

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



T E S I S

**El juego libre en los sectores y el desarrollo de la autonomía y el
pensamiento simbólico en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°
35001 “Cipriano Proaño”– Cerro de Pasco, 2024**

**Para optar el título profesional de:
Licenciada en Educación Inicial**

Autores:

Bach. Silvia Bibiana ANDRES FERNANDEZ

Bach. Gessica Marlene VEGA ROJAS

Asesor:

Mg Marleni Mabel CARDENAS RIVAROLA

Cerro de Pasco - Perú – 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



T E S I S

**El juego libre en los sectores y el desarrollo de la autonomía y el
pensamiento simbólico en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°
35001 “Cipriano Proaño”– Cerro de Pasco, 2024**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Juana Toribia GONZALES CHAVEZ
PRESIDENTE

Dr. Nancy Marivel CUYUBAMBA ZEVALLOS
MIEMBRO

Dr. Martha Nelly LOZANO BUENDIA
MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 169 – 2025

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

Silvia Bibiana ANDRES FERNANDEZ y Gessica Marlene VEGA ROJAS

Escuela de Formación Profesional:

Educación a Inicial

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

El juego libre en los sectores y el desarrollo de la autonomía y el pensamiento simbólico en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”– Cerro de Pasco, 2024

Asesor:

Marleni Mabel CARDENAS RIVAROLA

Índice de Similitud:

9%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity

Cerro de Pasco, 22 de setiembre del 2025.

DEDICATORIA

La presente tesis va dedicada a nosotras por el esfuerzo y dedicación, a nuestros padres por darnos los estudios, a mis hermanos que fueron apoyo incondicional, a mi esposo e hijas por cuanto estuvo conmigo día a día y también a nuestros maestros que nos dieron sus enseñanzas dentro de las aulas universitarias.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por todo lo que nos ha dado, a nuestra familia por acompañarnos en cada momento, a los maestros por sus enseñanzas y sobre todo nos agradecemos a nosotras mismas por poner el esfuerzo y empeño para poder lograr este objetivo en mi etapa profesional.

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue determinar la influencia del juego libre en los sectores en el desarrollo de la autonomía y el pensamiento simbólico en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024; investigación de enfoque cuantitativo, de tipo aplicativo – pre experimental, en el que se desarrollaron las actividades de juego libre en los sectores bajo los lineamientos del MINEDU y se utilizaron dos instrumentos para la recolección de datos de las variables dependiente: la lista de verificación para evaluar la autonomía en los niños de 4 a 5 años y la Guía de observación: Pensamiento simbólico en el juego libre en los sectores. la muestra fue intencional con un total de 35 niños de la sección de 4 años de la Institución Educativa seleccionada. Los resultados muestran que al participar los niños del juego libre en los sectores el nivel de desarrollo de la autonomía a nivel global es *alto* en un 91% en comparación de un 74% de los niños en el pretest y el nivel de pensamiento simbólico se incrementó significativamente en el posttest en comparación con la evaluación pretest en el nivel *alto*, de un 40% a un 86%. Se concluye estadísticamente que el juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la autonomía y en el desarrollo del pensamiento simbólico de los niños de 4 años la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”– Cerro de Pasco, 2024.

Palabras claves: Autonomía, Juego libre, sectores de juego trabajo, pensamiento simbólico.

ABSTRACT

The objective of the research was to determine the influence of free play in the sectors in the development of autonomy and symbolic thinking in 4-year-old children of the Educational Institution N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024; research of quantitative approach, of applicative - pre experimental type, in which free play activities were developed in the sectors under the MINEDU guidelines and two instruments were used for data collection of the dependent variables: the checklist to evaluate autonomy in children from 4 to 5 years old and the Observation Guide: Symbolic thinking in free play in the sectors. The sample was intentional with a total of 35 children from the 4-year-old section of the selected Educational Institution. The results show that when the children participate in free play in the sectors, the level of autonomy development at a global level is high at 91% compared to 74% of the children in the pretest and the level of symbolic thinking increased significantly in the posttest compared to the pretest evaluation at a high level, from 40% to 86%. It is statistically concluded that free play in the sectors significantly influences the development of autonomy and the development of symbolic thinking of 4 year old children in the Educational Institution N° 35001 “Cipriano Proaño”- Cerro de Pasco, 2024.

Keywords: Autonomy, free play, play-work sectors, symbolic thinking.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo integral de los niños en la etapa inicial constituye uno de los principales desafíos y compromisos de la educación contemporánea. Dentro de este proceso, la autonomía y el pensamiento simbólico son competencias fundamentales que permiten a los niños desenvolverse de manera activa, creativa e independiente en su entorno. En este contexto, el juego libre en los sectores se presenta como una estrategia pedagógica privilegiada para favorecer el crecimiento personal y cognitivo de los niños, al ofrecerles espacios de exploración, expresión y toma de decisiones.

Diversos estudios han demostrado que el juego libre no solo potencia habilidades motoras y sociales, sino que también contribuye significativamente al desarrollo de la autonomía, al permitir que los niños asuman responsabilidades, practiquen el autocuidado y ejerzan su capacidad de elección. De igual modo, el juego simbólico, que surge de manera natural en estos espacios, fortalece el pensamiento abstracto, la representación mental y la creatividad, habilidades esenciales para aprendizajes posteriores más complejos.

Sin embargo, a pesar de su reconocida importancia, no siempre se otorga al juego libre el espacio, el tiempo ni la intencionalidad pedagógica necesarios dentro de las instituciones educativas. En la Institución Educativa N° 35001 "Cipriano Proaño" de Cerro de Pasco, se evidenció la necesidad de investigar cómo la implementación organizada del juego libre en sectores influye en el desarrollo de la autonomía y el pensamiento simbólico en niños de 4 años, etapa crucial en la formación de la personalidad y el pensamiento infantil.

Por ello, el presente estudio tiene como propósito analizar y demostrar la influencia del juego libre en los sectores en el desarrollo de estas competencias, contribuyendo al fortalecimiento de prácticas educativas basadas en el respeto por el ritmo y la iniciativa infantil. La investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo, con diseño cuasi experimental, utilizando técnicas e instrumentos adecuados para medir los cambios producidos en los niños

antes y después de participar del juego libre en los sectores, como una actividad permanente que se realiza en las aulas de Educación Inicial.

Los resultados obtenidos buscan ofrecer aportes relevantes tanto para docentes como para directivos y familias, resaltando la necesidad de revalorar el juego libre como una vía esencial para el desarrollo integral de los niños en la educación inicial.

En los capítulos siguientes, se presentará el marco teórico que respalda la investigación, junto con la metodología utilizada, los resultados obtenidos y las conclusiones derivadas del análisis de los datos. Este estudio se ajusta a la estructura establecida por el Reglamento General de Grados Académicos y Títulos Profesionales de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, organizado en cuatro capítulos.

El Capítulo I aborda el problema de investigación, incluyendo su formulación, objetivos y justificación del estudio.

El Capítulo II introduce el marco teórico, que comprende los antecedentes, los fundamentos teóricos y científicos, las hipótesis y las variables examinadas.

El Capítulo III se centra en la metodología, detallando el tipo, nivel, método y diseño de la investigación, así como la descripción de la población y muestra, las técnicas e instrumentos para la recolección y procesamiento de datos, el análisis estadístico aplicado y las consideraciones éticas.

Finalmente, el Capítulo IV presenta los resultados y su discusión, lo que conduce a las conclusiones de la investigación.

Las autoras

ÍNDICE

Página.

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

ÍNDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1.	Identificación y determinación del problema	1
1.2.	Delimitación de la investigación.....	3
1.3.	Formulación del problema	3
1.3.1.	Problema general	3
1.3.2.	Problemas específicos	3
1.4.	Formulación de objetivos.....	4
1.4.1.	Objetivo general.....	4
1.4.2.	Objetivos específicos	4
1.5.	Justificación de la investigación	4
1.6.	Limitaciones de la investigación.....	6

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes de estudio.....	7
2.2.	Bases teóricas – científicas	10
	Desarrollo de la función simbólica	26
2.3.	Definición de términos básicos	33
2.4.	Formulación de hipótesis	34
2.4.1.	Hipótesis general.....	34
2.4.2.	Hipótesis específicas.....	35
2.5.	Identificación de variables	35
2.6.	Definición operacional de variables e indicadores	36

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de investigación.....	37
3.2.	Nivel de investigación.....	37
3.3.	Métodos de investigación	38
3.4.	Diseño de investigación	38
3.5.	Población y muestra.....	39
	3.5.1. Población.....	39
	3.5.2. Muestra	39
3.6.	Técnicas e instrumento recolección de datos.....	39
3.7.	Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación	40
3.8.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	44
3.9.	Tratamiento estadístico	44
3.10.	Orientación ética filosófica y epistémica.....	44

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.	Descripción del trabajo de campo.....	46
4.2.	Presentación, análisis e interpretación de resultados	47
4.3.	Prueba de hipótesis	57
4.4.	Discusión de resultados.....	61

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

	Página.
Tabla 1. Distribución poblacional de los niños de 4 años.....	39
Tabla 2. Distribución muestral.....	39
Tabla 3. Validez por índice de dificultad y discriminación de la Lista de verificación para evaluar la autonomía en los niños de 4 a 5 años.	40
Tabla 4. Estadísticos de fiabilidad Lista de verificación para evaluar la autonomía en los niños de 4 a 5 años.	41
Tabla 5. Estadística total de elementos	42
Tabla 6. Media y desviación estándar de la dimensión la autonomía, pretest y posttest.....	47
Tabla 7. Nivel de autonomía, dimensión Autocuidado de los niños de 4 años pretest y postest	48
Tabla 8. Nivel de autonomía, dimensión Autoconfianza de los niños de 4 años pretest y postest	49
Tabla 9. Nivel de autonomía, dimensión Toma de decisiones de los niños de 4 años pretest y postest	50
Tabla 10. Nivel de autonomía, dimensión Responsabilidad de los niños de 4 años pretest y postest	51
Tabla 11. Nivel de autonomía de los niños de 4 años pretest y postest.....	52
Tabla 12. Estadísticos descriptivos de la dimensión Uso simbólico del juego. pre y postest	53
Tabla 13. Estadísticos descriptivos de la dimensión Representaciones Simbólicas, pre y postest	54
Tabla 14. Estadísticos descriptivos de la dimensión Narrativa espontánea, pre y postest.....	55
Tabla 15. Nivel de pensamiento simbólico de los niños de 4 años.....	56
Tabla 16. Comparación de medias de la muestra emparejada pretest y postest de la variable desarrollo de la autonomía	58
Tabla 17. Prueba t para una muestra. Desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años	58
Tabla 18. Comparación de medias de la muestra emparejada pretest y postest de la variable pensamiento simbólico de los niños de 4 años.	60
Tabla 19. Prueba t para una muestra: Desarrollo del pensamiento simbólico de los niños de 4 años	60

ÍNDICE DE FIGURAS

	Página.
Figura 1. Nivel de autonomía, dimensión Autocuidado de los niños de 4 años pretest y posttest	48
Figura 2. Nivel de autonomía, dimensión Autoconfianza de los niños de 4 años pretest y posttest	49
Figura 3. Nivel de autonomía, dimensión Toma de decisiones de los niños de 4 años pretest y posttest	50
Figura 4. Nivel de autonomía, dimensión Responsabilidad de los niños de 4 años pretest y posttest	51
Figura 5. Nivel de autonomía de los niños de 4 años pretest y posttest.....	52
Figura 6. Estadísticos descriptivos de la dimensión Uso simbólico del juego, pre y posttest	53
Figura 7. Estadísticos descriptivos de la dimensión Representaciones Simbólicas, pre y posttest	54
Figura 8. Estadísticos descriptivos de la dimensión Narrativa espontánea, pre y posttest	56
Figura 9. Nivel de pensamiento simbólico de los niños de 4 años	57

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. Identificación y determinación del problema

En la educación preescolar, el desarrollo integral de los niños abarca diversos aspectos, entre ellos la autonomía y el pensamiento simbólico, ambos son fundamentales para su crecimiento cognitivo, social y emocional.

Una de las actividades que caracteriza a la educación preescolar es el juego, puesto que es el interés de los niños en estas edades, por lo tanto, los docentes utilizan esta estrategia para favorecer muchos aprendizajes como parte de la formación integral de los niños.

El juego libre, entendido como la actividad en la que los niños eligen libremente qué y cómo jugar sin directrices estrictas de los adultos, ha sido identificado como una herramienta crucial para promover tanto la autonomía como el pensamiento simbólico en los niños. A través del juego libre, los niños tienen la oportunidad de tomar decisiones, resolver problemas y experimentar con roles y situaciones ficticias, lo que contribuye a su capacidad para pensar de manera abstracta y simbólica, pero a la vez

fomenta el desarrollo de su autonomía.

En el contexto del sistema educativo peruano, la inclusión del juego libre en la educación inicial es fundamental para promover un aprendizaje holístico y significativo, puesto que permite el desarrollo cognitivo, ya que los niños al explorar y comprender su entorno de forma autónoma favorecen el desarrollo de su curiosidad y la creatividad, así como sus habilidades de resolución de problemas, pensamiento crítico y capacidad para tomar decisiones. A la vez las habilidades sociales como la cooperación, la negociación y la empatía. También ayuda a los niños a gestionar sus emociones y desarrollar un sentido de identidad y autoestima. Complementando a esto, el desarrollo físico, ya que el juego libre en espacios abiertos, contribuye al desarrollo de habilidades motoras gruesas y finas, mejorando la coordinación, el equilibrio y la salud general de los niños (Vigotsky 1967, citado en Tamayo y Restrepo, 2017).

Por otro lado, el pensamiento simbólico es crucial en la etapa preescolar, ya que constituye la base para habilidades cognitivas más complejas, como el lenguaje, la lectura, la escritura y la resolución de problemas. Este tipo de pensamiento permite a los niños representar objetos, personas y eventos a través de símbolos, lo cual es esencial para el desarrollo de la imaginación y la creatividad.

Sin embargo, en la Institución Educativa N° 35001 "Cipriano Proaño" de Cerro de Pasco, se ha observado que los niños de 4 años no están teniendo suficientes oportunidades para involucrarse en actividades de juego libre. En su lugar, las actividades estructuradas y dirigidas por los docentes predominan en el horario escolar, lo que podría estar limitando el desarrollo de su autonomía y pensamiento simbólico en estos niños.

Por lo tanto, se plantea la necesidad de investigar cómo el juego libre influye en el desarrollo de la autonomía y el pensamiento simbólico en los niños de 4 años de esta

institución. Esta investigación busca proporcionar una comprensión profunda de la relación entre el juego libre y estos aspectos del desarrollo infantil, ofreciendo a la vez recomendaciones para mejorar las prácticas educativas y apoyar de manera más efectiva el crecimiento integral de los niños.

A partir de lo anteriormente señalado, se presentan los siguientes problemas de investigación:

1.2. Delimitación de la investigación

La presente investigación se realizó específicamente con los niños de la sección de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”– Cerro de Pasco, en el año escolar 2024.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cómo influye el juego libre en los sectores en el desarrollo de la autonomía y el pensamiento simbólico en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024?.

1.3.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de autonomía de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024, antes de participar del juego libre en los sectores?
- ¿Cuál es el nivel de autonomía de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024, después de participar del juego libre en los sectores?
- ¿Cuál es el nivel del pensamiento simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024, antes de participar del juego libre en los sectores?

- ¿Cuál es el nivel del pensamiento simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024, después de participar del juego libre en los sectores?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia del juego libre en los sectores en el desarrollo de la autonomía y el pensamiento simbólico en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024.

1.4.2. Objetivos específicos

- Determinar el nivel de autonomía de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024, antes de participar del juego libre en los sectores.
- Determinar el nivel de autonomía de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024, después de participar del juego libre en los sectores.
- Determinar el nivel del pensamiento simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024, antes de participar del juego libre en los sectores.
- Determinar el nivel del pensamiento simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024, después de participar del juego libre en los sectores.

1.5. Justificación de la investigación

A continuación, se exponen los argumentos que justifican el desarrollo de la presente investigación:

El juego libre es una herramienta esencial para el desarrollo integral de los niños

en edad preescolar, el mismo que se caracteriza por la espontaneidad y la ausencia de directrices estrictas por parte de los adultos, permite a los niños explorar, experimentar y aprender de manera autónoma. El presente estudio se justifica en primer lugar, porque mejorará la práctica educativa, puesto que, los resultados de esta investigación proporcionarán información valiosa para docentes y directivos sobre la importancia del juego libre en el desarrollo infantil, que puede llevar a implementar estrategias pedagógicas que integren más oportunidades de juego libre en la rutina diaria de los niños.

Asimismo, sus resultados pueden ser utilizados para diseñar programas de formación y capacitación para docentes, enfocándose en cómo facilitar y fomentar el juego libre de manera efectiva dentro del aula, como también servirán de base para la formulación de políticas educativas que promuevan la inclusión del juego libre en el currículo de educación inicial, asegurando que todos los niños tengan acceso a este tipo de experiencias esenciales para su desarrollo.

Por otro lado, contribuirá al bienestar general de los niños, ayudándolos a convertirse en individuos autónomos, creativos y con habilidades sociales y emocionales sólidas y permitirá la innovación al analizar cómo diferentes tipos de juego libre en diversos sectores pueden influir en el desarrollo de la autonomía y el pensamiento simbólico, a partir de los aportes del presente estudio a los nuevos conocimientos y perspectivas a la literatura existente sobre el desarrollo infantil y las prácticas educativas.

La investigación sobre el juego libre y su impacto en el desarrollo de la autonomía y el pensamiento simbólico en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 "Cipriano Proaño" es crucial para mejorar la calidad de la educación inicial, al proporcionar una comprensión más profunda de los beneficios del juego libre, esta

investigación puede influir positivamente en las prácticas educativas, la formación docente y las políticas educativas, contribuyendo así al desarrollo integral de los niños y al bienestar de la comunidad educativa en general.

1.6. Limitaciones de la investigación

Entre las limitaciones que se presentaron a lo largo del proceso investigativo, encontramos:

- Dificultad para identificar especialistas que puedan validar los instrumentos de recolección de datos para la investigación.
- Poca bibliografía actualizada relacionada al estudio, sobre todo en el ámbito nacional y local.
- La demora en los trámites administrativos que impidieron culminar con la investigación en el tiempo esperado.
- Labores recargadas de los investigadores que no permitieron la culminación de la investigación en el tiempo esperado.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Entre los antecedentes relacionado a la presente investigación se han ubicado lo siguientes:

Stuart et al., (2023) desarrollaron la investigación *Complejidad del juego de simulación de los niños de cuatro años durante el juego libre y el juego de tronco de cuento y asociaciones con la sensibilidad materna*. Estudio que relacionó el juego simbólico y el desarrollo del lenguaje y la teoría de la mente. Se trabajó con niños de 4 y 5 años, a través de historias (narrativa de juego con dilemas socioemocionales) en un contexto de juego madre-hijo aumenta la complejidad del juego de simulación en comparación con el juego libre madre-hijo; y la sensibilidad materna está asociada con la complejidad del juego de simulación. Además, se exploró si el tallo de la historia aumentaba la complejidad del juego imaginario del niño más en díadas con madres con baja sensibilidad en comparación con madres altamente sensibles. La sensibilidad se codificó utilizando Coding Interactive Behavior y la complejidad del juego de

simulación con una medida global e integrada del nivel de desarrollo y la cantidad de juego. Mediante el uso de ecuaciones de estimación generalizadas, se observó que la complejidad del juego de simulación se asociaba positivamente con la introducción de un tallo de cuento y la sensibilidad materna. El ANCOVA de métodos mixtos no mostró una interacción significativa entre la situación de juego y la sensibilidad materna. Los resultados subrayan la importancia de la sensibilidad y la participación maternas para el juego y cómo la introducción de un tallo de la historia puede ayudar a promover la complejidad del juego fingido del niño

Por su parte Delgado (2022) investigó *El juego libre para desarrollar autonomía en los niños de 4 años de la i.e. Jorge Basadre (complejo), Sullana-Piura, 2020*, que tuvo como objetivo general determinar si la aplicación del juego libre influye en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años. Estudio de metodología cuantitativa de nivel explicativo, con diseño pre experimental de pre test y post test, aplicado a una muestra de 20 niños y niñas de 04 años, bajo la técnica de la observación y se utilizó como instrumento la guía de observación. Los resultados evidenciaron el nivel de autonomía de los niños en la prueba pre test. un 75% de los niños en proceso y un 25% en el nivel de inicio; luego de aplicadas las actividades, en el postest se reflejó el 65 % de los niños que llegaron al nivel esperado o logro previsto, y un 35% en el nivel bajo a un 35% y se redujo a un 0% el nivel de inicio. Se concluye que, el juego libre influye significativamente en el desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años, observándose una mejoría en el desarrollo de su autonomía con las actividades realizadas.

La investigación *Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años* (Figueroa & Figueroa, 2019), se fundamenta teóricamente en el desarrollo de la Autonomía basado en la teoría de Piaget, fue desarrollado bajo la metodología

cuantitativa, de tipo pre-experimental, aplicada, el taller de juego libre en sectores: “Yo, lo puedo lograr”. La población y muestra estuvo conformada por 12 niños y niñas de 4 años, a quienes se le evaluó en el juego libre en sectores. Después de aplicar el postest los niños logran en un 100%; una autonomía esperada para su edad. al hacer la discusión de resultados y la prueba de hipótesis prevista, se concluye que el taller “Yo, lo puedo lograr”, basado en el juego libre en sectores como estrategias, influyó significativamente en el desarrollo de la Autonomía en niños de 4 años.

El estudio El desarrollo de la Autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del Distrito de Castilla, Piura (Nassr, 2017) tuvo como objetivo analizar cómo el educador a partir de su concepción de infante puede intervenir en el desarrollo de la autonomía de los niños. Es una investigación no experimental, de enfoque cuantitativo específicamente de tipo descriptiva, de acuerdo a su nivel de profundidad, con diseño longitudinal descriptivo simple, se trabajó con una muestra de 15 alumnos de 4 años. Se concluye: que más del 50% del total de educandos se encuentra en proceso para la adquisición de la autonomía en relación a las primeras semanas con un 68,9% del total de educandos que se encontraban en inicio, más de la mitad de los niños no cumplían con los indicadores establecidos, sin embargo, un 46,7% logró los indicadores propuestos para el desarrollo de la autonomía, lo que permite reconocer la buena estrategia del juego-trabajo vista en 4 dimensiones.

La ejecución del juego-trabajo a través de la aplicación del sector de ciencias durante la acción pedagógica ha contribuido al desarrollo notable de la autonomía en niños de 4 años, medida en indicadores propuestos, lo que significa que no solo el brindar conocimientos científicos acorde a su edad permite conocer su realidad, sino que también generan capacidades que contribuirán en su formación personal como en

sociedad.

La ejecución del juego-trabajo a través de la aplicación juego de construcción durante la acción pedagógica ha contribuido al desarrollo notable de la autonomía en niños de 4 años, medida en indicadores propuestos, lo que conlleva a determinar que el juego de construcción crea en los niños la oportunidad de reflejar su realidad y compartirla con el resto de sus compañeros, cualidad que hace intercambiar distintas y similares ideas.

Prado (2022) realizó la investigación *El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial “República Bolivariana de Venezuela”, Ayacucho, 2020*. El objetivo fue demostrar la influencia del juego libre en el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la institución indicada. La investigación fue de tipo aplicada, con diseño experimental. Se trabajó con una muestra de 24 niños de 5 años de edad, con muestreo intencional. Para la evaluación pre y posttest, se utilizó la ficha de observación. Se concluye que la aplicación del juego libre influye en el desarrollo del pensamiento simbólico de los niños; demostrado con la prueba de rangos de Wilcoxon, con valor $p = 0,000 < 0,05$, con 5 % de confianza. Previo al experimento, el 50 % de los estudiantes se ubicaron en el nivel inicio en el desarrollo del pensamiento simbólico; luego del experimento, el 75 % llegó al nivel de logro destacado en el desarrollo del pensamiento simbólico; así, por lo tanto, el juego libre contribuye en el desarrollo del pensamiento simbólico.

2.2. Bases teóricas – científicas

El juego

El juego es un concepto muy difícil de definir. Se puede decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual

participa (MINEDU, 2009).

Características del juego

Todo el mundo reconoce el “juego” cuando lo ve, ya sea en la calle, en los pueblos, en los patios de recreo, en clase... En todas las culturas, niveles económicos y comunidades, los niños juegan ya desde temprana edad. A pesar de este hecho, el juego puede resultar difícil de definir; no obstante, los investigadores y teóricos por lo general coinciden en definir las características clave de las experiencias lúdicas del siguiente modo:

Un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego:

- a. ***El juego es provechoso.*** Los niños juegan para dar sentido al mundo que les rodea y para descubrir el significado de una experiencia conectándola con algo que ya conocían previamente. Mediante el juego, los niños expresan y amplían la interpretación de sus experiencias.
- b. ***El juego es divertido.*** Cuando vemos jugar a los niños a menudo observamos que sonríen o ríen abiertamente. Obviamente, el juego puede tener sus retos y sus frustraciones (¿A quién le toca primero? ¿Por qué no consigo que este juego de construcción se sostenga?), pero la sensación general es de disfrute motivación, emoción y placer.
- c. ***El juego invita a la participación activa.*** Si observamos cómo juegan los niños, normalmente veremos que se implican profundamente en el juego, a menudo combinando la actividad física, mental y verbal.
- d. ***El juego es iterativo.*** Ni el juego ni el aprendizaje son estáticos, Los niños juegan para practicar competencias, probar posibilidades, revisar hipótesis y descubrir

nuevos retos, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo.

- e. ***El juego es socialmente interactivo.*** El juego permite a los niños comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas. (UNICEF, 2018).

Importancia del juego para los niños

La importancia del juego en los niños ha sido ampliamente reconocida en el ámbito educativo, psicológico y del desarrollo infantil. El juego no solo es una actividad natural y espontánea en la infancia, sino también una herramienta fundamental para el desarrollo integral del niño.

- ***Desarrollo cognitivo y creativo.*** A través del juego, los niños exploran, experimentan y resuelven problemas, lo que potencia el pensamiento lógico, la imaginación y la creatividad. Según Piaget (2015), el juego permite a los niños asimilar y acomodar nueva información, siendo esencial para el desarrollo de estructuras mentales complejas.
- ***Desarrollo social y emocional.*** El juego favorece la interacción con los demás, el desarrollo de habilidades sociales como la cooperación, la empatía y la resolución de conflictos. Vygotsky 1978, citado en Pintado, (2016) subraya que el juego simbólico es clave en el desarrollo del lenguaje y la autorregulación, al permitir que el niño actúe dentro de su "zona de desarrollo próximo"
- ***Desarrollo físico y motriz.*** Mediante el juego activo, los niños fortalecen su motricidad gruesa y fina, su coordinación y control corporal. Actividades como correr, saltar, armar bloques o manipular objetos contribuyen significativamente a su desarrollo motor.(Tejada y Vilca, 2019).

- **Formación de la identidad y valores.** El juego permite a los niños expresar emociones, representar roles y vivencias, y construir su identidad. Además, en contextos lúdicos aprenden normas sociales, respeto por turnos, y valores como la honestidad y la responsabilidad.(UNICEF, 2018)

Juego libre en los sectores

El juego libre en los sectores es una forma de expresión genuina del niño que ocurre en espacios previamente organizados (como el rincón de construcción, el de dramatización, el de arte, entre otros), donde él elige libremente qué hacer, con qué materiales interactuar y cómo desarrollar la actividad. Este tipo de juego no sigue una estructura rígida ni responde a instrucciones directas del adulto, sino que parte del deseo, la imaginación y las necesidades emocionales del niño.

Su naturaleza no literal lo ubica dentro del juego simbólico o de ficción, ya que el niño representa situaciones “como si” fueran reales. Esta capacidad de abstracción favorece el desarrollo de la creatividad, la expresión emocional y el pensamiento divergente.

El juego libre en los sectores también se caracteriza por ser flexible, dinámico e impredecible: el niño es el protagonista de su propio proceso y su accionar no está condicionado por una meta final, sino por el disfrute del momento presente. La experiencia se vive intensamente en el “aquí y ahora” y siempre va acompañada de una carga afectiva positiva, ya que el placer, la curiosidad y la libertad de acción son componentes esenciales del juego.

Cuando el juego deja de ser placentero, forzado o impuesto, pierde su esencia lúdica y se convierte en una actividad dirigida o rutinaria. Por ello, el rol del docente es clave: debe crear ambientes ricos y estimulantes, ofrecer materiales variados y permitir que el niño explore y decida sin interrupciones innecesarias.(MINEDU, 2009)

Para Mi Sala Amarilla (2023) El juego en sectores es una propuesta pedagógica que organiza distintos espacios del aula según el tipo de actividad que promueven, con materiales agrupados y accesibles para que los niños elijan libremente dónde, cómo y con quién jugar, pudiendo cambiar de sector cuantas veces deseen. Entre los sectores más comunes están el de construcciones, dramatización, biblioteca, juegos de mesa y arte, aunque también pueden incluirse otros como matemáticas, títeres o exploración. Los materiales y sectores son definidos y adaptados por los docentes según los contenidos o proyectos en desarrollo. Algunos sectores promueven situaciones de juego, mientras que otros se centran en actividades más tranquilas o exploratorias.

Sectores de juego- trabajo

- a. ***Sector del hogar y la familia.*** Este sector debe contar con un espacio amplio que permita ubicar mobiliario básico y adecuado, teniendo en cuenta que a lo largo del año escolar se incorporarán otros elementos según los intereses que vayan surgiendo en los niños. Entre las actividades que pueden realizarse en el sector de dramatización se encuentran: lavar ropa y platos, cocinar, tender la cama o la mesa, pasear a la muñeca, arreglar el auto, simular leer periódicos, entre otras. Además de los personajes cercanos al entorno familiar, los niños también pueden representar a miembros de la comunidad que conocen y admiran, como el médico, la enfermera, el bombero, el policía o el frutero. Estas figuras se traducen en acciones de juego como curar muñecos, apagar incendios o repartir alimentos, enriqueciendo así las experiencias lúdicas.
- b. ***Sector de arte.*** Las actividades gráfico-plásticas desarrolladas en este sector requieren un espacio apropiado para almacenar los materiales, por lo que se considera indispensable contar con un mobiliario básico como armarios, estanterías, témperas, crayones, entre otros. El objetivo principal de este sector es

fomentar en los niños la exploración, la experimentación y el descubrimiento autónomo, priorizando el proceso creativo más que el resultado final. Aquí, los niños tienen la oportunidad de manipular diversos materiales y aplicar técnicas gráficas que les permiten expresar emociones y sentimientos, al mismo tiempo que aprenden sobre colores, formas y posibles combinaciones.

- c. **Sector de construcción.** Este sector está destinado a la construcción con bloques y debe ubicarse en un espacio amplio y poco transitado, para evitar que las estructuras sean accidentalmente derribadas, lo que podría generar frustración en los niños que las elaboran. A través de la construcción, los niños desarrollan ideas sobre su entorno y comprenden de manera más clara cómo los adultos planifican y llevan a cabo sus acciones. Al inicio, el juego con bloques se centra en explorar distintas combinaciones de formas y tamaños, lo que, con el tiempo, les permite crear construcciones más estables y equilibradas.
- d. **Sector de juegos tranquilos.** En este sector, los niños se ubican sentados alrededor de mesas y participan en juegos más tranquilos, aunque igualmente activos, utilizando diversos materiales didácticos que favorecen tanto su desarrollo motor como intelectual. Entre los recursos que se pueden emplear están el plantado, el ensartado, los rompecabezas, materiales para enhebrar, encajes, entre otros elementos similares.
- e. **Sector de ciencias.** Este sector debe ubicarse cerca del lavadero o del baño, ya que muchas de las actividades que se realizan allí requieren el uso frecuente de agua. Entre los materiales que pueden encontrarse están mesas, terrarios, peceras, tijeras, herbarios, entre otros. Para enriquecer las experiencias en este espacio, se pueden llevar a cabo actividades directas como la recolección de elementos relacionados con las estaciones del año, semillas, piedras, hierbas y similares, así como visitas a

veterinarias, acuarios, viveros, museos de ciencias, entre otros lugares relacionados con la naturaleza y la experimentación.

- f. **Sector de música.** Este sector debe ubicarse en un espacio que permita realizar actividades musicales en un ambiente relativamente tranquilo, sin interferir con el trabajo del resto de los niños. Considerando este aspecto, puede situarse cerca del sector de biblioteca o de juegos tranquilos. La ubicación final dependerá del espacio total disponible en el aula, decisión que tomará la docente. Las actividades musicales pueden desarrollarse tanto de manera libre como en momentos planificados, permitiendo la interacción entre los niños y cumpliendo una función integradora y reguladora, ya que implica la aceptación de normas. Esta dinámica contribuye al desarrollo de valores como el respeto y la tolerancia. (Andersson, 1987).

Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores.

Según el Minedu (2009) los momentos del juego libre en los sectores son:

- a) **Planificación.** Antes de iniciar el juego libre en los sectores, la educadora y los niños se sientan en círculo en el suelo del aula y durante 10 minutos dialogan sobre tres aspectos: se recuerda el tiempo y espacio destinado al juego, se repasan o establecen las normas de convivencia, y los niños expresan libremente sus preferencias sobre a qué, con qué y con quién desean jugar. Esta rutina favorece la organización, el respeto y la participación activa de los niños.
- b) **Organización.** Los niños se organizan libremente en distintos grupos dentro del aula, eligiendo el sector que más les atrae. Si el aula dispone de "cajas temáticas", ellos también las seleccionan según sus intereses. Los grupos suelen estar conformados por 3 o 4 integrantes, aunque esta cantidad puede variar: en ocasiones participan entre 5 y 6 niños sin que esto afecte negativamente la dinámica, mientras

que otras veces pueden jugar en parejas o incluso de forma individual. Una vez ubicados, los niños inician su juego libre de forma autónoma, decidiendo por sí mismos qué materiales utilizar, cómo emplearlos y con quién desean compartir la experiencia lúdica.

- c) **Ejecución o desarrollo.** Una vez que los niños se han instalado en el sector de juego, empiezan a formular sus ideas. También entablan negociaciones con sus compañeros sobre los juguetes que utilizará cada uno y los papeles que asumirán, como «tú serás la tía, yo seré la madre y tú serás el niño». Los niños se colocarán en la sala de juegos de diversas maneras: algunos jugarán solos, otros en parejas y algunos se reunirán en grupos de tres o cuatro. Observará que los niños se disponen en el aula en función de sus preferencias temáticas, los tipos de juego y su afinidad con los compañeros.

Orden. El periodo de juego libre en los sectores concluye con un anuncio previo de su fin, dado 10 minutos antes. Una vez finalizado el tiempo de juego, los niños deben guardar los juguetes y ordenar el aula. Se guardan los juguetes tiene un valor emocional y social significativo; simboliza la conservación de sus experiencias y el cierre de un viaje interno significativo hasta la próxima ocasión. Además, fomenta el importante hábito de la organización. Una vez guardados los juguetes, debe celebrarse una breve asamblea para que los niños: a. Compartan a qué juegos jugaron y con quién. b. Hablen de sus experiencias, de cómo se sintieron y de lo que ocurrió durante su tiempo de juego.

- d) **Socialización.** Todos se sientan en semicírculo y comparten con el grupo sus experiencias sobre los juegos a los que han jugado, quiénes han participado, cómo se han sentido y qué ha ocurrido durante su tiempo de juego, entre otros detalles. El educador aprovecha esta oportunidad para aportar ideas relacionadas con el

debate. Por ejemplo, si los niños que jugaron a la casita mencionan que fingieron ser padres y que «Daniel se puso a cocinar» y «los hombres no cocinan», el educador entablará una conversación para abordar y cuestionar esta idea errónea. Este momento es crucial para que los niños expresen sus sentimientos, conocimientos, pensamientos y deseos.

- e) **Representación.** El educador ofrece a los niños la oportunidad de expresar, individualmente o en grupo, sus experiencias de juego mediante el dibujo, la pintura o el modelado. No es imprescindible que este paso metodológico se realice a diario.(MINEDU, 2009)

Desarrollo de la autonomía

La autonomía infantil “es la actitud que tienen los niños y niñas para actuar y desarrollarse en función de sus propias capacidades con el objetivo de conquistar nuevos estadios evolutivos desde su propia libertad de acción y pensamiento” (Ares Gonzáles, 2020, párr. 3).

El MINEDU (2021) define la autonomía como la facultad de una persona para tomar decisiones y actuar según su criterio personal. Permite a las personas manejar con mayor eficacia la presión social, regular su comportamiento, clarificar su propósito de vida y favorecer su crecimiento personal tomando en cuenta también a los demás (p.3)

Tipos de autonomía

- a) **Autonomía moral.** La moralidad se refiere a lo que se considera bueno o malo. En la moralidad heterónoma, los niños aceptan las reglas impuestas por las personas con autoridad. En cambio, en la moralidad autónoma, cada persona establece lo que es bueno o malo a través de la reciprocidad, coordinando diferentes perspectivas.(Piaget 1942, citado en León & Barrera, 1995, p. 2).

Según León y Barrera (1995) en la moral heterónoma, no se busca lo que se desea, ya que implica seguir reglas y obedecer a personas con poder, sin cuestionamientos ni justificaciones. Por ejemplo, muchas de las personas que rodeaban a Nixon eran obedientes, pero también hubo individuos fuera de su círculo que se vieron afectados, como Elliot Richardson, quien consideró la opinión del público. En contraste, la moral autónoma se fundamenta en la coordinación de las perspectivas ajenas. Una persona moralmente autónoma no solo tiene en cuenta su propia visión y la de su superior, sino también la de aquellos cuya vida se ve influenciada por sus acciones. Así, la lealtad a un superior se convierte en una pequeña parte de una visión más amplia.

Desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años. El desarrollo de la autonomía moral en los niños de 4 años está relacionado con su capacidad para entender las reglas sociales y tomar decisiones basadas en la reciprocidad y la justicia. En esta etapa, los niños comienzan a internalizar las normas y principios, pasando de una moral heterónoma (basada en la obediencia a figuras de autoridad) a una moral autónoma, en la cual empiezan a considerar las perspectivas de los demás y a tomar decisiones sobre lo que está bien o mal, de acuerdo con su propia comprensión de la justicia.

A continuación, se presenta algunas ideas clave sobre cómo se desarrolla la autonomía moral en los niños:

- ***Internalización de normas:*** A los 4 años, los niños empiezan a comprender que las reglas no son solo mandatos impuestos por los adultos, sino que tienen una base en el bienestar de los demás y en la convivencia social (Piaget, 1932)

- **Desarrollo de la empatía:** En esta etapa, los niños comienzan a reconocer las emociones de los demás y, por tanto, son más capaces de ajustar su comportamiento para no hacer daño a otros.
- **Reciprocidad y justicia:** A medida que avanzan en su desarrollo, los niños de 4 años pueden empezar a entender conceptos simples de justicia y equidad, lo que les permite tomar decisiones más autónomas sobre lo que consideran justo o injusto en su entorno (Turiel, 2002).

b) Autonomía intelectual. La autonomía intelectual significa gobernarse a uno mismo y decir por sí mismo. Si la autonomía moral se refiere a lo “bueno” o lo “malo”, la autonomía intelectual se refiere a lo “falso” o lo “verdadero”.(León y Barrera, 1995)

Desarrollo de la autonomía intelectual. El desarrollo de la autonomía intelectual en los niños de 4 años implica su capacidad creciente para pensar por sí mismos, tomar decisiones independientes y cuestionar la información que reciben, con un enfoque en la exploración, la curiosidad y el razonamiento. A esta edad, los niños comienzan a alejarse de las respuestas y explicaciones proporcionadas por los adultos, mostrando un interés más activo por comprender el mundo de manera personal y según sus propias observaciones.

A continuación, se detallan algunos aspectos clave del desarrollo de la autonomía intelectual en los niños de 4 años:

Curiosidad y preguntas: A los 4 años, los niños muestran un notable aumento en su curiosidad. Están más interesados en explorar su entorno y hacen muchas preguntas, buscando entender el "por qué" de las cosas. Este es un paso fundamental hacia la autonomía intelectual, ya que los niños comienzan a ser más

independientes en su búsqueda de conocimiento (Vygotsky 1978, citado en Carrera & Mazzarella, 2001)

Pensamiento simbólico: El desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de 4 años les permite imaginar y jugar a representar situaciones que no están presentes en su entorno. Esto facilita la independencia en el razonamiento, ya que pueden pensar sobre eventos pasados o futuros y generar soluciones propias a problemas (Piaget 1962, citado en Florencia, 2015)

Toma de decisiones y resolución de problemas: A esta edad, los niños empiezan a enfrentarse a situaciones que requieren tomar decisiones y resolver problemas por sí mismos. Aunque todavía pueden necesitar la orientación de un adulto, comienzan a pensar de forma más autónoma sobre las consecuencias de sus acciones y a buscar soluciones por su cuenta.

Desarrollo del lenguaje y razonamiento: La mejora en las habilidades lingüísticas también permite a los niños de 4 años expresar sus ideas y razonamientos de forma más clara. A través del lenguaje, los niños pueden organizar su pensamiento y compartir sus ideas de manera más autónoma, contribuyendo a su autonomía intelectual (Vygotsky, 1978).

El juego y la autonomía infantil

Los niños tienen la posibilidad de ejercer su libertad; en los primeros años, el niño puede ser formado para que él a partir de sus propias decisiones pueda hacer uso de esta facultad (Malajovich 2008, citado en Nassr, 2017).

Los niños tienen la libertad de elegir sus lugares de juego y las áreas donde el material está organizado según el tipo de actividad. El niño decidirá qué desea hacer dentro de las opciones que la docente le ofrece. Aunque la docente establece los objetivos, es el niño quien toma la decisión, siempre bajo la orientación de la docente,

quien, en su rol mediador, lo acompaña y guía en todo momento.

Los niños de 3 a 4 años generalmente son autónomos en actividades como:

Alimentación: Comer solos, comer sin hablar, utilizar cubiertos para tomar los alimentos, recoger la comida derramada.

Higiene y Aseo: Cepillarse los dientes, peinarse solo, regular el agua del grifo, lavarse las manos usando el jabón, secarse las manos por sí solo, bañarse con ayuda, limpiarse la nariz solo, ir al baño solo, limpiarse después de usar el inodoro.

Vestido: Se desviste sin ayuda, reconoce la parte delante y trasera de la ropa, se pone las medias y la ropa interior, se pone los zapatos por sí solo, intenta atarse los pasadores del zapato o zapatilla.

Otras tareas cotidianas. Recoge los juguetes y los libros para ponerlos en su sitio, echa la ropa sucia en su lugar, tira las cosas a la basura, dobla su ropa, pone y quita la mesa, riega las plantas, pone su casaca en una percha de su altura.

Dimensiones de la autonomía de los niños

Autoconfianza. La autoconfianza es la percepción positiva que el niño tiene de sí mismo y de su capacidad para enfrentar retos y realizar tareas de manera independiente. En los niños de 4 años, esta autoconfianza es fundamental porque sostiene y potencia su autonomía, que es la capacidad para actuar por sí mismos, tomar decisiones, resolver problemas simples y desarrollar su iniciativa personal.

A esta edad, los niños están en pleno proceso de construcción de su identidad y buscan probar sus habilidades en diferentes situaciones cotidianas. Cuando un niño confía en sus propias capacidades:

- Se atreve a intentarlo, aunque se equivoque.
- Persiste en las tareas, aun cuando estas son difíciles.

- Toma decisiones pequeñas (como elegir su ropa o recoger sus materiales) sin depender siempre del adulto.
- Expresa sus opiniones y sentimientos con mayor libertad.
- Se siente competente, lo que refuerza su deseo de aprender y participar activamente.

Por el contrario, un niño que no desarrolla suficiente autoconfianza tiende a:

- Depender excesivamente del adulto para realizar tareas.
- Evitar los desafíos por miedo a equivocarse.
- Frustrarse rápidamente ante los errores.
- Mostrar inseguridad o retraimiento en situaciones nuevas.

Desde la perspectiva de autores como Erik Erikson (con su teoría del desarrollo psicosocial), en esta etapa los niños atraviesan la crisis entre autonomía vs. vergüenza y duda. Si los adultos (padres, docentes) ofrecen un ambiente de confianza, respeto, paciencia y apoyo, favorecen el desarrollo de la autonomía; pero si son demasiado controladores o críticos, pueden sembrar dudas e inseguridad en los niños.

Autocuidado. Se refiere a la capacidad que los niños desarrollan para atender sus propias necesidades básicas, como vestirse, alimentarse, lavarse las manos o cuidar de su propio cuerpo. En los niños de 4 años, el autocuidado es un pilar fundamental para construir su autonomía personal y social.

A esta edad, los niños ya poseen habilidades motoras y cognitivas que les permiten empezar a realizar muchas actividades de forma más independiente. Cuando practican el autocuidado:

- Fortalecen su sentido de competencia: al lograr tareas por sí mismos, sienten orgullo y satisfacción, lo que refuerza su autoestima.

- Toman decisiones conscientes sobre su cuerpo y su bienestar (por ejemplo, elegir la ropa adecuada según el clima o saber cuándo necesitan lavarse).
- Desarrollan responsabilidad: entienden que cuidar de sí mismos es parte de su vida diaria y no dependen exclusivamente de los adultos.
- Se preparan para la convivencia social: los hábitos de higiene, alimentación y orden son esenciales para interactuar saludablemente en la escuela y en otros espacios.

El autocuidado también es importante para su seguridad: un niño que aprende, por ejemplo, a pedir ayuda si se siente mal o que reconoce cuándo necesita abrigo, está más protegido frente a riesgos.

Desde enfoques como el de María Montessori, el autocuidado se considera una expresión natural del deseo del niño por ser independiente. Para Montessori, los adultos deben ofrecer oportunidades y ambientes adecuados para que los niños practiquen estas habilidades cotidianamente, respetando su ritmo y promoviendo su participación activa. (González, 2019).

Toma de decisiones. Es la capacidad que tiene un niño para elegir entre diferentes opciones basándose en sus intereses, necesidades y conocimientos. En los niños de 4 años, esta habilidad es fundamental para el desarrollo de su autonomía.

A esta edad, los niños empiezan a manifestar con más claridad sus preferencias y a querer participar activamente en su vida diaria. Permitirles tomar decisiones, aunque sean pequeñas, como elegir su ropa, decidir qué juego jugar o escoger qué libro leer, tiene múltiples beneficios:

- Refuerza su autoestima: se sienten escuchados, valorados y respetados como personas capaces de decidir.
- Fomenta la responsabilidad: aprenden que sus elecciones tienen consecuencias (por ejemplo, si no llevan abrigo y hace frío, sentirán frío).

- Desarrolla su pensamiento crítico: al decidir, comparan opciones, piensan en lo que les gusta o conviene, y ejercitan su razonamiento.
- Fortalece su sentido de independencia: cada decisión tomada les da confianza para enfrentar nuevos retos sin depender siempre de un adulto.
- Promueve su identidad personal: decidir les ayuda a expresar quiénes son, qué les gusta y qué necesitan, afirmando su personalidad.

Desde la teoría del desarrollo psicosocial de Erik Erikson, entre los 3 y 6 años los niños atraviesan la etapa de la iniciativa versus culpa. Aquí, la posibilidad de tomar decisiones y actuar libremente es esencial para que desarrollen iniciativa personal, seguridad y autonomía. Si los adultos niegan constantemente esta oportunidad, el niño podría desarrollar sentimientos de inseguridad o culpa por sus acciones.(Guerrí, 2024).

Responsabilidad en los niños de 4 años consiste en reconocer y asumir pequeñas tareas o compromisos acordes a su edad, como recoger sus juguetes, cuidar sus pertenencias o cumplir con hábitos de higiene. Esta responsabilidad es esencial para fortalecer su autonomía porque los ayuda a ser conscientes de que sus acciones tienen un impacto en sí mismos y en los demás.

Cuando un niño de 4 años asume responsabilidades:

- Se siente útil y valorado, porque percibe que contribuye en su entorno familiar o escolar.
- Aprende a organizarse y a planificar, fortaleciendo su capacidad para actuar de manera independiente.
- Desarrolla su autoestima, al experimentar el orgullo de cumplir tareas por sí mismo.
- Mejora su autocontrol y su sentido del deber, aprendiendo que ciertas acciones deben realizarse, aunque no siempre sean las más atractivas.

- Se prepara para la vida en sociedad, entendiendo que ser autónomo implica también cumplir normas y respetar acuerdos.

Desde el enfoque educativo de María Montessori, la responsabilidad es parte natural del desarrollo de la autonomía, ya que se considera que los niños, desde pequeños, son capaces de realizar tareas si el entorno les ofrece oportunidades adecuadas y si se les brinda confianza. Además, la responsabilidad bien acompañada (sin sobrecargar al niño ni exigirle tareas que no corresponden a su madurez) le enseña a tomar decisiones más conscientes, a prever consecuencias y a ser cada vez más autosuficiente. (MINEDU, 2012).

Desarrollo de la función simbólica

Durante la etapa preoperacional, la capacidad simbólica que desarrollan a través del juego, el dibujo y el lenguaje, que permite a los niños limitaciones y, con el tiempo, manejar sus habilidades cognitivas de manera más eficiente.

Estadio Preoperacional

Jean Piaget denominó al nivel preescolar como el estadio preoperacional, también llamado en algunas ocasiones etapa de la inteligencia intuitiva o verbal. Durante este periodo, los niños aún no están capacitados para realizar operaciones mentales lógicas como lo haría un adulto. Su forma de pensar continúa vinculada a lo que pueden percibir y experimentar directamente, dependiendo en gran medida del contacto con personas y objetos. No obstante, esta etapa se caracteriza por un avance significativo en el desarrollo del pensamiento simbólico y la capacidad de representar mentalmente, habilidades que comienzan a emerger al final de la etapa sensorio motriz.

El logro más destacado de esta etapa es el fortalecimiento del lenguaje y el desarrollo gradual del pensamiento simbólico. Este progreso influye de manera positiva en el proceso educativo, ya que les permite a los niños interpretar y desenvolverse en

su entorno mediante el uso de símbolos y signos. Por esta razón, es esencial que las instituciones educativas implementen estrategias didácticas que aprovechen esta habilidad, promoviendo una enseñanza más eficaz y acorde con su nivel de desarrollo cognitivo.

Implicancias en el ámbito cognitivo: Los avances del niño en la etapa preoperacional se reflejan en aspectos como:

- Una mayor capacidad para reflexionar sobre sus propias acciones, mostrando interés por comprender las razones y formas de su comportamiento.
- Una representación más clara y precisa de la realidad, abarcando no solo el presente, sino también el pasado y el futuro.
- Un pensamiento que trasciende lo inmediato, permitiéndole considerar situaciones más allá de lo que está ocurriendo en el momento. (PUCP, 1998)

La Función Simbólica.

Desde los dos años, los niños comienzan a desarrollar la habilidad de mencionar con palabras objetos que no están a la vista. Por ejemplo, al observar la imagen de un peine, son capaces de imitar el acto de peinarse, como si realmente lo tuvieran. Esto plantea preguntas como: ¿cómo logra una imagen evocar el concepto mental de un objeto? ¿Cómo pueden identificarlo solo a partir de su representación? La clave de esta capacidad se encuentra en el desarrollo del pensamiento simbólico.

Los niños en etapa preescolar manifiestan y fortalecen su capacidad simbólica principalmente a través de tres vías: la imitación diferida, el juego simbólico y el lenguaje. La imitación se perfecciona gradualmente desde el primer año, permitiendo que, hacia los dos años, los niños puedan recordar y representar secuencias simples de acciones o diálogos durante el juego, como simular que bañan a una muñeca, curan sus heridas o le dan de comer.

El juego simbólico —también conocido como juego de fantasía, dramático o imaginativo— desempeña un papel fundamental en el desarrollo del pensamiento simbólico, ya que brinda a los niños la posibilidad de representar personas, objetos o situaciones usando otros elementos, como cuando una muñeca representa a una persona. Desde una perspectiva cognitiva, esta capacidad es fundamental, ya que el uso de representaciones mentales facilita el procesamiento de mayor cantidad de información de manera más rápida, estableciendo conexiones simultáneas entre el contenido mental y la realidad. Esta habilidad es esencial para el aprendizaje, pues permite a los niños interpretar y estructurar mejor su conocimiento del mundo.

El pensamiento simbólico y su impacto en la capacidad mental del niño

Probablemente, el pensamiento simbólico es una de las más cruciales en el desarrollo humano. Leemos literatura, conocemos personajes de dibujos animados, interpretamos pintura abstracta, nos referimos a las cosas con palabras que nada tienen que ver con las cosas mismas. Nuestra vida está llena de símbolos y capacidad de comprender lo que son y para qué sirven se desarrollan durante los primeros años de la infancia. DeLoache, (2004), ha investigado mucho sobre cómo los niños comprenden que existen cosas que las personas intentan que representen arbitrariamente algo diferente a lo que son. Para examinar esto, han partido de esta misma definición.

- 1°. ***Los símbolos representan cosas.*** Se ha observado que cuando se presentan a los niños a partir de 18 meses un objeto inventado con un dibujo y se nombra “mira el whisk!”, los niños rara vez cogen el dibujo, cogen el objeto. Por lo tanto, intuyen que esa palabra desconocida “representa” esa cosa.
- 2°. ***Los símbolos son arbitrarios.*** No tienen por qué tener una relación con el objeto que representa. Muchos niños, antes de comenzar a hablar, utilizan gestos y signos para referirse a una cosa. Cuando aprenden la palabra, dejan de utilizar el gesto. Lo

que se ha observado es que estos niños que son capaces de representar las cosas con gestos aprenden antes el vocabulario, quizá porque aprenden la naturaleza arbitraria del símbolo.

- 3º. ***Los símbolos son intencionales.*** La intencionalidad humana está en base a la función simbólica. Porque la intención de que una entidad representa a otra es necesaria y suficiente para establecer una relación entre ambas.(Lizaso et al., 2017, pp. 180-181).

Definitivamente un aspecto único de los símbolos es que son de naturaleza dual. Comprender esto requiere un ejercicio cognitivo complejo, pero los humanos lo consiguen en apenas tres años. Conocer los mecanismos que se utilizan para adquirir esta capacidad es importante para conocer el desarrollo del niño y posibilitar el diseño de materiales educativos que faciliten las capacidades simbólicas, tan esenciales para el aprendizaje. (DeLoache, 2004).

Según Torres Yépez de Berrocal, 2020, citado en Florencia (2015) el pensamiento simbólico empieza a desarrollarse desde los primeros años de vida, cuando los niños comienzan a establecer asociaciones simbólicas que se mantienen en el tiempo. Este proceso se inicia aproximadamente a los 18 meses y continúa a lo largo del segundo año, etapa en la que surgen diversas conductas que evidencian el uso del simbolismo. Estas manifestaciones permiten múltiples formas de expresión, entre ellas el juego, propio del periodo sensoriomotor, caracterizado por la repetición de acciones. Piaget afirma que el uso de símbolos en el juego es fundamental para el desarrollo de la inteligencia, por lo que el juego simbólico está estrechamente ligado a la formación del pensamiento simbólico.

Manifestaciones del pensamiento simbólico

- a) ***La imitación.*** La imitación constituye un elemento esencial en el proceso

psicogenético de la creación del símbolo y se considera una de las primeras expresiones de la capacidad simbólica. Se trata de una función socio-comunicativa y uno de los comportamientos sociales iniciales que se manifiestan en la vida humana, facilitando encuentros psicológicos no verbales desde etapas tempranas. Implica la reproducción de un comportamiento observado en un momento anterior, evocando la representación mental asociada a esa acción particular. En otras palabras, revela la internalización de modelos previamente observados, que se ponen en práctica a través del comportamiento. Piaget la describió como cualquier acción mediante la cual se reproduce un modelo, independientemente de si el proceso se basa en la percepción o en la representación (Flores, 2015).

- b) *Juego simbólico.*** El juego simbólico es la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios basados en experiencias, la imaginación y la historia de nuestra vida. El juego simbólico genera el desarrollo de diversos aprendizajes. Es una oportunidad para que el pensamiento se desarrolle y logre su máximo potencial. Es de suma importancia para la expresión del mundo interno y el desarrollo socioemocional de los niños.(MINEDU, 2019, p. 15).

El juego simbólico de los niños entre 4 y 5 años se caracteriza porque juega en cooperación y coordinación con otros niños, desarrollan la capacidad de crear escenas imaginarias, juegos de roles. imaginando e integrando realidades conocidas con aquellas que nunca han observado o participado, por ejemplo, hablar con criaturas desconocidas. Asimismo, aparece la capacidad de jugar con reglas, usando la fantasía en los juegos socio dramáticos, empleando la improvisación y múltiples voces. Los niños se asocian para jugar grupalmente y dan vida a diferentes objetos, haciéndolos hablar o actuar entre sí. Esta capacidad de jugar con objetos imaginarios constituye y construye estructuras con bloques al, por ejemplo,

armar una casa o una granja con bloques. Respecto a los muñecos, pueden representar diferentes roles, por ejemplo, doctores, bailarines, etc.(MINEDU, 2019).

Aprendizajes que favorece al juego simbólico.

Según el Ministerio de Educación (2019), el juego simbólico favorece diversos aprendizajes:

En el desarrollo personal social y emocional, el juego simbólico ayuda a los niños a cooperar, hacer turnos y comprometerse a resolver conflictos, así como expresar sus ideas y sentimientos, reduciendo la ansiedad y el estrés. Además, fortalece su identidad, valorándose a sí mismos y relacionándose mejor con sus compañeros.

En el desarrollo de la comunicación oral, los niños que usan la imaginación emplean un lenguaje de una manera más desarrollada., utilizando más verbos como pienso, creo, imagino, mientras juegan o negocian; argumentan, discuten, aprenden el lenguaje con sus pares.

Respecto al desarrollo de la comprensión lectora, los niños que usan su imaginación al jugar diariamente comprenderán mejor lo que leen y lo que escriben.

En el desarrollo de la resolución de problemas matemáticos, según el juego libre con bloques de construcción, por solo tres semanas, mejora el desempeño en el área de matemática y las habilidades de clasificación y comprensión del espacio, lo cual apoya el reconocimiento del número y la capacidad de entender la teoría de conjuntos, así como la memoria de las secuencias.(MINEDU, 2019)

Los docentes y el juego simbólico. Los docentes tienen un rol primordial para promover el juego simbólico en los niños, como preparar los escenarios para el

juego, espacios y materiales +, que durante el año ir mejorándolos y combinándolos en coherencia con las necesidades e intereses de los niños.

Los sectores que favorecen el juego simbólico son el sector del hogar y la familia, sector de la tienda o bodega, sector de teatro y títeres, construcción, juegos en miniatura, música.

c) **La narración espontánea.** La narración espontánea es una manifestación clave del pensamiento simbólico en los niños. Se refiere a cuando los niños, sin necesidad de una guía o instrucción directa, cuentan historias inventadas o relatan experiencias reales mezcladas con elementos de fantasía. Este tipo de narración surge de manera natural durante el juego o en conversaciones cotidianas, especialmente a partir de los 2 a 3 años de edad. La narración espontánea:

- Refleja la capacidad del niño para representar la realidad mentalmente, ya que, al contar una historia, el niño organiza hechos, personajes y escenarios sin necesidad de tenerlos frente a él.
- Muestra la habilidad de transformar la experiencia en símbolos lingüísticos, usando el lenguaje como medio de expresión simbólica.
- Combina elementos reales e imaginarios, lo que indica que el niño no solo recuerda, sino que también crea y proyecta situaciones desde su mundo interno. Ejemplo: Un niño puede decir: "Ayer fui al parque con mi perro, pero luego vino un dragón y volamos juntos hasta el cielo para buscar una galleta mágica." Aquí está representando una experiencia (ir al parque) y mezclándola con elementos simbólicos y fantásticos (el dragón, volar, la galleta mágica), construyendo así una narrativa que refleja su desarrollo simbólico.

Según Bruner (1990), el niño organiza su experiencia en forma de historias mediante el lenguaje narrativo, lo que refleja su capacidad simbólica. Asimismo,

Piaget (1962) considera que el pensamiento simbólico, característico de la etapa preoperacional, se manifiesta a través del lenguaje y el juego simbólico, permitiendo al niño representar lo ausente e imaginar situaciones.

El dibujo, el modelado y la construcción. El dibujo es una forma de pensamiento simbólico. Según Piaget, se inscribe entre el juego simbólico y la imagen mental. El dibujo se inicia con los garabatos, trazos espontáneos que el niño realiza como ejercitación motora. En un proceso de carácter progresivo, la función motora se coordina con la función perceptiva (ojo-mano) aproximadamente a los tres años y medio- logra realizar sus primeros dibujos figurativos como manifestación de la función representativa que permite la expresión gráfica de las imágenes mentales.

A través de sus dibujos –así como en el modelado y la construcción- el niño hace un esfuerzo por imitar la realidad y representarla.

El Lenguaje. Es la forma más compleja y abstracta de representación. Cuando uno habla o escribe representa, a través de las palabras, los significados que desea transmitir. El lenguaje permite la evocación, mediante la palabra de acontecimientos no actuales. Implica empleo de signos (significantes), que son muy diferentes de la realidad que representan. Piaget confirma que el lenguaje es una manifestación del pensamiento simbólico.

2.3. Definición de términos básicos

Autonomía “Es la capacidad de tomar decisiones consecuentes de un razonamiento lógico y un pensamiento crítico fundamentados en nuestras ideas, creencias y sentimientos y considerando el entorno en el que estamos inmersos”. (Mena, 2018, p. 23).

Función simbólica. La función simbólica es la capacidad para emplear

símbolos y con ello representar elementos externos adquiridos a través de la experiencia e interacción con el medio. (Flores, 2015, p. 25)

Juego. Es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa. (MINEDU, 2009)

Juego libre. “El juego libre, es la actividad articulada por los mismos niños sin tener un fin o propósito de direccionalidad externa más que el juego mismo, se da de manera espontánea cuando el niño tiene la necesidad de jugar el juego mismo. de dejar a los niños libres para que hagan lo que quieran de manera espontánea” (Prado, 2022, p. 16)

Juego simbólico. “Capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios basados en experiencias, la imaginación y la historia de nuestra vida” (MINEDU, 2019, p. 15)

Lenguaje. El lenguaje es una capacidad específicamente humana que permite la interacción del niño y la niña con el mundo, para comprender y expresar conocimientos e ideas, sentimientos, deseos, necesidades e intereses, comprensión, la expresión y la gesticulación. (Velasco et al., 2022, p. 1710).

Pensamiento simbólico. Se refiere a la capacidad de un niño para usar símbolos (como objetos, imágenes o palabras) para representar ideas, objetos o eventos ausentes (Mateu-Mollá, 2019).

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Hipótesis alterna (Ha)

El juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la autonomía y el pensamiento simbólico en los niños de 4 años de la Institución Educativa

N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024.

Hipótesis nula (Ho)

El juego libre en los sectores no influye en el desarrollo de la autonomía y el pensamiento simbólico en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024.

2.4.2. Hipótesis específicas

- El nivel de autonomía de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024, antes de participar del juego libre en los sectores, es bajo.
- El nivel de autonomía de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024, después de participar del juego libre en los sectores es alto.
- El nivel de pensamiento simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024, antes de participar del juego libre en los sectores es bajo.
- El nivel de pensamiento simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024, después de participar del juego libre en los sectores, es alto.

2.5. Identificación de variables

Variable Independiente: Juego libre en los sectores

Variable Dependiente 1: Desarrollo de la autonomía

Variable Dependiente 2: Desarrollo del pensamiento simbólico

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

Variables	Dimensiones	Indicadores	Escala	Instrumento
Variable Independiente: Juego libre en los sectores	Planificación	- Tiempo - Espacio - Recursos - Normas		Actividades permanentes de juego libre en los sectores con los lineamientos del MINEDU
	Organización	- Libre organización - Grupos		
	Desarrollo	- Formulación de ideas - Negociaciones - Disposición del aula - Preferencias temáticas		
	Orden	- Guardar los recursos usados - Tiempo - Asamblea		
	Socialización	- Compartir experiencias - Compartir emociones - Compartir conocimientos - Aporte de ideas		
	Representación	- Dibujo - Pintura - Modelado - Lenguaje verbal		
Variable Dependiente 1: Desarrollo de la autonomía	Autoconfianza	- Precepción de sí mismo - Capacidad de enfrentar retos - Actuar por sí mismo - Iniciativa	- Baja - Promedio - Alta	Lista de verificación para evaluar la autonomía en los niños de 4 años
	Autocuidado	- Atención de sus propias necesidades - Habilidades motoras - Habilidades cognitivas		
	Toma de decisiones	- Elección entre opciones - Preferencias		
	Responsabilidad	- Asumir tareas - Reconocer tareas		
Variable dependiente 2: Desarrollo del pensamiento simbólico	Uso simbólico del juego	- Transformación funcional del objeto - Asignación de roles o significados - Sustitución creativa de materiales - Interacción simbólica con el objeto - Evolución en el uso simbólico - Coordinación del objeto en juego grupal	Muy bajo Bajo Promedio Alto	Guía de Observación: Pensamiento simbólico en el juego libre en los sectores
	Representaciones simbólicas	- Creación de roles imaginarios: - Construcción de escenarios ficticios: - Narrativa espontánea - Coordinación grupal de roles y escenarios - Expresión emocional simbólica - Uso de elementos culturales en el juego		
	Narrativa espontánea	- Creación de historias - Secuencia lógica en la narración - Incorporación de personajes - Uso de lenguaje descriptivo - Coherencia temática - Adaptación al entorno - Interacción narrativa con otros - Resolución de conflictos en la narrativa		

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

En este apartado se expone la metodología empleada en la investigación, la cual abarca el tipo y nivel del estudio, el método y el diseño aplicado. Además, se detalla la población y muestra seleccionada, las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de datos, así como los procedimientos para su procesamiento y análisis, el tratamiento estadístico correspondiente y, finalmente, los fundamentos éticos, filosóficos y epistemológicos que orientaron el estudio.

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación seleccionado corresponde al enfoque cuantitativo, en relación al método es una investigación aplicada y según el tiempo fue de tipo experimental, ya que se manipuló la variable independiente para comprobar sus efectos en las variables dependientes.

3.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación en relación con el tipo de investigación, es pre experimental, puesto que se realizó el experimento con un solo grupo de sujetos, en este

caso los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”. con el objetivo de evaluar la influencia del juego libre en los sectores y el desarrollo de la autonomía y la función simbólica.

3.3. Métodos de investigación

Se empleó como método general el método científico, el cual facilitó un desarrollo ordenado y riguroso del proceso de investigación, desde la formulación del problema hasta la obtención de las conclusiones.

En cuanto al método específico, se utilizó el enfoque deductivo, ya que se partió de premisas particulares para llegar a una conclusión de carácter general, siguiendo cuidadosamente el proceso de medición de las variables, dimensiones e indicadores.

3.4. Diseño de investigación

Diseño Pre experimental: Diseño caracterizado por el análisis del efecto de la variable experimental juego libre en los sectores en el desarrollo de la autonomía y función simbólica de los niños 4 años, con un solo grupo de sujetos, a quienes se aplicó una prueba de entrada antes de la experiencia y una prueba de salida después de la experiencia.

Estructura

Donde:

GE = Grupo Experimental

O₁ = Evaluación pretest al Grupo Experimental

X = Aplicación de la variable experimental: Juego libre en los sectores

O₂ = Evaluación posttest al Grupo Experimental

Procedimiento

1. Se elige el GE.
2. Se aplica la evaluación pretest al GE.
3. Se aplica la variable experimental al GE.
4. Se aplica la evaluación posttest al GE

5. Se comparan los resultados del pretest y el postest.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La población estuvo conformada por los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, matriculados en el año escolar 2024

Tabla 1. Distribución poblacional de los niños de 4 años

Sección	Número de Niños
4 años	35
Total	35

Nota: Registro de matrícula de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”,

3.5.2. Muestra

El muestreo fue intencional no probabilístico para seleccionar a los niños, toda vez que por ser una población menor a 40 sujetos.

Tabla 2. Distribución muestral

Sección	N° de Niños
Sección de 4 años	35
TOTAL	35

3.6. Técnicas e instrumento recolección de datos

Técnicas

- **Observación:** Técnica que permitió recolectar información de las variables desarrollo de la autonomía y desarrollo del pensamiento simbólico.

Instrumentos

- **Actividades permanentes de juego libre en los sectores con los lineamientos del MINEDU.** Son las actividades de juego libre en el que los niños participan diariamente, se respetó los lineamientos del Ministerio de Educación para esta actividad, desde la planificación hasta la representación como la secuencia organizada de la ejecución de esta actividad.
- **Lista de verificación para evaluar la autonomía en los niños de 4 a 5 años** que

tiene el propósito de evaluar el desarrollo de habilidades básicas de autonomía personal, con un total de 10 ítems que incluye dimensiones de autocontrol, toma de decisiones, autocuidado y responsabilidad mediante actividades lúdicas y educativas adaptadas a su edad y necesidades individuales.

- **Guía de observación: Pensamiento simbólico en el juego libre en los sectores:**
el cual está constituido por un total de 20 ítems a través del cual se recopiló datos de la variable Desarrollo de la función simbólica.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

Validez y confiabilidad

Lista de verificación para evaluar la autonomía en los niños de 4 a 5 años.

Tabla 3. Validez por índice de dificultad y discriminación de la Lista de verificación para evaluar la autonomía en los niños de 4 a 5 años.

SUJETOS	ÍTEM 1	ÍTEM 2	ÍTEM 3	ÍTEM 4	ÍTEM 5	ÍTEM 6	ÍTEM 7	ÍTEM 8	ÍTEM 9	ÍTEM 10	TOTAL	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	U
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
2	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	
4	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8	L
5	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	7	
6	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	3	
7	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Up	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5		Personas que pasaron el ítem del grupo superior
Lp	3	3	2	3	2	2	1	2	1	0		Personas que pasaron el ítem del grupo inferior
U	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		Número de personas que conforman el grupo superior
L	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		número de personas que conforman el grupo inferior
INDICE DE DIFICULTAD	0.8	0.8	0.7	0.8	0.7	0.6	0.6	0.7	0.5	0.5		
INDICE DE DISCRIMINACIÓN	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	0.	1		

$$P = \frac{Up + Lp}{U + L}$$

$$D = \frac{Up - Lp}{U}$$

P= Índice de dificultad

D= Índice de discriminación

U= Grupo superior

L= Grupo Inferior

Dificultad		Discriminación	
1	Fácil	1	
0,8		0,8	
0,8	Ítem Fácil	0,8	
0,7		0,7	si discrimina
0,6		0,6	
0,5	ítem ideal	0,5	
0,4		0,4	
0,3		0,3	
0,2	Ítem difícil	0,2	No discrimina
0,1		0,1	

Solamente los ítems 6,7,9 y 10 son ideales, sin embargo, los ítems 1,2,3,4,5 y 8 son fáciles para la población, por lo tanto, fueron modificados por pasar el índice de dificultad.

Los ítems 1,2,3,4,5,6,7,8,9 y 10 discriminan, solo el ítem 7 no discrimina. Por lo tanto, el instrumento tiene una baja dificultad y una buena discriminación. Fue necesario revisar los ítems.

Respecto al índice de discriminación, fue trabajado con un valor 0 a 1, en este caso se tiene dos puntos de interpretación desde 0 a 0,3 ni discrimina y desde 0,4 a 1 si son ítems que discriminan.

Los ítems 6,7, 9 y 10 tienen un buen índice de dificultad y discriminación, por lo que fueron ideales para la investigación.

Tabla 4. Estadísticos de fiabilidad Lista de verificación para evaluar la autonomía en los niños de 4 a 5 años.

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,901	,920	10

El estadístico Alfa de Cronbach, destacó el valor de alta confiabilidad ($\alpha = 0.901$), con lo cual, se puede afirmar que el instrumento tiene es capaz para obtener resultados consistentes y coherentes, puesto que, si se aplica repetitivamente al mismo objeto o sujeto, produce resultados iguales.

Tabla 5. Estadística total de elementos

ÍTEMS	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Se viste y desviste de forma autónoma	7,43	5,958	,709	,892
Se lava las manos correctamente antes de comer	7,54	5,961	,386	,909
Recoge sus juguetes y los guarda en su lugar	7,49	5,551	,771	,885
Pide ayuda cuando la necesita	7,43	5,958	,709	,892
Toma decisiones con respecto a sus preferencias	7,46	5,667	,799	,885
Muestra respeto por las opiniones y necesidades de los demás	7,49	5,669	,687	,890
Cumple con las normas de comportamiento establecidas	7,66	5,114	,726	,887
Expresa sus emociones de manera adecuada	7,46	5,667	,799	,885
Tolera la frustración	7,69	5,222	,643	,895
Demuestra responsabilidad en sus tareas y deberes	7,71	5,151	,661	,894

En la tabla 5 de la estadística total de elementos, la mayoría de los ítems del cuestionario a los padres tienen una confiabilidad de mayor a 0,88, los cuales son muy confiables en su consistencia interna.

Guía de observación: Pensamiento simbólico en el juego libre en los sectores

Para garantizar la validez del instrumento de recolección de datos, se aplicó la validez de contenido, que consiste en determinar en qué medida los indicadores e ítems del instrumento representan adecuadamente las dimensiones del constructo evaluado —en este caso, el pensamiento simbólico durante el juego libre en los sectores.

Este procedimiento asegura que la guía de observación mide con validez los aspectos clave del pensamiento simbólico en niños de 4 años, estructurados en tres dimensiones fundamentales: uso simbólico del juego, representaciones simbólicas y narrativa espontánea.

Confiabilidad del instrumento. Para determinar la confiabilidad de la Guía de observación: Pensamiento simbólico en el juego libre en los sectores, se aplicó una prueba piloto con una muestra de características similares a la población objetivo del estudio, compuesta por niños de 4 años de una institución educativa de contexto semejante.

Una vez recolectados los datos de la aplicación piloto, se procedió al cálculo del coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach, el cual permite estimar la consistencia interna del instrumento, es decir, el grado en que los ítems relacionados dentro de cada dimensión miden de manera coherente el mismo constructo.

El resultado obtenido fue un $\alpha = 0.91$, lo que indica una alta confiabilidad, ya que supera el umbral aceptable de 0.70 establecido por la literatura científica (George & Mallery, 2003). Este valor sugiere que los ítems del instrumento mantienen una adecuada correlación entre sí, y que la guía es consistente para ser utilizada en la observación del desarrollo del pensamiento simbólico en el contexto del juego libre.

Gracias a este proceso, se garantiza que los datos obtenidos con el instrumento

sean fiables y representativos del comportamiento real de los niños en relación con las dimensiones observadas.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Procesamiento electrónico.

El análisis y tratamiento de los datos se llevó a cabo mediante el uso de herramientas digitales como Microsoft Excel y el programa estadístico SPSS versión 27.0. A partir de estos, se elaboraron tablas y gráficos acompañados de su respectiva interpretación.

Las técnicas estadísticas aplicadas comenzaron con una descripción de los resultados procesados, para luego proceder con su análisis e interpretación. Asimismo, para comprobar la hipótesis se empleó estadística inferencial, utilizando la prueba t de Student con el fin de comparar las medias dentro de una misma muestra..

3.9. Tratamiento estadístico

El tratamiento estadístico se llevó a cabo haciendo uso de la estadística descriptiva para el procesamiento de los resultados cuantitativos que posteriormente fueron analizados y para probar las hipótesis se utilizó el estadístico T de Student, ya que los datos fueron normales y se contrastó en coherencia con los objetivos de la presente investigación.

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

La investigación fue desarrollada conforme a una guía ética que garantizó su ejecución con responsabilidad e integridad, sustentándose en los siguientes principios:

Beneficencia. Se protegió en todo momento el bienestar de los participantes, evitando cualquier situación que pudiera causarles daño o incomodidad. Se respetó su decisión de participar voluntariamente en el estudio, para lo cual se obtuvo el consentimiento informado de los padres y el asentimiento de los niños antes de aplicar

los instrumentos.

Respeto por las personas. Se reconoció la individualidad de cada niño(a) y de sus familias, asegurando que su participación fuese libre de coacción. Asimismo, se les explicó claramente el propósito de la recolección de datos, respondiendo a sus preguntas y aclarando inquietudes durante la fase de campo.

Justicia. Se promovió una participación equitativa, permitiendo la libre expresión de todos los involucrados, sin ningún tipo de discriminación, y garantizando las mismas oportunidades de intervención a cada uno.

Cumplimiento normativo. La investigación se desarrolló en concordancia con las normativas institucionales y disposiciones externas vigentes. Se respetaron los derechos de autor, se redactó bajo los criterios establecidos por las normas APA (séptima edición), se hizo un uso adecuado de los gestores de referencias, y se dio cumplimiento al Reglamento General de Grados Académicos y Títulos Profesionales de la universidad.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

El trabajo de campo consistió en un primer momento solicitando la autorización y el consentimiento a la docente de aula y a los padres de familia para que sus niños participen de la investigación, posteriormente se inició con la aplicación de la prueba de entrada o pretest a los niños, que consistió en emplear la técnica de la observados en la actividad de juego libre en los sectores por el lapso de 8 días a los 35 niños que conformaron la muestra, se utilizó la lista de verificación para evaluar la autonomía en los niños de 4 a 5 años y la Guía de observación: Pensamiento simbólico en el juego libre en los sectores: El juego en los sectores es una actividad de rutina que los niños realizan de acuerdo a los procedimientos fundamentados en la normativa educacional; la misma que se desarrolló diariamente. Transcurrido 3 meses, se procedió a evaluar la prueba de salida o posttest, en la que se volvió a aplicar los mismos instrumentos a los niños para medir si hubo cambios o no en las variables dependientes del presente estudio.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

En esta sección se exponen los resultados obtenidos en la investigación, estructurados a partir de la primera variable de estudio, incluyendo sus respectivas tablas, figuras y análisis. Estos elementos permitieron la comprobación de la hipótesis y sirvieron de base para establecer las conclusiones finales.

Desarrollo de la autonomía

Tabla 6. Media y desviación estándar de la dimensión la autonomía, pretest y posttest

Indicadores	Pretest		Postest	
	Media	Desviación	Media	Desviación
Se viste y desviste de forma autónoma	,94	,236	,97	,169
Se lava las manos correctamente antes de comer	,83	,382	,97	,169
Expresa sus emociones de manera adecuada	,91	,284	,94	,236
Tolera la frustración	,69	,471	,91	,281
Pide ayuda cuando la necesita	,94	,236	1,00	,000
Toma decisiones con respecto a sus preferencias	,91	,284	,97	,169
Muestra respeto por las opiniones y necesidades de los demás	,89	,323	,91	,284
Recoge sus juguetes y los guarda en su lugar	,89	,323	,89	,323
Cumple con las normas de comportamiento establecidas	,71	,458	,89	,323
Demuestra responsabilidad en sus tareas y deberes	,66	,482	,94	,236

Nota. Lista de verificación para evaluar la autonomía en los niños de 4 años

La presente tabla nos muestra las medias y la desviación estándar de los ítems de la variable desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años, a nivel de pretest y posttest, y se puede apreciar que la media que más se incrementa en el posttest fue del indicador *Demuestra responsabilidad en sus tareas y deberes* de 0,66 a 0,94, seguido de *Tolera la frustración*: de 0,69 a 0,91. Se mantiene la media en el ítem *Recoge sus juguetes y los guarda en su lugar* con una media de 0,89 a nivel de pre y posttest.

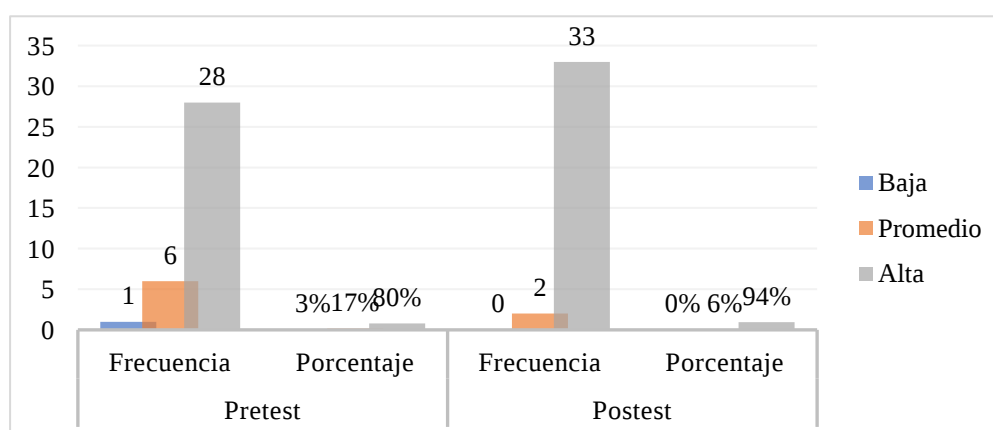
Estos resultados nos indican que los niños se sienten impulsados para actuar de manera autónoma, experimentar el mundo por sí mismos y construir una autoimagen positiva, lo cual es esencial para su desarrollo personal, social y emocional.

Tabla 7. Nivel de autonomía, dimensión Autocuidado de los niños de 4 años pretest y posttest

Nivel	Pretest		Posttest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Baja	1	3%	0	0%
Promedio	6	17%	2	6%
Alta	28	80%	33	94%
Total	35	100%	35	100%

Nota. Lista de verificación para evaluar la autonomía en los niños de 4 años

Figura 1. Nivel de autonomía, dimensión Autocuidado de los niños de 4 años pretest y posttest



Respecto a la dimensión *Autocuidado* de la variable desarrollo de la autonomía, los niños de 4 años en la evaluación pretest el 80% obtuvieron un nivel alto de autocuidado en su autonomía, incrementándose a un 94% en la evaluación posttest; en el nivel promedio los niños descendieron de un 17% en el pretest a un 6% en el posttest.

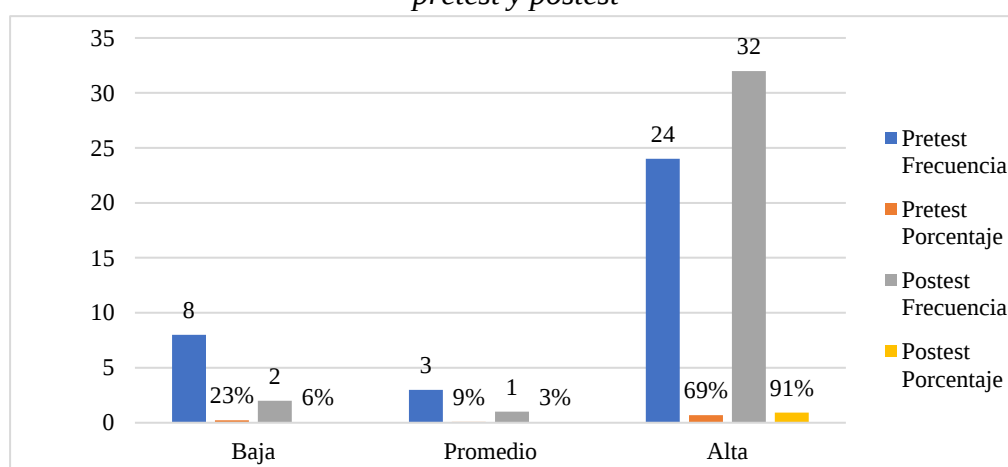
El autocuidado en los niños de 4 años no solo favorece su autonomía, sino que también construye bases sólidas para su autoestima, seguridad personal y responsabilidad futura.

Tabla 8. Nivel de autonomía, dimensión Autoconfianza de los niños de 4 años pretest y postest

Nivel	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Baja	8	23%	2	6%
Promedio	3	9%	1	3%
Alta	24	69%	32	91%
Total	35	100%	35	100%

Nota. Lista de verificación para evaluar la autonomía en los niños de 4 años

Figura 2. Nivel de autonomía, dimensión Autoconfianza de los niños de 4 años pretest y postest



Como se puede apreciar en la presente tabla y figura el nivel de autoconfianza se incrementa de un 69% en el pretest a un 91% en el nivel alto en el postest, asimismo descende el nivel promedio de un 9% en el pretest a un 3% en el postest, demostrando con estos resultados que el juego libre en los sectores favorece el desarrollo de la autoconfianza en los niños de 4 años.

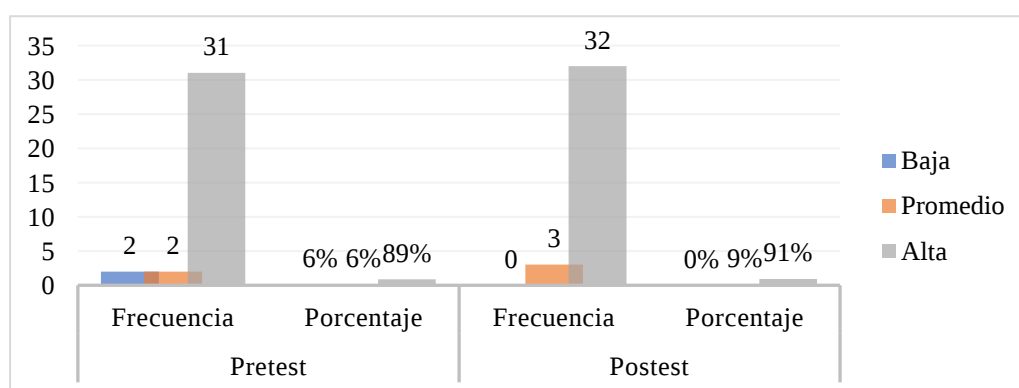
La autoconfianza impulsa a los niños de 4 años a actuar de manera autónoma, experimentar el mundo por sí mismos y construir una autoimagen positiva, lo cual es esencial para su desarrollo personal, social y emocional.

Tabla 9. Nivel de autonomía, dimensión Toma de decisiones de los niños de 4 años pretest y postest

Nivel	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Baja	2	6%	0	0%
Promedio	2	6%	3	9%
Alta	31	89%	32	91%
Total	35	100%	35	100%

Nota. Lista de verificación para evaluar la autonomía en los niños de 4 años

Figura 3. Nivel de autonomía, dimensión Toma de decisiones de los niños de 4 años pretest y postest



En lo referente a la dimensión Toma de decisiones, existe un ligero incremento en el nivel *alto*, de un 89% de niños en el pretest a un 91% en el postest, asimismo, en el nivel *promedio* de un 6% a un 9%, con lo cual se puede afirmar que el juego libre en los sectores influye en la toma de decisiones de los niños de 4 años.

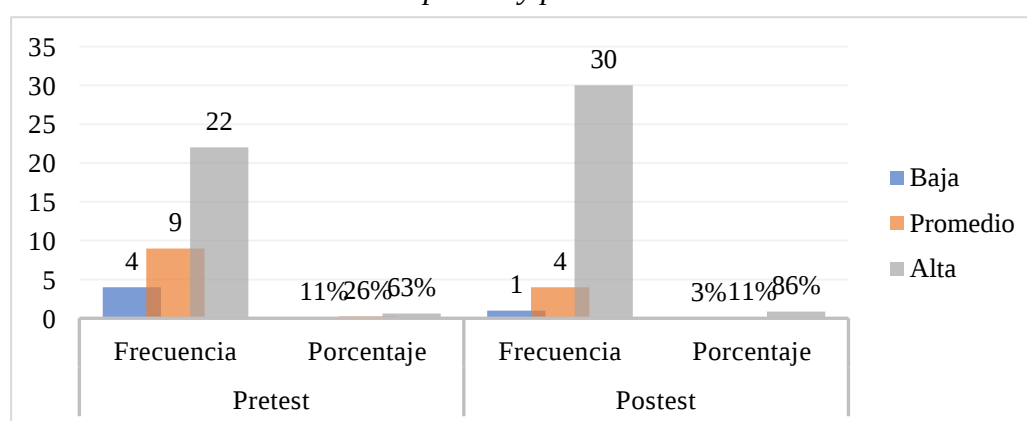
Permitir que los niños de 4 años tomen decisiones adecuadas a su edad fortalece su autonomía, fomenta la confianza en sí mismos y favorece su desarrollo emocional y social.

Tabla 10. Nivel de autonomía, dimensión Responsabilidad de los niños de 4 años pretest y postest

Nivel	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Baja	4	11%	1	3%
Promedio	9	26%	4	11%
Alta	22	63%	30	86%
Total	35	100%	35	100%

Nota. Lista de verificación para evaluar la autonomía en los niños de 4 años

Figura 4. Nivel de autonomía, dimensión Responsabilidad de los niños de 4 años pretest y postest



En la dimensión Responsabilidad de la variable desarrollo de la autonomía se observa que hay un incremento significativo de niños que en la prueba pretest el 63% tenían un nivel alto de responsabilidad, en la evaluación posttest se incrementó a un 86%, mientras que de un 26% de los niños que en el pretest se ubicaron en el nivel promedio, desciende a un 11%, por lo que se puede afirmar que el juego libre en los sectores favorece el desarrollo de la responsabilidad de los niños de 4 años.

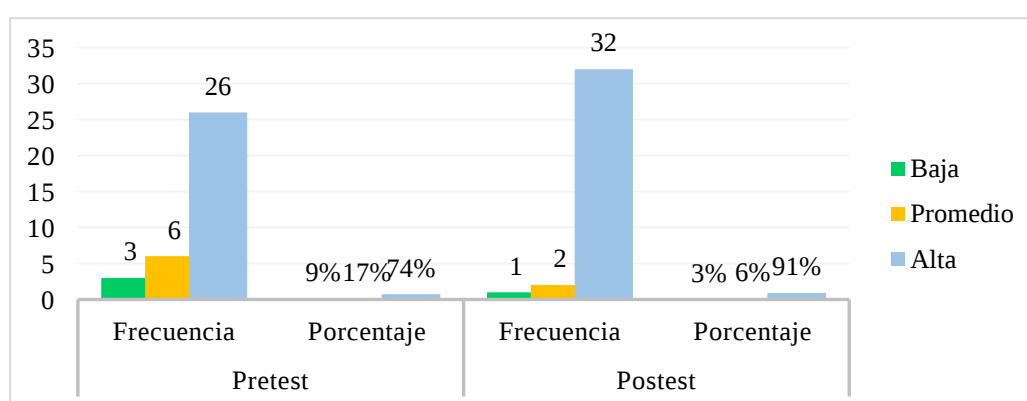
La responsabilidad permite a los niños de 4 años fortalecer su autonomía porque los hace más conscientes, capaces y seguros de sus propias acciones en el entorno en el que viven.

Tabla 11. Nivel de autonomía de los niños de 4 años pretest y posttest

Nivel	Pretest		Posttest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Baja	3	9%	1	3%
Promedio	6	17%	2	6%
Alta	26	74%	32	91%
Total	35	100%	35	100%

Nota. Lista de verificación para evaluar la autonomía en los niños de 4 años

Figura 5. Nivel de autonomía de los niños de 4 años pretest y posttest



Una vez determinado los niveles de las dimensiones del desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años, se determinó el nivel de desarrollo de la autonomía a nivel global, mostrándose que el 91% de los niños alcanza el nivel de desarrollo de autonomía *Alto* en el posttest a comparación de un 74% de los niños en el pretest; descendiendo a la vez el nivel *promedio*, de un 17% en el pretest a un 6% en el posttest, Es así que se puede afirmar que el juego libre en los sectores favoreció el desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años.

Desarrollo del pensamiento simbólico

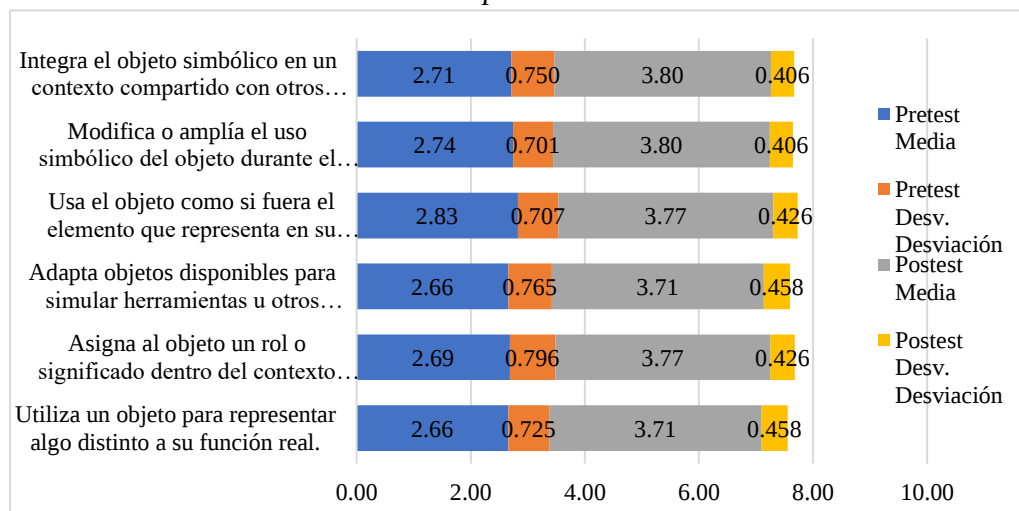
A continuación, se presentan los resultados de la segunda variable del estudio, desarrollo del pensamiento simbólico de los niños de 4 años. Se tuvo en cuenta que los puntajes oscilan entre 1 a 4 puntos por cada ítem.

Tabla 12. Estadísticos descriptivos de la dimensión *Uso simbólico del juego. pre y postest*

ÍTEMS	Pretest		Postest	
	Media	Desv. Desviación	Media	Desv. Desviación
Utiliza un objeto para representar algo distinto a su función real.	2.66	0.725	3.71	0.458
Asigna al objeto un rol o significado dentro del contexto de juego.	2.69	0.796	3.77	0.426
Adapta objetos disponibles para simular herramientas u otros elementos necesarios en el juego.	2.66	0.765	3.71	0.458
Usa el objeto como si fuera el elemento que representa en su juego simbólico (Ejem. habla por un "teléfono").	2.83	0.707	3.77	0.426
Modifica o amplía el uso simbólico del objeto durante el juego, mostrando creatividad.	2.74	0.701	3.80	0.406
Integra el objeto simbólico en un contexto compartido con otros niños, asignando significados consensuados.	2.71	0.750	3.80	0.406
Media	2.71	0.741	3.762	0.430

Nota, Guía de Observación: Pensamiento simbólico en el juego libre en los sectores.

Figura 6. Estadísticos descriptivos de la dimensión *Uso simbólico del juego, pre y postest*



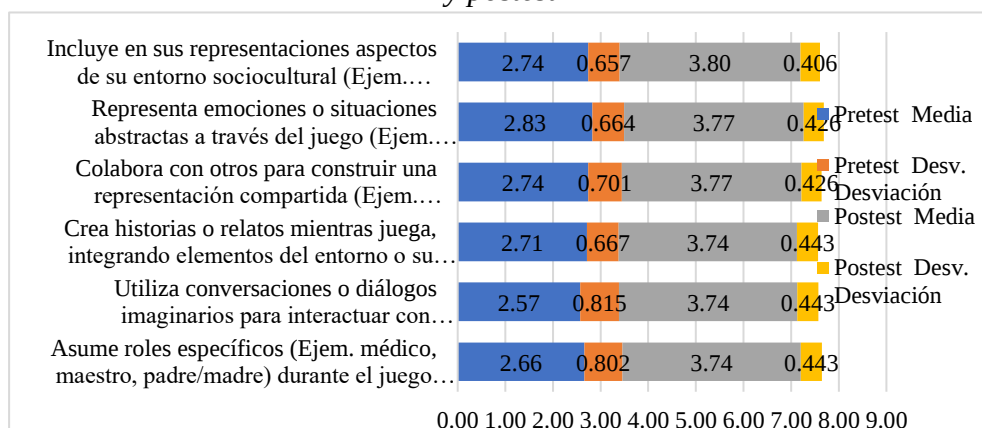
Como se puede observar en la presente tabla, las medias más altas alcanzadas por los niños de 4 años en la dimensión uso simbólico del juego, después de participar de las actividades de juego libre en los sectores fueron: Modifica o amplía el uso simbólico del objeto durante el juego, mostrando creatividad, de 2.74 a 3.80 , así como integran el objeto simbólico en un contexto compartido con otros niños, asignando significados consensuados, de 2.71 a 3.80, es decir, ha mejorado la evaluación en el uso simbólico y la coordinación del objeto en el juego grupal.

Tabla 13. Estadísticos descriptivos de la dimensión Representaciones Simbólicas, pre y postest

ÍTEMS	Media	Desv. Desviación	Media	Desv. Desviación
Asume roles específicos (Ejem. médico, maestro, padre/madre) durante el juego y actúa de acuerdo con ellos	2.66	0.802	3.74	0.443
Utiliza conversaciones o diálogos imaginarios para interactuar con objetos, compañeros o personajes ficticios.	2.57	0.815	3.74	0.443
Crea historias o relatos mientras juega, integrando elementos del entorno o su imaginación	2.71	0.667	3.74	0.443
Colabora con otros para construir una representación compartida (Ejem. asigna roles o establece reglas para un escenario).	2.74	0.701	3.77	0.426
Representa emociones o situaciones abstractas a través del juego (Ejem. "llora" como un bebé o "celebra" una fiesta).	2.83	0.664	3.77	0.426
Incluye en sus representaciones aspectos de su entorno sociocultural (Ejem. recrea una feria, una ceremonia local o un acto familiar).	2.74	0.657	3.80	0.406
Media	2.71	0.718	3.762	0.431

Nota, Guía de Observación: Pensamiento simbólico en el juego libre en los sectores

Figura 7. Estadísticos descriptivos de la dimensión Representaciones Simbólicas, pre y postest



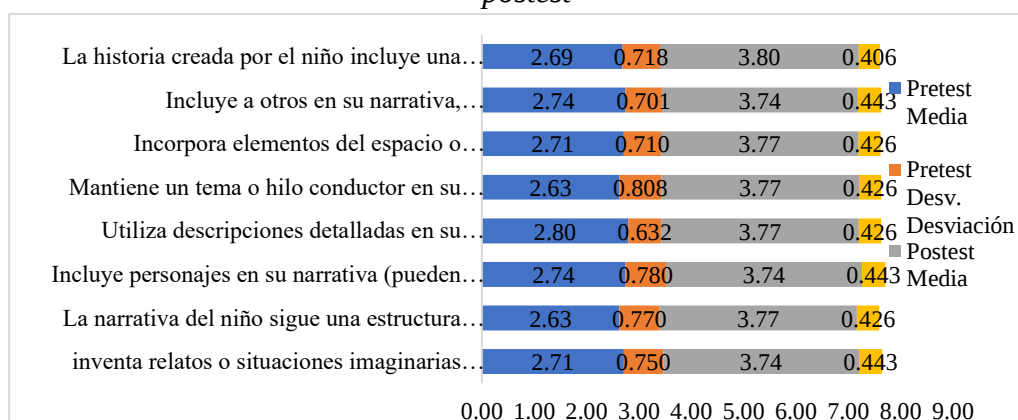
Respecto a la dimensión de Representaciones simbólicas, la tabla X nos muestra que los niños de 4 años alcanzan mejores resultados con una media de 3,80 en el posttest al incluir en sus representaciones aspectos de su entorno sociocultural (Ejem. recrea una feria, una ceremonia local o un acto familiar), en comparación a la evaluación pretest en la que obtienen una media de 2,74, seguido de una media posttest de 3,77 en Colaboración con otros para construir una representación compartida (Ejem. asigna roles o establece reglas para un escenario) (Uso de elementos culturales en el juego) y Representar emociones o situaciones abstractas a través del juego (Ejem. "llora" como un bebé o "celebra" una fiesta); (expresión emocional simbólica)

Tabla 14. Estadísticos descriptivos de la dimensión Narrativa espontánea, pre y posttest

ÍTEMS	Desv.		Desv.	
	Media	Desviación	Media	Desviación
Inventa relatos o situaciones imaginarias mientras juega (Ejem. "Estoy construyendo una nave espacial para ir a la luna")	2.71	0.750	3.74	0.443
La narrativa del niño sigue una estructura lógica (inicio, desarrollo, final), aunque pueda ser simple o fragmentada.	2.63	0.770	3.77	0.426
Incluye personajes en su narrativa (pueden ser reales, ficticios o basados en objetos) y les asigna roles específicos	2.74	0.780	3.74	0.443
Utiliza descripciones detalladas en su narrativa (Ejem. "Es un dragón grande y verde que escupe fuego").	2.80	0.632	3.77	0.426
Mantiene un tema o hilo conductor en su narrativa, sin cambiar de historia constantemente	2.63	0.808	3.77	0.426
Incorpora elementos del espacio o materiales disponibles en su narrativa (Ejem. una caja se convierte en un barco dentro de su historia)	2.71	0.710	3.77	0.426
Incluye a otros en su narrativa, invitándolos a participar en la historia como personajes o colaboradores	2.74	0.701	3.74	0.443
La historia creada por el niño incluye una solución a un problema o conflicto imaginado (Ejem. "El dragón fue derrotado con un hechizo").	2.69	0.718	3.80	0.406
Media	2.71	0.73	3.76	0.43

Nota, Guía de Observación: Pensamiento simbólico en el juego libre en los sectores

Figura 8. Estadísticos descriptivos de la dimensión Narrativa espontánea, pre y posttest



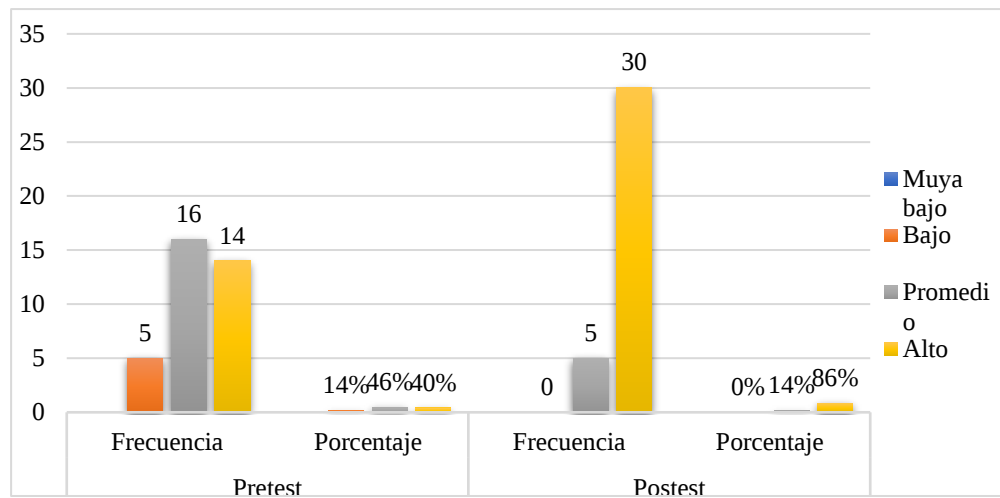
En lo que se refiere a la dimensión de narrativa espontánea de la variable pensamiento simbólico, los resultados del pretest y posttest muestran que la mejora más significativa alcanzada por los niños fue en el indicador *Mantiene un tema o hilo conductor en su narrativa, sin cambiar de historia constantemente* (coherencia temática) con una media de 2,63 a 3.77; por otra parte el indicador *La historia creada por el niño incluye una solución a un problema o conflicto imaginado* (Resolución de conflictos en la narrativa), también resultó significativo, ya que la media del posttest (3,80) es superior a la del pretest (2,69). Con lo que se puede afirmar que el pensamiento simbólico se desarrolla favorablemente al participar los niños de 4 años de las narrativas espontaneas en la hora del juego libre.

Tabla 15. Nivel de pensamiento simbólico de los niños de 4 años

Nivel	Pretest		Posttest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	0	0%	0	0%
Bajo	5	14%	0	0%
Promedio	16	46%	5	14%
Alto	14	40%	30	86%
Total	35	100%	35	100%

Nota, Guía de Observación: Pensamiento simbólico en el juego libre en los sectores

Figura 9. Nivel de pensamiento simbólico de los niños de 4 años



El nivel de pensamiento simbólico alcanzado por los niños de 4 años al participar del juego libre en los sectores se incrementó significativamente en el posttest en comparación con la evaluación pretest, como en el nivel *alto* que de un 40% se incrementa a un 86%, descendiendo el nivel Promedio de un 46% a un 14% y el nivel Bajo de un 14% a un 0%. Estos resultados nos indican que el juego libre en los sectores tuvo una positiva influencia en el desarrollo del pensamiento simbólico en sus diferentes dimensiones e indicadores.

4.3. Prueba de hipótesis

La prueba de hipótesis fue realizada empleando el estadístico t de Student, con el cual se pudo diferenciar las medias en un mismo grupo (GE) o muestras dependientes; ya que se evaluó si difiere o no el desarrollo de la autonomía y el desarrollo del pensamiento simbólico de los niños de 4 años a partir de su experiencia en el juego libre en los sectores.

Desarrollo de la autonomía

Formulamos la H_0 y la H_i

H_0 : $\mu = 0$

No existe diferencia entre las medias de la prueba pretest y posttest en el

desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años al participar del juego libre en los sectores.

Ha: $\mu \neq 0$

Existe diferencia significativa entre las medias de la prueba pretest y postest en el desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años al participar del juego libre en los sectores

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$

Tabla 16. Comparación de medias de la muestra emparejada pretest y postest de la variable desarrollo de la autonomía

Media	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Media autonomía pretest	35	,8371	,26132	,04417
Media autonomía postest	35	,9400	,17354	,02933

Como se aprecia en la tabla respecto a la comparación de las medias de los resultados de la variable desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años, se observa que, en la prueba pretest la media fue de 0,83, incrementándose en la prueba postest a 0,94, esto nos indica que los resultados fueron favorables para el desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años al participar de las actividades de juego libre en los sectores.

Tabla 17. Prueba t para una muestra. Desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Media autonomía pretest	18,953	34	,000	,83714	,7474	,9269
Media autonomía postest	32,044	34	,000	,94000	,8804	,9996

Al comparar las medias relacionadas, es significativo el valor $t = 32,044$ y p valor = 0,000 ($p < 0.05$), este resultado permite concluir que hay un incremento en el desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años después de participar de las experiencias del juego libre en los sectores; por lo tanto, se acepta la H_a y se rechaza la H_o .

Se concluye que existen diferencias significativas en el desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años a partir del juego libre en los sectores, en la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”– Cerro de Pasco, 2024. El juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años.

Desarrollo del pensamiento simbólico

Formulamos la H_o y la H_i

$H_o: \mu = 0$

No existe diferencia entre las medias de la prueba pretest y posttest en el desarrollo del pensamiento simbólico de los niños de 4 años al participar del juego libre en los sectores.

$H_a: \mu \neq 0$

Existen diferencias significativas entre las medias de la prueba pretest y posttest en el desarrollo del pensamiento simbólico de los niños de 4 años al participar del juego libre en los sectores.

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$

Tabla 18. Comparación de medias de la muestra emparejada pretest y posttest de la variable pensamiento simbólico de los niños de 4 años.

	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Media Pensamiento simbólico Pretest	35	2,7057	,64577	,10916
Media Pensamiento Simbólico posttest	35	3,7400	,42871	,07247

En la tabla 18 respecto a la comparación de las medias de los resultados de la variable desarrollo del pensamiento simbólico de los niños de 4 años, se observa que, en la prueba pretest la media fue de 2,70, incrementándose en la prueba posttest a 3,74, esto nos indica que los resultados fueron favorables para el desarrollo del pensamiento simbólico de los niños de 4 años que participaron de las actividades de juego libre en los sectores.

Tabla 19. Prueba *t* para una muestra: Desarrollo del pensamiento simbólico de los niños de 4 años

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Media Pensamiento simbólico Pretest	24,788	34	,000	2,70571	2,4839	2,9275
Media Pensamiento Simbólico posttest	51,611	34	,000	3,74000	3,5927	3,8873

Al comparar las medias relacionadas, es significativo el valor $t = 51,61$ y p valor = 0,000 ($p < 0.05$), este resultado permite concluir que hay un incremento en el desarrollo del pensamiento simbólico de los niños de 4 años después de participar de las experiencias del juego libre en los sectores; por lo tanto, se acepta la H_a y se rechaza la H_o .

Se concluye que existen diferencias significativas en el desarrollo del

pensamiento simbólico de los niños de 4 años a partir del juego libre en los sectores, en la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño” – Cerro de Pasco, 2024. El juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo del pensamiento simbólico de los niños de 4 años.

4.4. Discusión de resultados

Después del análisis de los resultados se pudo determinar que existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la autonomía y del pensamiento simbólico de los niños de 4 años. Estos resultados, específicamente de con la variable desarrollo de la autonomía coinciden con la investigación de Delgado (2022) *El juego libre para desarrollar autonomía en los niños de 4 años de la i.e. Jorge Basadre (complejo), Sullana-Piura, 2020*, quien concluye que, el juego libre influye significativamente en el desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años, observándose una mejoría en el desarrollo de su autonomía con las actividades realizadas. Por otro lado, el estudio de (Nassr, 2017) *El desarrollo de la Autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del Distrito de Castilla, Piura*, determinó que la ejecución del juego-trabajo a través de la aplicación juego de construcción durante la acción pedagógica ha contribuido al desarrollo notable de la autonomía en niños de 4 años, afirmando que el juego específico de construcción crea en los niños la oportunidad de reflejar su realidad y compartirla con el resto de sus compañeros, cualidad que hace intercambiar distintas y similares ideas.

Respecto a la segunda variable dependiente: desarrollo del pensamiento simbólico, el presente estudio determinó que el juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo del pensamiento simbólico de los niños de 4 años, resultados coincidentes con la investigación de Prado (2022) *El juego libre para el*

desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial “República Bolivariana de Venezuela”, Ayacucho, 2020, el cual concluye que la aplicación del juego libre contribuye en el desarrollo del pensamiento simbólico de los niños.

CONCLUSIONES

- De acuerdo a los resultados de la t de Student, al comparar las medias relacionadas, es significativo el valor $t = 32,044$ y $p \text{ valor} = 0,000$ ($p < 0.05$) existen diferencias significativas en el desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años a partir del juego libre en los sectores, se concluye que el juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”– Cerro de Pasco, 2024
- Al comparar las medias relacionadas, es significativo el valor $t = 51,61$ y $p \text{ valor} = 0,000$ ($p < 0.05$), hubo un incremento en el desarrollo del pensamiento simbólico de los niños de 4 años después de participar de las experiencias del juego libre en los sectores; concluyendo que el juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo del pensamiento simbólico de los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”– Cerro de Pasco, 2024.
- El nivel de desarrollo de la autonomía a nivel global fue en un 91% de los niños *Alto* en el posttest a comparación de un 74% de los niños en la evaluación pretest; descendiendo a la vez el nivel promedio, de un 17% en el pretest a un 6% en el posttest, con lo que se afirma que el juego libre en los sectores favoreció el desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años.
- El nivel de pensamiento simbólico alcanzado por los niños de 4 años al participar del juego libre en los sectores se incrementó significativamente en el posttest en comparación con la evaluación pretest, como en el nivel *alto* que de un 40% se incrementa a un 86%, descendiendo el nivel *promedio* de un 46% a un 14% y el nivel *bajo* de un 14% a un 0%. Estos resultados nos indican que el juego libre en los sectores tuvo una positiva influencia en el desarrollo del pensamiento simbólico en sus diferentes dimensiones e indicadores.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda que los docentes organicen cotidianamente espacios de juego libre en sectores definidos (sector de dramatización, construcción, arte, biblioteca, etc.) porque se ha evidenciado su impacto positivo en el desarrollo de la autonomía y el pensamiento simbólico de los niños.
- Se recomienda acondicionar los sectores de manera accesible, con materiales variados y organizados, permitiendo que los niños escojan libremente sus actividades, lo que favorece la toma de decisiones, el autocuidado y la responsabilidad.
- Se debe fomentar que los niños elijan, organicen y gestionen sus propios tiempos de juego, con mínima intervención directa del adulto, para fortalecer su autoconfianza, iniciativa y sentido de logro personal.
- Se recomienda realizar talleres de formación docente sobre la planificación, organización y acompañamiento del juego libre, fortaleciendo su rol de observadores y facilitadores del desarrollo integral de los niños.
- Se sugiere brindar orientaciones a los padres de familia sobre cómo promover juegos simbólicos y experiencias de elección autónoma en el hogar, para extender los beneficios del juego libre más allá del ámbito escolar.
- Se recomienda establecer mecanismos de observación sistemática y evaluación formativa que permitan monitorear los avances en la autonomía y el pensamiento simbólico de los niños, ajustando las estrategias pedagógicas de ser necesario.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andersson, A. (1987). *Juego-trabajo y aprendizaje*. <http://koha.educacion.gob.ar/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=81789>
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vigotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601309>
- Delgado, L. (2022). *El juego libre para desarrollar autonomía en los niños de 4 años de la I.E. Jorge Basadre (Complejo), Sullana-Piura, 2020* [Universidad Católica Loas Angeles de Chimbote (Tesis de pregrado) Repositorio UDALECH]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/28911>
- DeLoache, J. S. (2004). Becoming symbol-minded. *Trends in Cognitive Sciences*, 8(2), 66-70. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2003.12.004>
- Figueroa, Y., & Figueroa, M. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. *UCV Hacer*, 8(3), 17-27. <https://doi.org/10.18050/revucvhacer.v8n3a2>
- Florencia, I. (2015). La función simbólica según las corrientes psicológicas de Jean Piaget y Lev S. Vigotsky [Pontificia Universidad Católica Argentina [Trabajo de Integración Final] Repositorio UCA]. En *Prensa Medica Argentina* (Vol. 101, Número 5). <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/15143/1/función-simbólica-según-corrientes.pdf>
- González, A. (2019). *Desarrollar la autonomía de los niños con Montessori - Hop'Toys*. Hop Toys. <https://www.bloghoptoys.es/desarrollar-la-autonomia-de-los-ninos-con-montessori/>
- González, Ares. (2020). *¿Qué es la autonomía infantil?* -. Ayala. Difundiendo infancia . <https://www.alaya.es/2020/01/15/que-es-la-autonomia-infantil/>
- Guerri, M. (2024). *Las 8 etapas Erikson y la teoría del desarrollo psicosocial*. PsicoActiva. <https://www.psicoactiva.com/blog/las-8-edades-del-hombre-la-teoria-del-desarrollo-psicosocial-erik-erikson/>
- León, P., & Barrera, M. (1995). La autonomía como finalidad de la educación. En *El niño reinventa la matemática Implicaciones de la Teoría de Piaget* (pp. 1-11). https://www.viaeducacion.org/downloads/ap/ehd/autonomia_finalidad_educacion.pdf
- Lizaso, I., Acha, J., Reizabal, L., & García, A. (2017). *Desarrollo biológico y cognitivo en el ciclo vital* (Ediciones Pirámide (ed.); Primera ed). Colección «Psicología». <https://www.edicionespiramide.es/libro/psicologia/desarrollo-biologico-y-cognitivo-en-el-ciclo-vital-izarne-lizaso-elgarresta-9788436838442/>

- Mateu-Mollá, J. (2019). *Pensamiento simbólico: qué es, características y tipos*. Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/inteligencia/pensamiento-simbolico>
- Mena, I. (2018). *El desarrollo de la autonomía en la infancia. Programa de aplicación en el aula*. (Vol. 2018, Número c) [Universidad del País Vasco. Tesis de posgrado]. <https://cutt.ly/zfb1IvU>
- Mi Sala Amarilla. (2023). *Juego Centralizador, Juego en Sectores, Juego Trabajo: Semejanzas y diferencias*. Mi Sala Amarilla. <https://salaamarilla2009.blogspot.com/2023/02/juego-centralizador-juego-en-sectores.html>
- MINEDU. (2009). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años* (Corporación Gráfica Navarrete S.A. (ed.); Primera ed). <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4904>
- MINEDU. (2012). *Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre. Para niños y niñas de 0 a 3 años* (Ministerio de Educación (ed.); Primera Ed).
- MINEDU. (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores* (Primera ed).
- MINEDU. (2021). *Desarrollo de la autonomía de las y los estudiantes*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/7669>
- Nassr, B. (2017). El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una institución Educativo particular del Distrito de Castilla, Piura [Universidad de Piura]. En *Universidad de Piura*. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Piaget, J. (1932). *El juicio moral en el niño*. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Pintado, N. (2016). *Autonomía y su relación con el nivel de socialización en niños de 5 años de I.E.I N° 156 del Centro Poblado Moyan, Inkahuasi, Ferreñafe- 2016* [Universidad César Vallejo [Tesis de posgrado] Repositorio UCV]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16790/Pintado_TNB.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Prado, K. (2022). *El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial “ República Bolivariana de Venezuela ”. Ayacucho , 2020* [Universidad Nacional San Cristobal de Huamanga [Tesis de posgrado]

<https://repositorio.unsch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0ee31cdc-d4ba-4335-a2dc-897d8d3638eb/content>

- PUCP. (1998). El mundo interior de los niños. En *Proyecto «Nuestros Niños y la Comunidad»*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Stuart, A. C., Roos, C. O., Smith-nielsen, Egmoose, I., & Mettes, E. (2023). Artículo empírico Complejidad del juego de simulación de los niños de cuatro años durante el juego libre y el juego de tronco de cuento y asociaciones con la sensibilidad materna . *Scandinavian Journal of Psychology*, 64, 644-651. <https://rgs-ibg.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/tran.12230>
- Tamayo, A., & Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105-128. <https://doi.org/10.17151/rlee.2017.13.1.6>
- Tejada, K., & Vilca, D. (2019). Calidad del ambiente familiar y desarrollo psicomotor en niños y niñas de 3 a 5 años, de la Institución Educativa Inicial de Socabaya [Universidad Nacional San Agustín [Tesis de pregrado] Repositorio UNSA]. En *Universidad Nacional San Agustín* (Vol. 8, Número 5). <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8543/PStegekd.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Turiel, E. (2002). *The Culture of Morality*. Cambridge University Press. <https://scispace.com/pdf/the-culture-of-morality-social-development-context-and-361n6hqkdn.pdf>
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. En *The LEGO Foundation*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Velasco, K., Gallardo, L., Durán, G., & Delgado, B. (2022). Diagnóstico para la Estimulación del Desarrollo del Lenguaje Infantil. *Congreso Internacional de Investigación Academia Journals Morelia* 2022, 14(2), 1709-1715. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,sso&db=fap&AN=161296251&lang=es&site=eds-live&scope=site>. Acceso em: 19 mar. 2023.
- Wikipedia. (2015). *Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget*. Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%25C3%25ADa_del_desarrollo_cognitivo_de_Piaget?oldid=83633516

ANEXOS

Lista de Verificación para evaluar la autonomía en niños de 4 a 5 años

Nombre del niño/a:

Esta rúbrica tiene como objetivo evaluar el desarrollo de habilidades básicas de autonomía personal en niños de 4 a 5 años, promoviendo su autoconfianza, capacidad en la toma de decisiones, habilidades de autocuidado y responsabilidad mediante actividades lúdicas y educativas adaptadas a su edad y necesidades individuales.

Nº	Ítems	Si	No
1	Se viste y desviste de forma autónoma		
2	Se lava las manos correctamente antes de comer		
3	Recoge sus juguetes y los guarda en su lugar		
4	Pide ayuda cuando la necesita		
5	Toma decisiones con respecto a sus preferencias		
6	Muestra respeto por las opiniones y necesidades de los demás		
7	Cumple con las normas de comportamiento establecidas		
8	Expresa sus emociones de manera adecuada		
9	Tolera la frustración		
10	Demuestra responsabilidad en sus tareas y deberes		

Guía de Observación: Pensamiento simbólico en el juego libre en los sectores

Datos Generales:

Nombre del Observador: _____

Nombre del niño/a: _____

Realizar observaciones durante un periodo continuo de al menos 30 minutos en el contexto de juego libre.

Completar la guía de forma objetiva, marcando la frecuencia de cada indicador según lo observado.

Usar el espacio de observaciones cualitativas para registrar detalles específicos, ejemplos relevantes o situaciones no contempladas.

DIMENSIÓN USO SIMBÓLICO DEL JUEGO

1 (Nunca): No se observa el uso simbólico del objeto.

2 (Rara vez): El uso simbólico se observa de forma limitada o poco desarrollada.

3 (A menudo): El niño utiliza objetos simbólicamente de forma frecuente y creativa.

4 (Siempre): El uso simbólico es constante, diverso y elaborado.

Indicador	Descripción	Frecuencia	Ejemplo observado
Transformación funcional del objeto	Utiliza un objeto para representar algo distinto a su función real.	(1) (2) (3) (4)	_____
Asignación de roles o significados	Asigna al objeto un rol o significado dentro del contexto de juego.	(1) (2) (3) (4)	_____
Sustitución creativa de materiales	Adapta objetos disponibles para simular herramientas u otros elementos necesarios en el juego.	(1) (2) (3) (4)	_____
Interacción simbólica con el objeto	Usa el objeto como si fuera el elemento que representa en su juego simbólico (Ejem. habla por un "teléfono").	(1) (2) (3) (4)	_____
Evolución en el uso simbólico	Modifica o amplía el uso simbólico del objeto durante el juego, mostrando creatividad.	(1) (2) (3) (4)	_____
Coordinación del objeto en juego grupal	Integra el objeto simbólico en un contexto compartido con otros niños, asignando significados consensuados.	(1) (2) (3) (4)	_____

DIMENSIÓN REPRESENTACIONES SIMBÓLICAS

1 (Nunca): No se observa este comportamiento.

2 (Rara vez): Se observa ocasionalmente, pero de forma limitada.

3 (A menudo): Se observa con frecuencia y muestra cierta complejidad.

4 (Siempre): Se observa constantemente, con creatividad y elaboraciones complejas.

Indicador	Descripción	Frecuencia	Ejemplo observado
Creación de roles imaginarios:	Asume roles específicos (Ejem. médico, maestro, padre/madre) durante el juego y actúa de acuerdo con ellos	(1) (2) (3) (4)	_____
Construcción de escenarios ficticios:	Utiliza conversaciones o diálogos imaginarios para interactuar con objetos, compañeros o personajes ficticios.	(1) (2) (3) (4)	_____
Narrativa espontánea	Crea historias o relatos mientras juega, integrando elementos del entorno o su imaginación	(1) (2) (3) (4)	_____

Coordinación grupal de roles y escenarios	Colabora con otros para construir una representación compartida (Ejem. asigna roles o establece reglas para un escenario).	(1) (2) (3) (4)	_____ _____ _____
Expresión emocional simbólica	Representa emociones o situaciones abstractas a través del juego (Ejem. "llora" como un bebé o "celebra" una fiesta).	(1) (2) (3) (4)	_____ _____ _____
Uso de elementos culturales en el juego	Incluye en sus representaciones aspectos de su entorno sociocultural (Ejem. recrea una feria, una ceremonia local o un acto familiar).	(1) (2) (3) (4)	_____ _____ _____

DIMENSIÓN NARRATIVA ESPONTANEA

1 (Nunca): No se observa el comportamiento.

2 (Rara vez): Se observa de forma limitada y poco elaborada.

3 (A menudo): Se observa con frecuencia y muestra cierto nivel de detalle.

4 (Siempre): Se observa constantemente con gran creatividad y complejidad.

Indicador	Descripción	Frecuencia	Ejemplo observado
Creación de historias	inventa relatos o situaciones imaginarias mientras juega (Ejem. "Estoy construyendo una nave espacial para ir a la luna")	(1) (2) (3) (4)	_____ _____ _____
Secuencia lógica en la narración	La narrativa del niño sigue una estructura lógica (inicio, desarrollo, final), aunque pueda ser simple o fragmentada.	(1) (2) (3) (4)	_____ _____ _____
Incorporación de personajes	Incluye personajes en su narrativa (pueden ser reales, ficticios o basados en objetos) y les asigna roles específicos	(1) (2) (3) (4)	_____ _____ _____
Uso de lenguaje descriptivo	Utiliza descripciones detalladas en su narrativa (Ejem. "Es un dragón grande y verde que escupe fuego").	(1) (2) (3) (4)	_____ _____ _____
Coherencia temática	Mantiene un tema o hilo conductor en su narrativa, sin cambiar de historia constantemente	(1) (2) (3) (4)	_____ _____ _____
Adaptación al entorno	Incorpora elementos del espacio o materiales disponibles en su narrativa (Ejem. una caja se convierte en un barco dentro de su historia)	(1) (2) (3) (4)	_____ _____ _____
Interacción narrativa con otros	Incluye a otros en su narrativa, invitándolos a participar en la historia como personajes o colaboradores	(1) (2) (3) (4)	_____ _____ _____
Resolución de conflictos en la narrativa	La historia creada por el niño incluye una solución a un problema o conflicto imaginado (Ejem. "El dragón fue derrotado con un hechizo").	(1) (2) (3) (4)	_____ _____ _____

Resultados de la Lista de verificación para evaluar la autonomía en niños de 4 a 5 años

		Estadísticos									
		Se viste y desviste de forma autónoma	Se lava las manos correctamente antes de comer	Recoge sus juguetes y los guarda en su lugar	Pide ayuda cuando la necesita	Toma decisiones con respecto a sus preferencias	Muestra respeto por las opiniones y necesidades de los demás	Cumple con las normas de comportamiento establecidas	Expresa sus emociones de manera adecuada	Tolera la frustración	Demuestra responsabilidad en sus tareas y deberes
N	Válido	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
	Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Media		,94	,83	,89	,94	,91	,89	,71	,91	,69	,66
Mediana		1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
Moda		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Desv. Desviación		,236	,382	,323	,236	,284	,323	,458	,284	,471	,482

RESULTADOS PENSAMIENTO SIMBÓLICO PRETEST																						
	Uso simbólico del juego						Representaciones simbólicas						Narrativa espontánea									
SUJETOS	Transformación funcional del	Asignación de roles o	Sustitución creativa de	Interacción simbólica con el	Evolución en el uso simbólico	Coordinación del objeto en juego	Creación de roles	Construcción de escenarios	Narrativa espontánea	Coordinación grupal de roles y	Expresión emocional	Uso de elementos	Creación de historias	Secuencia lógica en la narración	Incorporación de personajes	Uso de lenguaje descriptivo	Coherencia temática	Adaptación al entorno	Interacción narrativa con	Interacción de conflictos en la narrativa	SUMA FUNCIÓN SIMBÓLICA	Nivel Función simbólica
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	Promedio
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	Promedio
3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	47	Promedio
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	40	Promedio
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	Promedio
7	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	38	Bajo
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	Promedio
9	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	47	Promedio
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	21	Bajo
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	Promedio
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	Promedio
13	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	47	Promedio
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	Promedio
15	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59	Promedio
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	Promedio
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	68	Alto
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	56	Promedio
19	2	3	2	3	3	3	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	45	Promedio
20	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	46	Promedio
21	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	44	Promedio
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	Promedio
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	Promedio
25	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	33	Bajo
26	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	48	Promedio
27	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62	Alto
28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	Promedio
29	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	54	Promedio
30	2	2	3	3	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	39	Bajo
31	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59	Promedio
32	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44	Promedio
33	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	Promedio
35	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40	Bajo

RESULTADOS PENSAMIENTO SIMBÓLICO POSTEST

SUJETOS	Transformación funcional del objeto	Asignación de roles o significados	Sustitución creativa de materiales	Interacción simbólica con el objeto	Evolución en el uso simbólico	Coordinación del objeto en juego grupal	Creación de roles imaginarios:	Construcción de escenarios ficticios:	Narrativa espontánea	Coordinación grupal de roles y escenarios	Expresión emocional simbólica	Uso de elementos culturales en el juego	Creación de historias	Secuencia lógica en la narración	Incorporación de personajes	Uso de lenguaje descriptivo	Coherencia temática	Adaptación al entorno	Interacción narrativa con otros	Resolución de conflictos en la narrativa	SUMA FUNCIÓN SIMBÓLICA	Nivel Función simbólica
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
6	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	65	Alto
7	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	Alto
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	Promedio
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	Promedio
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
20	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61	Alto
21	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72	Alto
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	Promedio
26	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66	Alto
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
30	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	71	Alto
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	Promedio
33	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Alto
35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	61	Alto

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: “El juego libre en los sectores y el desarrollo de la autonomía y el pensamiento simbólico en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”– Cerro de Pasco, 2024”

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
Problema general: ¿Cómo influye el juego libre en los sectores en el desarrollo de la autonomía y el pensamiento simbólico en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024?. Problemas específicos: -¿Cuál es el nivel de autonomía de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024, antes de participar del juego libre en los sectores? -¿Cuál es el nivel de autonomía de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano	Objetivo General Determinar la influencia del juego libre en los sectores en el desarrollo de la autonomía y el pensamiento simbólico en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024. Objetivos Específicos: - Determinar el nivel de autonomía de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024, antes de participar del juego libre en los sectores. - Determinar el nivel de autonomía de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano	Hipótesis General: Hipótesis alterna (Ha) El juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la autonomía y el pensamiento simbólico en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024. Hipótesis nula (Ho) El juego libre en los sectores no influye en el desarrollo de la autonomía y el pensamiento simbólico en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024. Hipótesis Específicas: -El nivel de autonomía de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco	Variable Independiente: Juego libre en los sectores	Planificación	- Tiempo - Espacio - Recursos - Normas	Tipo de Investigación: Aplicada– Experimental Nivel: Pre experimental Método Deductivo Diseño Pre experimental GE O₁ X O₂ Técnicas: Observación Instrumentos: Actividades permanentes de juego libre en los sectores con los lineamientos del MINEDU Lista de verificación para evaluar la
				Organización	-Libre organización -Grupos	
				Desarrollo	-Formulación de ideas -Negociaciones -Disposición del aula -Preferencias temáticas	
				Orden	-Guardar los recursos usados -Tiempo -Asamblea	
				Socialización	- Compartir experiencias - Compartir emociones - Compartir conocimientos Aporte de ideas	
				Representación	- Dibujo - Pintura - Modelado - Lenguaje verbal	
			Variable dependiente 1: Desarrollo de la autonomía	Autoconfianza	- Precepción de sí mismo - Capacidad de enfrentar retos - Actuar por sí mismo Iniciativa	
				Autocuidado	- Atención de sus propias necesidades - Habilidades motoras - Habilidades cognitivas	

Proaño”, Cerro de Pasco 2024, después de participar del juego libre en los sectores? -¿Cuál es el nivel del pensamiento simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024, antes de participar del juego libre en los sectores? -¿Cuál es el nivel del pensamiento simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024, después de participar del juego libre en los sectores? -	Proaño”, Cerro de Pasco 2024, después de participar del juego libre en los sectores. - Determinar el nivel del pensamiento simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024, antes de participar del juego libre en los sectores. - Determinar el nivel del pensamiento simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024, después de participar del juego libre en los sectores.	2024, antes de participar del juego libre en los sectores, es bajo. -El nivel de autonomía de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024, después de participar del juego libre en los sectores es alto. -El nivel de la función simbólica de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024, antes de participar del juego libre en los sectores es bajo. -El nivel de la función simbólica de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 35001 “Cipriano Proaño”, Cerro de Pasco 2024, después de participar del juego libre en los sectores, es alto.		Toma de decisiones - Elección entre opciones - Preferencias	autonomía en los niños de 4 a 5 años, Guía de observación: Pensamiento simbólico en el juego libre en los sectores
				Responsabilidad - Asumir tareas - Reconocer tareas	
			Variable dependiente 2: Desarrollo del pensamiento simbólico	Uso simbólico del juego - Transformación funcional del objeto - Asignación de roles o significados - Sustitución creativa de materiales - Interacción simbólica con el objeto - Evolución en el uso simbólico - Coordinación del objeto en juego grupal	
				Representaciones simbólicas - Creación de roles imaginarios: - Construcción de escenarios ficticios: - Narrativa espontánea - Coordinación grupal de roles y escenarios - Expresión emocional simbólica - Uso de elementos culturales en el juego	
				Narrativa espontánea - Creación de historias - Secuencia lógica en la narración - Incorporación de personajes - Uso de lenguaje descriptivo - Coherencia temática - Adaptación al entorno - Interacción narrativa con otros - Resolución de conflictos en la narrativa	