Dentro del contexto de estudio, llega a determinar que si se utilizan estrategias lúdicas, pero no son las más adecuadas, son tradicionales, conducen a la memorización, dejando de lado, los intereses y necesidades de los niños, convirtiendo a los docentes en el centro de la información. El juego es visto por los docentes como un recurso para llenar espacios de tiempo en el salón de clase y no como una estrategia didáctica que propicia el aprendizaje.

De la Rosa. (2009), en su tesis de licenciatura “La importancia del desarrollo social en el niño de preescolar”, tipo cuasi experimental y aprobada en la Universidad Pedagógica Nacional de México D.F, llega a investigar y concluir que:

- a) Los primeros años de vida del niño ejercen una influencia decisiva en el desarrollo personal y social. El niño se involucra desde muy temprana edad en diversas situaciones que deben favorecer su desenvolvimiento en el entorno que le rodea, y para ello es determinante que tenga acceso a una educación preescolar de calidad, con maestros actualizados y usen las herramientas claves y necesarias para lograr los mejores aprendizajes.
- b) El juego propicia en el niño el desarrollo de actividades mentales y sociales, es decir el niño es capaz de crear por medio del juego situaciones que le permita enriquecer sus potencialidades.

c) Que los programas de educación preescolar, incorporen enfoques actualizados sobre los cambios sociales y culturales, los avances en el conocimiento acerca del desarrollo y aprendizaje infantil.

Roncancio & Sichaca (2009), en su tesis de maestría “la actividad física como juego en la educación inicial de los preescolares”, aprobada en la universidad de Antioquia-Bogotá, llega a concluir que: el juego es un factor indispensable en el proceso formativo de los niños y en la adquisición de estilos de vida saludable, ya que debido a la falta de actividad física se descubren enfermedades asociadas como retraso en el crecimiento, sobrepeso, autismos, desarrollo temprano de enfermedades circulatorias y articulares. Es así que a través de esta investigación y en algunos artículos sobre la actividad física como juego en preescolares, se encontró que algunos se enfocan en la prevención y manejo de patologías presentadas en los niños a través del juego. Además en la investigación se plantea que la escuela debe garantizar a los preescolares espacios adecuados, equipos, instrumentos, recursos y profesionales capacitados para que el niño mediante el juego logre fácilmente los objetivos del desarrollo propuesto en la actividad y esto mediante políticas claras que estén enfocadas a la promoción del juego en las diferentes actividades curriculares a desarrollar.

Erraez (2011) en su tesis de licenciatura “Estrategias lúdicas para la socialización de los niños y niñas de primer año de educación básica”, desarrollada en la Universidad técnica de Machala - Ecuador, se llega a las siguientes conclusiones:

- a) Los niños del primer año de educación básica demostraron poca socialización de acuerdo a los resultados obtenidos en la guía de observación.
- b) Las actividades lúdicas, como acciones espontaneas favorecen y orientan la socialización de los niños y niñas, como lo manifiesta Vygotsky, Froebel, Así mismo la investigación realizada, permite afirmar que el juego es uno de las actividades más relevantes para el desarrollo de la socialización con los pares.
- c) Dentro de las actividades lúdicas, las estrategias más usadas fueron las canciones y juegos grupales, los juegos de construcción (rompecabezas, armados) en ocasiones fueron utilizadas y como motivación inicial solo una parte lo utiliza.
- d) Se comprobó que los juegos tradicionales llaman mucho la atención de los niños y niñas a más de ser una herramienta valiosa, para lograr que los niños desarrollen sus habilidades socializadoras.

Rubio (2011), en su tesis de maestria, realizado en la Universidad Tangamanga de México “Estrategias para desarrollar la autonomía del alumno de preescolar por medio de la expresión artística”, arriba a las siguientes conclusiones:

- a) El desarrollo de la autonomía de los niños en edad preescolar es parte de su desarrollo integral, por lo que desde pequeño se le debe dar la oportunidad de desarrollarla brindando oportunidades como: darle seguridad, confianza, que resuelva sus problemas, tener aciertos, desaciertos, que aprenda a respetar reglas.

- b) Al analizar los resultados de las encuestas aplicadas a los padres de familia, arroja que la mayoría de los niños le falta desarrollar la autonomía y que es el adulto quien no le da libertad para hacerlo. Papá y mamá trabajan y dejan al cuidado de otra persona y cuando lo tiene al niño a su lado, solo lo consienten.
- c) Sugiere que el desarrollo de la autonomía se debe hacer a través de estrategias y en la rutina diaria. Fomentar diversidad de actividades, que lo lleven a experimentar, investigar, a crear y llegar a ser un adulto autónomo, seguro para tomar decisiones oportunas en la vida.
- d) Debe haber un cambio en la actitud del educador, emplear el método constructivista, proporcionar libertad para que pueda desarrollarse positivamente, es importante resaltar las actividades de expresión artística, trabajo en equipo, individual, la socialización, lo que es parte de la construcción del conocimiento y la construcción de la autonomía.

Dentro de los estudios relacionados a la presente investigación a nivel nacional tenemos los siguientes:

Ortecho y Quijano (2011) en su tesis de licenciatura “Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del I.E. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea, de la ciudad de Trujillo, realizado en la EAP de Educación Inicial, y arriban a las conclusiones:

- a) El programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en los niños de 4 años de la I.E. N° 207 “Alfredo Pinillos” de la ciudad de Trujillo en el año 2011, con un nivel de significancia de 5,18 según la prueba T student.

- b) Los resultados del pre test de los niños y niñas del grupo experimental y grupo control son similares, logrando un puntaje promedio de 16,4 y 15,3, respectivamente.
- c) Los niños y las niñas del grupo experimental mejoraron su desarrollo social con la diferencia de 13,1 entre el pre test y post test y según los indicadores de actitudes sociales e identidad personal y autonomía, logrando una diferencia de 4,6 en ambos. En menor proporción lograron una diferencia de 3,9 en el indicador de relaciones de convivencia democrática.
- d) Las niñas en el pre test obtuvieron 20,4 y en el post test 32 puntos, los niños en el pre test obtuvieron 13,8 y en el post test 27,9 puntos. Lo cual determina que tanto en el pre test como en el post test, las niñas lograron un mejor desarrollo social.

Camacho (2012) en su tesis de licenciatura “El juego cooperativo como motor de habilidades sociales en niños de 5 años.” Realizado en la Pontificia Universidad Católica del Perú, arriban a lo siguiente conclusiones:

- a) El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.
- b) Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión y promoción del clima adecuado en el aula.
- c) La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por

los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.

- d) Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que se han incrementado de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos cooperativos.

2.2 BASES TEÓRICO – CIENTÍFICAS

2.2.1 Conceptos actuales sobre la concepción del Niño

A través de actuales investigaciones científicas de la psicología y la pedagogía, el concepto de niño ha ido cambiando desde que se lo considera como un adulto en miniatura hasta la concepción actual en que se lo valora como una unidad biopsíquica, con características y estructuras propias y definidas, así mismo un organismo en crecimiento, dado que poco a poco se va definiendo en él, la formación de nuevas estructuras y cambios en el nivel y la eficacia de sus funciones, así como los cambios en sus dimensiones.

Cada niño comienza su vida a través de un caudal genético, es decir llega al mundo dotado de prodigiosas facultades potenciales, para percibir, moverse, relacionarse con el entorno, por lo que requieren para su desarrollo oportunidades de descubrimiento autónomo, básicamente a través del juego y del establecimiento de relaciones interpersonales basadas en el respeto, que le brinden seguridad afectiva y física.

Los niños y niñas son personas completas y competentes desde su nacimiento y en constante interacción activa con su entorno y las personas que lo rodean, mostrando un intenso potencial que debe ser apoyado y aprovechado (MED 2009). Por lo que podemos decir que los niños son sujetos de acción, mas no de reacción, son seres plenos con emociones, sentimientos, necesidades e intereses, por lo que es necesario una pedagogía de la acción, donde le niño es el centro de la acción educativa, además se necesita de un marco curricular en educación abocado a proporcionar elementos para que los educadores puedan acompañar a que estás bases puedan desarrollarse dentro del ámbito pedagógico.

Para Montessori, citada por Calero (1998) “el niño no es un adulto en miniatura, al que le falta información o aprendizaje; es un persona en desarrollo, cualitativamente diferente en afecto y pensamiento y como tal hay que tratarlo” (p.29). Es decir, el niño es un organismo completo, no un adulto pequeño y no tiene por qué comportarse ni reaccionar como un adulto.

Los niños aportan activamente al desarrollo de su propia familia y comunidad, promoviendo el crecimiento y oportunidades de desarrollo a los grupos que pertenecen. No se concibe como beneficiarios pasivos de lo que reciben, sino por el contrario, como agentes de cambio de la comunidad al promover la participación y la movilización creativa de los propios recursos en padres de familia, docentes, autoridades, líderes y otros agentes de la comunidad. (MED 2009).

2.2.2 Principios orientadores de la acción educativa del Nivel Inicial

Los niños, como sujetos de derechos y protagonistas de su desarrollo tienen, necesidades y potencialidades que se convierten en principios pedagógicos. Las necesidades de conocer lleva al niño a explorar lo real, aquello que se le presenta, se le expone y se le opone. El conocer tiene una direccionalidad, una finalidad, que es la transformación de la sociedad, de la situación de la persona en función de sus necesidades.

Según el DCN (2009) los principios pedagógicos de desarrollo de niño son 7 y deben ser tomados en cuenta no solo por los educadores sino por sociedad en su conjunto (p. 63-64).

1. Principio de un buen estado de salud

Todo niño debe gozar de un buen estado de salud física y mental. El cuidado de la salud en los primeros años de vida, supone la atención a un desarrollo físico y mental armónico con su entorno social que le proporcione bienestar. Todo niño desde el momento de su nacimiento debe tener un control periódico y oportuno de su salud, aplicación de vacunas para prevenir enfermedades, calendario de desarrollo a partir de las señales de crecimiento y maduración. Un niño saludable es quien goza de una adecuada nutrición, higiene y buen trato.

2. Principio de respeto

Todo niño merece ser aceptado y valorado en su forma de ser y estar en el mundo. Cada niño es una persona única con su propio ritmo, estilo, momento y procesos madurativos para aprender y desarrollarse. Respetar al niño es saber identificar sus características, ritmo y estilo

de aprender. El docente debe saber elegir acciones educativas oportunas sin apresurarlos ni presionarlos.

3. Principio de seguridad

Todo niño tiene derecho a que se le brinde seguridad física y afectiva. Tanto en el hogar como en otros espacios educativos es necesario limitar el número de personas que lo atienden directamente y asegurar la continuidad de su presencia. Se requiere compromiso con una relación cálida y respetuosa que, de forma inteligente, reconozca e interprete sus necesidades. El momento de la atención y cuidados es privilegiado para establecer una relación afectiva a través de actitudes que favorecen las condiciones necesarias para un buen desarrollo. La necesidad de estabilidad en los niños menores de 5 años, requiere de un espacio que le sea familiar. Así mismo de un espacio físico amplio y seguro donde se desplace en forma libre y autónoma.

4. Principio de comunicación

Los niños tiene necesidad de expresar, escuchar y ser escuchados, por lo que los adultos deben desarrollar una pedagogía de la expresión y la comunicación, que fortalezca la identidad personal, cultural y la capacidad creadora a partir de la apertura al otro en la interacción comunicativa: dar, recibir, ser recibido, escuchar, ser escuchado, transformar, ser transformado.

5. Principio de autonomía

Todo niño debe actuar a partir de su propia iniciativa, de acuerdo a sus posibilidades. Los niños, si se les permite son capaces de hacer cada vez más cosas y por tanto valerse por sí mismos. Son capaces de

agenciarse para resolver pequeñas tareas y asumir responsabilidades con seriedad y entusiasmo como el cuidado de uno mismo, alimentarse, ir al baño, entre otros. El adulto debe favorecer su autonomía sin interferir en las iniciativas de los niños, salvo cuando éstas representen un peligro.

6. Principio de movimiento

Todo niño necesita libertad de movimiento para desplazarse, expresar emociones, aprender a pensar y construir su pensamiento. El movimiento es fundamental durante los primeros años de vida, especialmente porque está relacionado al desarrollo de sus afectos, a la confianza en sus propias capacidades y a la eficacia de sus acciones. La libertad de movimiento es para el niño, la posibilidad, desde que nace, de interrelacionarse con su entorno para descubrir y experimentar con todo su cuerpo sus propias posturas y acciones motrices. A través del movimiento su cuerpo experimenta sensaciones con las que aprende a regular sus impulsos. A partir del desarrollo motor se sientan las bases de su desarrollo intelectual.

7. Principio de juego libre

Todo niño, al jugar, aprende. Por su naturaleza eminentemente activa, los niños necesitan el juego para construir su propia subjetividad e identidad. A temprana edad, el juego es particularmente corporal y sensorio motor, lo que permite el desarrollo de la motricidad, estructuración de su esquema corporal y del espacio, así como el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad.

El juego es vehículo de expresión, elaboración y simbolización de deseos y temores. En los primeros años, el juego debe ser libre, espontáneo, creado por el niño y a iniciativa de él. El niño puede y sabe jugar con sus propios recursos, sin embargo necesita de un adulto que lo acompañe y prepare las condiciones materiales y emocionales para que pueda desplegar su impulso lúdico en diferentes acciones motrices.

Los niños, al jugar, aprenden; es decir, cuando un niño actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás, se está desarrollando y en definitiva, transforma el mundo que lo rodea.

2.2.3 Los Programas No Escolarizados de Educación Inicial

Los programas No Escolarizados de Educación Inicial (PRONOEI) constituyen una experiencia eminentemente peruana y por más de 40 años han cimentado y fortalecido buenas prácticas educativas, promoviendo desarrollo integral de los niños menores de 6 años en muchas comunidades del Perú.

En la década de los 70 el Ministerio de Educación se inspira en esta importante experiencia e incorpora al sistema educativo los primeros Programas No Escolarizados de Educación Inicial (PRONOEI), los cuales comienzan a funcionar en el departamento de Puno, incorporando a voluntarios de la comunidad. Al inicio surgieron como programas de apoyo alimentario y con actividades recreativas, pero luego se agregó el complemento educativo y el estado lo asumió como una forma de atención para incorporar a los niños de las zonas marginales y rurales del sistema educativo (MED 2005).

Dentro de los desafíos pedagógicos, se basa en una metodología flexible, activa, en concordancia con sus necesidades y características sociales y culturales de los niños potenciando su desarrollo integral y armónico en un ambiente de experiencias afectivas, sociales y culturales de su entorno. Así mismo las acciones educativas promueven la participación activa y responsable de los padres, madres de familia y comunidad. Se promueve un trabajo basado en la promoción de acciones intersectoriales e interdisciplinarias con gobiernos locales, instituciones públicas y privadas sin fines de lucro, favoreciendo así el desarrollo armónico de los niños y la protección de sus derechos.

En el departamento de Cajamarca, los Programas No Escolarizados, son creados con la Resolución Departamental 0431, en el año 1984, extendiéndose la atención educativa en las provincias, y sosteniéndose en un compromiso compartido y responsable de los padres de familia, de las comunidades, el apoyo de aliados, Promotoras y Coordinadoras.

Actualmente en la provincia de San Miguel, el Ministerio de Educación a través de los PRONOEI atiende a más de 650 niños, ubicados de 74 comunidades, a los que se suman los de gestión Municipal. El interés de las comunidades por promover la equidad desarrollo humano y social desde tempranas edades, es latente por lo que merece reflexionar y aunar esfuerzos para que la educación alcance los niños, promoviendo aprendizajes, que servirán a lo largo de la vida.

2.2.4 Actividad Lúdica

Diversos autores coinciden que hablar de actividad lúdica, es hablar del mismo juego, así como manifiestan que actividad lúdica o juego es la

actividad humana muy importante para el desarrollo integral del niño. Es una actividad placentera, de gozo y satisfacción. Es una actividad que brinda múltiples posibilidades de aprendizaje donde el niño aprende a pensar y actuar.

Decroly (1983) en cuanto al juego expresa “Parece que el juego estuviera en la entraña misma del hombre y le impulsara en los albores de la humanidad y desde los primeros momentos de su vida” (p.10-12). Es decir el juego está presente desde el primer momento de su nacimiento, es la expresión más elevada del desarrollo del niño, además menciona que: “El animal también juega, pero su juego no tiene la misma categoría que tiene el juego del niño”. Quizá en las primeras fases del juego motriz del hombre, se hallaron indicios, que lejanamente pudieran recordar el juego del animal, como: el gato que juega a atrapar una pelota, pero es tan lejano este juego que no se parece ni en los movimientos, ni en el modo, ni en la esencia al juego del niño. El juego en el niño tiende en todo momento a la simbolización y abstracción a lo que no llega un animal. El juego es el camino para las potencialidades futuras, físicas, intelectuales, es una gimnasia del espíritu.

Decroly (1983) “La actividad lúdica es el libro que proporciona la vida, donde el niño pequeño aprende todo lo que necesita para desarrollarse, y bastaría con seguir su curso vital, para que el desarrollo fuera perfecto”. (p.11), por lo que es importante que los docentes como conocedores del valor de la actividad lúdica para el espíritu infantil, debemos promover variadas actividades de juegos y juguetes,

favoreciendo así, la asimilación eficaz de su conocimientos y el desarrollo psicosocial.

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, y el niño el objeto del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica, ya no solo como un componente natural de la vida de los niños, sino como un elemento del que se puede valer la pedagogía, para usarlo en beneficio de su formación (Calero, 1998). Siendo así el juego, no solo ayuda al docente para motivar, mantener la atención y enseñar de manera activa y dinámica, sino constituye uno de los vehículos más poderosos que tienen los niños para probar y aprender nuevas habilidades, conceptos y experiencias. El juego ayudará a niños a enfrentarse con las etapas más complejas que toca vivir en el aspecto educativo y la vida diaria. Mientras juegan resuelven problemas de índole social, emocional, intelectual de manera creativa. Los niños a través de juego encuentran nuevas soluciones a ideas y experimentan el sentido de poder que surge de tener el control y de imaginar cosas por si solos (algo que los niños suelen no lograr en la vida real). Es frecuente que los niños al jugar, se enfrenten con dificultades por lo que el docente y los padres deberán ayudar a resolverlos, permitiendo que los niños se involucren descubriendo y experimentando, llegando así a acuerdos, a negociar y a compartir.

Es importante resaltar que lo lúdico como aporte a la educación no es nuevo; los antiguos romanos llamaban a las escuelas de primeras letras, “*ludus*”, y era un “*magister ludi*”, el maestro que se encargaba de alfabetizarlos, haciéndolos jugar a los niños con letras construidas con

marfil o madera. Es así que a través de los siglos lo lúdico llega a ser considerado por la teoría pedagógica, como parte del proceso educativo, como una fuente más poderosa e inagotable de aprendizaje para el niño, forjando de esta manera una educación práctica, útil, realista y científica que permita la verdadera preparación del pequeño para la vida.

El juego es la piedra angular de toda actividad del niño. Es la forma que tiene el niño para expresar todo su mundo interno y a la vez ir formando procesos internos propios que van a ser construidos para el desarrollo de su conocimiento y aprendizaje. Es la base para lo intelectual como para lo afectivo. Sin el juego el niño lo único que hace es repetir mecánicamente contenidos. (MED, 2009).

El juego es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo. Por lo Bautista (2001) expresa:

“En el juego el niño expresa su personalidad integral, pero no solo es una oportunidad de autoexpresión para él, también es una actividad significativa de las posibilidades de desarrollo, de exploración y experimentación con las sensaciones, con los movimientos, con las relaciones, a través de las cuales el niño descubre y se redescubre a sí mismo. Es además un proceso de descubrimiento de la realidad, a través del cual va formando y reestructura sus conceptos sobre el mundo” (p.18).

En la Educación Inicial se establece la necesidad de emplear el juego como una herramienta lúdica de aprendizaje, ya que el mismo proporciona al niño y la niña la oportunidad de construir su propio concepto mediante el proceso de asimilación y acomodación, es necesario utilizar el juego, los juguetes, la actividad lúdica y la ludoteca,

como elementos básicos en el proceso educativo formal. A este respecto, Dávila (2003), expresa que:

“Todo niño tiene derecho a dominar aquellos conocimientos y destrezas que probablemente utilizará en la vida; tiene derecho a vivir naturalmente felizmente y plenamente; el progreso humano depende del desarrollo de cada uno y su plena capacidad; el bienestar de la sociedad humana requiere del desenvolvimiento de una fuerte conciencia social en cada individuo” (p.18).

La actividad lúdica es una excelente ocasión de aprendizaje y comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo, estableciéndose que el mismo se adquiere a través de las experiencias, igualmente a través de la actividad lúdica se puede ofrecer al niño y a la niña la oportunidad de valorar y enriquecer las experiencias de su vida, concretar su voluntad e inteligencia. El juego además de ser un proceso dinámico tiene un poder socializante, pues ayuda al niño a salir de sí mismo, a someterse voluntariamente a una disciplina, a experimentar el goce del éxito, a respetar las reglas que hacen posible su convivencia pacífica, a compartir y cuidar sus entorno.

2.2.5 Teorías psicológicas sobre el juego

1) Teoría del desarrollo cognitivo

Piaget, concibe al niño como un pequeño científico que construye su conocimiento del mundo por sí mismo y desde dentro a través de las estructuras internas que procesa en su mente, las capacidades sensoriales y motrices. El niño aprende lo que hace, la experiencia, y

la manipulación de los objetos le permite abstraer sus propiedades, cualidades y características.

El desarrollo psicológico es entendido como una construcción continua comparable a la edificación de un gran edificio, donde cada adjunción es más sólida, de forma que el equilibrio es más estable. Así también el desarrollo integra dos procesos: crecimiento y maduración de las funciones del organismo o sea de la capacidad de actuar frente al medio. El desarrollo es un proceso continuo donde el niño pasa a un nivel superior tan pronto como este programado social, biológico y psicológicamente. (Piaget, citado por Calero 1998).

Según su enfoque, el niño construye su pensamiento a partir de las interacciones sobre el medio y las interacciones con los objetos. Plantea un modelo evolutivo que va desde la etapa sensorio motor hasta la llamada operatoria formal, por lo que el rol del educador es ayudar al niño a construir estas etapas, las cuales se logra a través de las asimilaciones y acomodaciones de lo nuevo.

Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica y manifiesta que las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

Piaget (citado por Calero 1998) sostiene que “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas” (p.48). Es decir las situaciones de juego y experiencias

directas contribuyen a que el niño adquiera mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los futuros aprendizajes.

Piaget, establece una clasificación del juego y se basa en 4 categorías: Motor, correspondiente al periodo sensorio motor de 0 a 2 años; simbólico, correspondiente al periodo pre operacional de 2 a 7 años; de reglas al periodo operativo de 7 a 12 años y de construcción, comprenden tanto al periodo pre operacional, operativo como al formal. (Piaget citado por García et al. 1989).

a) Juego motor

Están asociados a la experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que estas puedan generar en el niño.

Los pequeños antes de hablar se relacionan con el entorno: cosas, personas que tienen delante, golpean un objeto, lo tiran para que se lo volvamos a dar, solicitan con gestos armar torres, que pueden derribar.

b) Juego simbólico

Es un juego de simulación donde se reconoce el mundo real, versus el mundo irreal. Una aportación de este tipo de juegos es descubrir que los objetos no sirven solo para aquello que fueron hechos sino, que pueda utilizarse para otras actividades más interesantes como: un simple palo de madera se transforma en caballo, en espada, en puerta. También se le conoce como juego dramático. El niño pretende representar un rol real o imaginario como padre, madre, bombero, maestro, usando su propio ser como juguete.

El nivel educativo de los niños de preescolar, se encuentra ubicado en este periodo, donde resalta el juego simbólico. El niño y la niña reproducen escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Muchos medios y materiales son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. Los niños ejercitan los papeles sociales de las actividades que les rodean.

c) Juego de reglas

Es el juego que consiste en seguir reglas, como el medio de convivencia y socialización. Si en el juego simbólico cada jugador podía inventar nuevos personajes, aquí de acuerdo a las reglas se sabe de antemano que hacer y son obligaciones aceptadas voluntariamente, por lo que la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

A través de estos juegos, los niños desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar su agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia; obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo. Al respecto Vygotsky refiriendo a este tipo de juego manifiesta que a través de este, se desarrollan reglas sociales y que son muy importantes en la vida diaria, porque regulan las conductas, los impulsos. Actúan como un autocontrol y autorregulación.

d) Juegos de construcción

Estos juegos plantean problemas, cuya solución involucra una diversidad de factores como motores, intelectuales y afectivos. Este es

un tipo de juego, que posibilita los hábitos de orden, ayuda a mantener la actividad, da mejor manejo de formas, colores, texturas.

Los juegos de construcción es muy importante en el desarrollo del niño, porque le permite estimular y movilizar el pensamiento, le da el placer de hacer cosas, de imaginarlas en formas distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás descubriendo en la cooperación, el fundamento mismo de la vida social. (Vygotsky, citado por Tenutto et al. 2007).

Es un juego donde prima la exploración y la búsqueda por dominar las posibilidades combinatorias que tienen los objetos. Así los bloques se superponen, se arman torres para luego derribarlas, se domina un terreno alineando un bloque junto a otro y cubriendo largas y amplias extensiones. (MED de la Nación).

Las situaciones de juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que los rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros, por lo que cuanto más sentidos ponga en los juegos el niño, más ricos serán los aprendizajes. (Calero 1998).

2) Teoría sociocultural

Vygotsky (1885-1934) Concibe que el proceso de aprendizaje se da en el niño a través en interacción con el entorno sociocultural, es decir en la cultura y en relación con las personas de su entorno y es aquí donde se adquieren las funciones superiores del ser humano:

memoria, atención voluntaria, el lenguaje escrito, el razonamiento y solución de problemas.

Según su teoría, el niño y la niña se van apropiando de las manifestaciones culturales, que tiene un significado en la actividad colectiva, es así como los procesos psicológicos superiores se desarrollan en los niños a través de la enculturación de las prácticas sociales, de los signos y herramientas y a través de la educación en todas sus formas.

Vygotsky, (citado por Tenutto et al. 2007) afirma que: “el juego es un poderoso creador de esta ZDP”. (p.312), es decir, el juego como una de las actividades que tiene el niño para participar en la cultura y a la vez es una actividad regulada por la propia cultura. El niño ensaya en los escenarios lúdicos comportamientos y situaciones para los que no están preparados en la vida real, pero que poseen cierto carácter anticipatorio y preparatorio.

La situación de juego puede considerarse como una generadora potencial de desarrollo, en la medida que le implique al niño grados mayores de conciencia de las reglas de conducta y los comportamientos previsibles y verosímiles dentro del escenario construido.

El juego actúa como una poderosa zona de desarrollo potencial, por lo que es importante propiciar el juego en el aula y fuera de ella, involucrar en el juego a los niños, promotoras, docente, padres de familia y comunidad educativa, además es necesario diseñar

estrategias interactivas que promuevan la zona de desarrollo próximo: promoviendo un desempeño asistido, que incluya la ayuda e interacción de otras personas, compañeros de su edad, adultos, donde el niño aprende imitando, siguiendo instrucciones y colaborando con ellos. Así también esta interacción puede consistir en guiar al niño a través de pistas y claves, replantear preguntas, indicaciones, actividades individuales o grupales, favoreciendo así el desarrollo de sus habilidades mentales y sociales.

3) Teoría del aprendizaje por descubrimiento

Bruner (citado por Tenutto et al. 2007) señala que: “aprendizaje implica el procesamiento activo de la información y que cada persona lo realiza a su manera. Por otra parte es más importante la profundidad del conocimiento que la amplitud” (p.656). Es decir que en el aprendizaje por descubrimiento el educando se avoque al interés por conocer y que lo importante no está en que los alumnos aprendan muchas cosas, sino que lo que aprendan sea en profundidad, activando su capacidad de pensar.

La mediación es otro aspecto que considera Bruner en el proceso de aprendizaje, es decir que sin esta actividad, la mente no se desarrolla en forma adecuada, así mismo para este desarrollo, alude al proceso de cooperación entre el experto y el que aprende. Ambos en el marco de las operaciones conjuntas, tratan de realizar una actividad y así paulatinamente el experto va retirando su ayuda en la medida que el niño pueda ir realizando por su propia cuenta. Noción que va a

ilustrar el concepto Vigotskiano de ZDP y que propone el juego como ZDP.

El juego para Bruner es la actividad de vital importancia para el desarrollo psicológico, la socialización y el vehículo para estructurar su enseñanza. Con el juego el niño se interioriza en el mundo exterior y se apropia de él, lo transforma ayudándolo en su desarrollo personal y proporciona placer, alcanzando objetivos sin que le genere frustraciones, por lo que al respecto (Tenuto et al. 2007). “solo concentrándose en el juego el niño establece metas en función de sus posibilidades, sin verse presionado por la necesidad de alcanzar objetivos que le producirá frustraciones” (p. 337).

Es importante también resaltar que según los sistemas de pensamiento que propone Bruner, en esta investigación, nos centraremos en el modelo enactivo e icónico, lo que coincide con el estadio pre operacional en donde los niños aprenden haciendo, manipulando objetos, imitando y actuando y los docentes podemos inducir a usar estos modelos para lograr aprendizajes por descubrimiento.

4) Teoría del aprendizaje significativo

Ausubel (citado por Tenuto et al. 2007) “se entiende por aprendizaje significativo cuando se relaciona de manera esencial, nueva información con lo que el alumno ya sabe” (p.625), es decir que el estudiante puede incorporar nueva información en sus estructuras internas de conocimiento que ya posee, lo que se denomina asimilación.

Hablar de aprendizaje significativo equivale ante todo a poner de relieve el proceso de construcción de significado como elemento central del proceso de enseñanza aprendizaje. El alumno aprende un contenido cualquiera, un concepto, una explicación de un fenómeno físico o social, un procedimiento para resolver un tipo de problemas, un valor como respetar, cuando es capaz de atribuirle significado, es decir, que establezca relaciones sustantivas, no arbitrarias entre lo que aprende y lo que ya conocen o dicho en otras palabras, componen significados integrando o asimilando el nuevo material de aprendizaje con esquemas que poseen para comprensión de la realidad (Del Prado, 2009).

El aprendizaje significativo implica estimular las estructuras cognitivas a través de experiencias significativas que generen conflictos cognitivos, que propicien el desarrollo de procesos mentales como: discriminación, comparación, experimentación, exploración, etc. y que en el nivel inicial lo podemos estimular jugando.

Ausubel, sugiere que como docentes no debemos esperar que surja la curiosidad del niño o el interés, por lo que plantea que se le debe presentar materiales significativos, que atraigan el interés y al respecto afirma que el aprendizaje significativo en sí mismo, es ya fuente de motivación. Necesitamos detenernos y pensar en cómo incorporar los conocimientos teniendo en cuenta su experiencia de vida de los niños y como enseñamos en clase, con que material didáctico acompañamos ese aprendizaje, muchas veces no nos

detenemos a preguntar a los niños que idea tiene de algo, para poderlo relacionar con los temas. No se les da la oportunidad en clase para que construyan ese aprendizaje y no solo sea dado como un tema del diseño curricular y pasamos a otro tema, el aprendizaje significativo debe dar realmente posibilidades de desarrollar habilidades que lo llevará al alumno a aprender.

2.2.6 Otros aportes sobre el juego y su clasificación

Aucouturier, a partir de su experiencia con niños de diferentes edades, con y sin dificultades llega a comprender el desarrollo y la maduración de los niños desde una perspectiva dialéctica, dinámica e integral y manifiesta que se debe concebir al niño como un ser que está madurando y reconocer las necesidades propias de su edad. Se debe privilegiar el desarrollo armónico del niño a través del placer del movimiento y del juego, la comunicación, la expresión, la creación, la acción, la investigación y el descubrimiento (MED 2009).

Gracias al movimiento, el niño existe como persona única y en formación. A través de movimiento, el niño vive el placer de la acción compartida con los otros niños: salta, hace equilibrio, se cae, construye, destruye, esto es ya compartir emociones profundas, es ya intercambiar con sus compañeros de juego, participar de sus iniciativas, es también aceptar el punto de vista del otro, sus proyectos sus deseos. Así progresivamente, gracias al placer compartido, el niño se volverá más atento al otro, podrá recibir y dar y estará en condiciones, entonces de aceptar otro punto de vista que no sea el suyo y de estar cada vez menos

centrado en sí mismo y se socializará, a la vez alcanzará su desarrollo intelectual y una buena integración escolar. (Aucouturier 1994).

Este enfoque plantea que, la estrategia del niño para superar una serie de ansiedades propias de su edad y reasegurarse es el juego, por lo que los niños llevan a la práctica diversos juegos como: Juegos de placer sensorio motor (rotaciones, giros, saltos, caídas, balanceos, estiramientos, trepados, equilibrios y desequilibrios). Juegos de presencia y ausencia. Juegos de persecución (atrapar y ser atrapado). Juegos de omnipotencia (ser poderoso o superhéroe). Juegos de identificación con el yo ideal (jugar a ser rey y princesa). Juegos de reglas, juegos de construcción.

Queyrat, citado por Calero (1998) distingue de acuerdo a la función educativa, los siguientes juegos. (p. 59).

- a) Los juegos motores. Juegos que tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc.
- b) Juegos propios para la educación de los sentidos. Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc.
- c) Juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia. Ejemplo los rompecabezas.
- d) Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (afectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales o altruistas. La elección de estos juegos toca al hogar y a la Institución Educativa, con el fin de evitar

la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.

- e) Juegos artísticos. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y actitudes. Estos pueden ser pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, pictóricos y dramáticos.

Según Arnold Gesell, citado por Calero (1998), luego de hacer un estudio profundo a los rasgos de la conducta del niño, clasificó y determinó ciertos juegos según su edad. (p.73). Considerando para los niños de 5 años los siguientes: Juegos de desinhibición, juegos de libre expresión, juegos de discriminación visual, juegos de memoria visual, juegos de coordinación viso motriz, juegos de discriminación auditiva, juegos de coordinación audio-motriz, juegos de silencio, juegos para el control de emociones, juegos de destreza, juegos para desarrollar la imaginación, juegos para desarrollar conocimiento y memoria, juegos de ingenio y juegos psicomotrices.

2.2.7 Organización de espacios para promover la actividad autónoma, jugando

Una de las actividades fundamentales en el nivel inicial, es organizar el aula en sectores de juego, constituyendo así una fuente de riqueza, de propuestas, y alternativas basadas en el respeto por la diversidad de intereses de los niños pequeños, además es una actividad creadora en la cual se conjugan el placer, la enseñanza y el aprendizaje.

Para promover la autonomía del niño es importante brindar un ambiente seguro, estimulante y un clima afectivo, en donde los niños se

sientan seguros, no solo en el aspecto afectivo, sino también en cuanto a la organización espacial, por lo que es necesario delimitar los espacios de juego en el aula.

Según las Rutas de Aprendizaje (2013) “el juego es un momento en el aula, donde se aúna lo placentero del juego, con el esfuerzo del trabajo, por lo que propone organizar los sectores de juego, con los materiales al alcance de los niños” (p.29). Los sectores que sugiere de juego son:

- a) Sector juegos tranquilos. Son juegos que apoyan el desarrollo del pensamiento lógico, la capacidad de análisis, síntesis, asociación, resolución de problemas, el desarrollo de comunicación, cooperación, y de acuerdo al juego que se elija. Algunos de estos juegos tienen reglas y aprenderá a seguirlas, aspecto que es importante para la comprensión.
- b) Sector de construcción. Son juegos que facilitan la construcción creativa, el desarrollo de la coordinación motora fina y la capacidad de organización en el espacio. Su implementación lo constituyen material estructurado y no estructurado.
- c) Sector de música. La música no es sólo expresión artística, es un elemento esencial para lograr el equilibrio afectivo, sensorial, intelectual y motriz. En este sector el niño podrá desarrollar su sensibilidad, memoria, atención, concentración, coordinación, expresión corporal, motricidad gruesa y fina, además de permitir un espacio de relajación y tranquilidad según la melodía.
- d) Sector de pintura. Sector orientado al desarrollo de la creatividad y expresión del niño, permitiéndole representar crear y comprender su

mundo interior y el que lo rodea, las interacciones que se dan entre las personas significativas, los roles y significancia para la vida.

- e) Sector de hogar. Juegos que apoyan el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje. A través de ellos los niños representan roles de su hogar como: padres, madres, hijos, reproducen conversaciones y conflictos vividos en la familia.
- f) Sector biblioteca. Este sector aula en el desarrollo de las habilidades comunicativas, el amor por el hábito de la lectura, así como crear y producir textos de su entorno.
- g) Sector dramatización. Desarrolla la función simbólica, Aquí los asumen diferentes roles, dramatizan, se convierten en pequeños actores. Al actuar ponen en marcha sus habilidades lingüísticas y refuerza la autoestima, su autonomía, sus habilidades sociales con los otros niños (interacción, negociación, resolución de conflictos), todo lo cual es importante para el desarrollo socioemocional.
- h) Sector de aseo. Permite que los niños desarrollar hábitos de aseo, orden, higiene, a la vez los practiquen asumiendo los hábitos con autonomía.

2.2.8 La autonomía en el niño

La autonomía es la capacidad de pensar y actuar por si mismos con sentido crítico, teniendo en cuenta el punto de vista de los demás, así mismo es la capacidad de construir los propios esquemas de decisión, discernir entre lo bueno y lo malo, asumir normas, responsabilidades, por decisión propia.

La autonomía significa gobernarse a sí mismo, es lo contrario a la heteronomía que significa gobernado por los demás. La autonomía aparece con reciprocidad, cuando el respeto es mutuo, es suficientemente fuerte para hacer que el individuo sienta el deseo de tratar a los demás como el desearía ser tratado. La autonomía moral aparece cuando la mente considera necesario un ideal que es independiente de cualquier expresión externa. Por lo tanto, no puede haber necesidad moral fuera de nuestras relaciones con los demás (Piaget, citado por Rubio 2011).

Según las Rutas de Aprendizaje (2013) se define a la autonomía como la capacidad que muestra el niño al tomar decisiones cotidianas como: que jugar, con que jugar, cuanto comer, etc., y al realizar actividades con iniciativa, independencia y seguridad, según sus propias posibilidades.

Además, en las Rutas de aprendizaje, se concibe que el desarrollo de la autonomía es progresivo y se afianza en el fortalecimiento de las capacidades para comunicarse mediante el lenguaje oral, la participación, la toma de decisiones, la resolución de conflictos de manera constructiva o actuar considerando el interés de los demás.

Es decir que los niños son capaces de desenvolverse en forma autónoma y la edad decisiva para lograrlo es el pre escolar, pero lo harán, si es que les damos la oportunidad de lograrlo. Es en la educación inicial que se coloca a la autonomía, como un principio relevante que debe desarrollar el niño y a partir de las características que presenta, como son las etapas del juego según Piaget, por las que tiene que pasar el niño. En el pre escolar el pensamiento del niño es concreto, dinámico y simbólico y si lo promovemos el niño desarrollará múltiples

aprendizajes, como su desenvolvimiento autónomo. etc.(La investigadora).

El niño necesita la oportunidad de tomar sus propias decisiones personales y comportarse de acuerdo a criterios sin irrespetar a los demás. La autonomía no es libertad ilimitada, ni sinónimo de rebeldía, tomando en cuenta que el niño se encuentra en una edad comprendida desde los 2 a 6 años de edad. La autonomía es la posibilidad que tiene el niño de satisfacer por iniciativa sus propias necesidades básicas y de tomar sus propias decisiones dentro de un contexto de relación de confianza y respeto mutuo (Reyes, 2007).

Por lo que en busca del desarrollo autónomo, considero relevante esta investigación, porque permitió a los niños de PRONOEI y con diversas carencias, fortalecer su autonomía, a la vez su desarrollo armónico, participando activamente en el juego, una actividad rectora de todo aprendizaje y principio fundamental de la educación peruana. Si los niños jugando exploran, se comunican, proyectan, expresan su creatividad, se están desarrollando en definitiva, transforman el mundo que los rodea: en esto consiste el aprendizaje.(La investigadora).

2.2.9 Teorías psicológicas sobre la autonomía

1) Teoría de la doctora Pikler

Emile Pikler (1092-1984) importante pediatra húngara, quien dirigió el instituto metodológico de la educación y cuidados de la primera infancia de Budapest, conocido como instituto Lóczy, hoy llamado instituto Pikler, crea un sistema educativo basado en el respeto al niño, en el que el adulto adopta una actitud no

intervencionista, que favorece el desarrollo. En este particular la Dra. Pikler, citada por el MED dice “El niño desde que nace tiene una fuerza interior llamado impulso epistémico, que lo moviliza a conocer y explorar” (pág., 41), es decir que los niños desde que nacen tienen un deseo imperioso de conocer y explorar así mismos, al otro, a los objetos y al espacio en el que se encuentran, por lo que respecto al tema Tardos, en la revista infancia con respecto a los estudios de Pikler, reafirma que: El niño desde que nace es capaz de aprender de forma autónoma, es capaz de realizar acciones competentes utilizando el repertorio de comportamientos de que dispone en un determinado nivel de desarrollo, tanto en lo referente al dominio de su motricidad como la capacidad de recoger las experiencias activas relativas al medio que lo rodea y desarrollar el conocimiento de sí mismo.

Los niños se mueven y se desarrollan regidos por su propia iniciativa. Durante sus actividades dirigidas bajo su propia responsabilidad, el niño aprende a observar a utilizar su cuerpo, a prever el resultado de su acción, aprende a sentir los límites de sus posibilidades, a modificar su movimiento, sus actos: aprende a aprender. Por otro lado no se les debe prohibir la realización de algún movimiento: si un niño que camina quiere rectar y rodar, no hay nada malo en eso, además manifiesta que no se debe ayudar al niño a realizar movimientos cuando no está listo para realizarlos por sí mismo.

A través de su descubrimiento y el ejercicio de diversas posturas, percibe todas las partes activas de su cuerpo y su propia capacidad

para hacerlas funcionar en el momento más adecuado con una permanente autorregulación, así mismo estos aprendizajes motores están en función de su maduración neurológica y sus capacidades de integración psíquica (Chokler, 1998).

Los niños al ingresar al preescolar comienzan a ampliar su marco social, se integran a la vida social, se integran a la vida grupal, estableciendo nuevos vínculos con otros niños y adultos, proceso que implica renunciar a ciertos aspectos como el vínculo familiar para ser miembro de un grupo que lo someterá a nuevos aprendizajes. Debe aprender a compartir afectos, tendrá que escuchar a los demás, compartir espacios y elementos de juego, aprendiendo así a respetar, a ser solidario, ejercer control sobre sus acciones, asumir responsabilidades, y lo hará de forma continua. Es a esta edad que inician la conquista de la autonomía y requiere de un relación profunda de confianza y seguridad, con la que muestran cuantas cosas son capaces de hacer por sí mismos, en tanto que el lenguaje verbal comienza a ser un medio de la comunicación importante para expresar sus inquietudes y pedir ayuda o colaboración. Por lo que nuestro propósito consiste en lograr que los niños adquieran paulatinamente autonomía y seguridad tanto en el manejo personal como social.

2) Teoría de María Montessori Stoppani

Montessori, demostró un único interés por la infancia, ante lo cual manifiesta que la educación de los pequeños es pues la cuestión más importante para el porvenir de la humanidad. Durante su experiencia

de trabajo con los niños, pone énfasis en los principios de actividad, libertad e individualidad, la correcta ambientación e implementación del aula y la libre concentración en el trabajo colectivo.

Montessori, concibe al niño como un ser que necesita desarrollar la libertad, el orden y la estructura y debe aprender a trabajar independientemente o en grupo. Debido a que desde su corta edad se motiva a los niños a tomar decisiones, estos pueden resolver problemas, escoge alternativas apropiadas y manejar bien su tiempo. Ellos son incentivados a intercambiar ideas y discutir su trabajo, lo que los llevara al desarrollo de su autonomía. (MED, 2009).

Según su método de trabajo y que propone Montessori, el educador debe intervenir en el proceso educativo como un guía, es decir como un facilitador del aprendizaje. Son los propios alumnos los que a través del juego, construyen sus conocimientos, además resaltó la importancia que los padres deben dar al proceso educativo. Propone crear ambientes amplios agradables para el aprendizaje, donde los niños puedan moverse sin dificultad, así mismos implementados con materiales como cubos, cajas de colores, etc., que contribuyan a estimular el cerebro y la capacidad de comunicación infantil.

Montessori, sugiere que dentro del trabajo educativo, no se separe a los niños por edades, estando juntos los más grandes sirve de guías a los más pequeños. Según ella, el espíritu absorbe elementos útiles indispensables y acumula experiencias, internaliza valores y se encaja en la comunidad de los hombres. (Saavedra 1999).

3) Teoría psicosocial de Erickson

Erickson, el pionero del mundo del niño establece ocho etapas en el desarrollo psicosocial del niño por, lo que nos centraremos en las primeras que sustentan la investigación de este estudio.

Confianza versus desconfianza

Es la etapa que se extiende a través del primer año de vida y que el grado de confianza que el niño llega a tener del mundo, en otros y en sí mismo, depende de la calidad del cuidado que recibe en esta edad, por lo que el niño debe formar una relación amorosa de confianza con quien lo atiende. Por otro lado cuando el cuidado es inconsciente el niño desarrolla una actitud de miedo, desconfianza hacia el mundo y las personas, actitud que lo acompañara a través de las etapas sucesivas de su desarrollo. (Erikson, citado por Tenutto 2007).

Desde el nacimiento hasta el primer año de vida los niños empiezan a desarrollar la confianza en los demás basándose en la consistencia de sus cuidadores (generalmente sus padres). Si la confianza se desarrolla con éxito el niño gana seguridad y confianza en el mundo y a su alrededor y es capaz de sentirse seguro incluso cuando está amenazado.

Autonomía versus duda y vergüenza

La autonomía en el niño empieza a desarrollarse durante el segundo y tercer año de vida y es precisamente cuando el niño inicia su proceso de escolarización en el nivel inicial, trayendo consigo experiencias y conocimientos que los adquiere en su entorno. En tanto que si los padres y docentes favorecen estas actividades los niños

comienza a desarrollar un sentido de independencia o autonomía, aprenden a controlar sus impulsos y a sentir orgullo de sus actuaciones, así también su sentido de autocontrol y adecuación. La sobreprotección y la restricción de lo que puede hacer el niño, el ridiculizar sus intentos pueden hacer que el niño llegue a dudar de sus capacidades reales. (Erickson, citado por García et al. 1989).

Iniciativa versus culpa

A la edad de 4 y 5 años, etapa preescolar, el niño aprende a sentirse libre para asumir responsabilidades, planificar y realizar acciones considerarse capaz de ejecutar actividades independientes. El niño ya domina sus movimientos corporales el lenguaje y las fantasías, por lo que es importante iniciarlos en los juegos, darles oportunidad da hacer preguntas, actividades, involucrarlos en proyectos, para fortalecer así su iniciativa. (Erikson, citado por García et al. 1989).

Por lo que es importante como maestros y padres familia apoyar y animar al niño en el desarrollo de su independencia para que adquieran seguridad y confianza respecto de su propia capacidad de sobrevivir en el mundo, démosle la oportunidad a los niños para desarrollan la capacidad de iniciativa para dirigir a otras personas y tomar decisiones.

Por otra parte, el constructivismo como un medio decisivo para la propuesta (desarrollo de la autonomía) tiene como postulado principal que el individuo participe activamente en la construcción del

conocimiento que sean capaces de transformar, crear y no solo el repetir lo que ya está establecido.

4) Teoría del desarrollo moral de Piaget

El concepto de la moralidad en los niños se desarrolla en dos etapas principales: En el primer estadio el niño piensan que las reglas son inalterables, que el comportamiento es bueno o es malo y que cualquier ofensa, no importa que sea pequeña, merece ser castigada. Los niños no pueden colocarse en el lugar de otro por su egocentrismo. En el estadio dos de la moral es de la cooperación, los niños deben ubicarse en los puntos de vista del otro. El niño sabe que las reglas pueden ser cambiadas y a la vez él puede cambiarlas también. (Piaget, citado por Papalia 1997).

Para Piaget, el desarrollo moral es tan importante en el desarrollo de la autonomía del niño y que lo van adquiriendo al finalizar el pre escolar. La autonomía se debe fortalecer en el niño desde pequeño, y se debe hacer desde adentro y caracterizarse por la creencia personal que se tiene de las normas y valores. Los valores morales no pueden ser enseñados, ni impuestos desde fuera, sino que deben ser vividos. Por lo que algunos pedagogos recomiendan que si se quiere formar en el niño el sentido de los valores sociales se tiene que hacer una clase de verdadera comunidad.

La autonomía se desarrolla a través de las cooperaciones no coactivas y la cooperación se basa en el respeto mutuo entre iguales. Solo una relación en la que el poder se reduce a lo mínimo, da la posibilidad al niño de una autonomía. Piaget destaca la importancia

de las relaciones cooperativas de la siguiente manera: “solo conociendo nuestra naturaleza individual con sus limitaciones y con sus recursos nos hacemos capaces de salir de nosotros mismos y colaborar con otras naturalezas individuales. La conciencia de uno mismo es la vez producto y condición de cooperación”. (Piaget citado por Calero, 1998).

2.2.10 Orientaciones para desarrollar la autonomía en el niño

- Los niños necesitan seguridad y confianza, por lo que el docente debe brindarles afecto, pues si un niño tiene afecto todo lo puede. El docente tiene que ser consciente de sus sentimientos que tiene sobre sí mismo y los efectos que puede ocasionar. Tratar siempre con el mayor respeto al niño, lo que induce a que el niño se relacione respetuosamente con los demás.
- Respetar los intereses del niño dejando que se exprese con libertad. Los niños son fuente de saberes, pero nos daremos cuenta en la medida que los dejemos que se expresen. En muchas ocasiones dentro del trabajo pedagógico se les asigna consignas, donde todos tienen que hacerlo igual, pintar con el mismo color, lo que indica que todos los niños piensan igual, o que los trabajos pertenecen a un solo niño, en cambio si tomamos en cuenta su creatividad e imaginación cada vez más quedaremos sorprendidos de sus logros.
- Evitar sobreproteger al niño, pues en caso de hacerlo se puede llegar a que los niños duden de sus capacidades reales y que sólo esperen ayuda para asumir acciones que por sí solos son capaces de lograrlas.

- Asumir una actitud constructivista, donde el niño participe activamente construyendo su conocimiento. El constructivismo es tarea de todos y la preocupación no solo debe ser el cultivo de la inteligencia, sino los valores espirituales como la democracia, cooperación, responsabilidad, libertad y autonomía.
- El docente debe evitar las rutinas y las improvisaciones, preparándose cada día, con voluntad, reconociendo y practicando una educación centrada en el desarrollo integral que ayude al niño en la formación de todos los aspectos de su desarrollo.
- Las normas de convivencia nos ayudan a orientar la conducta en el aula de los niños y la mejor organización de trabajo, pero es muy importante que se elaboren, llegando a consensos con los niños, conversando, proponiendo y aprobando en equipo, dejando de lado la imposición.
- La educación moral es importante en el desarrollo de la autonomía, pero no se debe enseñar con discursos, ni lecciones pues ni influirá en la conciencia del niño, como la práctica de la sana moral.

2.3 TÉRMINOS BÁSICOS

Educación. Según Froebel (citado por Saavedra. 1999) dice “La educación consiste en suscitar las energías del hombre como ser progresivamente consiente, pensante e inteligente, ayudar a manifestar con toda su pureza y perfección con espontaneidad y conciencia, su ley interior, lo divino que hay en él”. (p. 9).

Cultura. Es el resultado del trabajo del hombre, de su convivencia con otros seres humanos expresado en su: organización social, instrucción

formal, leyes y creencias religiosas, principios morales, costumbres, manifestaciones artísticas.

Juego. Etimológicamente significa “ludos, ludare” abarca todo el campo del juego infantil, recreo, competición, juegos de azar.

El juego es la actividad que pone en juego todos los órganos del cuerpo, tonifica y pone en juego todas las funciones psíquicas, es un factor poderoso para la preparación de la vida social, del niño y una fuente inagotable de aprendizaje.

Froebel (citado por Saavedra. 1999) el juego es: “la expresión más pura y espiritual de la infancia”. (p.18).

Heteronomía. Término que se emplea fundamentalmente con el objetivo de denominar a la voluntad que, no se encuentra determinada por la razón del individuo, sino más bien por cuestiones ajenas a este, entre ellas las voluntades de los demás, las diferentes cosas con las cuales interactuamos en el mundo, la voluntad de Dios y la sensibilidad.

Aprendizaje. Este término se deriva del latín “*Apprehendere*” que significa etimológicamente adquirir. Según Arce (1999) dice: “El aprendizaje es un proceso que implica un cambio real o potencial en el comportamiento, relativamente persistente, que es debido a la interacción sujeto-medio y posible a través de la actividad y/u observación del sujeto”. (p.27).

Autonomía. Diversos autores hablan sobre la autonomía y se puede decir que es la capacidad de tomar decisiones actuando según sus normas y realizando sus actividades en forma independiente, sin la necesidad de

tomar los puntos de vista de otros, sino los suyos propios. Piaget menciona que la autonomía significa ser gobernado por uno mismo, es lo opuesto a heteronomía que significa ser gobernado por los demás (Rubio, 2011).

Socialización. Es el proceso por medio del cual la niña y el niño adquieren conductas, creencias, valores, normas morales que les enseña la familia a la cual pertenece. Los padres son los principales agentes de socialización y los más influyentes durante los primeros años de vida del niño.

Autoestima. Es un sentimiento positivo de aprecio y valoración que tiene una persona hacia sí misma y que permite desarrollar su potencial, fijar metas, afrontar problemas, establecer relaciones con otros, asumir riesgos, aportar a la sociedad y convertirse en adultos felices y auto realizados. (Arce, 1999).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

Las actividades lúdicas, mejoran significativamente el desarrollo de la autonomía en los niños de los PRONOEI de la Red Educativa “Once de abril” del distrito San Miguel.

3.2 VARIABLES

3.2.1 Variable Independiente:

Actividad lúdica

Es una actividad humana divertida, voluntaria, de gozo y satisfacción que da a los niños las posibilidades de expresar su mundo interior: sus alegrías, miedos, angustias, fantasías, y conocer el mundo exterior: descubrir su cuerpo e interrelacionarse con los demás, etc.

La actividad lúdica es considerada como una forma natural de aprendizaje, que integra una diversidad de habilidades y aptitudes. El niño invierte en el juego lúdico un esfuerzo considerable y gran perseverancia, constituyéndose el juego una forma divertida de aprender, porque con él es posible llevar al niño y niña sin temores, a adquirir los conocimientos y destrezas del pensamiento que le ayuden a ser autónomo, crítico y creativo.

3.2.2 Variable Dependiente

Desarrollo de la autonomía

Es una capacidad que permite al niño pensar y actuar por sí mismo con sentido crítico, teniendo en cuenta muchos puntos de vista en el aspecto moral e intelectual. (Rutas de Aprendizaje 2013).

La autonomía no es libertad ilimitada, si no es la posibilidad que tiene el niño de satisfacer por iniciativa propia sus necesidades básicas y de tomar sus propias decisiones dentro de un contexto de confianza y respeto mutuo.

3.3 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

CUADRO 1

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTO
I. V. Independiente: Actividad lúdica Es una actividad humana y divertida que brinda al niño gozo y satisfacción a la vez que brinda a los niños múltiples posibilidades de aprendizaje.	1.1 Cognitivo	1.1.1 Participa activamente en los juegos de construcción. 1.1.2 Participa activamente en los juegos simbólicos. 1.1.3 Participa activamente en los juegos de reglas. 1.1.4 Ejercita sus habilidades sensoriales.	ENCUESTA Cuestionario a promotoras.
	1.2 Motriz	1.2.1 Explora y conoce su cuerpo jugando. 1.2.2 Mantiene coordinación y control de sus movimientos.	
	1.3 Afectivo	1.3.1 Expresa sus emociones y sentimientos. 1.3.2 Se relaciona en forma armónica.	
	1.4 Social	1.4.1 Propone y cumple las normas de convivencia. 1.4.2 Es sociable y se integra con facilidad al grupo.	
II. V. Dependiente: Desarrollo de la autonomía Es una capacidad que permite al niño pensar y actuar por sí mismo, teniendo en cuenta muchos puntos de vista en el aspecto moral e intelectual.	2.1 Cognitivo	2.1.1 Busca diversas soluciones para alcanzar un objetivo propuesto. 2.1.2 Se sorprende y cuestiona sus descubrimientos. 2.1.3 Interviene espontáneamente sobre temas de interés. 2.1.4 Propone realizar actividades de su interés. 2.1.5 Elige entre alternativas que se le presentan.	OBSERVACIÓN Ficha de observación de entrada. Ficha de observación de salida.
	2.2 Motriz	2.2.1 Mueve su cuerpo con creativamente y espontaneidad. 2.2.2 Improvisa movimientos individual y colectivamente. 2.2.3 Tiene control y coordinación de sus movimientos.	
	2.3 Social	2.3.1 Muestra seguridad y confianza en las actividades que realiza. 2.3.2 Comparte de manera autonomía sus juguetes, alimentos y útiles. 2.3.3 Practica hábitos de cortesía con autonomía.	

3.4 POBLACIÓN

La población está constituida por 50 niños matriculados en 05 PRONOEIs, perteneciente a la Red Educativa “Once Abril” del distrito de San Miguel.

3.5 MUESTRA

La muestra se determinó en forma no probabilística, si no por conveniencia del investigador y lo constituyen 41 niños. Dicha distribución se aprecia en el siguiente cuadro:

CUADRO 2

Grupo de estudio	Nombre PRONOEI	Lugar	N° niños	Total niños	Sexo	
					M	F
Experimental	Mis primeros pasos	Cruzpampa	12	31	17	14
	Mi mundo feliz	Huaylulopampa	10			
	Divino Jesús	Sayamud Alto	09			
Control	Rayitos de sol	San Francisco	10	10	05	05
TOTAL				41	22	19

Fuente: Nómina de matrícula 2014, de los PRONOEI inmersos en la Redes Educativas: “Once de abril” distrito de San Miguel y “Horacio Zeballos Gámez” del distrito Calquis.

3.6 UNIDAD DE ANÁLISIS

Está constituido por cada uno de los niños de los Programas No Escolarizados de Educación Inicial del grupo experimental de la Red Educativa “Once de Abril” del distrito de San Miguel.

3.7 TIPOS DE INVESTIGACIÓN

La investigación corresponde al enfoque cuantitativo, de tipo explicativo y diseño cuasi experimental.

El estudio cuantitativo me permitió explicar a través de la medición numérica, el cálculo y el análisis estadístico, la información obtenida de la observación y encuesta aplicada, así como probar la hipótesis planteada,

mediendo estadísticamente el desarrollo de la autonomía del niño, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.

3.8 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de la investigación seleccionado corresponde al modelo cuasi experimental denominado diseño de dos grupos no equivalente con pre test y post.

El diseño aplicado es cuasi experimental, porque se ha manipulado deliberadamente la variable independiente "actividad lúdica" para ver su efecto y relación con la variable dependiente "desarrollo de la autonomía".

Los participantes del experimento no son asignados al azar a los grupos, sino estarán formados para el experimento.

Esquema del diseño:

GE :	O ₁	X	O ₂
GC:	O ₁		O ₂

Donde:

GE : Grupo Experimental

GC : Grupo Control

X : Representa el estímulo o variable independiente, aplicado solamente al Grupo Experimental.

O₁ : Representa la evaluación aplicada como pre test, al Grupo Experimental y Grupo Control.

O₂ : Representa la evaluación aplicada como post test al Grupo Experimental y Grupo Control.

3.9 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS.

3.9.1 Técnicas de recolección de datos

Encuesta. Se aplicó una encuesta a las promotoras educativas comunitarias a fin de conocer en cuanto a las actividades lúdicas que aplican dentro del trabajo pedagógico para potenciar los aprendizajes. Consta de 12 interrogantes. (Apéndice 02).

Observación. Técnica, que permite evidenciar las debilidades que presentan los niños en cuanto al nivel de autonomía. (Apéndice 01)

3.9.2 Instrumentos de recolección de datos

Evaluación de entrada. Se utilizó como pre test y post en la investigación, elaborado en base de 12 ítems, cuyos valores se asignaron según la escala literal de calificación del nivel inicial y sus criterios: Inicio, proceso y logro. Con el propósito de conocer la media aritmética se asignaron valores a cada criterio: Inicio (0 a 10 puntos). Proceso (11 a 14 puntos). Logro (15 a 20 puntos). Apéndice (01).

Lista de cotejo. Se utilizó como un instrumento de evaluación para observar el desenvolvimiento del niño, determinando la conducta que existe o no en el niño, durante la aplicación del estímulo: la actividad lúdica y su desenvolvimiento gradual de la autonomía.

3.9.3 Técnicas de procesamiento de datos

Medidas de centralización

Medía aritmética. Que permitió calcular el promedio de los calificativos obtenidos en la medición del desarrollo de la autonomía en los niños.

Medidas de dispersión

Desviación estándar. El valor de esta medida estadística permitió conocer la tendencia de los calificativos, respecto a la media aritmética, indicándonos su nivel de dispersión o concentración.

Gráficos comparativos. Para la presentación e interpretación se elaborara gráficos comparativos entre prest y post de los grupos: experimental y control, que facilitará la interpretación y lectura de la información obtenida.

Tablas estadísticas. Para la interpretación de la encuesta la promotora, se elaborara tablas con datos estadísticos, para una mejor visualización e interpretación.

3.9.4 Prueba estadística de hipótesis

Se utilizó la prueba t de Student para validar la hipótesis planteada.

$$t = \frac{\mu_1 - \mu_2}{\sqrt{\left[\left(\frac{S_1^2(n_1 - 1) + S_2^2(n_2 - 1)}{(n_1 + n_2)^{-2}} \right) \left(\frac{n_1 + n_2}{n_1 n_2} \right) \right]}}$$

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Mediante las tablas 1 y 2 se presenta los resultados de la investigación y que fue obtenido a través del pre test y pos test aplicado a los niños del grupo experimental y control, los mismos que están conformados por 31 niños como grupo experimental y 10 niños como grupo control.

En las tablas, desde 3 hasta 7, se presentan los resultados de la evaluación de la variable dependiente: desarrollo de la autonomía, en sus tres dimensiones: cognitiva, motriz y social así como los resultados totales.

Mediante las tablas 8 hasta 17, se presenta los resultados de la encuesta a las promotoras a fin de conocer que juegos que se fomentan en los PRONOEI y que favorecen el desarrollo de la autonomía de los niños, complementando así la información obtenida en el pre test aplicado al grupo de estudio.

Los datos derivados de los instrumentos se presentan en tablas y gráficos estadísticos obtenidos a través del programa SPSS versión 19, para luego llegar a las conclusiones en relación a los objetivos que se plantearon para resolver el problema de investigación. En tal sentido se presentan a continuación los resultados.

4.1 Matriz general de datos

De la evaluación de los niños del grupo experimental y control a través del pre test y pos test se elaboró la matriz de datos, la que sirve de insumo para la elaboración de las demás tablas y gráficos de la investigación.

Tabla 1: Puntajes obtenidos de la evaluación del pre-test y post-test realizada a los niños del grupo experimental.

N° orden	Cognitivo				Motriz				Social				Desarrollo de la autonomía			
	Pre-Test		Post-Test		Pre-Test		Post-Test		Pre-Test		Post-Test		Pre-Test		Post-Test	
	Ptje.	Nivel	Ptje.	Nivel	Ptje.	Nivel	Ptje.	Nivel	Ptje.	Nivel	Ptje.	Nivel	Ptje.	Nivel	Ptje.	Nivel
01	09	Inicio	13	Proceso	10	Inicio	13	Proceso	12	Proceso	14	Proceso	31	Inicio	40	Proceso
02	10	Inicio	13	Proceso	10	Inicio	13	Proceso	11	Proceso	13	Proceso	31	Inicio	39	Proceso
03	10	Inicio	13	Proceso	10	Inicio	13	Proceso	12	Proceso	14	Proceso	32	Inicio	40	Proceso
04	13	Proceso	17	Logro	12	Proceso	17	Logro	13	Proceso	18	Logro	38	Proceso	52	Logro
05	13	Proceso	17	Logro	13	Proceso	17	Logro	13	Proceso	17	Logro	39	Proceso	51	Logro
06	11	Proceso	14	Proceso	12	Proceso	14	Proceso	12	Proceso	16	Logro	35	Proceso	44	Proceso
07	11	Proceso	16	Logro	10	Inicio	16	Logro	13	Proceso	16	Logro	34	Proceso	48	Logro
08	12	Proceso	16	Logro	10	Inicio	16	Logro	12	Proceso	16	Logro	34	Proceso	48	Logro
09	13	Proceso	16	Logro	13	Proceso	16	Logro	13	Proceso	17	Logro	39	Proceso	49	Logro
10	12	Proceso	16	Logro	13	Proceso	15	Logro	13	Proceso	16	Logro	38	Proceso	47	Logro
11	15	Logro	18	Logro	15	Logro	18	Logro	16	Logro	18	Logro	46	Logro	54	Logro
12	15	Logro	18	Logro	14	Proceso	18	Logro	16	Logro	18	Logro	45	Logro	54	Logro
13	12	Proceso	13	Proceso	12	Proceso	12	Proceso	13	Proceso	14	Proceso	37	Proceso	39	Proceso
14	10	Inicio	14	Proceso	11	Proceso	13	Proceso	12	Proceso	13	Proceso	33	Proceso	40	Proceso
15	14	Proceso	17	Logro	13	Proceso	17	Logro	13	Proceso	17	Logro	40	Proceso	51	Logro
16	14	Proceso	17	Logro	14	Proceso	17	Logro	14	Proceso	17	Logro	42	Proceso	51	Logro
17	14	Proceso	17	Logro	15	Logro	17	Logro	15	Logro	17	Logro	44	Logro	51	Logro
18	14	Proceso	14	Proceso	13	Proceso	13	Proceso	15	Logro	14	Proceso	42	Proceso	41	Proceso
19	12	Proceso	16	Logro	14	Proceso	15	Logro	14	Proceso	16	Logro	40	Proceso	47	Logro
20	14	Proceso	16	Logro	14	Proceso	16	Logro	14	Proceso	17	Logro	42	Proceso	49	Logro
21	13	Proceso	16	Logro	14	Proceso	16	Logro	13	Proceso	16	Logro	40	Proceso	48	Logro
22	12	Proceso	16	Logro	13	Proceso	16	Logro	12	Proceso	17	Logro	37	Proceso	49	Logro
23	13	Proceso	13	Proceso	11	Proceso	14	Proceso	13	Proceso	15	Logro	37	Proceso	42	Proceso
24	9	Inicio	12	Proceso	09	Inicio	12	Proceso	10	Inicio	13	Proceso	28	Inicio	37	Proceso
25	11	Proceso	16	Logro	13	Proceso	17	Logro	14	Proceso	17	Logro	38	Proceso	50	Logro
26	12	Proceso	15	Logro	12	Proceso	15	Logro	13	Proceso	16	Logro	37	Proceso	46	Logro
27	12	Proceso	16	Logro	12	Proceso	16	Logro	12	Proceso	16	Logro	36	proceso	48	Logro
28	12	Proceso	17	Logro	11	Proceso	17	Logro	14	Proceso	16	Logro	37	proceso	50	Logro
29	11	Proceso	16	Logro	11	Proceso	16	Logro	12	Proceso	17	Logro	34	proceso	49	Logro
30	12	Proceso	15	Logro	13	Proceso	16	Logro	14	Proceso	17	Logro	39	proceso	48	Logro
31	14	Proceso	16	Logro	13	Proceso	16	Logro	16	Logro	17	Logro	43	proceso	49	Logro
X	12	Proceso	15	Logro	12	Proceso	15	Logro	13	Proceso	16	Logro	38	proceso	47	Logro
S	1,63		1,63		1,61		1,75		1,42		1,49		4,18		4,59	
C.V.	13%		11%		13%		11%		11%		9%		11%		10%	

Fuente: Pre-Test y Post-Test. Grupo Experimental, aplicado a los niños de los PRONOEI inmersos en la Red Educativa “Once de Abril”.

Elaborado : Por el docente investigador.

Tabla 2: Puntajes obtenidos de la evaluación del pre-test y post-test realizada a los niños del grupo control.

N° orden	Cognitivo				Motriz				Social				Desarrollo de la autonomía			
	Pre-Test		Post-Test		Pre-Test		Post-Test		Pre-Test		Post-Test		Pre-Test		Post-Test	
	Ptje.	Nivel	Ptje.	Nivel	Ptje.	Nivel	Ptje.	Nivel	Ptje.	Nivel	Ptje.	Nivel	Ptje.	Nivel	Ptje.	Nivel
01	09	Inicio	13	Proceso	10	Inicio	12	Proceso	10	Inicio	13	Proceso	29	Inicio	38	Proceso
02	11	Proceso	13	Proceso	11	Proceso	12	Proceso	12	Proceso	13	Proceso	34	Proceso	38	Proceso
03	11	Proceso	13	Proceso	10	Inicio	13	Proceso	12	Proceso	14	Proceso	33	Proceso	40	Proceso
04	12	Proceso	13	Proceso	11	Proceso	13	Proceso	12	Proceso	14	Proceso	35	Proceso	40	Proceso
05	13	Proceso	13	Proceso	12	Proceso	12	Proceso	12	Proceso	14	Proceso	37	Proceso	39	Proceso
06	12	Proceso	15	Logro	11	Proceso	15	Logro	12	Proceso	14	Proceso	35	Proceso	44	Logro
07	12	Proceso	14	Proceso	12	Proceso	14	Proceso	12	Proceso	14	Proceso	36	Proceso	42	Proceso
08	12	Proceso	15	Logro	12	Proceso	15	Logro	12	Proceso	15	Logro	36	Proceso	45	Logro
09	12	Proceso	15	Logro	11	Proceso	15	Logro	14	Proceso	15	Logro	37	Proceso	45	Logro
10	13	Proceso	15	Logro	14	Proceso	16	Logro	15	Logro	16	Logro	42	Proceso	47	Logro
X	09	Inicio	13	Proceso	10	Inicio	12	Proceso	10	Inicio	13	Proceso	35	Inicio	42	Proceso
S	1.1		0.94		1.11		1.42		1.27		0.87		3.14		3.09	
C.V.	9%		7%		10%		10%		10%		6%		9%		7%	

Fuente: Pre-Test y Post-Test. Grupo Experimental, aplicado a los niños de los PRONOEI inmersos en la Red Educativa “Once de Abril”.

Elaborado : Por el docente investigador.

4.2 Resultados por dimensiones de la evaluación de entrada y salida de la variable

Desarrollo de la autonomía

El estudio de esta variable, fue realizado y medido por medio de las dimensiones: cognitiva, motriz, y social, las que se presentan a continuación.

4.2.1 Dimensión cognitiva

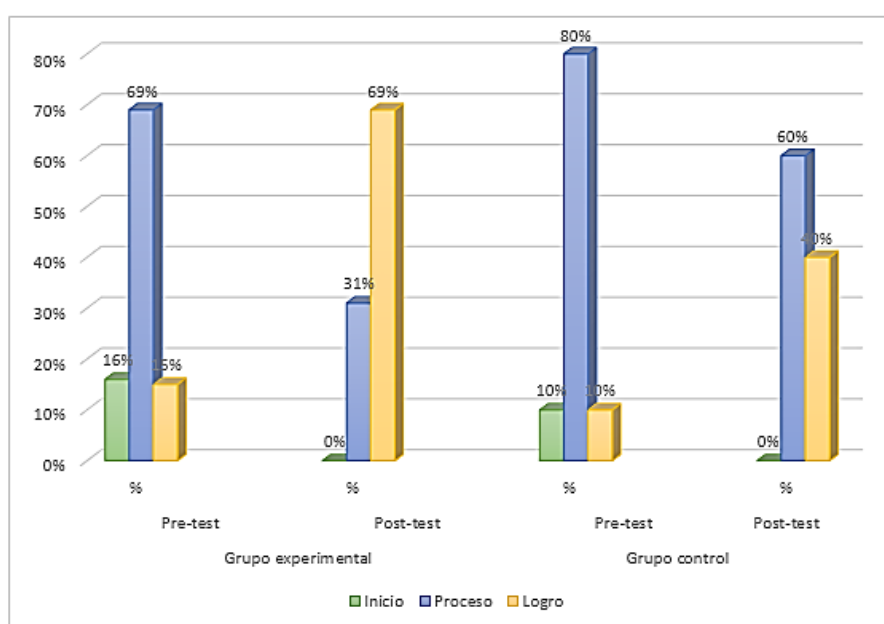
Para medir esta dimensión se emplearon 5 ítems, los que a continuación se tabulan, grafican y analizan los resultados.

Tabla 3. Dimensión Cognitiva

DIMENSIÓN COGNITIVA	Grupo experimental				Grupo control			
	Pre-test		Post-test		Pre-test		Post-test	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Inicio	05	16%	00	0%	1	10%	0	0%
Proceso	21	69%	10	31%	8	80%	6	60%
Logro	05	15%	21	69%	1	10%	4	40%
Total	31	100%	31	100%	10	100%	10	100%

Fuente: Pre test y pos test.

Gráfico 1. Dimensión Cognitiva



Fuente: Tabla 15.

Análisis y discusión

En la gráfico 1, se observa que en el pre test del grupo experimental el 16 % de los niños se ubican en inicio en el desarrollo de la dimensión cognitiva, el 69% se ubica proceso y un 15% alcanza el nivel de logro, determinándose que a los niños les falta desarrollar la autonomía lo que corrobora con la información obtenida en las tabla 8,9 y 10 de la encuesta a promotoras que manifiestan que solo a veces fomentan los juegos en variedad como: motores, de construcción, simbólicos, de reglas, los que son fundamentales para desarrollar esta dimensión y después de aplicar las actividades lúdicas el 31% de los niños alcanza el nivel de proceso, frente a un 69% que logra el desarrollo de la dimensión cognitiva. Respecto al grupo control el 10% de los niños se ubica en inicio, el 80% en proceso y el 10% alcanzan el nivel de logro, en el pre test y en el pos test el 60% de los niños se ubica en proceso y el 40% logra la dimensión cognitiva.

Estos resultados concuerda con lo manifestado por Rubio (2011) en el sentido que a los niños de pre escolar, en los que estuvo basada su investigación, les falta desarrollar la autonomía y que es el adulto (padres) quienes lo limitan a alcanzarla, debido al límite de tiempo y es el maestro que solo se centra en ciertas actividades, además las estrategias que usan no son las suficientes, ni variadas para favorecer plenamente el desarrollo autónomo. Por lo que propone asumir responsabilidad compartida, así como aplicar estrategias de expresión artística como dibujo, pintura, teatro, dactilopintura, papiroflexia, para que al trabajar los niños expresen su creatividad, active su capacidad de pensar, resuelvan conflictos en forma individual y con otros niños. Reyes (2007) al respecto: el desarrollo de la autonomía es tan importante, pues los niños serán capaces de pensar por si mismos, tendrán confianza y seguridad en si mismos, aportan ideas y soluciones, por lo que sugieren asumir

responsabilidad compartida de padres, familiares, docentes, otros profesionales y el compromiso de adultos que mantengan una actitud de libertad, confianza y afectividad.

4.2.2 Dimensión motriz

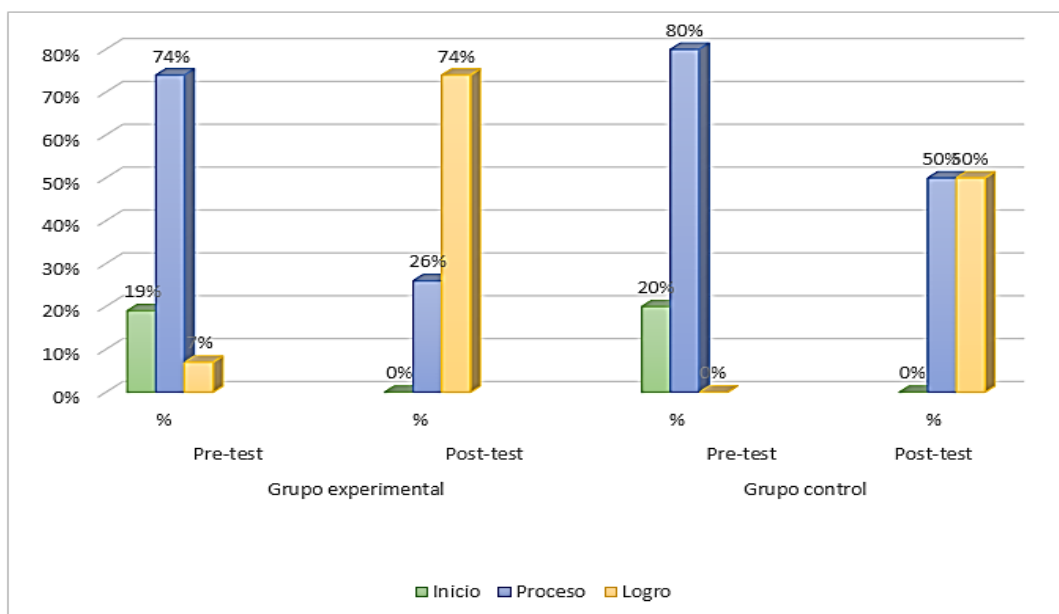
Para medir esta dimensión se emplearon 3 ítems, los que a continuación se tabulan, grafican y analizan los resultados.

Tabla 4. Dimensión motriz

DIMENSIÓN MOTRIZ	Grupo experimental				Grupo control			
	Pre-test		Post-test		Pre-test		Post-test	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Inicio	06	19%	00	0%	2	20%	0	0%
Proceso	21	74%	08	26%	8	80%	5	50%
Logro	04	07%	23	74%	0	00%	5	50%
Total	31	100%	31	100%	10	100%	10	100%

Fuente: Pre test y pos test.

Gráfico 2. Dimensión Motriz



Fuente: Tabla 4.

Análisis y discusión

En la gráfico 2, se observa que en el pre test del grupo experimental el 19% de los niños se ubica en inicio en el desarrollo de la dimensión motriz, el 74% se ubica en proceso y un 7% que alcanza un nivel de logro, lo que coincide con las tablas: 11, 12 y 13 de la encuesta a las promotoras que manifiestan que poco trabajan el aspecto de la coordinación, equilibrio y control del cuerpo y a veces alientan a los niños a proponer, crear e improvisar movimientos con el cuerpo, dejando por lo general a los niños a jugar solos, pero después de aplicar las actividades lúdicas 8% de los niños se ubica en el nivel de proceso y un 74% alcanza el nivel de logro de la dimensión motriz. Respecto al grupo control el 2% de los niños se ubica en inicio y el 80% alcanza el nivel el nivel de proceso en el pre test y en el pos test el 50% de los niños se ubica en proceso y el 50% logra el desarrollo de la dimensión motriz.

Estos resultados concuerdan con lo aportado por Euceda (2007) en el sentido que el juego tiene decisiva importancia en el desarrollo del niño, pero según su investigación determinó que si se promueven las actividades lúdicas, pero no son las más adecuadas. El juego es visto para llenar espacios vacíos de tiempo, por lo que propone se propicie espacios de juego donde los niños aprendan a auto dominarse, a someter sus propias decisiones, sus impulsos y deseos, desarrollando así su autonomía e independencia. Así mismo en los PRONOEI se tiene que promover experiencias placenteras, plantear retos motrices, con espacios implementados para que los niños adquieran en forma progresiva el dominio, coordinación, equilibrio y control de su cuerpo, impulsividad, exploración, juego sensorio motriz y el juego simbólico, a la vez se necesita del acompañamiento de adultos comprensivos y tolerantes.

4.2.3. Dimensión social

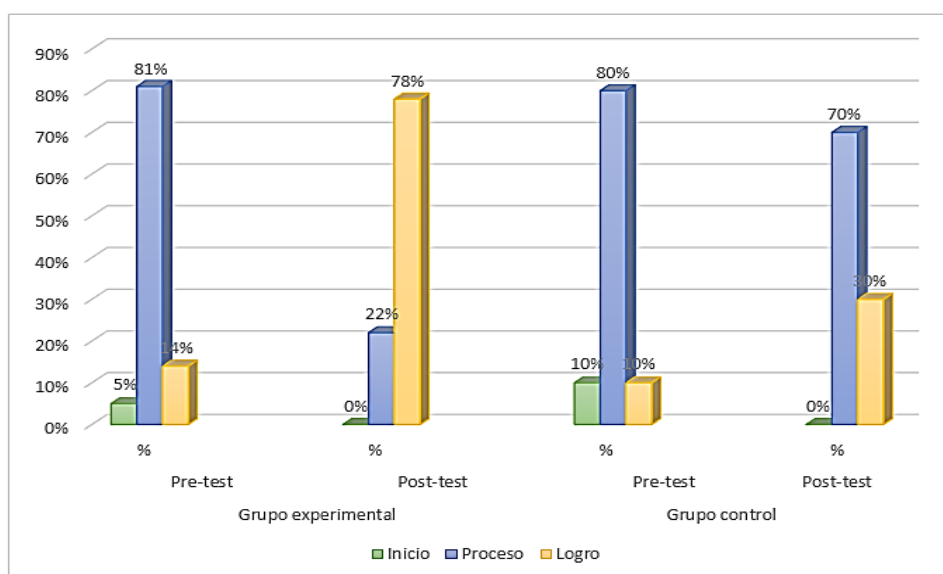
Para medir esta dimensión se emplearon 3 ítems, los que a continuación de tabulan, grafican y analizan los resultados.

Tabla 5. Dimensión social

DIMENSIÓN SOCIAL	Grupo experimental				Grupo control			
	Pre-test		Post-test		Pre-test		Post-test	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Inicio	02	05%	00	0%	1	10%	0	0%
Proceso	25	81%	07	22%	8	80%	7	70%
Logro	04	14%	24	78%	1	10%	3	30%
Total	31	100%	31	100%	10	100%	10	100%

Fuente: pre test y pos tes

Gráfico 3. Dimensión Social



Fuente: Tabla 17.

Análisis y discusión

En la gráfica 3, se observa que en el pre test del grupo experimental el 5% de los niños se ubica en inicio en el desarrollo de la dimensión social, el 81% se ubica en proceso y un 14% que alcanza un nivel de logro, lo que se corrobora con las tablas: 14, 15, 16 y 17 de la encuesta a promotoras, que manifiestan que casi siempre

fomentan el juego como medios de socialización e integración, y después de aplicar las estrategias lúdicas el 22% de los niños se ubica en el nivel de proceso y el 78% logra el desarrollo de la dimensión social. Respecto al grupo control el 10% de los niños se ubica en inicio, el 80% se ubica en proceso y el 10% alcanza el nivel de logro en el pre test y en el post test el 70% se ubica en proceso y el 30% logra el desarrollo de dimensión social.

En coincidencia con lo aportado por Ortecho (2007) y analizando los resultados de su investigación en el pre test aplicado al grupo experimental y control, los niños se ubican en un nivel bajo y similar en el desarrollo de sus habilidades sociales, pero luego de aplicar el programa de juegos cooperativos mejoran significativamente en el desarrollo de su autonomía: identidad personal y otras habilidades sociales. En la misma línea Campos (2014) en su investigación y luego de la selección y aplicación de 5 tipos de juegos con los niños, llegó a promover un mejor uso de habilidades sociales, se promovió un trabajo cooperativo entre los integrantes, alcanzando objetivo propuestos, asegurando a la vez un papel activo del participante. De la rosa (2009) evidenciamos el efecto del juego en la socialización del niño, produciendo cambios realmente interesantes. Camacho (2012) en el mismo sentido, el juego cooperativo asegura un papel activo del participante, a la vez que propone una secuencia de juegos para los niños, en los cuales incluye reglas, materiales y espacios determinados.

4.3 Comparación de resultados totales de la evaluación de entrada y salida en la variable: desarrollo de la autonomía.

Tabla 6.

VARIABLE Desarrollo de la autonomía	GRUPO	PRE- TEST						POST -TEST					
		INICIO		PROCESO		LOGRO		INICIO		PROCESO		LOGRO	
Dimensión cognitivo	Experimental	5	16%	21	69%	5	15%	0	00%	10	31%	21	69%
	Control	1	10%	8	80%	1	10%	0	00%	6	60%	4	40%
Dimensión motriz	Experimental	6	19%	21	74%	4	07%	0	00%	8	26%	23	74%
	Control	2	20%	8	80%	0	00%	0	00%	5	50%	5	50%
Dimensión social	Experimental	2	05%	25	81%	4	14%	0	00%	7	22%	24	78%
	Control	1	10%	8	80%	1	10%	0	00%	7	70%	3	30%

Fuente: Tablas 3, 4 y 5.

Análisis y discusión

En la tabla 6 se observa los resultados totales de la evaluación de entrada y salida por dimencion, apreciándose en el pre test que la mayoría de los niños del grupo experimental y control se encuentran en inicio y proceso del desarrollo de su autonomía, y después de aplicar las actividades lúdicas se tiene que en el grupo experimental, algunos niños se ubican en proceso y la mayoría han alcanzado el desarrollod de su autonomía, como se observa en la dimensión cognitivo 69%, en la dimensión motriz el 74% y en la dimensión social el 78%, mientras que el grupo control alcanza cierta mejora.

En coincidencia con la investigación de Vásquez (2008) manifiesta que el juego es una estrategia dinámica que estimula las potencialidades de los niños, pero según su investigación el juego es visto como actividad para llenar espacios de tiempo y no como estrategia didáctica que propicia aprendizaje. Los docentes de la escuela Bolivariana Carrillo Guerra, utilizan estrategias tradicionales que conducen a la

memorización, apartando a los niños de sus intereses y necesidades. Las actividades que se fomentan no se basan en hechos motivantes, ni estrategias que propicien aprendizajes, generando de esta manera desinterés en los niños. Por lo que sugiere usar el juego como estrategia que permita de manera inteligente acercar al niño (niña) a su realidad, mostrando al mismo tiempo la capacidad de resolver conflictos por su mismo. En el mismo sentido a fin de que se mejore la enseñanza- aprendizaje en el contexto escolar, es imprescindible que el docente examine, procure, aplique la estrategia del juego adecuadamente, logrando si la transferencia verdadera del conocimiento para que los niños aprendan bajo una relación dinámica y participativa y personalizada, así como aprendan bajo un enfoque significativo como parte de su formación integral.

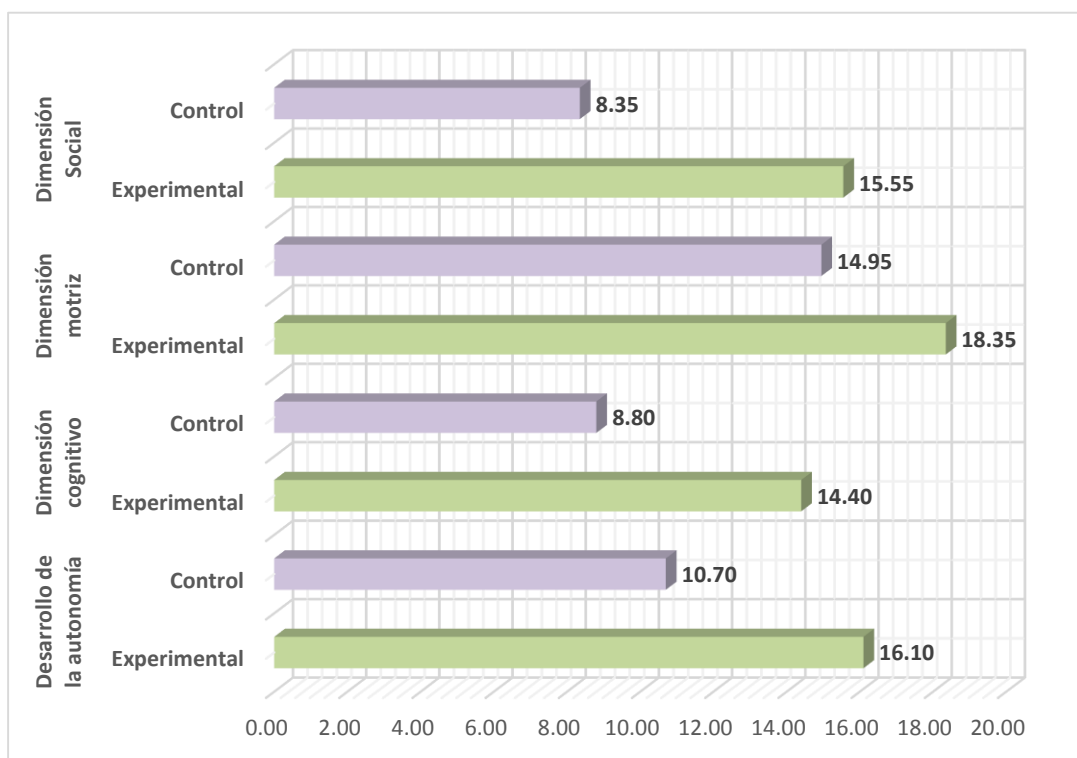
4.4 Distribución comparativa del promedio y la diferencia del variable desarrollo de la autonomía, según pre-test y post-test

Tabla 7

VARIABLE	GRUPO	PRE-TEST		POST-TEST		DIFERENCIA	
		Prom.	%	Prom.	%	Prom.	%
Desarrollo de la autonomía	Experimental	12,46	62,30	15,68	78,40	3,22	16,10
	Control	11,82	59,10	13,96	69,80	2,14	10,70
Dimensión cognitivo	Experimental	12,40	62,00	15,28	76,40	2,88	14,40
	Control	11,76	58,80	13,52	67,60	1,76	8,80
Dimensión motriz	Experimental	12,17	60,85	15,84	79,20	3,67	18,35
	Control	11,26	56,30	14,25	71,25	2,99	14,95
Dimensión Social	Experimental	12,83	64,15	15,94	79,70	3,11	15,55
	Control	12,45	62,25	14,12	70,60	1,67	8,35

Fuente: Tablas 1 y 2

Gráfico 5. Distribución comparativa Pre Test y Post Test



Fuente: Tabla 18.

Análisis e interpretación

En el gráfico 5, se evidencia que en la evaluación de los indicadores de la variable dependiente: desarrollo de la autonomía, entre el pre test en el post test hay un desarrollo significativo de 16,10% y en cada una de las dimensiones se obtiene una diferencia promedio positiva de 14,40% en el aspecto cognitivo 18,35 % en el aspecto motriz 15,55% en el aspecto social.

Así mismo apreciamos en la evaluación realizada al grupo control en la variable desarrollo de la autonomía hay cierta mejora, pero en un nivel más bajo al experimental, obteniéndose la diferencia porcentual de 10,70% y una diferencia porcentual de 8,80% en el aspecto cognitivo, un 14,95% en el aspecto motriz y un 8,35% en el aspecto social.

4.5 Presentación de los resultados de encuesta a promotoras de PRONOEI, integrantes de la Red educativa “Once de Abril” a fin de conocer que actividades lúdicas promueven y que favorecen el desarrollo de la autonomía en los niños.

Tabla 8

Implementación del sector construcción y fomento del juego de construcción.

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	33,3%
A veces	2	66,7%
Nunca	0	0%
Total	3	100,0%

Fuente: Encuesta a promotoras de PRONOEI - Red Educativa “Once de abril” distrito San Miguel 2014.

En la tabla 8 el, 33,3% de las promotoras manifiesta que casi siempre cuentan con el sector de construcción en sus aulas y promueven el juego de construcción con los niños, mientras que un 66,7% de las promotoras menciona que a veces lo hacen. Según Piaget, el juego de construcción está presente desde los primeros años de la vida del niño y atraviesa todas las edades. En este sector desarrollar múltiples capacidades, a la vez su inteligencia espacial y pensamiento matemático. Al respecto Montessori manifiesta que el educador debe intervenir en el proceso educativo como guía, creando espacios amplios, agradables, implementados con materiales donde los niños puedan moverse, construir, transformar, dominar sus posibilidades combinatorias. Por la relevancia este juego debe promoverse siempre, implementando espacios con materiales diversos elaborados por los padres, promotora y recursos del medio.

Tabla 9

Promueve el juego simbólico.

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	3	100,0%
Nunca	0	0%
Total	3	100,0%

Fuente: Encuesta a promotoras de PRONOEI - Red Educativa "Once de abril" distrito San Miguel 2014.

De las promotoras encuestadas, el 100% manifiestan que a veces estimulan a los niños a participar en el juego simbólico, motivándolos a representar roles de personas, animales, etc., lo que se sugiere que lo ejerciten siempre, debido a que el juego simbólico es considerado como la actividad rectora para el aprendizaje de los niños pequeños. Al respecto Piaget, en esta etapa se encuentra el niño de preescolar. Este es el juego que genera mayor impacto positivo en el desarrollo y aprendizaje del niño. Por lo que los docentes no deben perder de vista este juego como actividad pedagógica para desarrollar el pensamiento, las habilidades lingüísticas, estimular la creatividad, autonomía, madurez, seguridad, autoestima y múltiples capacidades.

Tabla 10

Promueve el juego de reglas.

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	3	100,0%
Nunca	0	0%
Total	3	100,0%

Fuente: Encuesta a promotoras de PRONOEI - Red Educativa "Once de abril" distrito San Miguel 2014.

En la tabla 10, observamos que el 100% de las promotoras encuestadas manifiestan que, a veces promueven el juego de reglas, como medio de convivencia y socialización, por lo que es importante que lo promuevan. Según Piaget, los niños al finalizar el preescolar, van adquiriendo reglas y lo desarrollan a través de reglas sencillas, conocidas, aceptadas e impuestas dentro de sus juegos y que se comparten por lo general de manera grupal, así mismo el niño jugando, aprende a manejar sus impulsos, asumir normas que lo llevaran a comportarse en cualquier contexto que le toque vivir. Los niños se inician en este juego con las reglas más elementales y serán conscientes de ellas a medida que van agregándole valor y con la voluntad que las ejercen. Si el niño sabe lo que es el respeto, tenderemos adultos respetuosos y tolerantes.

Tabla 11

Estimula el desarrollo de habilidades sensoriales.		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	3	100,0%
Nunca	0	0%
Total	3	100,0%

Fuente: Encuesta a promotoras de PRONOEI - Red Educativa "Once de abril" distrito San Miguel 2014.

En la tabla 11, el 100% de las promotoras, manifiestan que a veces ejercitan el desarrollo de habilidades sensoriales en los niños a través de la exploración y descubrimiento de su entorno. Al respecto las habilidades sensoriales permiten al niño explorar, descubrir y conocer el mundo, a la vez agudiza sus habilidades mentales. Si se promueve la educación de los sentidos a través de lo lúdico los niños tienen la oportunidad de poner en juego sus sentidos, estableciendo así mayores conexiones neuronales como lo manifiesta (Queirat citado por Calero 1998).

Tabla 12

Promueve el juego que permita, vivenciar y conocer su esquema corporal.

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	3	100,0%
Nunca	0	0%
Total	3	100,0%

Fuente: Encuesta a promotoras de PRONOEI - Red Educativa
 “Once de abril” distrito San Miguel 2014.

En la tabla 12, el 100% de las promotoras manifiestan que a veces promueven el juego que permite vivenciar y conocer su esquema corporal. Al respecto el juego es una actividad centrada en el conocimiento del cuerpo y sus funciones, a la vez permiten al niño relaciones con su entorno, por lo que se sugiere que siempre lo promuevan. Diversos autores entre ellos Piaget y la clasificación de los juegos citado por el MED (2009), el juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que este pueda generar en el niño. Los niños pequeños disfrutan del juego, debido a que se encuentran en la etapa en la cual buscan ejercer y conseguir dominio de su cuerpo

Tabla 13

Estimula la coordinación y control de movimientos, agilidad y equilibrio postural.

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	3	100,0%
Nunca	0	0%
Total	3	100,0%

Fuente: Encuesta a promotoras de PRONOEI - Red Educativa
 “Once de abril” distrito San Miguel 2014.

En la tabla 13, el 100 % de las promotoras manifiesta que a veces alientan a los niños a desarrollar la coordinación en sus movimientos, agilidad y equilibrio postural. Los niños además de vivenciar, descubrir y conocer su cuerpo, a través de las actividad motriz, van adquiriendo el control y coordinación de sus movimientos en forma autónoma, por lo que se sugiere que las promotoras lo promuevan siempre, ejecutando variadas actividades, en diversos espacios y utilizando variados materiales. Así también en las actividades diarias no se debe de limitar a la cantidad de ejercicios o la rapidez con la que lo hacen, sino la calidad del trabajo efectuado: la precisión, el ritmo, y otras habilidades desarrolladas en la ejecución, como su capacidad de atención, espontaneidad, iniciativa, seguridad en sí mismos.

Tabla 14

Promueve la expresión de sentimientos: alegría, tristeza y sorpresa.

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	2	66,7%
A veces	1	33,3%
Nunca	0	0%
Total	3	100,0%

Fuente: Encuesta a promotoras de PRONOEI - Red Educativa "Once de abril" distrito San Miguel 2014.

En la tabla 14, el 66,7% de las Promotoras, promueve la expresión de los sentimientos: alegría, tristeza y sorpresa, frente a un 33,3% a veces lo hace. Al respecto, el juego siempre será el medio más auténtico de expresión del niño, por lo que el docente debe propiciar siempre actividades donde el niño pueda expresar sus sentimientos y emociones de manera libre. Si los niños expresan sus emociones a sus padres, profesores, amigos, se sentirán conectados y entendidos por los demás. También sentirán un mayor grado de seguridad, autoestima y autonomía.

Tabla 15

Fomenta el desarrollo armónico en el aula.		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	2	66,7%
A veces	1	33,3%
Nunca	0	0%
Total	3	100,0%

Fuente: Encuesta a promotoras de PRONOEI - Red Educativa "Once de abril" distrito San Miguel 2014.

En la tabla 15, el 66,7% de las promotoras casi siempre impulsan a los niños a disfrutar del juego y se relacionen en forma armónica, el 66,7 % sostiene que casi siempre lo hace y un 33,3% a veces, por lo que es un aspecto a tomar en cuenta y lo practiquen en su totalidad. El desarrollo armónico permite desarrollar interrelaciones cordiales. Cuando un niño vive en un clima de armonía, donde se fomenta actitudes positivas como: respeto, autoestima, empatía, cooperación, aprecio y comunicación, se siente motivado a mejorar su comportamiento y en consecuencia su aprendizaje.

Tabla 16

Estimula la promoción y practica de normas de convivencia.		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	3	100,0%
Nunca	0	0%
Total	3	100,0%

Fuente: Encuesta a promotoras de PRONOEI - Red Educativa "Once de abril" distrito San Miguel 2014.

En la tabla 16, el 100% de las promotoras manifiesta que a veces estimulan a los niños a proponer y practicar las normas de convivencia, lo que un aspecto a tomar en cuenta, para organizar el trabajo en el aula. Al PRONOEI concurren niños con

diferente origen, costumbres, tradiciones culturales y expectativas y requieren una organización apropiada que regule sus relaciones y les permita vivir en armonía. Las bases de la organización del grupo en el aula se expresan como acuerdos o normas de convivencia que todos, los niños y docentes, debemos de cumplir. Estos acuerdos son legítimos cuando los niños los proponen, discuten, acuerdan y los aceptan.

Tabla 17

Impulsa la sociabilidad e integración.		
Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	66,7%
Casi siempre	1	33,3%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	3	100,0%

Fuente: Encuesta a promotoras de PRONOEI - Red Educativa
 “Once de abril” distrito San Miguel 2014.

En la tabla 17, el 66,7% de las promotoras manifiesta que siempre impulsan la socialización e integración de los niños, frente a un 33,3% que casi siempre lo hace. Al respecto Vygotsky (citado por el MED 2007) manifiesta que: el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros, niños y adultos, se logra adquirir papeles que son complementarios a los propios. La socialización es muy importante para la construcción del conocimiento y el desarrollo de la autonomía, que solo será alcanzado si los docentes les proporcionamos las actividades y experiencia pertinentes.

4.3 Descripción de los resultados de la Prueba de hipótesis

A. Planteamiento de la Hipótesis

a) Hipótesis nula (H_0)

La media aritmética del grupo experimental es igual a la media aritmética del grupo control en el post test, en el estudio de la influencia de la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía de los niños de los PRONOEI Red Educativa Once de abril y Red Educativa “Horacio Zeballos Gámez”.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

b) Formulación hipótesis alterna (H_i)

La media aritmética del grupo experimental es mayor que la media aritmética del grupo control en el post test, en el estudio de la influencia de la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía de los niños de los PRONOEI Red Educativa Once de abril y Red “Educativa Horacio Zeballos Gámez”.

$$H_0: \mu_1 > \mu_2$$

B. Prueba de la hipótesis

Prueba t para muestras independientes.

C. Nivel de Significancia

$$\alpha = 5\% (\alpha = 0,05)$$

Nivel de Confianza: 95%

D. Grados de libertad

$$G1 = (n_1 + n_2) - 2$$

$$G1 = (31 + 10) - 2$$

$$G1 = (41) - 2$$

$$G1 = 39$$

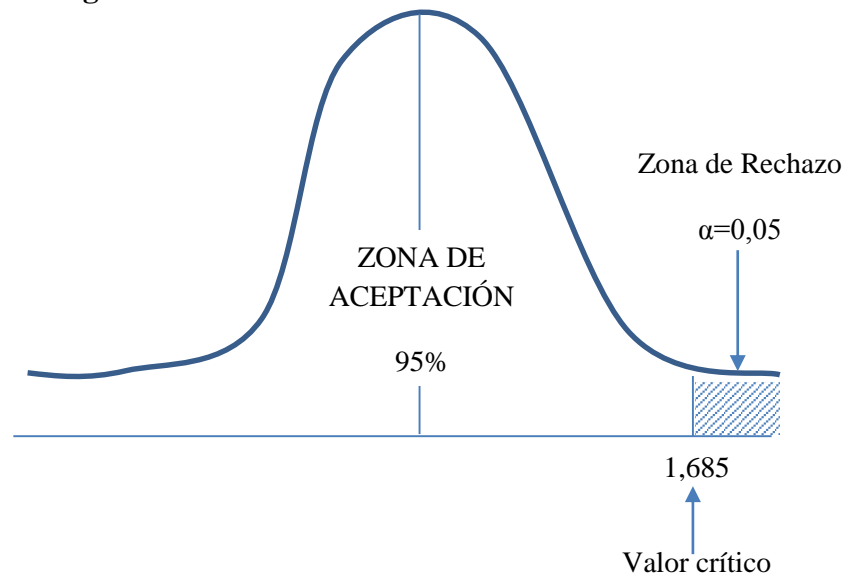
E. Prueba estadística

“t” de Student.

F. Región crítica o de rechazo

$$t(0,05)(39) = 1,685$$

G. Regla de decisión



Formula de la t de Student

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\left[\left(\frac{S_1^2(n_1 - 1) + S_2^2(n_2 - 1)}{(n_1 + n_2)^{-2}} \right) \left(\frac{n_1 + n_2}{n_1 n_2} \right) \right]}}$$

Comparación y decisión

Cuadro 3

Prueba de hipótesis “t” para medias con pre y post test, en el estudio de la aplicación de las actividades lúdicas, en el desarrollo de la autonomía de los niños de los PRONOEI inmersos en la Red Educativa “Once de abril” distrito San Miguel. 2014.

CARACTERÍSTICA EVALUADA	COMPARACIÓN		DECISIÓN
	T	t(0,05)(39)	
Desarrollo de la autonomía del niño	2,145	1,685	Rechazar H_0

En el post test, se puede apreciar que existen diferencias significativas entre el promedio del pre test y el post test, tomándose la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, es decir que la media aritmética del grupo experimental es mayor que la media aritmética del grupo control, en el post test.

Considerando los resultados obtenidos después de la aplicación del estímulo, podemos concluir que la aplicación de las actividades lúdicas, favorece el desarrollo de la autonomía de los niños de los PRONOEI inmersos en la red educativa “Once de abril”, distrito San Miguel.

CONCLUSIONES

1. Los resultados de la investigación demuestran que la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo de la autonomía de los niños de los PRONOEI de la Red Educativa “Once de abril”. Los niños, jugando, activaron múltiples capacidades y habilidades en las dimensiones: cognitiva, motriz y social, descubriendo y fortaleciendo su autonomía, a la vez su desarrollo armónico.
2. Al analizar los resultados del pre test, se concluye que la mayoría de los niños de los PRONOEI se encuentran en proceso del desarrollo de su autonomía, así mismo se llega a determinar que las promotoras no promueven variados y suficientes juegos, herramienta fundamental en la construcción del aprendizaje de los niños.
3. La estructuración y aplicación de estrategias lúdicas permitió a los niños desarrollar actividades simultáneas en las dimensiones cognitiva, motriz y social. Jugando los niños activaron su capacidad de pensar, pusieron en marcha diversos movimientos y destrezas físicas, que les permitió obtener el control de su cuerpo, a la vez se insertaron activamente en el grupo social.
4. De los resultados del pos test en relación al pre test, se pudo constatar que las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la autonomía de los niños de los PRONOEI, apreciándose resultados favorables en el grupo experimental, superando a los niños del grupo control.

SUGERENCIAS

Sobre la base de las informaciones obtenidas, las conclusiones elaboradas y al criterio de la autora se recomienda lo siguiente:

Al Coordinador de la Red Educativa “Once de abril”

1. Socialice esta experiencia y se promueva el desarrollo de la autonomía de los niños, a la vez se haga extensivo a las demás Redes Educativas de la provincia, forjando así sujetos activos, capaces de transformar y crear cosas nuevas a través de su pensamiento y de su acción.
2. Incluir en la propuesta pedagógica del PEI de Red educativa, el programa de actividades lúdicas, aplicado en esta investigación y que impulsó el desarrollo autónomo del niño.

Al Especialista del Nivel Inicial de la UGEL San Miguel

1. Promueva la ejecución de talleres y se fortalezca el desarrollo de autonomía de niño, contribuyendo así con los principios básicos de la acción educativa del Nivel Inicial, enmarcados en los lineamientos del Sistema Curricular Nacional.

A las Coordinadoras de los PRONOEI de la provincia de San Miguel

1. Promover la actualización y preparación constante de las promotoras, para que asuman una actitud abierta y flexible en cuanto al desarrollo de la autonomía de los niños.
2. Promover el desarrollo autónomo de los niños a través de las diversas actividades pedagógicas y así los niños tengan la oportunidad de descubrir y construir su autonomía.

3. Promover jornadas de reflexión con los padres de familia y desde los hogares se fortalezca la autonomía de los niños, respetando el proceso de su desarrollo y ritmo de aprendizaje.
4. Promover la creación de espacios motivadores y estimulantes para que los niños tengan la oportunidad de descubrir y potenciar su autonomía.

A las promotoras de los PRONOEI de la Red Educativa “Once de Abril”

1. Impulsar la actividad lúdica en su plenitud y los niños tengan la oportunidad de aprender jugando, a la vez conseguir su desarrollo autónomo.
2. Mantener interés activo por conocer y promover variedad de juegos donde tengan la oportunidad de decidir, proponer y expresarse, e incluirlos en el trabajo diario con los niños, potenciando así el desarrollo de su autonomía.

LISTA DE REFERENCIAS

- Aucouturier, B. (1994). *La Hamaca. El educador y la ayuda educativa*. 9, 115.
- Bautista, J. (2002). *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. Recuperado de [http://www.uhu.es/agora/version01/digitaiynumeros/04/04/articulos/miscelanea/pdf_4/03 .PDF](http://www.uhu.es/agora/version01/digitaiynumeros/04/04/articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF).
- Berryman, J. (2000). *Psicología del desarrollo*. México: Manual Moderno.
- Calero, M. (1997). *Constructivismo*. Lima. San Marcos.
- Calero, M. (1998). *Educación jugando*. Lima: San Marcos.
- Calero, M. (1998). *Teorías y aplicaciones básicas del constructivismo pedagógico*. Lima: San Marcos.
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como motor de habilidades sociales en niños de 05 años*. (Tesis para obtener título de docente, Universidad Católica del Perú). Recuperado de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/CAMACH_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf?sequence=1
- Campos, D. (2004). *El juego como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño*. (Tesis de Licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional). Recuperado de <http://biblioteca.ajusco.upn.mx/pdf722799.pdf>
- Chokler, M. (1998). *Desarrollo postural y motor autónomo según Emili Pikler* requerido de <http://www.msal.gov.ar/promin/archivos/pdf7Dllo-motor.pdf>
- Crisólogo, A. (1999). *Diccionario pedagógico*. Lima: Abedul.
- Davila, J (2003). *El juego y la ludoteca*. Mérida.Venezuela: Recuperado de <http://catalogo.biblioteca.uniquindio.edu.co/cgi-bin/koha/opacdetailpl?biblionumber=7452>.
- Decroly, O. (2005). *El juego educativo: Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Lima: Alfaomega.
- Del Prado, I (2009). *Ser docente hoy*. Portal educativo del estado argentino. Requerido de <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/formacion-docente/escuelas-del-futuro-el-nuevo-r.php>
- De la Rosa G. (2009). *La importancia del desarrollo social en el niño preescolar*. (Tesis de licenciatura, Universidad de Pedagógica Nacional México D. F. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/221488955/Priemra-Pregunta>.

- Erraez, J. (2011). *Estrategias lúdicas para la socialización de los niños y las niñas del primer año de educación básica*. (Tesis de licenciatura, Universidad técnica de Machala-Ecuador).recuperado de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/670/1/T-UTMACH-FCS-490.pdf>
- Euceda, M. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación básica*. (Tesis de maestría, Universidad de Tegucigalpa D C). Recuperado de <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcd3g6>
- García, J. & otros. (1989). *Psicología evolutiva y educación infantil*. Buenos Aires: Santillana.
- Jaques, D. (1997). *La educación encierra un tesoro*. Santiago: Editorial Santillana.
- Laurence,S.(1997). *Inteligencia emocional*. Recuperado de: <http://www.colegioespmtusanto.cl/taicahuano/wp-content/uploads/2007/09/La-Inteligencia-Emocional-de-los-Ni%C3%Blos.pdf>.
- Ministerio de Educación. (2005). *Programas No Escolarizado de Educación de Inicial*. Lima: Grafica Técnica S.R.L.
- Ministerio de educación (2009). *Diseño curricular nacional*. Lima: World Color Peru S. A.
- Ministerio de Educación. (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima: Navarrete.
- Ministerio de Educación. (2011). *Guía Curricular: Propuesta pedagógica de educación inicial*. Lima: Navarrete.
- Ministerio de Educación. (2013). *Guía de orientación: favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre*. Lima: Punto & Gratia.
- Ministerio de Educación. (2013). *Rutas de Aprendizaje: ¿Cómo desarrollamos proyectos en el aula?* Lima: Navarrete.
- Ministerio de Educación. (2013). *Rutas de Aprendizaje: convivir, participar y delibera para ejercer una ciudadanía democrática*. Lima: Navarrete.
- Ministerio de Educación de la nación. (2011). *Juego y educación inicial*. Buenos Aires: Ministerio de Educación.
- Papalia, D. (1997). *Desarrollo Humano*. México: Me Graw Hill.
- Ortecho, J. & Quijano, M. (2011). *Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de los niños de 4 años del J.N. 207 "Alfredo pinillos Goicochea"*. (Tesis de licenciatura, EAP Trujillo). Recuperado de <http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/download/236/246>.

- Reyes M. (2007). *Actitud del docente ante la autonomía de los niños en edad preescolar*. (Tesis de maestría, Universidad de Zulia). Recuperado de http://tesis.luz.edu.ve/tde_busca/archivo.php?codArchivo=661
- Roncancio, C. & Shisaca, E. (2009). *La actividad física como juego en la educación inicial*. (tesis de maestría, Universidad de Antioquia - Bogotá) Recuperado de http://www.academia.edu/5971335/La_Actividad_F%C3%ADsica_Como_Juego_en_la_Educaci%C3%B3n_Inicial_de_los_Ni%C3%B3s_Preescolares
- Rubio, P. (2011). *Estrategias para desarrollar la autonomía del alumno de preescolar por medio de la expresión artística*. México: (Tesis de Maestría, Universidad de Tangamanga).
- Saavedra, S. (1999). *Facilitando el aprendizaje de los niños*. Lima: Abedul.
- Tardos, A. (1992). *La autonomía del niño*. Infancia Educar de 0 a 6 años.15, 4-9.
- Tenutto, M., & otros. (2007). *Enciclopedia de pedagogía práctica: escuela para maestros*. Barcelona: Océano.
- UNESCO. (01 de 02 de 2014). *Declaración mundial sobre educación para todos*. Recuperado de UNESCO org: www.es.unesco.org/
- Vásquez, J. (2008). *Juego y aprendizaje*. (Tesis de doctorado, Universidad de Zulia-Venezuela) recuperado de http://tesis.luz.edu.ve/tde_busca/archivo.php?codArchivo=349.

Apéndices/anexos

APÉNDICE 01

EVALUACIÓN DE ENTRADA

FICHA DE OBSERVACIÓN

PRONOEI : _____

FECHA: __/__/__

NOMBRE DEL NIÑO : _____

Determina el valor según la escala literal A = (LOGRO) B = (PROCESO) C = (INICIO)

I. VARIABLE INDEPENDIENTE: DESAROLLO AUTONOMÍA			
	INICIO	PROCESO	LOGRO
1.1 Cognitivo			
1.1.1 Busca diversas soluciones para alcanzar un objetivo propuesto. 1. <i>Propone diversas soluciones para alcanzar un objetivo propuesto.</i>			
1.1.2 Se sorprende y cuestiona sus descubrimientos. 2. <i>Tiene actitud de sorpresa y cuestionamiento frente al descubrimiento.</i>			
1.1.3 Interviene espontáneamente sobre temas de interés. 3. <i>Se expresa en los juegos y temas de la vida cotidiana.</i>			
1.1.4 Propone realizar actividades de su interés. 4. <i>Propone realizar actividades de su interés.</i>			
1.1.5 Elige entre alternativas que se le presentan. 5. <i>Elige entre alternativas que se le presentan: opta entre juegos, juguetes.</i>			
1.2 Motriz			
1.2.1 Mueve su cuerpo con espontaneidad y creatividad 6. <i>Propone nuevas formas de moverse ante los movimientos convencionales.</i>			
1.2.2 Improvisan movimientos individual y colectivamente. 7. <i>El niño improvisa movimientos solo, con otro niño y en grupo.</i>			
1.2.3 Tiene control y coordinación de sus movimientos 8. <i>Tiene control y coordinación de sus movimientos en forma Autónoma</i>	INICIO	PROCESO	LOGRO
1.3 Social			
1.3.1 Muestra seguridad y confianza en las actividades que realiza. 9. <i>Muestra seguridad y confianza en las actividades que realiza.</i>			
1.3.2 Comparte de manera autonomía sus juguetes, alimentos y útiles. 10. <i>Comparte de manera autonomía sus juguetes, alimentos y útiles.</i>	INICIO	PROCESO	LOGRO
1.3.3 Practica hábitos de cortesía: saluda, se despide, pide permiso con autonomía. 12. <i>Practica hábitos de cortesía: saluda, se despide, pide permiso con autonomía.</i>			

APÉNDICE 02

ENCUESTA A PROMOTORAS EDUCATIVAS COMUNITARIAS

PRONOEI : _____

FECHA: ___/___/___

NOMBRES Y APELLIDOS : _____

RECOMENDACIONES: A continuación se presenta un conjunto de ítems sobre el proyecto de investigación “Influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la autonomía del niño”. Por favor responda con toda sinceridad, ya que de ello dependerá que los resultados de esta investigación sean objetivos.

En cada declaración, marque con un aspa (X) la única respuesta que mejor concuerde con su opinión y experiencia en este PRONOEI.

<i>I. Variable independiente “ La actividad lúdica”</i>					
1.1 Dimensión: Cognitivo		<i>Siempre</i>	<i>Casi siempre</i>	<i>A veces</i>	<i>Nunca</i>
1.1.1	Participa activamente en los juegos de construcción.				
	1. ¿En el PRONOEI, tiene usted el sector construcción implementado y promueve el juego de construcción?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.1.2	Participa activamente en los juegos simbólicos.				
	2. ¿Estimula usted a los niños a participar en el juego simbólico?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.1.3	Participa activamente en los juegos de reglas.				
	3. ¿Promueve usted el juego de reglas, como medio de convivencia y socialización?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.1.4	Ejercita sus habilidades sensoriales.				
	4. ¿Ejercita usted, en los niños el desarrollo de habilidades sensoriales que le permita la exploración y descubrimiento de su entorno?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2 Dimensión: Motriz		<i>Siempre</i>	<i>Casi siempre</i>	<i>A veces</i>	<i>Nunca</i>
1.2.1	Explora y conoce su cuerpo jugando				
	5. ¿Alienta usted a los niños, a explorar y conocer su cuerpo ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2.2	Adquiere coordinación y control de sus movimientos.				
	6. ¿Alienta Usted, a los niños a desarrollar la coordinación de sus movimientos, agilidad y equilibrio postural?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3 Dimensión : Afectivo					
1.3.1	Expresa sus emociones y sentimientos				
	7. ¿Promueve usted, en los niños la expresión de sus sentimientos: alegría, tristeza y sorpresa?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3.2	Disfruta y se relaciona en forma armónica.				
	8. ¿Impulsa usted, a que los niños disfruten del juego y se relacionen en forma armónica en el aula?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4 Dimensión Social		<i>Siempre</i>	<i>Casi siempre</i>	<i>A veces</i>	<i>Nunca</i>
1.4.1	Propone y cumple las normas de convivencia				
	9. ¿Impulsa usted, a los niños a proponen y cumplir las normas de convivencia?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4.2	Se integra con facilidad al grupo.				
	10. ¿Fomenta la socialización e integración de los niños en las actividades colectivas del aula?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ANEXO N° 01

Validación por juicio de experto

INFORME DE VALIDACIÓN

I. TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN

INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS DE LOS PROGRAMAS NO ESCOLARIZADOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA RED EDUCATIVA "ONCE DE ABRIL", DEL DISTRITO SAN MIGUEL – CAJAMARCA.

II. INSTRUMENTO

Ficha de observación para evaluar el desarrollo de la autonomía de los niños de los Programas No Escolarizados de Educación inicial.

III. DATOS DEL EXPERTO

3.1 NOMBRES Y APELLIDOS

Elmer Arquímedes Regalado Catalán

3.2 CARGO E INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN LA QUE LABORA

Director I. E. N° 82774 - Santa Rosa

3.3 GRADO ACADÉMICO

Maestro en Ciencias en Educación Superior

IV. ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIO	DEFICIENTE 0 - 20%	REGULAR 21 - 40%	BUENA 41 - 60%	MUY BUENA 61 - 80%	EXCELENTE 81 - 100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado				X	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					X
6. INFLUENCIALIDAD	Adecuado para evaluar el desarrollo de la autonomía					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos				X	
8. COHERENCIA	Entre las dimensiones, indicadores y interrogantes.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X
10. PERTINENCIA	El instrumento es útil para la presente investigación.				X	

V. OPINIÓN DE LA VALIDACIÓN

El instrumento es coherente y valido para ser aplicado en el programa no escolarizado

VI. PROMEDIO DE VALIDACIÓN 90%

San Miguel, 04 de agosto del 2014.

Regalado

Firma del experto informante
DNI N°: 17819861

395-2014-EPG-RCU N° 1182-2014-UUC

APÉNDICE O3

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

PARA EL FORTALECER EL DESARROLLO DE LA AUTÓNOMIA

DEL NIÑO DE LOS PROGRAMAS NO ESCOLARIZADOS

DE LA RED EDUCATIVA “ONCE DE ABRIL” DISTRITO SAN MIGUEL

1 PRESENTACIÓN

El programa de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la autonomía de los niños de los PRONOEI de la Red Educativa “Once de abril” se constituyó en un documento valioso, que hizo posible el desenvolvimiento autónomo de los niños de los PRONOEI inmersos en la mencionada red y que formaron el grupo experimental en la investigación: “Influencia de la actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía del niños de los Programas No Escolarizados de la Red educativa: “Once de abril”, distrito San Miguel

Las actividades lúdicas (juegos), que se proponen son diversas, y con ello, se pretende facilitar el trabajo de las promotoras de los PRONOEI, ofreciéndoles múltiples y diversas alternativas para evitar la rutina e incentivar las actividades innovadoras y hagan de los PRONOEIs espacios dinámicos, donde los niños y niñas expresen su impulso creador, además se pretende aprovechar al máximo las capacidades de aprendizaje del niño y de la niña y que adquieran independencia en sus actuaciones fundamentales a través del juego.

Estoy segura que este programa es sencillo y fácil de aplicar en los PRONOEI de la red educativa “Once de abril” y sugiero que se haga extensivo a las demás redes del distrito y sirva para el fortalecimiento de la calidad educativa.

2 OBJETIVOS:

2.1 Objetivo general

Aplicar un programa de actividades lúdicas que permita a los niños de los PRONOEI de la Red Educativa “Once de abril” distrito San Miguel estimular el desarrollo de su autonomía.

2.2 Objetivos específicos

1. Contribuir al mejoramiento de la calidad educativa de los Programas No Escolarizados de Educación Inicial del distrito San Miguel.
2. Aplicar los juegos propuestos en el programa, para afianzar y reforzar las actividades educativas dentro y fuera del aula.
3. Contar con un programa de actividades lúdicas que sirva para la planificación diaria del trabajo pedagógico en la Educación Inicial.

3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

EL programa de actividades lúdicas diseñado en esta investigación a fin de estimular el desarrollo de la autonomía de los niños de los PRONOEI, es elaborado en el marco del enfoque constructivista cuyos representantes fundamentales son: Piaget, con la teoría cognitiva, Vygotsky con el constructivismo alternativo desde un enfoque sociocultural, Bruner y la teoría del descubrimiento y Ausubel con el aprendizaje significativo, pues gracias a la aportación de estas teorías, los docentes podemos saber sobre cómo aprenden los niños y las actividades que podemos facilitar para que los niños descubran su autonomía a la vez fortalezcan su desarrollo armónico.

Piaget, a través de la teoría genética cognitiva, concede al juego un lugar predominante en el proceso de desarrollo del niño, relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica y establece las siguientes categorías: en la etapa sensorio motriz predomina el juego motor, en la etapa pre

operacional el juego simbólico, en el estadio operaciones concretas el juego de reglas y el juego de construcción que abarca todas estas edades. El niño de pre escolar se ubica en el estadio pre operacional, donde predomina el juego simbólico y el juego de construcción. Además está la capacidad de manipular, de transformar, de descubrir sus aprendizajes. Por lo que al respecto Rubio (2011) “el niño del pre escolar es una persona que expresa una intensa búsqueda personal de satisfacciones corporales e intelectuales”.

En cuanto al desarrollo de la autonomía del niño Piaget, también aporta datos importantes que sustentan el programa y manifiesta que el niño desde pequeño el niño debe construir su autonomía y dentro de un marco de valores, por lo los valores no deben ser enseñarse desde fuera, si no que deberán ser construidos en cooperación con los demás.

Bruner, además de proponer un aprendizaje por descubrimiento, nos presenta niveles de pensamiento muy importantes para el aprendizaje del niño como son: enactivo e icónico, lo que coincide con el estadio pre operacional de Piaget, donde el niño aprende manipulando objetos, imitando y actuando, por lo que es importante fomentar este modelo de pensamiento a fin de que el niño construya su aprendizaje. El alumno debe ser el participante directo de las actividades que realiza, respetando a sus compañeros y los materiales que utiliza.

En el mismo orden de las ideas, el Ministerio de Educación en las Rutas de Aprendizaje, establece que el niño aprende haciendo y una de las formas de aprender es el juego por su carácter globalizador. Con el juego se pretende lograr el desarrollo bio psico social. Cuando el niño juego despierta el espíritu creativo, explora, proyecta, estable vínculos con los demás a la vez está desarrollando y en definitiva trasforma el mundo que lo rodea.

Lo mencionado anteriormente permitirá tener una base firme de donde partir para lograr en el niño el desarrollo de su autonomía, forjando si seres con iniciativa, con capacidad de tomar decisiones oportunas en la vida.

4 DURACIÓN

Se desarrollará durante todo año escolar 2015.

5 DESARROLLO DEL PROGRAMA

A continuación proponemos diversos juegos entre ellos: Juegos motores, juegos simbólicos, de reglas, de construcción, de desinhibición, juego libre, etc., y de acuerdo a sus necesidades e intereses de los niños, brindándoles de esta manera la oportunidad de construir y descubrir sus aprendizajes, de proponer, de expresar su creatividad, de tomar decisiones, de solucionar problemas frente a los obstáculos y dificultades encontradas en el juego, trabajar en equipo, etc., lo que los llevará a alcanzar múltiples aprendizajes, entre ellos su desenvolvimiento autónomo. Los juegos que proponemos los describimos a continuación.

JUEGO 1

NOMBRE “JUGAMOS CON LOS PERIÓDICOS”

OBJETIVO:

Desarrollo de la creatividad, a través de diversas actividades lúdicas y la exploración de diversos materiales.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

- ✚ La profesora entrega a los niños hojas de periódicos y pregunta: ¿Qué podemos hacer con estos periódicos? ¿En qué los podemos transformar?
- ✚ Los niños explorarán libremente acciones como: golpear, sacudir, arrastrar, agarrar y soltar, arrojar, cubrir o tapar, etc., es decir, realizarán todo movimiento que el interés por los periódicos suscite, por lo que profesora debe

tener la apertura y flexibilidad para aceptar las diversas propuestas de los niños.

- ✚ A través de interrogantes se reta a los niños a explorar varias ideas, como la de taparse y jugar a aparecer y desaparecer, jugar a “la lluvia”, jugar a “dormir”, “a volar las cometas”, “al equilibrista o malabarista”, “jugar con la pelota”.
- ✚ Después de las acciones ejecutadas, los niños comentan sobre los movimientos ejecutados, los creados y propuestos por ellos.

JUEGO 2

NOMBRE “JUGAMOS CON LOS ELÁSTICOS”

OBJETIVO:

Explora sus posibilidades de movimiento con todo su cuerpo y con objetos, vivenciando de manera autónoma sus desplazamientos.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

- ✚ En el aula, la profesora pregunta a los niños ¿Qué podemos hacer con estos elásticos? y luego de escuchar sus propuestas, reta a los niños a construir una telaraña, a la vez propicia un espacio de exploración donde los niños realicen libremente y de acuerdo a sus experiencias determinadas acciones.
- ✚ Los niños explorarán varias acciones como: pasar debajo de los elásticos reptando, arrastrándose, gateando, boca arriba, boca abajo, rodando; pasar por encima: saltando alternando piernas, pasando pierna por pierna, cargando al compañero, es decir, todo movimiento que la pulsión por los elásticos suscite.
- ✚ También los niños pueden explorar varias ideas, como la de jugar a que son arañas y trepan en sus telarañas, o a los ratones que recorren su laberinto, etc.;

la profesora debe tener la apertura y flexibilidad para aceptar las diversas propuestas de los niños.

- ✚ Nos sentamos, cerramos los ojos y pensamos en otros juegos que se puedan proponer con los elásticos. Se les preguntará; ¿En qué pensaste? Se recogerán las ideas de los niños para futuras sesiones de psicomotriz.

JUEGO 3

NOMBRE “ME DIVIERTO JUGANDO CON EL BINGO”

OBJETIVO:

Iniciarse en la negociación de normas y reglas compartiendo espacios y materiales para convivir en un clima de aula óptimo.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

- ✚ Pedimos a los niños que nombren juguetes con los que juegan en casa, en el PRONOEI y que más les agrade, a la vez conversamos sobre su procedencia y los cuidados que le dan.
- ✚ En una ficha observamos las figuras de diversos juguetes y comentamos sobre ellos, luego recortamos y las pegamos en el cartón diseñado para el bingo. De 16 figuritas que prepararemos, pegamos sólo 9, una sobre cada cuadradito del cartón de bingo. Así cada niño diseñará su cartón.
- ✚ Jugamos bingo con las figuras de los juguetes. Vamos sacando de una bolsa, una por una las tarjetas y las mostramos a los niños para que vean si las tienen en su cartón.
- ✚ Cada vez que se muestra una figura, si es que la tienen colocaran sobre ella una chapa o semilla. Cuando completan su cartón nos avisarán diciendo: ¡Bingo!.

JUEGO 4

NOMBRE “EL BAILE DE LOS PAÑUELOS”

OBJETIVO:

Explorar y crea movimientos con todo su cuerpo vivenciando sus posibilidades.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

- ✚ Caminamos por el espacio al ritmo de una música lenta o a través de algún instrumento musical. Luego lo hacemos con música rápida, cambiando la velocidad con la que caminamos.
- ✚ Repartimos pañuelos a los niños y les damos tiempo para que observen, los exploren, intercambien colores y conversen entre ellos. Luego colocamos nuevamente la música o tocamos algún instrumento y decimos que nuestros pañuelos se convertirán en pañuelos bailarines: vamos a ver cómo se mueven nuestros pañuelos cuando escuchen la música. Los motivamos a que jueguen libremente con ellos al ritmo de la música. Hacemos algunas preguntas para ayudarlos a explorar el material: ¿Qué movimientos podemos hacer con los pañuelos? ¿Podemos inventar algún movimiento de baile? ¿Hacia dónde podemos mover el pañuelo?. Observamos las diversas propuestas de los niños, les pedimos a algunos que verbalicen el movimiento que están haciendo y los demás lo repetimos.
- ✚ Terminamos el juego y nos acostamos en el piso. Nos tapamos la cara con el pañuelo, cerramos los ojos y nos relajamos.

JUEGO 5

NOMBRE “JUEGO EN LOS SECTORES Y APRENDO”

OBJETIVO:

Demostrar preferencias por algunas actividades de juego y disfrutar de ellas.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

- ✚ Los niños y niñas eligen libremente de los sectores del aula, en el que desean jugar y la docente acompaña a los niños en los sectores observando y sin alterar la dinámica del juego.
- ✚ Recordar a los niños que la actividad va a finalizar, de 10 a 5 min. antes, para que puedan ir cerrando sus juegos
- ✚ Los niños al culminar el periodo de Juego-trabajo, compartirán con sus compañeros lo que hicieron en sus respectivos sectores, exhibiendo sus trabajos y expresando cómo lo hicieron y las creaciones que lograron.
- ✚ Todos los niños se pasearán como en un “museo” apreciando los trabajos de los diversos sectores.
- ✚ La profesora pregunta: ¿Qué hicieron? ¿cómo lo hicieron? ¿compartieron los materiales?, etc.
- ✚ Se tomará en cuenta la solicitud de algunos niños que quisieran dejar su construcción o proyecto que han empezado y no han terminado, en algún lugar seguro, para terminarlo después.
- ✚ A través de la expresión gráfico-plástica y utilizando materiales de su interés los niños comunican y expresan libremente lo que más le gustó al momento de jugar en los sectores.

JUEGO 6

NOMBRE “ME DIVIERTO CREANDO”

OBJETIVO:

Expresar su creatividad y resolución de situaciones problemáticas presentadas durante sus juegos.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

- ✚ Formamos dos grupos de niños y repartimos semillas diversas sobre una mesa o superficie plana.
- ✚ Proponemos a los niños que formen la silueta del cuerpo humano y para ello se les plantea la opción de elegir las semillas con las cuales formarán la silueta humana.
- ✚ Los niños se organizan para trabajar y eligen las semillas que desean.
- ✚ Todos los niños se pasearán como en un “museo” apreciando los trabajos de los grupos formados, en el cual un voluntario de los niños explicará: ¿A quién representaron?, ¿qué semillas utilizaron?, ¿quién hizo la cabeza del cuerpo?, ¿trabajaron en equipo?.

JUEGO 7

NOMBRE “ME GUSTA DRAMATIZAR”

OBJETIVO:

Participar en actividades simuladas e imaginativas como medio de expresión, experimentación y creatividad.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

- ✚ Los niños escuchan el cuento “Los tres chanchitos” a través de una presentación, en el teatrín.

- ✚ Al finalizar su historia preguntamos a los niños su opinión sobre el cuento y recordamos: ¿Quiénes son los personajes del cuento?, ¿Qué paso?, ¿Qué les parece la actitud de los hermanos menores? ¿Gracias a quien se salvaron los chanchitos?
- ✚ A través de tarjetas del cuento podemos reconstruir el cuento siguiendo la secuencia de la historia: que paso primero, que pasó después, que paso la final.
- ✚ Nos reunimos en un círculo y nos disponemos a representar el cuento dando la oportunidad para que los niños elijan el personaje que desean representar, a la vez usamos las máscaras del sector dramatización y dejamos a los niños elegir los materiales necesarios para construir sus casitas.
- ✚ Se le planteara dibujar en una cartulina libremente los que más nos ha agradado del cuento.

JUEGO 8

NOMBRE “SOMOS ARQUITECTOS”

OBJETIVO:

Elige actividades que prefiere realizar y expresa su imaginación en la actividad propuesta.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

- ✚ Invitamos a los niños a dar una vuelta por los alrededores del PRONOEI y les pedimos que observen los diferentes tipos de construcciones de las viviendas: altas, bajas, grandes pequeñas, otros espacios construidos en la comunidad.
- ✚ Formamos grupos de 3 niños y decimos que nos convertiremos en arquitectos y vamos a construir. Cada grupo construirá una casa u otra estructura que desee con los materiales del sector construcción. Los niños construyen

libremente con bloques de madera, cajas, conos, tarros los que deseen, puede ser estructuras como: puentes, torres, objetos, juguetes, seres, etc.

- ✚ Luego de culminado el tiempo acordado para la construcción, visitamos cada uno y pedimos que nos cuente en que consiste su construcción.

JUEGO 9

NOMBRE “SOY EL ESPEJO”

OBJETIVO:

Crear diversos movimientos con todo su cuerpo expresando su creatividad y espontaneidad.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

- ✚ Los niños se colocan en parejas frente a frente. Uno de los niños de cada pareja realiza diversos movimientos lentos y creativos y el otro se convierte en el espejo y trata de guiar y copiar el movimiento que realiza el compañero.
- ✚ Realizamos movimientos libremente y con creatividad y luego cambiamos los roles.
- ✚ De manera voluntaria mostramos al grupo nuestro juego del espejo, por turnos, cada pareja saldrá delante y nos contará que movimientos o posiciones copiaron en el espejo.

JUEGO 10

NOMBRE “EL GATO Y EL RATÓN”

OBJETIVO:

Fomentar el trabajo en equipo a través del juego conociendo los valores y actitudes que priman en el mencionado juego.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

- ✚ Este juego empieza con los niños tomados de la mano y formando un círculo, luego se propone a los niños que decidan entre ellos quien quiere ser el gato y el ratón.
- ✚ Al ritmo de la canción: “Ratón que te atrapa el gato, ratón que te va a atrapar, si no te atrapa esta noche, mañana te atraparé”, el niño que hace de ratón se escapa por entre los “agujeros” que hacen todos los niños con las manos cogidas y los brazos lo más extendidos y pegados al cuerpo.
- ✚ El gato intenta coger al ratón, pero este vuelve al círculo y los niños bajan los brazos y se unen para impedir que lo alcance. El gato insistirá en atrapar al gato y puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no los lastime o rompa al pasar. Cuando el gato logra tocar al ratón, se invierten los papeles y al ratón le toca ser el gato y escoge a una persona para que sea el ratón.

JUEGO 11

NOMBRE “EL TORO EN EL CORRAL”

OBJETIVO:

Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el ritmo en desplazamientos, coordinación y equilibrio postural.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

- ✚ Se propone a los niños que decidan quien asumirá el papel de “toro”.
- ✚ Los niños se formaran en círculo, tomados de la mano.
- ✚ El niño que elige ser el “toro”, se colocará el centro del círculo.
- ✚ El jugador que hace las veces de toro, tratará de salir del corral, rompiendo las barreras, pasando por arriba o por abajo del círculo.

- ✚ Si el “toro” consigue escaparse, todos los jugadores lo perseguirán por el campo de juego procurando atraparlo.
- ✚ El jugador que logra atrapar al toro, se convierte en este toro, solamente puede intentar salir del círculo dos veces, y si no logra, cambiará su puesto con otro jugador.

JUEGO 12

NOMBRE “NOS DIVERTIMOS CREANDO UN CIRCUITO MOTOR”

OBJETIVO:

Realizar movimientos que favorezcan el desarrollo coordinación viso motriz.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

- ✚ Armamos un circuito en el aula utilizando elementos que tengamos a disposición (cuerdas, colchonetas, botellas, cajas, sillas, mesas, etc.).
- ✚ Invitamos a los niños a recorrer el circuito, libremente.
- ✚ Luego, tomando en cuenta lo ejecutado, les indicamos como deben hacerlo (por encima del banco, por debajo de la mesa, por delante de las botellas, etc.).
- ✚ Finalmente proponemos a los niños que inventen nuevas forma de recorrer el circuito, contando previamente como lo harán.

JUEGO 13

NOMBRE “LA VARITA MÁGICA”

OBJETIVO:

Expresa su creatividad e imaginación para representar al personaje que se propone en el juego.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

- ✚ El juego empieza con la docente, que camina por el aula, o espacio libre y que manifiesta haber encontrado una varita mágica, la que al tocar la cabeza de los niños, quedarán convertidos en animales.
- ✚ Todos los niños se concentran alrededor de la varita mágica y esperan a ver la magia.
- ✚ De pronto la varita empieza a funcionar y va tocando a los niños, los que convertían en los animales que mencione la docente.
- ✚ Los niños harán uso de su creatividad e imaginación para representar a los animales, los que son convertidos por la varita mágica y como animales tendrán que jugar, abrazarse, caerse al piso suavemente y quedarse dormidos.

JUEGO 14

NOMBRE “JUGAMOS CON CINTAS”

OBJETIVO:

Demostrar creciente precisión y eficacia en la coordinación viso motriz.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

- ✚ Cada niño debe contar con una cinta de aproximadamente un metro y medio de largo, que podemos pegar por uno de los extremos a una vara o ramita, para poder manejarla mejor.
- ✚ Los invitamos a jugar libremente con ellas y luego les pedimos que: hagamos volar la cinta por encima, por debajo, cerca, lejos, adelante y atrás de la cabeza.
- ✚ Les proponemos que hagamos “*viboritas*” a la vez que ellos propondrán otros animales que deseen representar.

- ✚ Colocan las cintas formando la figura que los niños proponen y quedan dentro de ella. Ponen hacia dentro un pie y luego el otro, luego sacan ambos pies afuera, lo mismo en 4 patas; pasen adentro una mano, la otra, un pie, el otro, de modo que todo el cuerpo quede dentro de la figura que desearon formar.
- ✚ Forman una casa grande, usando todas las cintas para que todos los niños estén dentro de ella.
- ✚ En todos los casos reflexionamos y discutimos con los niños las posiciones del cuerpo en relación a las cintas y los movimientos que más impacto a los niños.

JUEGO 15

NOMBRE “EL ZORRO Y EL CONEJO”

OBJETIVO:

Resolución de problemas jugando en equipo.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

- ✚ Los niños eligen representar al zorro y al conejo.
- ✚ Los forman un círculo alrededor del conejo. El zorro queda fuera del círculo, el zorro ofrece zanahorias, lechuga al conejo y este no quiere, luego hierba fresca, pero este no quiere y va ofreciendo alimento según su creatividad, pero el zorro solo quiere comer al conejo. El zorro se enoja y empieza seguir al conejo, tratando de entrar en el círculo. Los demás defienden al conejo y tratan de entorpecer la entrada y salida al zorro.

6 RECURSOS:

Humanos: Coordinadora, promotora, niños y padres de familia.

Materiales: Materiales de escritorio, materiales didácticos del aula, diversos materiales de la comunidad.

Económicos: Propios de la investigadora.

7 EVALUACIÓN:

- Se evaluará la participación de los niños en cada uno de los juegos propuestos a través de la lista de cotejo.
- Se evaluará el programa de juegos, a través de los objetivos propuestos en el mencionado programa y haciendo uso de una ficha de observación.

APÉNDICE 04

MATRIZ DE CONSISTENCIA

MAESTRANTE: DEYSI ONEIDA MOSTACERO MENDOZA						
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: GESTIÓN DE LA CALIDAD EDUCATIVA						
EJE TEMÁTICO: FORMACIÓN EN COMPETENCIAS Y CALIDAD EDUCATIVA						
TÍTULO DEL PROYECTO: INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS DE LOS PROGRAMAS NO ESCOLARIZADOS DE EDUCACIÓN INICIAL. RED EDUCATIVA “11 DE ABRIL “. DISTRITO SAN MIGUEL.						
PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
PROBLEMA CENTRAL ¿Cuál es la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del principio de autonomía de los niños de los Programas No Escolarizados de Educación Inicial de la red educativa “Once de Abril” distrito San Miguel?	OBJETIVO GENERAL Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía de los niños de los PRONOEI de la red educativa “Once de abril” del distrito San Miguel	HIPÓTESIS CENTRAL Las actividades lúdicas, mejoran significativamente el desarrollo de autonomía en los niños de los PRONOEI de la red educativa “once de abril”, distrito San Miguel. HIPÓTESIS NULA Si se promueven adecuadamente las actividades lúdicas, no se logrará fortalecer significativamente el desarrollo de autonomía en los niños de los PRONOEI de la red educativa “once de abril”, distrito San Miguel.	V. Independiente ACTIVIDADES LÚDICAS es una actividad humana, divertida, de gozo y satisfacción que dan a los niños múltiples posibilidades de aprendizaje.	Cognitivo Motriz Afectivo Social	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en los juegos de construcción. Participa activamente en los juegos simbólicos. Participa activamente en los juegos de reglas. Explora y conoce su cuerpo a través de la actividad lúdica. Ejercita sus habilidades sensoriales. <ul style="list-style-type: none"> Participa en los juegos de coordinación motora Adquiere coordinación y control de sus movimientos. <ul style="list-style-type: none"> Expresa sus emociones y sentimientos. Se relaciona en forma armónica. <ul style="list-style-type: none"> Propone y cumple las normas de convivencia. Vence dificultades, gana y pierde con dignidad. Es sociable y se integra con facilidad al grupo. 	TIPO DE INVESTIGACIÓN: Cuantitativa de tipo explicativo. MÉTODO. El experimento en su modalidad cuasi experimental DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: $GE O_1 X O_2$ $GC O_1 O_2$ POBLACIÓN : La población está formada por 50 niños matriculados en los Programas No Escolarizados de la Red Educativa “Once de abril” distrito San Miguel. MUESTRA: Formado por

<p>PROBLEMA ESPECIFICO</p> <p>P1. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de autonomía de los niños y cuáles son las actividades lúdicas que se aplican en el PRONOEI para el fortalecimiento de su autonomía?</p> <p>P2. ¿Cómo aplicar la actividad lúdica en los niños de los PRONOEI de la red educativa "Once de abril" para desarrollar el principio de autonomía?</p> <p>P3. ¿Cuál es el nivel de desarrollo del principio de autonomía de los niños de los PRONOEI de la red educativa "Once de Abril" distrito San Miguel, después de la aplicación de actividades lúdicas?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>O1. Diagnosticar el nivel de desarrollo de autonomía de los niños y las actividades lúdicas pertinentes que se aplican para el fortalecimiento de la autonomía de los niños de los PRONOEI de la red "once de abril".</p> <p>O2. Aplicar un programa de actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo de la autonomía de los niños de los PRONOEI de la red "Once de abril".</p> <p>O3. Determinar el nivel de desarrollo del principio de autonomía de los niños de los PRONOEI de la Red "Once de Abri"l después de aplicar las actividades lúdicas.</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICA</p> <p>H1. Si diagnosticamos el nivel de desarrollo de autonomía de los niños y cuáles son las actividades lúdicas que se promueve en los PRONOEI, será posible potenciarlo.</p> <p>H2. La aplicación de diversas actividades lúdicas con los niños de los PRONOEI de la red "Once de Abril" fortalecerá el desarrollo de su autonomía.</p> <p>H3. Los resultados obtenidos de la aplicación de las actividades lúdicas en los niños de la red "once de abril" ayudaran al fortalecimiento de su autonomía y otras investigaciones.</p>	<p>V. Dependiente</p> <p>DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA.</p> <p>Es una capacidad que permite al niño pensar y actuar por sí mismo, teniendo en cuenta muchos puntos de vista en el aspecto moral e intelectual.</p>	Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Busca diversas soluciones para alcanzar un objetivo propuesto. • Se sorprende y cuestiona sus descubrimientos. • Interviene espontáneamente sobre temas de interés. • Propone realizar actividades de su interés. • Elige entre alternativas que se le presentan. 	<p>41 niños distribuidos en 2 grupos. 31 niños conforman el grupo experimental y 10 niños forman el grupo control.</p> <p>Técnicas: Observación, encuesta.</p> <p>Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación como pre test y post test • Lista de cotejo • Documentos bibliográficos. • Cuestionario • Cámara fotográfica. <p>Tratamiento estadístico Procesamiento de datos, análisis e interpretación de datos.</p>
				Motriz	<ul style="list-style-type: none"> • Propone creativamente diversos movimientos. • Improvisan movimientos individual y colectivamente. 	
				Social	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra seguridad y confianza en las actividades que realiza. • Comparte de manera autonomía sus juguetes, alimentos y útiles. • Practica hábitos de higiene y alimentación. • Practica hábitos de cortesía. 	