

*Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión*

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**LA ACTIVIDAD AUTONOMA Y EL JUEGO LIBRE EN LOS  
NIÑOS DEL I CICLO DE LA I.E.I. PARROQUIAL Nº 653  
HOGAR INFANTIL DEL DISTRITO DE HUAURA - 2015**

Tesis presentada por:

**ALARCON QUICHIZ, Josselyn Cristina**

**RAMIREZ BALLONA, Lucila Cristina**

**Asesor**

**Mg. HUMBERTO GUILLERMO VILLARREAL RODRIGUEZ**

Para optar el Título Profesional de:

**LICENCIADO(a) EN EDUCACIÓN NIVEL: INICIAL ESPECIALIDAD:**

**EDUCACION INICIAL Y ARTE**

**HUACHO – PERÚ**

**2017**

*Universidad Nacional*

*José Faustino Sánchez Carrión*

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**LA ACTIVIDAD AUTONOMA Y EL JUEGO LIBRE EN LOS  
NIÑOS DEL I CICLO DE LA I.E.I. PARROQUIAL N° 653  
HOGAR INFANTIL DEL DISTRITO DE HUAURA - 2015**

Tesis presentada por:

**ALARCON QUICHIZ, Josselyn Cristina**

**RAMIREZ BALLONA, Lucila Cristina**

Para optar el Título Profesional de:

**LICENCIADO(a) EN EDUCACIÓN NIVEL: INICIAL ESPECIALIDAD:**

**EDUCACION INICIAL Y ARTE**

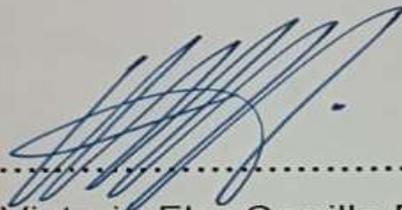
Los miembros del jurado han aprobado el estilo y contenido de la tesis sustentada por:

**ALARCON QUICHIZ, Josselyn Cristina**



Mg. Humberto Guillermo Villarreal Rodríguez

**ASESOR**



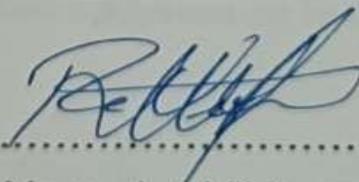
Dra. Victoria Flor Carrillo Díaz

**PRESIDENTE**



Mg. Carmen Rosa Bravo Nuñez

**SECRETARIO**



Lic. Rosa Mercedes Vilchez Jaime

**VOCAL**

### **DEDICATORIA:**

A mis progenitores por darme la vida por su amparo moral

También económico que me brindaron cuando más lo

Necesitaba, de todo corazón mil gracias.

A mis maestros quienes con sus lecciones y experiencias

Nos apoyaron en la culminación de la presente tesis.

Josselyn y Cristina

## INDICE

Portada.....	i
Título.....	ii
Asesor y miembros del jurado.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Índice.....	v
Índice de tablas.....	ix
Índice de figuras.....	x
Resumen.....	xi
Introducción.....	xii
<b>Capítulo I: Planteamiento del problema</b>	
1.1.Descripción de la realidad problemática.....	01
1.2.Formulación del problema.....	02
1.2.1.Problema General.....	02
1.2.2.Problemas Específicos.....	02
1.3.Objetivos de la investigación.....	03
1.3.1. Objetivo General.....	03
1.3.2. Objetivo Específicos.....	03
<b>Capitulo II: Marco teórico</b>	
2.1. Antecedentes de la investigación.....	04
2.2. Bases Teóricas.....	08
2.2.1.La actividad autónoma.....	08
2.2.1.1. Movimiento libre y actividad autónoma.....	13
2.2.1.2. Posibilitar la actividad autónoma.....	13
2.2.1.2.1. Para niños de 0 a 9 meses.....	13

2.2.1.2.2. Para niños de 4 a 14 meses.....	20
2.2.1.2.3. Para niños de 12 a 24 meses.....	27
2.2.1.2.4. Para niños de 23 a 36 meses.....	36
2.2.1.3. La actividad autónoma y el juego favorecen el desarrollo y el aprendizaje.....	51
2.2.2. El juego.....	56
2.2.2.1. Conceptualización del juego.....	56
2.2.2.2. Origen del juego.....	58
2.2.2.3. Importancia del juego.....	64
2.2.2.4. Tipos de juego.....	68
2.2.2.4.1. La clasificación del juego Russel.....	69
2.2.2.4.2. La clasificación del juego según Piaget.....	71
2.2.2.4.3. La clasificación según el MINEDU.....	78
2.3. Definiciones conceptuales.....	81
2.4. Formulación de la hipótesis.....	83
2.4.1. Hipótesis General.....	83
2.4.2. Hipótesis Específica.....	83
<b>Capítulo III: Metodología</b>	
3.1. Diseño Metodológico.....	85
3.1.1. Tipo.....	85
3.1.2. Enfoque.....	85
3.2. Población y Muestra.....	85
3.3. Operacionalización de Variables e indicadores.....	86
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	88
3.4.1. Técnicas a emplear.....	88

<b>3.4.2.</b> Descripción de los instrumentos.....	88
<b>3.5.</b> Técnicas para el procesamiento de la información.....	89
<b>Capítulo IV: Resultados</b>	
4.1. Resultados .....	90
<b>Capítulo V: Discusión, Conclusiones y Recomendaciones</b>	
5.1. Discusión .....	104
5.2. Conclusiones .....	104
5.3. Recomendaciones .....	105
<b>Capítulo VI: Fuentes de información</b>	
6.1. Fuentes bibliográficas .....	106
6.2. Fuentes hemerográficas .....	107
6.3. Fuentes documentales .....	107
6.4. Fuentes electrónicas .....	107

## LISTA DE TABLAS

<b>Tabla</b>		<b>Página</b>
1	Población.....	86
2	Operacionalización de variables.....	86
3	Variable 1.....	87
4	Variable 2.....	87
5	Actividad autónoma para niños de 0 a 14 meses.....	90
6	Actividad autónoma para niños de 12 a 24 meses.....	91
7	Actividad autónoma para niños de 23 a 36 meses.....	92
8	Juego motor.....	93
9	Juego social.....	94
10	Juego cognitivo.....	95
11	Tabla de contingencia entre actividad autónoma y juego.....	96
12	Tabla de contingencia entre actividad autónoma y juego motor.....	98
13	Tabla de contingencia entre actividad autónoma y juego social.....	100
14	Tabla de contingencia entre actividad autónoma y juego cognitivo...	102

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura</b>		<b>Página</b>
1	Gráfico de barras dimensión actividad autónoma para niños de 10 a 14 meses.....	90
2	Gráfico de barras dimensión actividad autónoma para niños de 12 a 24 meses.....	91
3	Gráfico de barras dimensión actividad autónoma para niños de 23 a 36 meses.....	92
4	Gráfico de barras de la dimensión juego motor.....	93
5	Gráfico de barras de la dimensión juego social.....	94
6	Gráfico de barras de la dimensión juego cognitivo.....	95
7	Correlaciones entre actividad autónoma y juego.....	96
8	Correlaciones entre actividad autónoma y juego motor.....	99
9	Correlaciones entre actividad autónoma y juego social.....	101
10	Correlaciones entre actividad autónoma y juego cognitivo.....	103

## RESUMEN

Este trabajo consiste en estudiar la asociación de la acción autónoma con el jugar de los niños independientes en menores de veinticuatro meses; Comienza tratando al niño como una persona activa que tiene dinamismo capacidades con potestad desde que nace. Respete su tiempo de madurez para promover la salud y evolución general. Tal como el juego es implemento del aprendizaje, también es importante que los pequeñines jueguen. Los hechos han demostrado que es una actividad ligada a su desarrollo.

Qué al lograr esto por medio del jugueteo Así es como los niños componen e incrementan su aprendizaje. Fijándonos la meta de determinar la relación entre el voluntariado infantil y el juego libre en las primeras edades como es el asistir a un centro como el nuestro La I.E.I. parroquial de Huaura en el 2015 segundo Hogar de niños No. 653 en esta jurisdicción Haurina.

Nuevamente, este estudio descriptivo tomo la información obligatoria, permitiendo llegar al desenlace del índice final. Conjeturamos sobre las averiguación que realizamos sea el comienzo de una nueva investigación acerca de, la información de en este tema por ser edades del primer ciclo hasta ahora no hay tantas bases, el tema es muy amplio. Y por tanto de poca importancia, creemos que servirá al futuro. Será antecedente en investigación similar como referencia.

**Palabras clave:** juego, aprendizaje, desarrollo, juego cognitivo, motor, simbólico

## **Abstract**

This work consists of studying the association of autonomous action with independent children's play in those under twenty-four months; It begins by treating the child as an active person who has dynamic abilities with power from birth. Respect their time of maturity to promote general health and evolution. Just as play is an implement of learning, it is also important for little ones to play. The facts have shown that it is an activity linked to its development.

What about doing this through play? This is how children compose and increase their learning. Setting the goal of determining the relationship between child volunteering and free play in the early ages, such as attending a center like ours, The I.E.I. parish of Huaura in 2015 second Children's Home No. 653 in this jurisdiction Huaurina.

Again, this descriptive study took the mandatory information, allowing to reach the outcome of the final index. We conjecture on the investigation that we carry out is the beginning of a new investigation about, the information of in this subject for being ages of the first cycle until now there are not so many bases, the subject is very broad. And therefore of little importance, we believe that it will serve the future. It will be antecedent in similar research for reference.

Keywords: game, learning, development, cognitive game, motor, symbolic

## INTRODUCCIÓN

La producción de estudio Nombrado: “la actividad autónoma y el juego libre en los niños del i ciclo de la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura - 2015”, se desarrolló esperando alcanzar objetivos de precisar el enlace entorno de esta actividad autónoma con juego libre en los niños del primer ciclo de la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015

El título de este trabajo de investigación sobre La primera etapa de actividades autónomas y libres de los niños. El desarrollo es para alcanzar la respuesta y resolver Disponer si hay o no asociación entre las variantes ya mencionadas en el parroquial 653 en la zona de Huaura - 2015 de la Diócesis

La primera sección se refiere a la exposición de la incógnita a estudiar, la delineación de la certeza del problema, La propuesta de la problemática, el problema y el conjunto de objetivos.

En la segunda sección se refiere fundamento teórico que soportan esta investigación, las referencias, el marco teórico, las líneas conceptuales y la presunción en este trabajo.

La tercera sección encontramos estrategia empleada en la investigación donde por muestreo se tomó escolares matriculados primer periodo del kínder Inicial Parroquial - Huaura, aplicando como medio la entrevista y el cuestionario.

La cuarta sección hayamos la consecuencia de la investigación, en el quinto apartado el colofón y recomendaciones; finalizando en la sexta sesión con la referencias utilizadas en este trabajo.

En tal sentido, exponemos, esperando sirva para reflexionar sobre la actividad autónoma y el juego, a su vez esta investigación será como punto de partida para investigaciones sobre el mismo tema o afines.

## CAPÍTULO I

### Planteamiento del problema

#### 1.1. Descripción de la Realidad Problemática

El nacimiento de un bebé depende en gran medida del hombre y del entorno material, por lo que se necesita otro bebé para desarrollarse gradualmente y ganar un nivel de autonomía. Desde el nacimiento, tiene el poder interior para movilizarlo a reconocer y explorar lo que se llama el impulso cognitivo. En otras palabras, un deseo urgente de comprender y explorar: Asimismo, otro deseo es descubrir y explorar sus objetos y espacios.

El viaje de la actividad autónoma comienza con este impulso cognitivo. Su motivación es la acción, con muchas resoluciones, animo, beneficiado con las habilidades fomentadas en la comodidad y entorno de apoyo de los adultos.

Puede imitar a sus compañeros, es decir, a los adultos, y es él quien realiza un comportamiento derivado de sí mismo por su propia intención. Los niños participan en actividades independientes porque los adultos les dan la ocasión de notar sondeando, observan los deseos, necesidades de ellos que se adaptan a su entorno para adaptarse. A su proyecto.

Lo vital es sinónimo de bebé en casa por su vitalidad es ideal para encontrar un hogar, que pueda hacer que todos los miembros de la familia se llenen de vitalidad, traer un ambiente feliz a la familia y promover un clima de armonía entre los padres. Por ello, deben ser atendidos en todos los aspectos para que estos beneficios se retengan de forma permanente.

Los adultos y progenitores desean velar por bienestar de los pequeños y ampararlos restringiendo su acceso al hermoso mundo de su entorno, sobreprotegiéndolos así.

Sabemos que pueden enfrentar innumerables riesgos en el hogar, pero las cicatrices son inherentes al crecimiento de los niños.

Es primordial comprender que los bebés buscan la independencia y el desarrollo cuando indagan y el acercamiento a su entorno circundante desde el primer día de su nacimiento. Es evidente todo necesita una vigilancia de un adulto, pero todo esto debe ir seguido de la ayuda mínima que los niños necesitan, lo que significa que los niños tienen la capacidad de hacer variedad de cosas. Por sí mismos, incluso si a veces se les debe brindarse poca asistencia, valoramos su capacidad y su inmadurez. Por todo ello, creemos que las actividades independientes deben estar vinculadas a actividades espontáneas para niños de 24 meses.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema General**

¿La actividad autónoma se relaciona con el juego libre en los niños del I ciclo de la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015?

### **1.2.2. Problemas Específicos**

- ¿Cómo el desconocimiento de las docentes sobre la actividad autónoma en los niños del primer ciclo?
- ¿Qué conocimientos de cómo el jugar contribuye al desarrollo del primer ciclo?
- ¿En qué medida los docentes emplean en el primer ciclo un enfoque inadecuado en el trabajo con menores de dos años?

### **1.3. Objetivos de la Investigación**

#### **1.3.1. Objetivo General**

Determinar la relación de actividad autónoma con juego libre del primer ciclo en I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura - 2015.

#### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- Conocer cómo la actividad autónoma se relaciona con los juegos motores en los niños del primer ciclo.
- Establecer como la actividad autónoma se relaciona con los juegos sociales en los niños del primer ciclo
- Describir como la actividad autónoma se relaciona con los juegos cognitivos sociales en los niños del primer ciclo

## CAPÍTULO II

### Marco Teórico

#### 2.1. Antecedentes de la Investigación

De las bibliografías investigadas tenemos las siguientes referencias:

Bautista y Mateo (2013) la tesis titulada *“Influencia del juego como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños del II ciclo de la I.E.I. N° 659 María Montessori de Chonta”*, de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.

El objetivo es resolver la dimensión de influjo del jugueteo como táctica empleada para los escolares del ciclo 2 del colegio “María Montessori” en el barrio de la avenida Perú en Santa María. El tipo de estudio empleado es el corresponde al estudio descriptivo, y la población está compuesta por pequeños de edades de 3 a 5 años. María Montessori, afiliada al departamento local de gestión educativa n ° 09 de la provincia de Huaura; se espera que tenga 78 escolares; se dividieron en tres aulas y la muestra fue de 20 infantes de varias edades de edad. Las herramientas utilizadas son la observación y la investigación.

Las conclusiones relativas a los fines y supuestos presentados en este estudio son:

- El consecuencia de este trabajo es que hemos llegado a la conclusión de si existe una relación directa entre el juego y las estrategias de juego en el aprendizaje de los niños, pues los resultados de la aplicación de las herramientas demostraron que el " María Montessori" colegio del barrio de Chonta evolucionando del deporte al desarrollo emocional y cognitivo de diversas habilidades de los alumnos

- Considerando que el protagonista del juego es el niño, podemos decir que el maestro es el mediador y paradigma del menor a partir que estos juegos siempre han tenido un papel en todo el proceso de aprendizaje, los profesores pueden hacer que los niños jueguen, lo cual es beneficioso y necesario para los mismos niños, ya que favorece el crecimiento de los niños. Ayuda a adquirir ciertas habilidades y aprendizajes.
- Animar y animar a los niños a jugar no significa necesariamente liderar la sala. Es el actuar de los adultos es para brindar las condiciones de condiciones para que los niños jueguen, disponibles para ellos, en lugar de instruir o forzar juegos y dirigir las actividades lúdicas.
- pueden prestar atención al crecimiento de los niños, las cosas recién adquiridas, las relaciones socioemocionales con sus pares, los adultos y los comportamientos frente a las siguientes preguntas. Por lo tanto, IEI María Montessori respondió 100% sí.
- -concluyendo, se puede decir que los docentes han abandonado lo relacionado a una enseñanza anticuada, que solo dificultará el logro y desarrollo de las habilidades de los niños, pero siempre han considerado los juegos como una interesante estrategia de aprendizaje. , en edades tempranas. Esta estrategia de aprendizaje se logra en niños mayores que son dinámicos, creativos y desarrollan mejor sus habilidades

Rodriguez, Ropero y Pacheco (2013) En el año 2013, la tesis “*el juego como práctica comunicativa- educativa de la primera infancia en la escuela: revisión bibliográfica*” Corporación Universitaria minuto Bogotá D.C,

El escrito tiene el objetivo dilucidar la influencia del juego en la praxis de la en la educación en comunicación de la temprana infancia, es decir, la lección sobre el desarrollo de habilidades primordiales como habla, oír. , leer y emplear el alfabeto. Contamos que será una herramienta útil. Facilita el avance de educación, aprendizaje y también aporta capacitación total sobre combinación e información y nuevos hallazgos que los niños han adquirido en sus praxis formativas. Dado que los juegos son un proceso espontaneo para los humanos, deben incluir un propósito, pedagogo - educativo, con logros en los infantiles de aprender a desplegar el ingenio con placer y motivación antes de ingresar a la escolaridad.

Asimismo, en este juego podrás captar fallas, límites, lógica y generar eventos de comunicación. La pedagogía autónoma tiene como objetivo el apuntalamiento de seres, la edificación del significado en intercomunicación educador-alumno. Los análisis demuestran el interesante de cambiar el modelo educativo es importante. Todos los utensilios empleados en aprendizaje evolucionan en aprendizaje pedagógico de una manera eficaz, eficiente para involucrar y motivar a los niños.

Camacho (2009). La averiguación que expone en la tesis de *“El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”*,

De la universidad Pontificia Universidad Católica del Perú que enlaza la parte del jugar cooperativamente en proceso de adquisición de volverse habilidoso en lo social que es requeridas en estos cinco primeros años de vida conociendo y que requiere para socializarse con sus iguales en el jugar cooperativo entre estas

edades y percibir el efecto de la perseverancia del esquema de juego cooperativo adiestrados a desarrollar las relaciones en lo social. Bridaremos Este estudio siendo una contribución teórica ya que lleva a cabo investigaciones sobre diversas conceptualizaciones del juego y analiza el juego cooperativo y el progreso de conocimientos a lo largo de los años. Con este enfoque teórico, se puede ver qué habilidades sociales promueve la cooperativa. Esto sirvió de apoyo para la aplicación de programas de jugar colaborativamente para acrecentar, habilidades colectivas que luego se aplicarían a nivel de su ciudadanía.

En cuanto a la teoría del método actual, la organización de la investigación de este elemento, la introducción del establecimiento de la proposición, la orientación del método actual, la teoría del método de realización del estudio, la función del educador estudiantil escolar y otros consejos de comportamiento. Esta investigación resulta ejecutada en la práctica en un grupo acrecentarlo las habilidades sociales de alto nivel, una profesión femenina, una selección colaborativa, una exhibición de mejora de las habilidades sociales y están relacionada. Otras conclusiones están:

-Colaboración con alumnos Brindado por ellos, práctica de habilidades sociales, habilidades de estructuración, espacio y participantes altamente calificados.

Varios tipos de tipos de equipos. Durante el objetivo de esta investigación, existen 5 tipos de selección, beca, habilidades sociales, incompetencia y conversión de poder.

-Habilidades sociales de las escuelas secundarias, voto y colaboración con el dinero de la escuela

-Método de trabajo colaborativo y planificación. Finalización de la exposición de otros accesorios y, así como colaboración con otras herramientas y como colega. Otros y una serie de actividades de inspección completa, entorno a lo física específica del espacio.

-Introducción al avance del proceso, la adquisición de habilidades de alto nivel en grupos reducidos.

-Habilidades relacionadas con el cariño y progreso de renovación importante durante el período en que las habilidades básicas no están disponibles.

## **2.2. Bases Teóricas**

### **2.2.1. La actividad autónoma**

Señalamos su denominación indica, las actividades autónomas son acciones espontaneas, libres o con el concepto de autonomía. La libertad es entendida por ser capaz elegir, decidir o comportarse a su manera.

El nacimiento de un bebé depende en gran medida su proximidad a su familia o entorno material, por lo que se necesita otro bebé para desarrollarse gradualmente y ganar un nivel de autonomía. Desde el nacimiento, tiene el poder interior para movilizarlo a reconocer y explorar lo que se llama el impulso cognitivo. En otras palabras, un deseo urgente de comprender y explorar: Asimismo, otro deseo es descubrir y explorar sus objetos y espacios.

El viaje de la actividad autónoma comienza con este impulso cognitivo. Su motivación es la acción, con muchas resoluciones, anhelo enriquecidas por sus habilidades, fomentadas en la comodidad de su entorno de apoyo de los adultos.

En las actividades independientes de los niños, los adultos no actuarán directamente. Este niño puede imitar a sus compañeros, es decir, a los adultos, y es él quien realiza una acción provocada por su propia existencia según su propia intención. Los niños participan en actividades independientes porque el adulto les da la oportunidad de encontrarse y explorar, o porque observan los deseos y necesidades del niño y se adaptan a su entorno para adaptarse a su proyecto.

Pikler (1984). La inferencia de Emmi está fundada en el convencimiento y el respeto por el niño, que es una persona nativa de este bello planeta, parte activa de su propio desarrollo y una evolución basada en la actividad y la autonomía. Emmi cree que los niños tienen habilidades innatas y sociales, pueden aprender porque están predispuestos de aprendes desde que llegan al mundo de recién nacidos, cree en su capacidad que tienen para evolucionar es autónoma y respeta su iniciativa e inclinación mostrada en su progresión de acuerdo a la edad. Ellos y ellas buscar ayuda. Su progresión psicológica, en la representación, sus pensamientos y su comunicación con los demás. Cuando un niño actúa por iniciativa propia y en beneficio de sus propios intereses, aprende y adquiere habilidades y conocimientos más sólidos de los que intenta impartir desde fuera. Pickler considera el valor fundamental de las actividades independientes de los niños en función de su iniciativa en el aprendizaje del deporte.

Su método se basa en la creencia de que un niño aprende a caminar y caminar basándose en su propia experiencia y experiencia sin aceptar soluciones predeterminadas, y ningún adulto está involucrado en su exploración, desarrollo y adquisición de conocimientos. De diferentes naturalezas. Más fuerte que los niños. Proteger o enseñar a los niños dirigiendo su progreso el nivel será irreal por

son dirigidos por los familiares que consideren apropiado. E intenta evitar la actitud intervencionista de los adultos, incluso si el niño se convierte en una actitud pasiva, tratando de enseñarle algo que ha aprendido, solo para complacer al adulto, y no por motivación. y tratamiento del niño. El placer de comprender el significado. Que hace. Ella cree que la intervención directa de los adultos en las primeras etapas del desarrollo no es un requisito previo para lograr estas etapas. Sugirió que se diera a los niños total libertad de movimiento. Debe intentar garantizar esta libertad proporcionándoles espacio suficiente y debidamente equipado, vistiendo ropa adecuada para que se muevan cómodamente y, sobre todo, cancelando cualquier forma de Entrenamiento.

#### **2.2.1.1. Movimiento libre y actividad autónoma**

Es un error muy común tratar de motivar a nuestro bebé poniéndole de pie antes de tiempo o animándole a que de sus primeros pasos. El movimiento libre basado en la actividad autónoma favorece que el niño descubra sus propias capacidades, desarrolle sus propias habilidades y aprenda a partir de sus propios fracasos y logros. Sin más intervención por parte de los adultos que el favorecer el entorno adecuado para que el peque se mueva a sus anchas.

Es un error muy común intentar motivar a nuestros bebés levantándolos temprano o animándolos a dar el primer paso. Las actividades gratuitas basadas en actividades auto dirigidas animan a los niños a descubrir sus habilidades, desarrollar sus habilidades y aprender de los fracasos y logros. Bajo la intervención de los adultos, no hay otro favor que proporcionar un entorno propicio para actividades gratuitas para los niños.

Estamos acostumbrados a 'enseñar' a nuestros hijos a caminar y moverse. Nos sentamos con ellos, los ponemos de pie, les damos un dedo para que los agarren o usamos juguetes para tirar de ellos hacia adelante. Todo esto nos es común. Pero el hecho de que exista el hábito no significa que sea beneficioso. No realmente absoluto nuestros bebés no necesitan que les mostremos el camino. Lo que necesitan es permitirles seguir su vida y apoyarlos para lograr su desarrollo instintivo autónomo y espontáneo.

Pero, ¿por qué no es bueno que los adultos “ayuden” a nuestros hijos y les “enseñen” a hacer ejercicio? La famosa pediatra Emmi Pikler ha realizado numerosas encuestas sobre la libre circulación. Concluyó que era perjudicial "ayudar" a los niños cuando no están preparados para hacer ciertas cosas por sí mismos.

En su libro "Freedom on the Move", libre movimiento el experto destacó varios aspectos negativos de la asistencia de modificación para adultos:

-No te muevas. Al colocar al niño en una posición que no podemos aceptar, ralentizamos su capacidad de movimiento: el niño no puede salir de esta posición.

-Fuérzales tu ubicación. Si el niño no puede adoptar la postura de forma natural por sí mismo, la postura de los músculos no será natural y tendrá una mala postura.

-La autonomía e independencia de los niños es débil. La posición que colocamos al niño no puede alcanzar en persona depende totalmente del adulto para cambiar de posición. Por lo tanto, los alentaremos a confiar en los adultos y ralentizar su desarrollo autónomo.

- Bajo la mediación de los cuidadores o progenitores, los niños pierden la etapa intermedia del desarrollo motor. Por ejemplo, la curiosidad o la investigación natural en ellas o ellos son pasos a seguir antes de asumir una nueva postura y aprender habilidades más avanzadas. Para que los niños se muevan libremente, es importante un amplio lugar y moverse libremente y que usen ropa cómoda. Los espacios reservados o acondicionados con medidas de seguridad adecuados para la edad de estos.
- Lógicamente, ellos también dispondrán de vigilancia aguda por progenitores. Fomentaremos el animarlos y progresar. Sin embargo, a menos que exista un requerimiento a solicitud expresa de los infantes, no debemos intervenir con ayuda, ya que ellos tienen diferente característica y necesidades propias de la edad, por lo que su etapa de crecimiento también es diferente.
- Algunos niños comienzan a dar los pasos rumbo a caminar antes de cumplir los doce meses. Por otro lado, otros tienen que esperar 18 meses para caminar. La pediatra nombra los beneficios de la libre circulación y el trabajo por cuenta propia: Los nuevos seres deseosos de conocer y ejercer innovadores tendrán mejor control del esquema corpóreo.
- adquiere mejor parataxis
- Sus actividades son más seguras.
- No están sujetos a accidentes.
- Poseen más confianza en sí mismos.
- Porque han experimentado el proceso de aprendizaje de forma más "profunda".

- Se mueven más rápido. Contrariamente a la creencia popular, los niños a los que se les permite vagar libremente crecen más rápido en todas las fases. Evidencio un retraso de dos pasos: pasar de decúbito prono a supino y levantarse.
- La creación es grandiosa. Todos tienen o nacen equipamiento necesario para crecer. ¡Desde el momento en que nació! Todo lo que tenemos que hacer es mantener nuestro ritmo y reconocer nuestros logros.

### **2.2.1.2. Posibilitar la actividad autónoma**

A continuación presentamos diferentes formas de desarrollar la actividad autónoma en los niños menores de tres años, por grupos etarios.

#### **2.2.1.2.1. Para niños de 0 a 9 meses**

##### **a. La locución autónoma**

La inigualable forma en que un pequeñín puede saber quién es, carente de algunos movimientos pertinentes y que puede hacer con su esquema corporal. Con el registro y agudeza en lo observado el adulto podrá ver el progreso las fases gestuales esquema corporal de los infantes a su cargo, los adultos pueden descubrir otras evidencias. Muchos padres y madres tienen la oportunidad de descubrir sus gestos y su dimensión física motivándolos a reconocer su amor.

El campo de visión del recién nacido es muy útil para que encuentre su lugar en el entorno físico y social. El modelo, presentado por otro experto es que su visión es perfecta desde los

dos meses, faltándole perfección, puede percibir diferentes colores, y pueden evaluar la luz.

Mientras miran, los lactantes anhelan estabilidad y paridad para establecerse en su ambiente. En las primeras etapas de su existencia se encontraba en estado de vigilancia cuando estaba despierto, pues experimentó un ciclón sensorio motor al nacer, es decir paso del modo amniótico, fue afectado por la gravedad. Y entró al ambiente aéreo y nunca se usó Desde los pulmones hasta el aire que ingresa a las vías respiratorias, desde la oscuridad hasta el dolor causado por la luz y el ruido, desde la alimentación a través del cordón umbilical hasta el aprender a chupar, etc. La apariencia, el llanto y los movimientos generales requieren el uso de un sobre que lo contenga. Las madres y los adultos importantes cambian al cambiar su actitud hacia los bebés. Sus acciones transformadoras pueden satisfacer las necesidades de los lactantes y producir una vivencia efectiva y gozosa. Desde su llegada como integrante de este mundo ya puede visualizar relacionándolo de manera afectiva con su entorno y las personas a su cargo que consolidaran

Cuando se produce el alumbramiento puede visualizar movilizand la mirada esta actividad es el primer contacto que el realiza para relacionarse pareciera que coquetea con el padre o adulto creándose lazos de intercomunicación y conocimiento

## **b. La emocionalidad que actúa**

Se indicó preliminar mente, que las y los infantes usan tono muscular, gestos, imitación, postura, sentimientos por ejemplo: desconsuelo, hambre, sueño, ira, alegría, dolor, etc.

Cuando solloza es una de las maneras formas en que los bebés se manifiestan relacionándose con el mundo, en las semanas iniciales o meses posteriores. Al llorar, el pequeño puede saber si hay dolor, hambre o somnolencia, malestar, molestia o miedo. Es necesario entender el llanto y entenderlo como un medio de petición o correlacionarse con nosotros.

Las expresiones que muestren son ante todo reflejos, los cuales forman parte de su orden biológico, con el tiempo, gradualmente se convertirán en diálogos emotivos sensibles alegrarse, enfadarse apenarse. Por eso, es importante cuidarlos bien para crear la necesaria sensación de seguridad, confianza y omnipotencia en el bebé para sentirse apoyado y retenido.

En modos desmedidos la evolución motora exhiben aplazamientos sustanciales”

Si al bebé se le permite llorar sin supervisión en el semestre, puede haber un llanto llamada "hospitalización", la cual explica Spitz (1945), que es dañina porque el hospital brinda una atención insuficiente a los pequeños colocado solo los cuidados necesarios.

Consecuencias en su primera infancia

Evidenciadas como consecuencias en casos específicos en psiquiatría. La forma en que se produce esta depresión se describe a continuación: “El comportamiento peculiar de los niños se observa en los inicios de las fases del llorar en su manifestación, entrando en una actitud fría, silenciosa, inercial, melancólica y de no seguir más. Mirando fijamente, sin responder a sonrisas y voces, su condición física se deterioró, su pérdida de peso y su susceptibilidades a enfermarse aumentaron exageradamente, y su desarrollo psicomotor mostró importantes retrasos.

#### **c. Hacia el desarrollo motor autónomo**

La revelación Pikler medica. Proporciona saberes adultos tenemos nuestro repertorio inherente permitiendo pasar de estar acostados a erguidos y andar de manera cómoda y armoniosa. Se puede desarrollar el autocontrol preparando el ambiente

#### **d. La sonrisa que atrapa al otro**

El gran paso para la urbe comunitaria es gracias a las muecas risueñas, las voces, los tartajeos, agradable con movimientos corporales hacia la disposición de los demás. En las felices coincidencias de padres y adultos importantes del lactante, emergiendo el contacto de intercambio de emociones, la alegría y el efecto de las risas dos participando integradamente una interacción social gratos en su nueva comunicación. Respondiendo a la expresión del lactante positivamente,

Cambiando el entorno emocional y agradable, es un momento fundamental de la etapa infantil del lactante en avanzada a su nuevo medio.

### **C. Desarrollo motor independiente**

Los hallazgos de la pediatra. Emmi nos permite dilucidar sobre el hombre y mujeres tenemos un genoma o chip genético que a las personas pueden acceder a él para levantarnos de una posición erguida y trasladarnos de un lugar a otro al caminar cómoda y armoniosamente. Si las condiciones ambientales lo acceden, el motor logra el desarrollo independizándose

### **D. Atrapa la sonrisa del otro**

Un enorme paso adelante en el entorno inmediato sociable es por medio de la risa, sonrisa, habla, falta de sentido, apariencia y cuerpo disponible para los demás.

Las reuniones socioemocionales de felicidad entre los progenitores y su vástago serán importantes, aparece una sonrisa social, el resultado es un juego en el que las sonrisas de todos son causales y se anuncian entre sí. Agradable plataforma de interacción social.

Responder a la sonrisa iniciada por el bebé le da el efecto de cambiar el espacio social, un momento importante para su desarrollo subjetivo frente a los demás.

**e. Emite sonidos**

Durante los ciclos en que el infante está despiertos y tranquilos, realiza actividades de balbuceo o ruidos el mismo se ríe y sonríe con los sonidos que el emite, con adultos y con otros niños. Continúa haciendo sonidos prolongados de una que otra vocal corta y larga, encantado cada vez más por los sonidos que el mismo produce o expresa. en un nivel de emitir sonidos con sus órganos vocales.

**f. Se mira las manos**

Un descubrimiento accidentalmente cuando el observa su mano y trata de mantenerla en su línea de visión fuera de su actividad independiente. Son las palmas dorsales las que cobran protagonismo en su visión, realiza esmerados pero importantes conexiones neuronales y motrices al sostenerla su mirada.

**g. Diferencia lo conocido de lo desconocido**

Los pequeños de esta edad iniciaron el sentido de pertenencia al grupo ya logran diferenciar lo que les parece familiar de lo que no. El acto de relacionarse con los miembros significativos del hogar o el colegio, el ya identifica el tono de la voz l, los gestos, la fragancia como algunas peculiaridades. Todo lo familiar para él o ella siendo recurrente, permitiéndole identificarlos por de lo que aún no es familiar para él, las personas que esporádicamente ven pero que no son significativas para él. Ejemplificando: si el lactante se ve en una situación o actividad de mucha concurrencia

con muchas caras desconocidas y la buscara los agradables, reirá con pataleos, gorjeos; siendo todo lo contrario con el personal desconocido mantendrá una actitud de desaprobación o temor. Esto es reflejo de la madurez de las fases de conocimiento del hogar y esta respetabilidad recaerá en un cuidador, familiares, desmotivados cuando el lactante no acepta a la persona nueva con todo el mundo, sin contar la opinión del lactante que rechaza al extraño si el relacionarse con los demás no lo toma con agrado el lactante debemos dejar de presionar para que el seda a la petición del adulto sobre todo cuando existe un vínculo de confianza y el menor queda confundido.

#### **h. Extiende la mano**

Cuando el lactante está relajado con su alimentación ideal y acostada de espaldas (en una colchoneta o cama), se comporta de manera insegura con las cosas o personas y repite estos gestos sin agarrar, pero al final puedes tocarlo, quiere verlo y repetir la acción cuando advierte la existencia de un artefacto.

#### **i. Abre la boca al contacto con la cuchara**

En inicio de la alimentación el infante y el cuidador le ofrece alimentos con una cuchara cerca al actuar con el reflejo de ensanchar su la boca y consiente que ingresen los alimentos

La práctica de esta actividad independiente muy valiosa porque permite que los niños tomen la iniciativa y coman como si la estuvieran pasando porque los adultos quieren comerla.

Consintiendo ambas partes infante y adulto con una relación de respeto.

**j. El percibe todo por la succión**

La manera de conocer primaria del infante es su boca porque es directa y es el vehículo principal de su explorar, agarrar, chupar a mama su teta. A medida que crece, y con el desarrollo de la madurez proximal-distal, la mano se convierte en una herramienta más avanzada que la boca, por lo que los bebés usan la mano en conocer.

Así estudiar la estructura, la manera, el sabor, la hipertermia de un objeto, se recomienda tocarlo o manipularlo o levantarlo y llevarlo a la boca.

Pero antes de que eso suceda, el bebé se orienta hacia actividades orales como succionar y alimentarse porque la boca es la principal fuente de alegría.

Desde antes de su alumbramiento Algunos lactante ya saboreas partes de su mano por distintas motivaciones se presume cuando esta irritado, ruidoso o soñoliento, succionar con algunos más entre el pulgar o índice esto manos ayudará a calmarlo. Es una situación natural como si las piezas estuvieran juntas.

El lactante se succiona el dedo no le hace mal alguno en absoluto. Es una nueva experiencia para ellos que es necesaria y no incentivada, pero lo valioso es darle su libertad, en su existencia diaria en su accionar respetando sus iniciativas misma, es auto

sostenible afianzándose más cuando la utiliza son su paliativo a situaciones traumáticas que los tranquiliza, la ansiedad, el alimentarse, la fatiga y más.

Si a los padres, madres, tutores o cuidadores no les importa mucho este hecho, en la pluralidad de infante que sueltan este acto succionarse a los cinco o unos antes otros a esa edad. No obstante, si los cuidadores, adultos, mama o papas maestros lo dicen o se lo prohíben desde el comienzo esto va a provocar que se encuentre o se volverán más ansiosos, y la respuesta que se evidenciaran será todo lo opuesto a lo que el cuidador quiere y pasarán más tiempo en encontrar el equilibrio.

#### **2.2.1.2.2. Para niños de 4 a 14 meses**

##### **a. Encuentra sus dos manos**

Al despertar los lactantes y están solitos, y no hay adultos cerca de ellos, comenzaran una serie actividades: y sin cesar balbucean, observando el entorno que les rodea o mirándose las manos, cuando involuntariamente se mueven al frente en sus En los ojos. Por eso, Anna Tardos dijo que encontró su primer juguete: su mano. El bebé descubre activamente sus propias manos y luego las descubre, lo cual es un gran logro

##### **b. Nacimiento de la distinción del Yo y el otro**

Moverse para este infante es causa de festejo al articular las extremidades, la parte de cabeza - cuello, recibiendo la actividad

de toda su musculatura y la fuerza del adulto es semblante, protección; esta situación de intercambios y contacto físico son relevantes para el placer de cercanía a la otra persona, percibir la capacidad desarrollado con éxito del saber la verdadera cara, el cuerpo del otro, el cariño y la explicación, al igual que con ternura y respeto es atendido esto es habilidoso del ambos integrantes para fortalecer la relación es una cita para la tonalidad y efecto. Son estas actividades con grado, característicos en el rostro como muecas, en un "diálogo tipo tónico - emocional". Lo realiza desde el mismo contacto visual y verbal, corpóreo en la relación cada vez más estrecha.

### **c. Reactualizar el placer**

De acostarse de espaldas para moverse hacia su estómago y luego gire. Cuando sea mayor, después de hacer algunas poses y posturas, se parará manteniendo el cráneo con la posición abajo observando las extremidades inferiores luego hará la rotación. Esta habilidad y capacidades que tenga lactante en su adquisición motora será divertida y el accederá a mantenerse al día con lo que ha pasado con la otra persona.

Es una fase de evolución total en el que el pequeñín quiere volver a realizar la actividad para volver a vivir lo agradable y respetuosa que le ha dado la otra persona y que está registrada en su memoria sensitiva.

#### **d. El ritmo de descanso y sueño**

Todos los individuos ósea cualquiera no marcha al ritmo de los demás desarrollan actividades si pero a otro ritmo biosociológico, observado de la misma manera el temporalizador somático, que se encuentra en la lista con los plazos de asueto - vela, desgana – dedicación, iluminación – tinieblas, y que una necesidad considerar, sobre todo en los niños de treinta y seis meses ósea hasta los 3 años

Concordamos que cuando se da un seguimiento y este es interesante, el niño sabe cuándo está agotado, el progenitor o tutor brindara atención al menor

#### **e. Gestos, balbuceos y sílabas**

Los bebes producen un ruido llamado tartajeo, que se compone una sucesión de oralidad vibrantes mezcladas en una secuencia de silábicos.

Esto esta tremendamente en combinación porque el tartajeo del bebe es cambiado o extinguido cuando el este balbucear es evolucionado ya a un entendido palabreo del niño

Cuando un adulto presta oído y apoya los sonidos, que emite o las y silábicas del infante reforzara, el dialogo con él y su expresión será más familiar y aceptada como mensajes entre adultos y niños.

#### **f. Ponerse y sacarse la ropa**

Son audaces y les encanta esta actividad le encanta sentirse auto suficiente con agrado participan en los segundos del proceso

de indumentaria para ellos es importante cuando muestran inclinación por solo realizar esta acción intentara muchas formas de lograr esta intervenir en la componenda del vestido así posteriormente en las movilizaciones, Logran tener o alcanzar a su corta edad satisfacción ya que son nuevos con lo insensato triunfando lo prudente se le solicita que colabore al vestirlo: brazo en la manga camisa, o suéter participan con libertad y desenvoltura, también cosas sin importancia o a veces nadería poseen la capacidad de madrugar cuando ya está formado o habituado por ello el vestirse para ello el colabora. Ofrecer la parte de su cuerpo que le solicitan, llevarse y sacarse la vestimenta también solicitara lo que a él le agrada vestirse, es todo con un comportamiento con iniciativa y Voluntad en su recorrido maduro y de apertura a los instantes de familiaridad. Los instantes de familiaridad este será el polo camisa. Previendo las batallas y riñas a efectuar anticipándose al cuidador o padres, madre o cuidador le hizo sentirse parte y por eso el niño comparte con agrado.

#### **g. Sentir el cuerpo y conquistar el espacio**

Rueda por lado, rueda por ambos lados, mira, gatea en hacia un objeto o contenedor, camina con lentitud tu debes acondicionar el hogar para el que, recoge objetos el observa con atención.

El apoyo que construyó en piso permitió vivenciar conociendo sus capacidades motoras como refuerzo para las extremidades y

la capacidad de jugar con las cuatro extremidades. Y siente, es decir, experimenta tu cuerpo.

Los niños pueden descubrir y observar el espacio y cada rincón del mismo, y cambiar su mirada en diferentes posiciones. Se sienta solo, expande sus horizontes a una sensación vertical y todo se magnifica.

De esta manera, puede avanzar familiarizándose con su hogar en lugar seguro, conocido por el demostrara una cierta alegría.

En la actividad. La emoción de coger un objeto con el emitirá ruidos, Tirándolo todo con indistintos movimientos y haciéndose dueño del espacio cuando arroja los objetos en su en su cometido, mirando la caída, e ir a buscarlo recogéndolo.

#### **h. Agarrarse para pararse**

Es un infante que abre las piernas, ajusta las piernas y se esfuerza al sostenerse firmemente para mantener el equilibrio. Posteriormente enderece su cuerpo logrando que esté de pie. Es para la esta acción muy significativa, tiene un nuevo motivo y ya no le llama la atención gatear o estar en el suelo: vivir en el espacio desde una nueva visión diferente.

El que logre levantarse, desciende lentamente, vuelve al suelo, repite la acción de regresar verticalmente, maneja estas posturas y lo encuentra efectivo para superar el dolor de una caída. Sujeta firmemente con ambas manos, apoya con ambos pies, mira a la otra persona con la mirada y miren su s logros

### **i. Ir al espejo y mirarse**

Es significativamente importante el momento que el pequeño se encuentra por primera vez dándose cuenta de que está frente al espejo y percatarse de la semejanza cuando él se asoma al reflejo del cristal. Es el hallazgo de los espejos por sí mismos contribuye a la etapa de autoformación. Será el comienzo de una serie de experiencias de espectaculares imágenes que favorecerán a otras fases del infante posterior hasta que te des cuenta de que la imagen está fuera de ti y no de tu cuerpo, sino de tu cuerpo. Imagen corporal. Cuando por primera vez se ve reflejado en el espejo encuentra su imagen, es aquí que entra en un estado de confusión, incertidumbre y preocupación mientras se observa. Es como conocer a otro niño, interacción social, toques de espejo, experiencias, etc. El movimiento frente al espejo lo hace consciente de su existencia y comienza a reconocerse a sí mismo. La iniciativa del niño de mirarse a sí mismo lo corrobora la imagen que puede observarse cuando se asoma

### **2.2.1.2.3. Para niños de 12 a 24 meses**

#### **a. Deslinde entre fines y medios**

El infante muestra la habilidad de reconocer los objetivos y los medios. Ejemplaremos: hay un automóvil con un cordón en la mesa que está fuera del alcance de los niños. Cuando quiera recogerlo, se esforzara por alcanzar el coche, y si no puede

conseguirlo y agarrarlo, tire del cable. En una situación ejemplificaremos ocurre cuando un niño halla el teléfono de su progenitor, se acerca a él, lo levanta y aun lugar tranquilo para no ser descubierto, y nadie puede verlo y tocarlo en silencio sin miradas cuestionadoras

Después de una serie de experiencias con objetos, cuerpos, espacios y otras personas, el niño desarrolla una estrategia cognitiva muy creativa e interviene para encontrar lo que quiere. Los infantes se dan cuenta de que tienen que encontrar el modo de alcanzar sus propósitos, cuando la encuentran, se sienten estupendos

Los pequeños desean lograr en la cocina coger algo que es demasiado trabajo lograr obtenerlo. ¡Lo quiere! Allí, encuentra un asiento, lo jala, y después se sube en el cuándo logra trepar. ¿Cuál sería la actitud de los padres?

Puedes emplear modos diferentes: asustar al niño y prevenir ofuscado: ¡te caerás! Puede caminar rápidamente para sacarlo de la banca u observar la situación para asegurarse de que no esté lesionado: ¿amablemente dialogar quiere ir algún lado? Las reacciones de los adultos dependen de la confianza y el miedo del niño. Los niños independientes desarrollan su propia postura, coordinación y desequilibrios posturales para dominar el esquema corporal

### **b. Seguridad en sus apoyos**

La fuerza impulsora detrás del comportamiento de un niño es la necesidad de adecuarse activamente a su entorno. Además hay motivos para interesarse por la exploración, querer saber, querer conocer, querer indagar. Para ello se apoya en su corporeidad, sus extremidades, se aferra, se sobrepone y se inclina hacia adelante para cumplir su misión. Cada acción tiene un balance y desbalance una situación estable y una situación inestable, lo que crea una sensación de seguridad y lo confirma al sentir un sentido de unidad en cada acción y posición lograda. Es una sensación de seguridad en la postura.

Chokler (1992). Al respecto dijeron: Esta sensación es fundamental para la armonía de los gestos y los efectos de la acción, proporcionando una entidad básica en la composición de la imagen corporal e integrando la composición y expresión del cuerpo. Tiene gran efecto en el espacio Tiene un gran efecto.

Dado que es uno, tenemos unido el pensamiento y el cuerpo. En otras palabras, las actividades físicas es combinar ambas capacidades efectivas para el progreso y dominio del entorno del menor, ósea se transfieren mentalmente, volviéndose así emocional y emocionalmente seguras.

### **c. Acto eficaz – inteligencia práctica**

El desplazamiento y rasgos de utensilios: sus formas, características, sus colores el terreno del lugar son

inmediatamente integrados en su comportamiento por el niño en un comportamiento efectivo, donde la desviación y modificación. Es consiguiente habituación al medio.

Debe ser eficaz y útil para que el niño pueda continuar con sus acciones. En otras palabras, tiene una dirección práctica para él. La eficiencia es la base de su conservación, pero el fracaso provoca este cambio.

En el tiempo se vuelve efectivo, se generan patrones o cadenas de comportamiento en su cerebro, lo que conduce a la automatización. Son estas actitudes las que gobiernan las actividades de la inteligencia práctica.

La preferencia por permitir al niño actividades independientes es continuar la efectividad de sus proyectos y sus logros hasta que logre apropiarse de ellos, y por ende de su subjetividad. Contribuir al desarrollo.

#### **d. A la conquista del espacio**

En este punto, el niño viaja por el espacio de peculiares formas, distanciándose del progenitor, el tutor o el cuidador. Se va cuando se siente tranquilo, nutrido, aseado y quiere irse.

El deseo de viajar va acompañado de la ansiedad provocada por la partida del adulto significativo (familiares) que han desarrollado lazo de apego fuerte y significativo para el niño. El una transición de la pertenencia a la libertad y su curiosidad presente que empuja permanentemente en explorar también controlar su territorio.

Al conquistar lo motor pudo moverse de manera más segura, su principal preocupación ya no era explorar el objeto. Lo más importante en este momento es salir y explorar el mundo. Viaja por el patio, sube y baja y sé el verdadero conquistador del universo.

**e. Ajuste preciso: coge el vaso y lo inclina**

Los niños manipulan objetos con fines prácticos y encuentran sus propias estrategias, apoyo buscando el balance para cumplir su misión, de acuerdo a sus necesidades. Un padre o cuidador que rinde homenaje al niño y su iniciativa por su iniciativa les ayuda lograr su independencia.

**f. Intenta comer solo**

En las rutinas del día, existen distintas situaciones y acciones que realizan los infantes de forma independiente, especialmente cuando los cuidadores le brindan la confianza. Son acciones propias originales y creativas, situaciones de independencia lúdica como durante el cuidado de niños, contribuyendo a fortalecer su identidad y a hacerse cargo en el día a día. Por ejemplo, cuando se alimenta, un niño y desea hacerlo solo. Querer comer por si solo empleando los cubiertos como el adulto las cucharas tenedores etc. Evidenciando progresos.

**g. Conciencia de la profundidad**

Cuando un niño controla el esquema corporal y apropiándose del espacio a través de sus acciones, descubre y experimenta

diferentes profundidades en todas sus dimensiones, horizontal o vertical. Se ubica en el espacio fuera o dentro, especialmente cuando entra en una caja y solo logra salir. Luego se encuentra con el desnivel en el piso, y vivencia que es estar dentro de y fuera del arriba como también abajo. Estas actividades que interioriza el niño diariamente le dan la experiencia para poder construir la noción de lo posible y seguro, y de lo peligroso o imposible. Al hacerlo, estuvo expuesto a juicios.

Las vivencias acumuladas como experiencias, los niños pueden elegir sobre distintas situaciones qué pueden y qué no pueden hacer, o el riesgo que corren para ellos y qué no. Es el caso de que los niños de esta edad, a medida que desarrollan su propia capacidad atlética, generalmente se acercan a la parte superior de la escalera y descienden de un piso al siguiente, luego llegan borde se detienen para constatar el precipicio. Yo voy. Dice rodeando el borde, una forma de alcanzar sus objetivos, pero ten cuidado contigo mismo. Puede sentarse, acostarse, acostarse boca abajo, gatear como un insecto, pero bajar sin pararse. Tengo miedo de caerme, así que ahora respeto la profundidad. Probablemente haya pasado por algunos accidentes menores y haya adquirido la experiencia que necesita para asumir las posibles medidas y qué hacer a continuación.

Es la demostración de movimiento, la seguridad corpórea, la alegría de su fantasía a la hora crea, fortalece el auto concepto

aportando a los sentimientos de creer en el mismo a través de las experiencias vividas interiorizadas en el cuerpo, con los sentimientos

#### **h. Continuidad de sí mismo y permanencia del objeto**

Cuanto el controla su independencia un para moverse en control del esquema corporal, cosas, otros y en diferentes espacios, más gana su continuidad y más fácil es acceder a la permanencia de las cosas.

El primer paso hacia la permanencia comienza con mirar las manos, los pies, ambos lados, el frente y los lados del cuerpo. Y notarás que siempre es la el mismo hemisferio el que domina al influenciar en las acciones diciendo no te mueves, no corras, cuidado te caes, cuando todavía son tu propia parte, entonces entras en el concepto de permanencia de tu cuerpo y esa parte de situaciones nuevas. Esta locomoción ayuda a mentalizar en la continuidad como entrelazada integrado en su existencia.

Esto también sucede con los objetos exteriores y adultos a su alrededor, en su lógica y mente tan nueva y brillante se alojan nuevas experiencias. Es decir, el grafico es capturado y los infantes lo reconocen por que existe en su mente aunque su no lo pueda ver.

De esta manera adquiere la el concepto de autocontrol representación mental de la unidad de sí mismo y del otro.

#### **i. Mío – tuyo**

En el proceso de convertirse en él mismo y ser diferente de los demás, el niño comienza a acumular cosas ya invertir en el juego, es como una entidad, sí, llenándolas y con la experiencia que son. Crea en increíbles locomociones, cuando satisface la exploración, descubrimiento, también a inicia el rechazo a los adultos del entorno diciendo: "Quita las manos de lo que es mío", cada uno concentrándose en las cosas. Tus cosas. Con las situaciones demuestra la prioridad, es una aceptación para tener el egocentrismo en esta etapa, que pueda comenzar a sostener. Para dar, primero debes recibir. El conflicto comienza a aparecer con compañeros y adultos, lo que tiene implicaciones positivas para ellos, ya que saben que otros tienen opiniones diferentes sobre ellos y necesitan solución de problemas.

**j. Fantasma de dominio: morder**

Hasta aproximadamente los veinticuatro meses de vida para el nuevo ser es la alegría, el dilema de la decepción hace por la boca. La unión, la comunicación, los mimos, los pezones y los pezones de la madre hacen de la boca un eje adaptativo, comunicándose y encontrándose para el placer y la satisfacción. En la segunda etapa de los hábitos de habla, el poder, adoptando y controlando sus actitudes positiva. Surgen los nuevos caninos y muerde de transformarse etc. sintió la alegría de la dominación, de captar con todas las palabras, como un medio para dominarse, para distinguirse de los demás y para construirse.

Aucouturier hablará de esta atrocidad; "Es una conquista de autonomía y empoderamiento verbal, pero también una conquista de la posición vertical, control del espacio y movimiento, control del esfínter, identidad y resolución de conflictos entre parejas, luego el dominio lingüístico y la investigación intelectual. "

La mordedura se desarrolla le facilita hacer por si solo el consumo de algunos alimentos encontrarse la división. Cortar. El objeto de transición especial ayuda a su bebé a explorar y jugar libremente y en silencio

#### **k. El grito: el salir del cuerpo**

El llanto controlado y auto dirigido, es su propia proyección al espacio, una proyección de movimiento alejándose de él, es como "dejar el cuerpo" hacia el mundo.

La aparición del grito es de gran importancia porque después de haber conquistado el caminar y tener un cierto dominio del cuerpo así como de los enlaces, puede seguir conquistando el espacio y el volumen restante. Restringe el cuerpo a abrirse al mundo y en muchas direcciones diferentes. es la razón de expresarse o comunicarse.

Siendo durante esta edad introvertidos e involucrados en relaciones emocionales, por lo que el llanto se presenta como una necesidad de ser ellos mismos, de destacarse de los demás y de liberarse.

A veces, cuando se reúnen los pequeños, se generan tenciones en el ambiente y comienzan lloriquear estado de ánimo sensible

ponga gritos sonoros y animados. Quizás algunos de ellos estén molestos o molestos por los gritos de otros porque algunas personas son totalmente emocionales otras veces. Se necesita la intervención de un tutor, colocando donde se escuchen pocos y este silenciosos, el niño pueda elegir dónde quiere.

Gritar un comienzo de la comunicación con su entorno inmediato es la dirección en división de los adultos.

#### **2.2.1.2.4. Para niños de 23 a 36 meses**

##### **a. La voluntad en la cooperación**

esto implican todo un proceso de intercambio entre ellos. De niño, tú y yo aparecen como un primer modelo de relación, donde adultos y niños encuentran agradables momentos de acuerdos y tareas, en los que la comunicación y el cariño son el trasfondo. Todos los días. Esto quiere decir que, tanto al cambiarse de ropa como a la hora de alimentar o limpiar, la mayoría tiene un acuerdo claro o implícito.

Después de eso, YO y LOS OTROS aparecieron con más intensidad, para formarnos. Es un proceso de integración en equipo, sintiendo tu capacidad para que desees, aceptar el rol asignado por la otra persona, como un ajuste para dinámicas de grupo, niños y otros miembros cercanos a él.

Es bien conocido que todo niño imita lo que visualiza por ellos es voluntario a colaborar Observable del contexto en la cotidianidad diaria en el cuidado (no en una vivencia, una situación guiada),

este menor de forma espontánea y creadora, cumple protagonismo asignada. Expresión verbal o gestual de adultos Por ejemplo, el educador pregunta: ¿quién puede llevar este filtro a la cocina? Y un niño está listo para tomarlo. También ocurre cuando un niño mueve la tierra con una pala para plantar una planta que le ha regalado un adulto, otros niños colaborarán en esta labor. La actividad de la voluntad nunca es imperativa, debe surgir espontáneamente con motivación y satisfacción para participar en las tareas diarias.

El camino hacia la autosuficiencia se basa no solo en lo que “debería tener” si no se convierte en una obligación, sino que luego puede convertirse en una obsesión. También están los ingredientes esenciales de "querer ser, saber ser y poder ser", para lograr una feliz independencia.

**b. Placer de comunicar: de decir y decirse**

El dialogar es vital para relacionarse con los demás constante y placentera cuando la relación con la otra persona es a largo plazo, continua y comprensiva. No es fácil abrirse a los demás, no es espontáneo, pero es el resultado de los nutrientes, el ajuste de la postura y las emociones de los adultos con los niños.

Bernard Aucouturier declaró: “Un niño capaz de comunicarse, sin mayores problemas emocionales, le encanta hacerlo con sus compañeros y con los adultos por los que se siente querido y reconocido. . "Las palabras surgen de la experiencia por la necesidad y la alegría que se transmite al otro cuando dice algo.

Durante estos momentos el niño también se escucha a sí mismo, que es una doble función de palabras, es decir hablar con la otra persona y hablar consigo mismo, esto es lo que se valora en este momento convertirse en un personaje con sus palabras; sin ti Espere hablar y pronunciar bien, como debe hacerlo, lo hará más tarde

Pasaran los infantes de lo gestual a lo postural referente a situaciones de imitaciones: titi, guau, michí esta etapa cuando el habla comienza emite sonidos familiares los imita expresa cuando profesar, Su afecto a otros.

Entonces un pequeño dice articulando frases, lo efectuar significativamente en lo que ha pasado, se le dan imperativos lingüísticos, le encantará imitar lo que la otra persona dice y expresar al mundo. Sonido se afirman como medio de evento, con determinadas frases, ejemplo “comida deliciosa”.

### **c. Imitando**

Es el aspecto de, la concentración del niño se dirige a situaciones vivenciales de representación de un menor frente a artefacto novedoso que despierta su curiosidad fascinante, llamado su total atención detiene, sigue observándolo como hipnotizado, con innovación, luego vuelva a crearlo.

Esta representación es de propósito pragmático la vida diaria, recrear lo que experimenta y observa

El tiempo de internalización y recreación, ósea, desde que miras algo por primera vez hasta que intentas imitarlo, ya sea en

minutos, horas, días o semanas, es el proceso de aprendizaje necesario para realizar un nuevo gesto.

En esta fase la recreación es fundamental porque es consciente de las imágenes así formadas implican una duplicación y una interiorización de la copia.

#### **d. Evolución hacia el juego**

Podemos notar que su fantasía es de totalmente creadora, de forma activa, luminosa, para sus acciones con un movimiento abierto y continuo, debido al desarrollo del simbolismo, el desarrollo de su identidad y su avance lingüístico.

Con su recreación en el juego el niño va cimentando la realidad al darse cuenta de que ha experimentado. Es esta razón, del el simbolismo, una representación, como un conjunto de autos yendo y viniendo, de madres yendo y viniendo.

Es un gran paso adelante de la acción a la reflexión, con el conocimiento y la madurez adquiridos que te enseñara a usar planes donde tu fantasía puede. Factible, brindando la posibilidad de jugar íconos; "Juega como..." como si fuera real, pero no lo es.

#### **e. Actividad autónoma en la vida cotidiana**

La vida diaria es una empresa educativa para estos infantes es variada, efectiva, única para los adultos instruyen adecuadamente sus actitudes y acciones para maximizar su potencial. Actividades diarias de autonomía. En este sentido, conviene tener en cuenta los siguientes líneas:

- El grado lograr involucrase de los adultos se debe evitar ser demasiado protector, indirecto o pasivo; proactivo en la participa directa y pasivamente cuando tiene un rol más periférico, donde observa

- Planes de propuestos por adultos basados en observaciones grupales, respeto a la cultura, ritmo biológico y psicología, organización de juegos gratuitos para niños.

Aquí hay algunas sugerencias geniales de adultos sobre el voluntariado, siempre con sus negocios.

- participar como mini cocinero en, sopa, pelar frijoles, etc. Porque ellos están deseosos de hacer en la acción observar, trabajar directamente. Mientras se divierten, ven esta actividad de forma periférica.

- Poner los cubiertos, participar y observar mientras como colaboran a un tutor.

- Guarde los documentos en la mesa después de comer.

- Barrer y asear las áreas alimentarnos o haber trabajado en ella, etc.

- Realizar actividades agrícolas: plantación, eliminación de malas hierbas, riego, etc.

- Alimenta a los animales locales.

- Organizar los juguetes en el organizador.

- Categorizar y localizar lo que utilizan todos los días.

- Prepárate el descanso, busca un lugar y documentar y cúbrala usted mismo con su colcha. Con esto, se cumple el tutorarlo su lugar de descanso y le brinda el apoyo que necesita.

#### **f. Conocer paseando**

A esta edad caminar se convierte en una necesidad. Queriendo que vayan más allá de lo que ya saben. Caminar es un ejemplo de aprendizaje y comunicación, que se puede realizar de solitaria.

Caminar a través de un proceso reflexivo, pero esto acompaña.

Es posible viajar si un adulto importante puede acompañar a uno o dos niños del grupo, mientras que otra persona puede cuidar adecuadamente a los otros niños.

Caminar no es sufrimiento, al contrario, es felicidad y alegría, autocontrol, descubrimiento. Lo tanto, varias medidas con anticipación; mochila, con comida y ropa de bebe.

Puede turnarse para dar caminatas durante la semana. Es importante recordar que caminar que no se debe obligar a los niños ir.

Es un viaje a un lugar cercano y el segundo tramo a lugares más distantes. la pasarela, una sugiere una salida, podría ser:

- Vaya en área de habitación, de jardines, o desconocidos.
- Para espacios fuera de la organización, por ejemplo; parques, plazas o visitas al mercado o tu familia.

Realizar con su hijo recorridos donde quiera y avanzando cuando quiera. Adultos atentos, brindando seguridad sin embargo, el los recorridos son sugeridos por el niño.

Se considerar. lo importante que es llegar a un acuerdo a tiempo requerido por la institución o la familia, ya que esto es práctico en el día a día. Por ejemplo, puedes dar un paseo después del almuerzo, etc.

Los adultos intervendrán de manera más activa debido a solo tres casos:

- Determinar los horarios de salida.
- Si muestran una expresión deprimida y cansada.

Al retornar, solo si el pequeño niño, y a los maestros del paseo.

#### **g. Comer en grupo**

Para la alimentación grupal, los adultos deben comenzar a alimentar a los niños uno tras otro hasta que puedan comer solos y puedan pasar a grupos de 4 a 6, promoviendo así la comunicación, el respeto. y el Auto Maestro.

La segunda opción es invitar a los niños a comer de uno en uno, cuando tengan cierta autonomía para comer, empiezan a alimentarlos en grupos de dos y cuando sean casi autónomos en esta tarea, terminarán. comer un grupo de 4 a 6.

Esto se decidirá según la capacidad del adulto y la capacidad en preescolar.

levantar su cuenco, el niño es capaz de acompañar, es decir, con un niño cercano con un grado de autonomía similar para fase de una comida en grupo, que se desarrolla al ritmo de los niños y con la tranquilidad que se merecen.

Cuando los niños comienzan a practicar la alimentación en grupos de 4 a 6, es importante que las mesas y sillas tengan la altura correcta para la altura del niño. Un ambiente tranquilo y silencioso es necesario para que los niños coman en grupo divertido para hacerlo, debe tener las siguientes condiciones: - Cada persona debe poder comer sola. - No permita que los niños esperen frente a una mesa vacía. - No todo debe dejarse al azar, pero definamos bien. - Los niños deben tener muy claro su posición en la mesa, saber quién es el responsable del día y cuáles son sus quehaceres, cuál es el orden de lavado de manos, quién debe darles baberos, los niños deben salir en n 'cualquier orden. , Etc. - Los niños deben aprender a respetar ciertas reglas; No coma de pie, no toque los platos de los vecinos, etc. El niño debe saber que no puede jugar con su comida, pero también debe asegurarse de que tiene derecho a comer todo lo que quiera y solo lo que quiera. De esa forma, comerá cómodamente hasta que acepte lo que no le gusta pero es parte de la comida del día.

#### **h. Capacidad para el control de esfínteres**

Falk y Vincze (1996). Para los médicos del Instituto Emmi, el control de esfínteres es el resultado de una etapa importante en el desarrollo mental y social de niños y niñas, durante la cual toman una decisión por primera vez. frenar la necesidad de orinar o defecar, renunciar a la comodidad de su pañal y la satisfacción inmediata de sus necesidades.

Para ellos, el criterio de tal control no es mantener la ropa interior o el pañal secos "pero el niño reconoce sus necesidades, quiere y puede controlar su esfínter hasta que descubre que tiene un lugar conveniente para satisfacer sus necesidades. ".

Los médicos dicen que "al entrenar en el baño con el método agresivo, el niño aprende a ser agresivo, cuando se lleva a cabo con el método suave, el niño aprende a tener ternura".

¿Cuándo se quitan los pañales?

A medida que los niños y las niñas maduran psicológica, emocional, emocional, social y cognitivamente.

El entrenamiento para ir al baño implica todo el desarrollo nervioso, psicológico, emocional y corporal. Según el estudio, las culturas más conservadoras donde los niños y niñas tienen más dificultades para ir al baño; Las culturas, en cambio, toman este problema con más calma y libertad, tratándolo con más respeto y naturalidad, sin convertirlo en un gran problema existencial.

Según Bernard Aucouturier: Los círculos nacen de la expresión de uno mismo como unidad, como un sentimiento ya es un todo y de una forma cerrada de la pintura de un niño, comenta Bernard Aucouturier: "empezará a explorar una historia simple, siempre aludiendo por dentro y por fuera: "Soy yo, y hay papá jugando con mi hermano en el jardín"; "Esta es mi casa, está lloviendo la fiesta afuera y hay mucho ruido. " Cuando los niños y niñas tenían alrededor de 3 años, Aucouturier agregó: "Los círculos cerrados dominan; luego aparecen más o menos círculos, que es siempre

su dirección hacia el papel, de cuatro a cinco años la casa aparece orientada con la parte trasera y el techo, las puertas y las ventanas... "

**i. Yo solo – Yo puedo – Yo sé**

El infante que interviene en el cuidado, es “socio participante”, necesitará poca ayuda de de los grandes o mayores, de esta manera, el bebé adquiere un sentido de competencia. y la confianza te acompañará durante toda la vida. En el camino hacia el autocontrol, comenzó a valorar el yo, yo puedo, lo sé. En este sentido, es fundamental que los adultos no solo se lo tomen en serio, sino que también estén presentes de manera tranquila y acogedora. Debe respetar cómo y cuándo cada niño realiza actividades, como su estilo de calcetines. Esta actitud de autocontrol, muy preciada en los niños, son de manejarse al autor con acciones opera. - Trate para el desarrollo diario de su hijo. - Mostrar signos al caminar ponerte los zapatos, entre otras cosas.

**j. Actividades en grupo**

El cuidado, al ser un “compañero participante”, necesitará menos ayuda de un adulto y, de esta manera, el bebé adquiere una sensación de energía. Obligar. y la confianza te acompañará durante toda tu vida. En el camino hacia el autocontrol comenzó a valorarse a sí mismo, puedo, lo sé. En este sentido, es fundamental que los adultos no solo se lo tomen en serio, sino que también sean tranquilos y acogedores. Debe respetar cómo y cuándo cada niño realiza actividades, como su estilo de

calcetines. La actitud de autocontrol, muy apreciada en los niños, se caracteriza por: Sentirse capaz de manejarlo. - Quiere ser el autor de sus acciones y las transformaciones sobre las que opera. - Trate de no depender de nadie para el desarrollo diario del niño. Mostrar signos de independencia, como: querer comer solo, empezar a caminar sin la ayuda de mamá, buscar un banco y pararse en él para lavarse la cara, querer ponerse los zapatos, entre otros.

### **2.2.1.3. La actividad autónoma y el juego favorecen el aprendizaje**

#### **a. Apropiarse instrumentalmente del aprendizaje**

Dans l'activité autonome et le jeu libre, l'enfant occupe l'espace, les objets et interagit avec les autres, créant une réelle capacité d'apprentissage. C'est une action dans laquelle votre monde intérieur est impliqué et crée des expériences traînantes dans votre corps, dans votre mémoire, qui conduisent à une adaptation positive à la réalité. Il développe lui-même des stratégies d'intervention, crée un mouvement mental qui l'aide à développer l'intelligence pour résoudre les conflits et les problèmes. A partir de l'appropriation de cet enfant, il est important de définir l'apprentissage comme un outil d'appropriation réelle pour le transformer. L'appropriation illicite est une sorte de relation entre ce que l'on appelle la réalité objective et subjective ou l'individualité de chaque personne.

Dans la relation entre le réel et l'individu, l'enfant est acteur et protagoniste de l'histoire, mais il ne «construit» pas la réalité, mais en

développe une vision. D'après ce qui a été montré par Pichon Rivière et Paulo Freire: "C'est un sujet actif, sachant dans la mesure où il comprend les caractéristiques de cette complexité comme réelles."

#### **b. Desarrollar el pensamiento lógico matemático**

Las acciones independientes y el juego libre como actividad diaria de los niños del entorno en constante reflexión y acción crea múltiples experiencias que, hacen ajustes, desequilibrios, analizan, calculan lo que un pensar matematizado casos reales "vivo" aparece para siempre, observó Freinet, con su instrumento para actuar en todo.

Razonar matemáticamente tiene sus inicios comienza con la acción real y está íntimamente relacionado con las experiencias que vivirá en la vida real.

La actividad autónoma y el juego libre promueven saber de la lógica matemática, que se desarrolla relacionando con la cotidianidad durante el uso de los juegos y realizando movimientos espaciales en un período de plazo establecido (actividades en cuales el menor clasifica, distingue, observa diferentes propiedades materiales, reconoce dimensiones.).

El menor revisa esferas y nota similitudes de color, tamaño y olor. A su vez, puedes compararlos con diferentes bolas; Y si los echas puedes probar si tienen el mismo desplazamiento o un desplazamiento diferente

#### **c. Desarrollar el pensamiento que genera la lectura**

A menudo dicen el libro es otro mundo al saber supremo de la información se muestra a los bebés mucho antes, desde el nacimiento (y tal vez incluso antes). Este conocimiento proviene del deseo del niño de conocer (impulso cognitivo), y se vuelve más complejo y estimulado de

lo vivido y diviértete descubriendo, investigando, jugando, pensando, en un entorno proporcionado por un adulto. El bebé y el niño dan logros, a su fantasía y los adultos acompañan de vez en cuando. Básicamente, pueden encontrar ese significado por sí mismos, dependiendo de lo que quieran, sepan y puedan.

El sentimiento que dan vida los convierte en personas activas y curiosas, que pasarán de aprender o aprender esta matriz a leer más adelante.

(Freire, 1989). “Leer es buscar el sentido de lo que se lee, encontrar elementos que signifiquen algo para el alumno, lejos de los sistemas tradicionales en los que se presentan sílabas y términos pueriles”.

Estas fases de mucha complejidad que comienzan con matrices de aprendizaje simples y forman matrices de aprendizaje, el niño asume niveles más abstractos, que son sus emociones subyacentes, lo que siente, resulta en lo que sabe y lo que piensas. Como él dice (Wallon, 1987): “El niño que siente va camino al niño que piensa.”

#### **d. Desarrollo motor hacia la escritura**

El uso de la escritura pre silábica y demostrar la escritura es, mover hábilmente brazos, manos y dedos, están involucrados en los procesos de maduración del desarrollo motor apoyados por leyes neuronales, durante la progresión de los movimientos, tiene lugar en la sensación de cerca de lejos (afirmando que uno es igual que todos aparece desde el eje hacia la todos lados). Ósea la dimensión motoras se lleva a cabo desde el eje del cuerpo, en la parte más distante, de manera que se pueda observar al niño controlar el movimiento del hombro antes el fino movimiento del dedo.

Asimismo, el desarrollo de movimientos que van desde reacciones globales o generales hasta reacciones más específicas y locales, como la ley a partir de la misma actividad celular, va desde todas sus funciones hasta su especificidad; Las primeras células realizan todas sus funciones y proliferan estas dendritas una función específica, para determinado órgano en función, las el uso de esa zona en movimiento, etc.

#### **e. Ayuda a fortalecer la etapa psicomotriz**

Recuerda que nace hasta los siete años es el primer paso en el desarrollo psicomotor. Se cree que es aquí que se terminan por compenetrar como una unidad en el momento de la acción. Es decir que en el momento del acto, el niño lo hace a través de la manifestación psicológica, que es la totalidad de estructuras motoras, cognitivas, sociales y emocionales. Son estos aspectos los que permitirán al niño acceder a la comunicación, la creatividad y la reflexión activa (Piaget).

En la actividad libre y el juego libre, tener una psicoexpresión positiva, o expresión motora, facilita una serie de procesos que fortalecen la base de la lectura y la escritura

#### **2.2.2. El juego**

El jugueteo son acciones típicas de las niñerías. Lo ludico sigue la vida de las personas en diferentes etapas de evolución, pero a diferencia de los adultos, los temas están claramente definidos cuando jugar y cuando no, los niños experimentan la evolución son como un juego. El juego infantil es una acción en la que el niño o la niña satisfacen su necesidad de aprendizaje. Tanto los niños como las niñas tienen una alegría asociada a todo lo que realizan, quizás como

resultado de los esfuerzos de aprendizaje durante los primeros dos o tres años de vida. Sin la motivación que les genera su grata experiencia laboral, hubiera sido impensable que pudieran desarrollar el número y variedad de estos aprendizajes en tan poco tiempo.

### **2.2.2.1. Conceptualización del juego**

Un juego viene a ser la vivacidad del hombre al actuar a lo largo de su vida y trasciende a l límite del recorrido y el tiempo. Es una actividad fundamental en la evolución, favoreciendo un progreso ligero de en su actuar en la sociedad.

Nos concierne directamente, al ser un contexto pedagogo, La recreación responde a determinadas madurativas de la parte psicológica educativas y logrando un amplio abanico en competencias, actitudes y saber requeridos establecido en la escuela donde la conducta del alumno es personal.

Pugmire-Stoy (1996) Nos describe un juego como una acción que facilita la representación del mundo de los mayores como sus padres se deben , vincular físico de la realidad fantástico. Esta acción se desarrolla en tres etapas: lucrar, estimular la actividad e influir en el crecimiento.

Gimeno y Pérez (1989). Realiza una definición sobre el juego como un conjunto de acciones mediante las cuales los individuos expresan sus sentimientos y deseos, y mediante el lenguaje (palabras y símbolos). mostrar sus personalidades. Para ellos el carácter del juego viabiliza la expresión lo que no es posible en la cotidianidad de la vida. Un ambiente libre y sin coacción es esencial en cualquier juego.

Es el otro lado, la facultad sobre el juego se reconoce en ámbitos internacionales adoptada por el Consejo de las Naciones Unidas un treinta del onceavo mes de 1959 sobre el principio 7: "Los infantes deben estar placenteramente divertidos; siendo la ciudadanía y los organismos públicos intentarán acondicionar para disfrutar de este derecho. "

Guy Jacquin (1958). Según La Educación por el juego impredecible indiferente, que requiere de libertad de elección o un inconveniente preparado para superar. La función esencial del juego es proporcionar al niño la alegría y satisfacción, valorando actuar, poniéndole ver la realidad.

Entonces, González (1987) definiéndola como acciones creadoras de éxtasi interno óseo un gozo interior.

La parte recreativa del juego se centra en lo social es lo que nos hace saber Huizinga (1998) con su texto "Homo Luden", diciendo: "El jugar es el accionar libre llevándose a realizar con ciertas limitaciones. En términos de lugar y horario, según reglas Aceptados sin presión alguna, y cumplidas a cabalidad por los participantes, que tienen sus propias metas y vienen emociones y risas". Es Freire se refiere al juego como una herramienta educativo: "... Los niños son claramente diferenciados de los absurdos animales que se ven en los zoológicos o circos. A quien se debe educar. "

En resumen, para los niños, jugar no es perder el tiempo; Su juego involucra centros de aprendizaje: su conocimiento del mundo a través de sus propios sentimientos. A través de la recreación hace interrogantes sobre la existencia cosas en la edad adulta redescubrirá y usará su razón meticulosamente y cerrará la brecha entre lo recreativo y lo real.

#### **2.2.2.2. Origen del juego**

En las crónicas de del hombre, no hubo sociedad que no le diera sentido al juego, dependiendo de la creencias, tradiciones religiosas, cultura, educación e influencias que prevalecían en ese momento. En algunos casos es casi imposible localizar el lugar y la hora en que nació el juego, ya que se trata de la era pre cultural.

Este variado uso el uso de la concepción del juego ha favorecido el progreso de la mirada de significados y manifestaciones de esta actividad, descritos ver la dimensión de lo recreativo para hombre, nos referirnos a su procedencia, a sus conceptos en las culturas

La relación que tiene la Real Academia, el juego de palabras, que proviene del símbolo latino, se define como el acto y efecto del juego, algarabía, placer. Actividad de entretenimiento que sigue las reglas, y ganas o fracasas. Se considera un acto producido de forma espontánea por la simple placer que ofrece. Juego de palabras, derivado del latín iocari, y se define como único propósito de divertirse, efectuar tonterías, jugar un juego. Aunque las dos son definiciones son un medio de relajase, entretenimiento, educación, la concepción de juego es uno que ha pasado por las más diversas definiciones en toda las crónicas de la humanidad.

Estas connotaciones entre los diferentes grupos étnicos en la antigüedad. En Grecia, el juego significaba todos los actos típicos de los niños y representaba lo que hoy llamamos infantilismo. El pueblo Hebreo usa el juego de palabras para referirse a bromas y risas. Mientras que para los romanos, el juego era sinónimo de alegría.

Los juegos para los todo infante es una actividad socializadora es para Vygotsky, que conceptualiza el interactuar con otros niños podemos ganar un rol o roles adicional para ellos mismos. Creatividad de imaginar y representar la realidad se forma a través lo lúdico - simbólicos, a través del interactuar y el grado de dialogo que se da entre los niños y el entorno del pequeño y donde este pequeño transformara determinados objetos y convertirlos en su fantasía en algo diferente que el este necesitando para el juego. Otros significan para él como en una situación transforma a la escoba en un corcel. Esta recreación del juego deberá ser ampliado más allá de lo educativos y psicológicos, sino desde una visión de la antropología y la sociología.

Huizinga, enfatiza que el hombre jugo en todas las culturav y vive el juego desde el origen del hombre y esta relacionado con lo pedagogico, porque fortalece la identidad del grupo social, ayuda a promover la cohesión y cooperación grupal y así fortalece el sentimiento emocional. compañero, es parte del ser humano es un sentimiento individual y colectiva. “El juego no consiste en estudiar o trabajar sino en jugar, el niño aprende a conocer y comprender el mundo social que lo rodea”.

Desde un punto de vista sociológico, es la trasmision de la historia y esta es recreada en el juego comportamientos de relaciones de los cuales nuestros hijos van asimilando conductas y normas morales. Orlick, “El juego es un medio ideal para el aprendizaje social activo porque es natural, positivo y muy motivador para la mayoría de los niños. El juego involucra constantemente a las personas en los procesos de acción, reacción, sentimiento y experimentación. Sin embargo, si distorsionas el juego de un

niño recompensando la competencia, la agresión con otros, las trampas y el mal juego, estás distorsionando la vida de los niños. "

Desde una visión integrada como son las ciencias sociales, destaca un juego "es la actividad y derecho de todo niño y niña, que constituye su personalidad. Incorpora puntos trascendentales de su evolución ya que les faculta no solo satisfacer sus requerimientos propios de la edad críticas de acción y expresión, sino también percibir sutilmente las características de su entorno social hasta tocar el origen de la cultura familiar donde se cría".

Como puede ver, las definiciones de juegos son muchas y variadas. De los aportes de diversos autores se puede destacar que se trata de situaciones, espontánea, entretenidas, que sigue las reglas marcadas por los que juegan y que son fáciles de realizar. Se cambia constantemente.

En conclusión el fin o meta del jugar será el fomentar las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras y sociales; es el legado valores, desempeños, modos de pensar, formas de relación, y normas de urbanidad de la sociedad.

### **2.2.2.3. Importancia del juego**

Cuando hablamos de juegos nos remontamos a n añes o los relacionamos con los juegos o juguetes y en ese trajinar se relaciona con la historia de las sociedades y como está a evolucionado pero jamás ha dejado de existir en la vida de todos, por lo que es imposible separarlos entre sí. En los primeros días, cuando las multitudes primitivas dependían únicamente de recolectar cosas que los hombres finalmente encontraban en sus caminatas nómadas,

los niños se involucraban, siempre que fuera posible hacer un viaje. Tropas independientes, en la misión general de la existencia, por tanto, la infancia, para ser entendida como tal, no existía. Incluso a medida que el hombre se despoja de esencia sobrenatural, que requiere que las personas se establezcan en zonas participando en la evolución llamada producción y por lo tanto están equipados con las herramientas adecuadas. En cuanto a su tamaño para que puedan cooperar, en la medida de sus capacidades físicas, para trabajar en proporción a competencias, estos instrumentos reales como la jabalina. Movimiento en maquetas: cúter, picador, martillo percutor, para los que sólo hay copias a menor escala de herramientas reales.

A momento que las personas se desarrollan, la el trabajo como acción inicia a tornarse más compleja, mientras que el exceso de producción comienza a conducir a elevando y mejorando la vida, ya el requerimiento es menor de la vida diaria. Esto tendrá un impacto fundamental en el progreso de la humanidad, de modo que el tiempo se pueda dedicar a ajenas al trabajo y prestar atención a los problemas reales. No poder dedicarle tiempo irá configurando paulatinamente una clara socialización ligada a su desarrollo espiritual cada vez más avanzado. ¿Qué sucedió luego con los menores de edad? No pueden intervenir en el trabajo debido a su creciente complejidad, objetos hechos por el hombre que, si bien eran imitaciones reales pero ya no casarían daño y estarían entretenidos, cosa que ya no sirve para la buena acción sino para "practicarla", y lo harán en la edad adulta. Un juguete diseñado, nada más que una reconstrucción del instrumento, en el que se

imprime su función pero no su estructura real, más o menos un reflejo de su diseño y finalidad.

#### **2.2.2.4. Tipos de juegos**

Para evaluar el posible papel que desempeñan los juegos en el preescolar, es vital el jugar, ya que rol desempeñan a lo largo del desarrollo de un individuo varía. Depende modelo específico de la lúdica. Mencionamos, y la etapa evolutiva de este individuo. Generalmente se clasifican por contenido o por integrantes ya el solo puede jugar, grupales o solitarios. De hecho, la geometrías para el juego respaldada fuertemente de los estudiosos en el que se estudian. Nos detendremos aquí en dos clasificaciones, que son clásicas por naturaleza, a saber Rüssel y la de Piaget.

##### **2.2.2.4.1. La Clasificación del juego de Rüssel**

Parte del interés supremo en lo pedagógico. Parte de la prueba del juego es muy amplia y cubre las actividades divertidas. Sostiene es el fundamento y supervivencia infantil, adaptada a la "inmadurez" del bebe, con un. (Rüssel, 1970)

El clasifica los juegos varios modos principales, principalmente relacionados:

Configuración del juego En el que la tendencia general de la infancia es "que la forma" se materialice. El niño predice las tendencias de los patrones en todos los juegos, por lo que el trabajo producto (de rompecabezas con vivido diseños y colores, etc.)

depende de la actividad. En lugar dirección prevista. He intencionalmente para configurar algo específico. Al niño le gusta dar forma, y mientras realiza la acción, más que con el trabajo terminado.

Juegos de reparto. El juego de los niños no es solo modelar, es una transmisión física. Cualquiera de las dos tendencias puede prevalecer, la otra es cooperativa y elementos.

Un conjunto es el reparto, siempre cambiante de la obra y el reparto. Por ejemplo, en un juego de esferas, se manipula al niño para que juegue de una manera determinada del juguete (sale, se desliza lejos de la mano, se aleja, etc.). Pero, concluye entrando en el perfil (tasa de rebote, una vez en el aire, una vez en el suelo, etc.). Hay muchos juegos de reparto: bolos, aros, giro, juego de agua, patineta, instrumento musical para arrastrar, etc.

Conjunto de avatar de personaje. A través del juego crea e inventa representaciones, llevando al corazón las cualidades de este personaje que específicamente llaman su atención. El personaje está esbozado con algunas características breves (centro): por ejemplo, solo el rugido y el paso del león, el líder hace sonar el pito y hace brillar la bandera. El encarna los personajes, está de ellos. Esta aparición de uno personaje representa el juego de implicar una determinado transformación de el por un lado, olvidarse de uno mismo y por otro lado, entrelazarse por el otro.

El juego tiene reglas. Es una acción en la que la acción de configurar y expandir operaciones debe realizarse como parte de una regla o estándar, lo que inevitablemente limitará la acción, pero no mientras el movimiento inicial sea 'no es posible, y en gran medida el modo auto-libre. El jugador no ve las reglas como un obstáculo para la acción, sino como algo que impulsa la actividad a la hora de pedir y cumplir el código, no con el sentido del orden, sino porque ven el cumplimiento del código asegurando que el juego es posible y por eso son fáciles de seguir. El cumplimiento también está vinculado a ciertos deseos control, escondidos en una gran cantidad de juegos para niños y adultos. El conjunto de reglas es uno de los juegos más duraderos en la edad adulta, aunque los niños mayores y los adultos ya excluyen un requisito casi sagrado, sino más bien como un conjunto de reglas. en el que se deben buscar todas las oportunidades. Es capaz triunfar

### **La Clasificación del juego según Piaget**

Piaget (1946). Por otro lado, Piaget estableció una secuencia general de desarrollo de comportamientos de juego, acumulación y jerarquía, en la que los símbolos reemplazan gradualmente a los ejercicios, luego las reglas reemplazan a los símbolos mientras que el resto incluye ejercicios simples: estos juegos motores de la fase sensorio motora (0-2 años). Ellos observan todo y luego los imitan todo tipo malabares para crear una alegría absoluta, ayudando a fortalecer lo adquirido. Les encanta esa repetición, los resultados

instantáneos y la variedad de efectos producidos. Estas acciones generalmente afectan el contenido sensorial y motor; son simples ejercicios claro. Dejar y coger un chupetín, agitar algo con sonido... formará un juego típico durante unos meses, abrir puertas, subir y bajar escaleras serán juegos de motor típicos de la escena al concluir. Estos comportamientos de casualidad con forma y predisposición la serie de imágenes, sonidos y claves así como el motivo, la representación del juego motor está orientada expresamente a la gratificación instantánea, el éxito de la acción, y la ejecución de la acción se realiza principalmente sobre eventos y objetos reales para lograr la alegría de resultados inmediatos. .

#### **2.2.2.4.2. La Clasificación según el Ministerio de Educación**

- a. Hay muchas clasificaciones diferentes de los tipos de juegos en los juegos libremente. Clases del desarrollo según el juego se estimula y conocer su propia tendencia.
- b. ven. Juego activo: el juego activo implica movimiento y experimentación con el cuerpo y las sensaciones que puede crear en los niños. El salto con una sola pierna, el tira y afloja, el lanzamiento de pelota, el columpio de cuerda, correr, empujar y otros juegos son juegos de movimiento. Los niños pequeños disfrutan mucho del juego activo porque están en una etapa en la que quieren hacer ejercicio y tomar el control de sus cuerpos. Además, tienen tanta energía que buscan utilizarla

realizando variados y ricos movimientos. Hay muchas clasificaciones diferentes de los tipos de juegos en los que los niños juegan libremente. La siguiente clasificación te ayudará a distinguir qué área de desarrollo se estimula y conocerás su propia tendencia.

- c. ven. Juego activo: el juego activo implica movimiento y experimentación con el cuerpo y las sensaciones que puede crear en los niños. El salto con una sola pierna, el tira y afloja, el lanzamiento de pelota, el columpio de cuerda, correr, empujar y otros juegos son juegos de movimiento. Los niños pequeños disfrutan mucho del juego activo porque están en una etapa en la que quieren hacer ejercicio y tomar el control de sus cuerpos. Además, tienen tanta energía que buscan utilizarla realizando variados y ricos movimientos.
- d. El juego cognitivo estimula la curiosidad de los niños. El juego cognitivo comienza cuando los bebés entran armonía con su entorno cercano. Cada vez más, el interés del niño se convierte en un intento de resolver un desafío que requiere la participación de su inteligencia, no solo el fin de manejar objetos. Por ejemplo, si tienes tres bloques, intenta construir torres con ellos, acércate a un objeto con un palo, juegos de mesa como dominó o memoria, puzzles, entre otros. ejemplos de juegos cognitivos.
- e. Juego simbólico: ideología, conectando personas y crear en el mismo juego. El juego simbólico es una especie de juego, cuya

esencia es la realización simultánea de diferentes dimensiones de las experiencias de los niños. El juego de emblemas o de simulación requiere el reconocimiento de mundos reales e irreales y también verifica que otros distingan los dos mundos. Al distinguir claramente entre lo que es real y lo que no lo es, el niño puede decir: "esto es un juego". Los juegos simbólicos implementan la capacidad de transformar objetos para crear mundos y situaciones imaginarios, basados en nuestras experiencias, nuestra imaginación y las historias de nuestras vidas. Es el juego de "como si" o "yo dije".

De los 12 a los 15 meses, surgen claramente las habilidades para representar situaciones imaginarias. A partir de ahí, el niño tiene la capacidad de evocar imágenes o símbolos derivados de las actividades que imita. Esta nueva habilidad permite al niño comenzar a practicar este tipo de juego, fundamental para su vida, desarrollo y aprendizaje. Los símbolos se ven inicialmente cuando los niños juegan a "fingir dormir" sin o "beber leche" de una taza vacía.

### **2.3. Definiciones Conceptuales**

- **APRENDIZAJE:** Son las fases para asimilar una determinada capacidad, poseer conocimiento o adoptar una táctica de acción y nuevos conocimientos (Tricentenario-Diccionario, 2019).
- **DESARROLLO:** Es un proceso que todo ser humano debe atravesar para producir una madurez adecuada a su edad. Se trata de una serie de cambios en el

pensamiento y las emociones, y más particularmente en el físico, con estos cambios en la madurez intelectual, social y muscular lograda y desarrollada por el individuo en todas sus dimensiones.

- JUEGO: Actividad que la gente por voluntad a lo largo de su vida y trasciende los del tiempo u edad fundamental en la evolución, favoreciendo el desarrollo de estructuras de comportamiento social.
- JUEGO COGNITIVO: Son procesos cognitivos (atención, imaginación, memoria, pensamiento, percepción) mediando la utilización de juegos. Este constituye un factor determinante para desarrollar el lenguaje como estrategia fundamental en la planeación y ejecución de actividades del nivel preescolar. Descripción de los juegos algunos que pueden ser empleados, de forma sistemática y creativa por las educadoras para el logro de este propósito.
- JUEGO MOTOR: Los juegos motores, son importante al conocimiento y empoderamiento del cuerpo y mental de bebés en su infancia, son también son la fórmula evolutiva compleja y compleja reforzando habilidades motoras como caminar, correr, saltar, lanzar, atrapar, equilibrar, hacer rampas, destreza, agilidad, velocidad y resistencia media.
- JUEGO SIMBOLICO: Es la capacidad mental recrear en los juegos la educación infantil, calles, casas, etc., frente a juegos de uno o más niños, solo ellos, un juego El juego espontáneo de símbolos es naturalmente lo que juegan los niños cuando juegan solos o con otros.

## **2.4. Formulación de la Hipótesis**

### **2.4.1. Hipótesis General**

La actividad autónoma se relaciona con el juego libre en los niños del primer ciclo

de la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015.

#### **2.4.2. Hipótesis Específicas**

- La actividad autónoma se relaciona con el juego motor en los niños del primer ciclo de la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015.
- La actividad autónoma se relaciona con el juego social en los niños del primer ciclo de la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015.
- La actividad autónoma se relaciona con el juego cognitivo en los niños del primer ciclo de la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015.

## CAPÍTULO III

### Metodología de la Investigación

#### 3.1. Diseño Metodológico

La investigación se orientó con un conjunto de métodos, procedimientos y técnicas en sus distintas etapas, fases, pasos y operaciones.

##### 3.1.1. Tipo

Es descriptivo porque nos permite explicar, especificar, delinear y reseñar ambas variantes de estudio: actividad autónoma y el juego.

Según lo planteado postulan y anuncian situaciones deseable futuras o sea expresan sus propósitos intenciones para conocer características (Carrasco Diaz, 2007)

##### Enfoque

La presente investigación es de tipo descriptivo basado en un enfoque cuantitativo, de acuerdo con los objetivos e hipótesis planteados.

#### 3.2. Población y Muestra

Unión de elementos a los cuales se refiere la investigación. Así mismo la define Balestrini Acuña (1998) como “Un conjunto finito o infinito de personas, cosas o elementos que presentan características comunes”.

La población objeto de estudio de investigación son niños del primer ciclo de la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015.

Tabla 1.  
Población.

NIVELES	%
<b>Población:</b> 26 niños de la I.E.I. N° 653 Hogar Infantil	100
<b>Muestra:</b> 20 niños del primer ciclo de la I.E.I. N° 653 Hogar Infantil	76.9

*Fuente: Elaboración propia*

### 3.3. Operacionalización de variables e indicadores

Tabla 2.  
Operacionalización de variables.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
DEPENDIENTE Actividad autónoma	Para niños de 10 a 14 meses	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ponerse y sacarse la ropa</li> <li>- Sentir el cuerpo y conquistar el espacio</li> <li>- Agarrarse para pararse</li> <li>- Ir al espejo a mirarse</li> </ul>	Observación Cuestionario
	Para niños de 12 a 24 meses	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma el vaso y lo inclina</li> <li>- Intenta comer solo</li> <li>- Continuidad de sí mismo</li> <li>- A la conquista del espacio</li> </ul>	Observación Cuestionario
	Para niños de 23 a 36 meses	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Placer en comunicarse</li> <li>- Imitando</li> <li>- Actividad autónoma en la vida cotidiana</li> <li>- Conocer paseando</li> </ul>	Observación Cuestionario
INDEPENDIENTE El juego	Juego motor	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipula objetos.</li> <li>- Camina y corre.</li> <li>- Encaja objetos.</li> <li>- Reconocimiento del cuerpo.</li> </ul>	Observación Cuestionario
	Juego social	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recoge los materiales de la mesa para comer.</li> <li>- Juega con sus compañeros.</li> <li>- Comparte sus materiales.</li> <li>- Sabe esperar su turno.</li> </ul>	Observación Cuestionario
	Juego cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad de imitación.</li> <li>- Ordena sus juguetes.</li> <li>- Conversa con sus compañeros.</li> <li>- Arma con diversas piezas.</li> </ul>	Observación Cuestionario

Tabla 3.  
Variable 1: Actividad autónoma

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
<b>Para niños de 10 a 14 meses</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ponerse y sacarse la ropa</li> <li>- Sentir el cuerpo y conquistar el espacio</li> <li>- Agarrarse para pararse</li> <li>- Ir al espejo a mirarse</li> </ul>	04	Bajo Medio Alto	0-1 2-3 4-5
<b>Para niños de 12 a 24 meses</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toma el vaso y lo inclina</li> <li>- Intenta comer solo</li> <li>- Continuidad de sí mismo</li> <li>- A la conquista del espacio</li> </ul>	04	Bajo Medio Alto	0-1 2-3 4-5
<b>Para niños de 23 a 36 meses</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Placer en comunicarse</li> <li>- Imitando</li> <li>- Actividad autónoma en la vida cotidiana</li> <li>- Conocer paseando</li> </ul>	04	Bajo Medio Alto	0-1 2-3 4-5
<b>Actividad autónoma</b>		12	Bajo Medio Alto	0-3 4-7 8-12

Tabla 4.  
Variable 2: El Juego

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
<b>Juego motor</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipula objetos.</li> <li>- Camina y corre.</li> <li>- Encaja objetos.</li> <li>- Reconocimiento del cuerpo.</li> </ul>	04	Bajo Medio Alto	0-1 2-3 4-5
<b>Juego social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recoge los materiales de la mesa para comer.</li> <li>- Juega con sus compañeros.</li> <li>- Comparte sus materiales.</li> <li>- Sabe esperar su turno.</li> </ul>	04	Bajo Medio Alto	0-1 2-3 4-5
<b>Juego cognitivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad de imitación.</li> <li>- Ordena sus juguetes.</li> <li>- Conversa con sus compañeros.</li> <li>- Arma con diversas piezas.</li> </ul>	04	Bajo Medio Alto	0-1 2-3 4-5
<b>Juego</b>		12	Bajo Medio Alto	0-3 4-7 8-12

### **3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

#### **3.4.1. Técnicas a emplear**

Los instrumentos son los diferentes medios con los cuales se van a operativizar y registrar las informaciones y datos siendo las siguientes:

A. Para la recolección de informaciones:

- Fichas de centros de documentación
- Fichas de fuentes
- Fichas de contenidos

B. Para la recolección de datos

- Observación
- Cuestionario

#### **3.4.2. Descripción de los Instrumentos**

- Archivos del Centro de información: Los archivos del Centro de información son archivos donde detallaremos información sobre dónde podemos encontrar información sobre nuestro tema.
- Archivo fuente: El archivo fuente es una colección de información sobre los autores que escribieron o que están relacionados con nuestro tema de investigación.
- Hojas de contenido: Las hojas de contenido son hojas que nos permiten recopilar citas importantes de los trabajos de varios autores., y estos están relacionados con nuestra investigación, sirviéndose como marco teórico.

- Guías de Observación: observación detallada de las particularidades del objeto investigación para cuantificarlas.
- Guion de cuestionario: la cual se aplicó a los niños del primer ciclo de la I.E.I. N° 653 Hogar Infantil.

### **3.5. Técnicas para el Procesamiento de la Información**

#### **3.5.1. Procesamiento Manual**

Se realizará para la determinación para determinar la influencia de los juegos en el desarrollo de pensamiento lógico matemático de los niños del I ciclo de la I.E.I. N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura, para lo cual se utilizaran guías de observación para los niños y un cuestionario.

#### **3.5.2. Procesamiento Electrónico**

Una vez aplicado las guías de observación y cuestionarios, se tabuló con el software Microsoft Excel, luego del cual se procedió a la tabulación e interpretación de los resultados obtenidos que nos permitieron expresar los resultados en una tabla con sus porcentajes respectivos.

#### **3.5.3. Técnicas Estadísticas**

Estarán orientadas a las medidas de tendencia por ser la investigación de tipo descriptiva.

## CAPÍTULO IV

### Resultados

#### 4.1. Descripción de los Resultados

##### 4.1.1. Análisis descriptivo por variable dependiente:

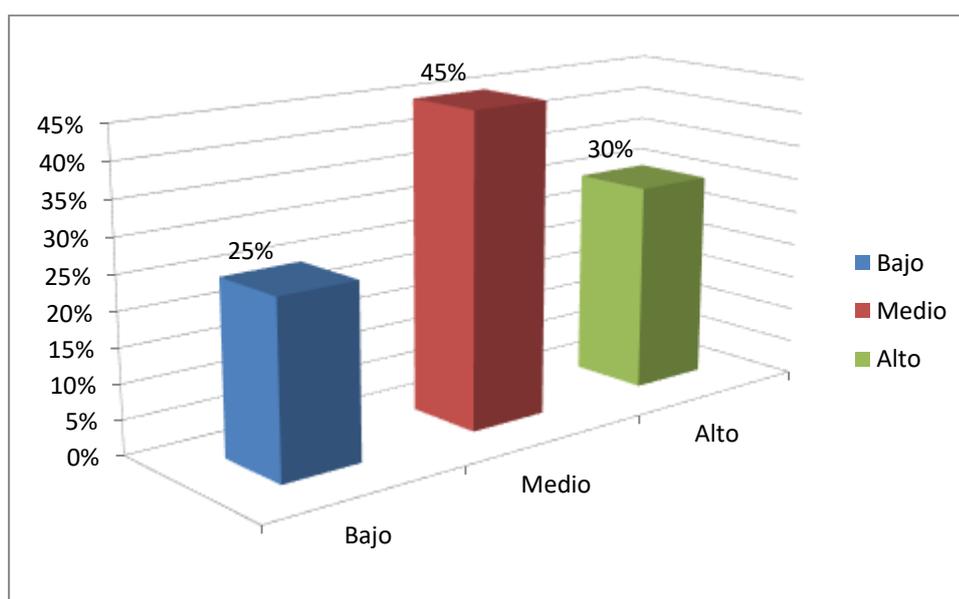
Tabla 5.

*Actividad autónoma menores de 10 a 14 meses.*

**Para bebés de 10 a 14 meses**

Categorías	f	%
Bajo	5	25%
Medio	9	45%
Alto	6	30%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura



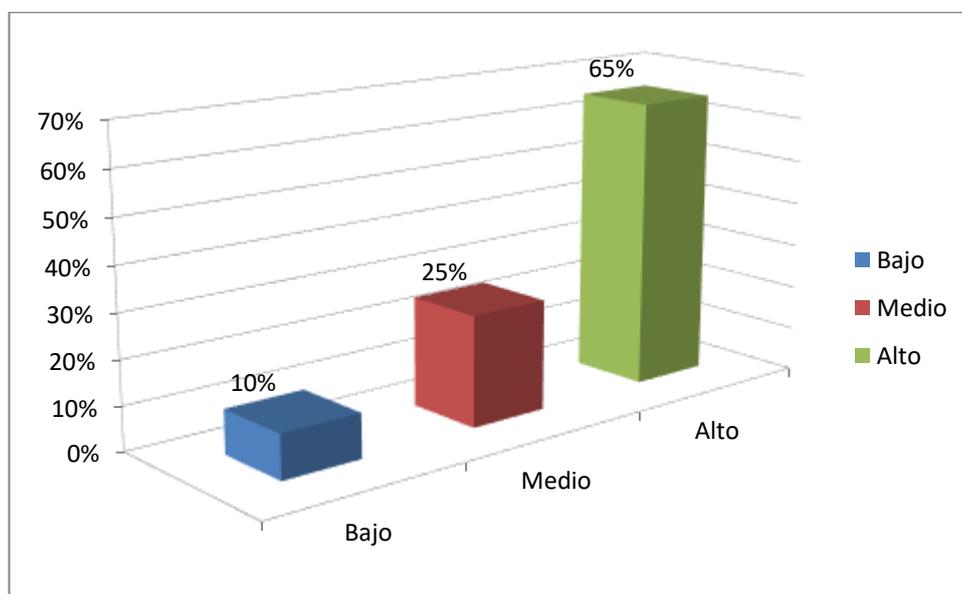
*Figura 1.* Gráfico de barras de la dimensión actividad autónoma para niños de 10 a 14 meses.

De la fig. 1, un 45% de los niños del primer ciclo de la I.E.I. N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura, lograron un nivel medio en la dimensión actividad autónoma para niños de 10 a 14 meses, un 30% muestran un nivel alto y otro 25% presentan un nivel bajo.

Tabla 6.  
*Actividad autónoma menores de 12 a 24 meses.*

<b>Actividad autónoma pequeños de 12 a 24 meses</b>		
<b>Categorías</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Bajo	2	10%
Medio	5	25%
Alto	13	65%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



*Figura 2.* Gráfico de barras de la dimensión actividad autónoma para niños de 12 a 24 meses.

De la fig. 2, un 65% de los niños del primer ciclo de la I.E.I. N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura, lograron un nivel alto en la dimensión actividad autónoma para niños de 12 a 24 meses, un 25% muestran un nivel medio y un 10% presentan un nivel bajo.

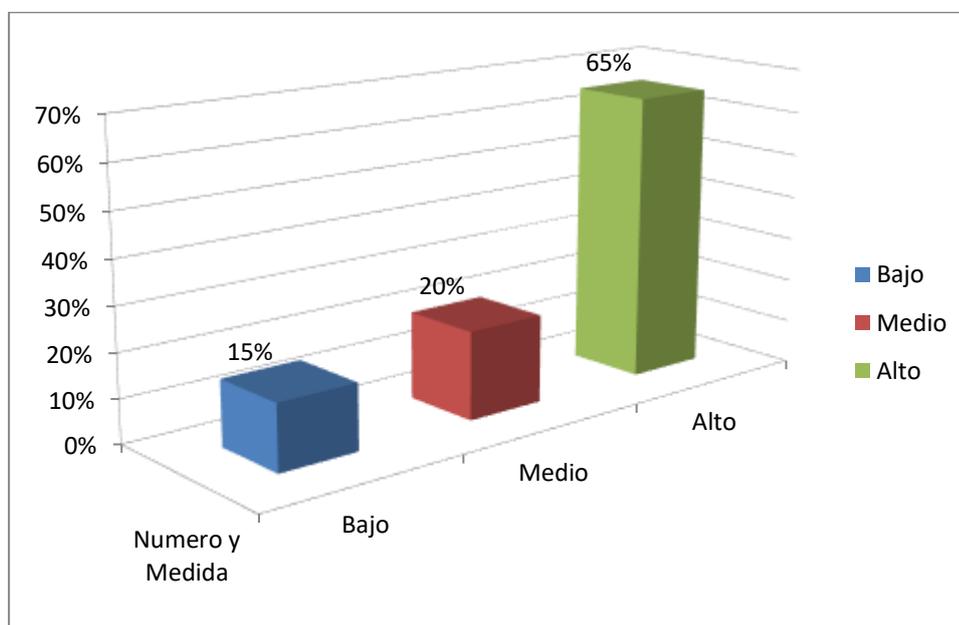
Tabla 7.

*Actividad autónoma para niños de 23 a 36 meses.*

**Actividad autónoma para niños de 23 a 36 meses.**

<b>Categorías</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Bajo	3	15%
Medio	4	20%
Alto	13	65%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



*Figura 3.* Gráfico de barras de la dimensión actividad autónoma para niños de 23 a 36 meses.

De la fig. 3, un 65% de los niños primer ciclo de la I.E.I. N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura, de lograron un nivel alto en la dimensión actividad autónoma para niños de 23 a 36 meses, un 20% muestran un nivel medio y un 15% presentan un nivel bajo.

#### **4.1.2. Análisis descriptivo por variable independiente**

Tabla 8.  
*Juego motor.*

### Juego motor

Categorías	f	%
Bajo	3	15%
Medio	11	55%
Alto	6	30%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

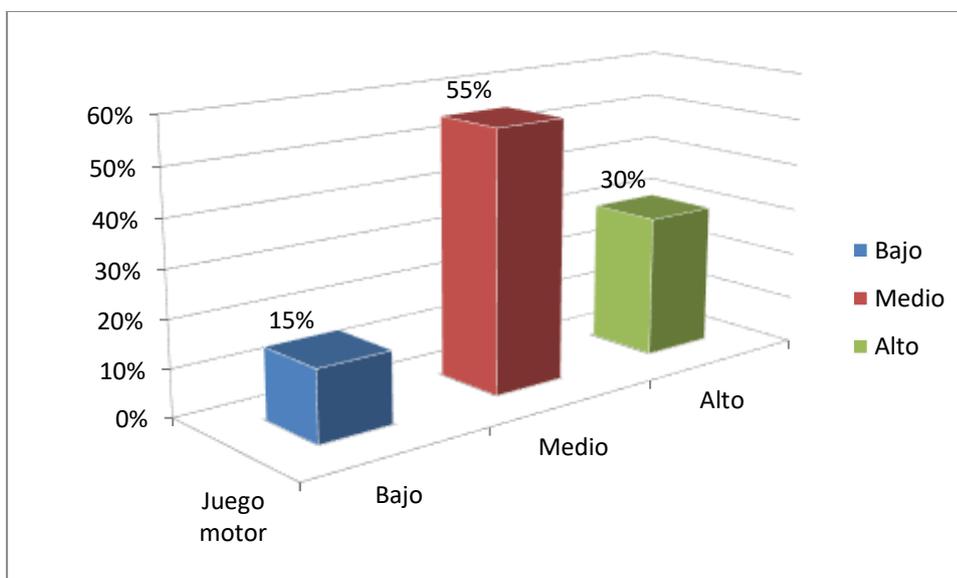


Figura 4. Gráfico de barras de la dimensión: Juego motor.

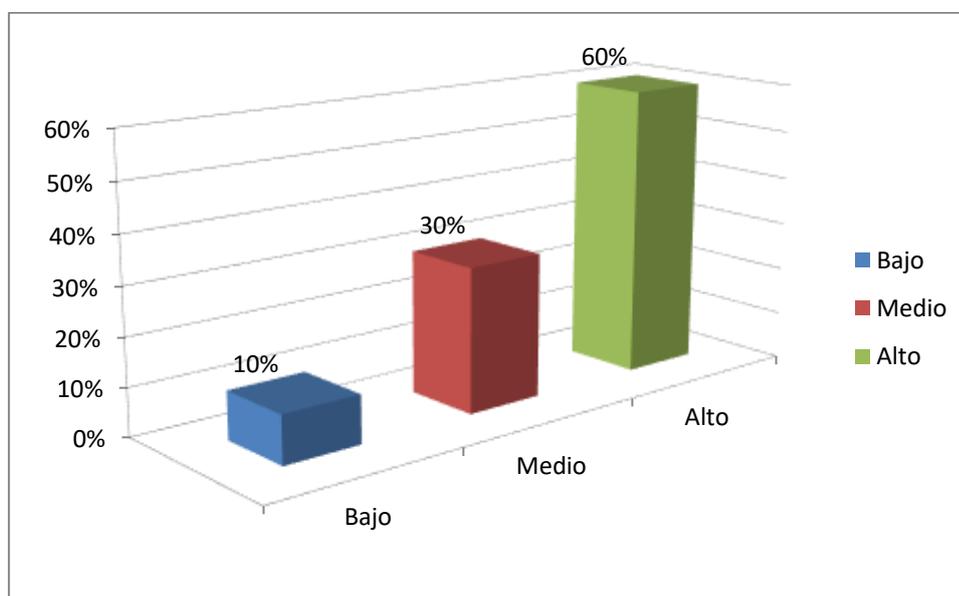
De la fig. 4, un 55% de los niños del primer ciclo de la I.E.I. N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura, lograron un nivel medio en la dimensión juego motor, un 30% muestran un nivel alto y un 15% presentan un nivel bajo.

Tabla 9.

*Juego social.***Juego social**

<b>Categorías</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Bajo	2	10%
Medio	6	30%
Alto	12	60%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



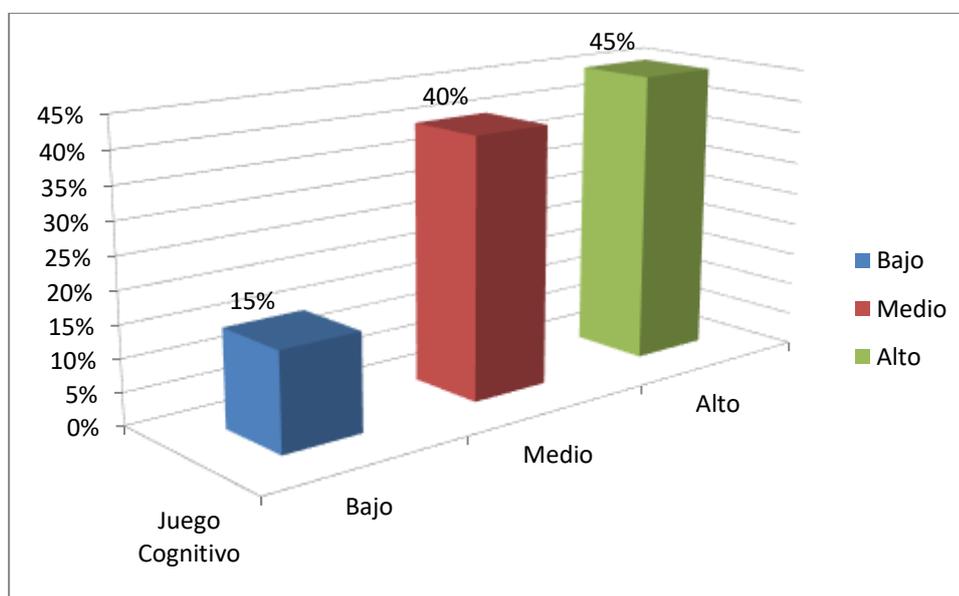
*Figura 5.* Gráfico de barras de la dimensión: Juego social.

De la fig. 5, un 60% de los niños del primer ciclo de la I.E.I. N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura, lograron un nivel alto en la dimensión juego social, un 30% muestran un nivel medio y un 10% presentan un nivel bajo.

Tabla 10.  
*Juego Cognitivo.*

<b>Juego Cognitivo</b>		
<b>Categorías</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Bajo	3	15%
Medio	8	40%
Alto	9	45%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



*Figura 6.* Gráfico de barras de la dimensión: Juego Cognitivo.

De la fig. 5, un 45.0% de los niños del primer ciclo de la I.E.I. N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura, lograron un nivel alto en la dimensión juego cognitivo, un 40% muestran un nivel medio y un 15% presentan un nivel bajo.

## 4.2. Contrastación de hipótesis

### Hipótesis General

Hipótesis Alternativa  $H_a$ : La actividad autónoma se relaciona con el juego libre en los niños del primer ciclo de la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015.

Hipótesis nula  $H_0$ : La actividad autónoma no se relaciona con el juego libre en los niños del primer ciclo de la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015.

Tabla 11.

*Tabla de correlaciones entre actividad autónoma y juego libre.*

<b>Correlaciones</b>				
			Actividad autónoma	Juego
Rho de Spearman	Actividad autónoma	Coeficiente de correlación	1.000	.563**
		Sig. (bilateral)	.	.010
		N	20	20
	Juego	Coeficiente de correlación	.563**	1.000
		Sig. (bilateral)	.010	.
		N	20	20

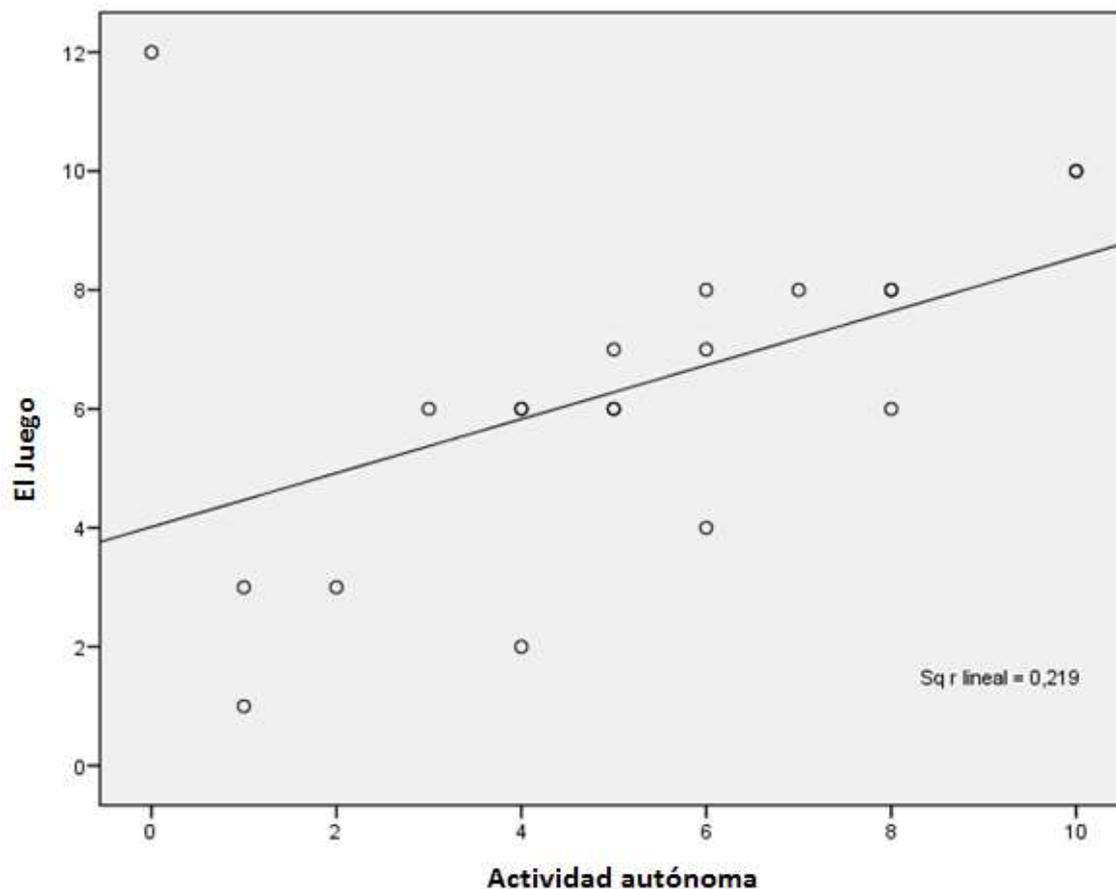
\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se visualiza en el tablero 11 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r=0.563$ , con una  $p=0.000$  ( $p<.05$ ) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación entre la actividad autónoma y el juego libre en los niños del primer

ciclo en la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **moderada**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



*Figura 7.* Correlaciones entre la actividad autónoma y el juego libre.

**Hipótesis Específica 1:**

Hipótesis Alternativa  $H_a$ : La actividad autónoma se relaciona con el juego motor en los niños del primer ciclo de la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015.

Hipótesis nula  $H_0$ : La actividad autónoma no se relaciona con el juego motor en

los niños del primer ciclo de la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015.

Tabla 12.

*Tabla de correlaciones entre actividad autónoma y el juego motor.*

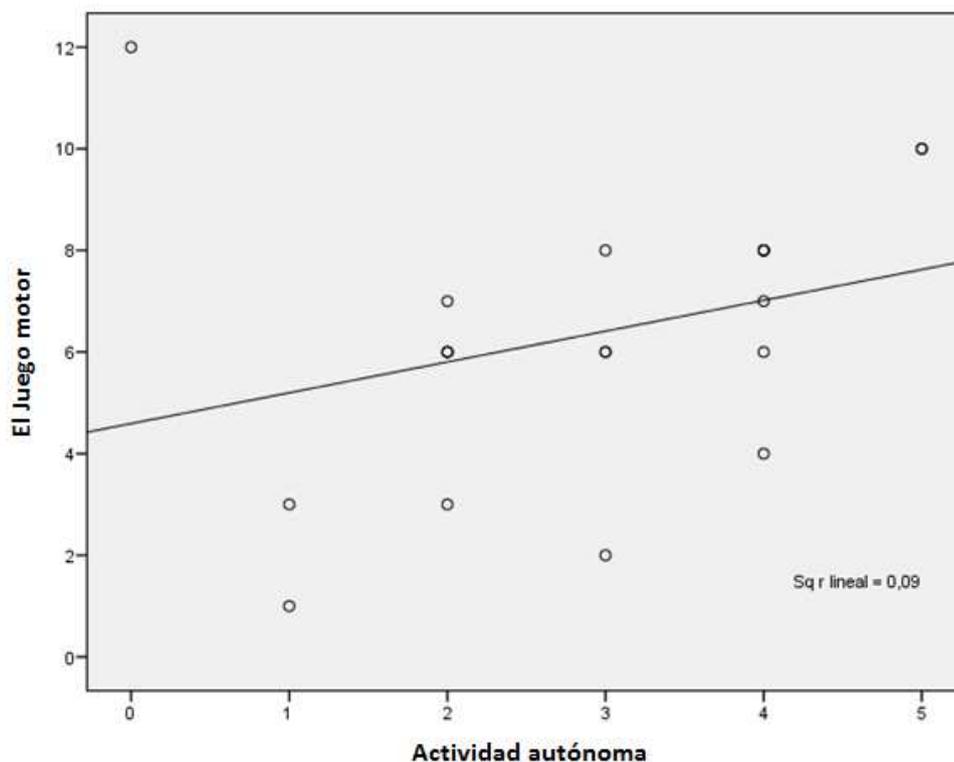
		<b>Correlaciones</b>		
			Actividad autónoma	Juego motor
Rho de Spearman	Actividad autónoma	Coeficiente de correlación	1.000	.444*
		Sig. (bilateral)	.	.050
		N	20	20
	Juego motor	Coeficiente de correlación	.444*	1.000
		Sig. (bilateral)	.050	.
		N	20	20

\*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Como se visualiza en el tablero 12 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r = 0.444$ , con una  $p = 0.000$  ( $p < .05$ ) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación entre la actividad autónoma y el juego motor en los niños del primer ciclo en la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **moderada**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



*Figura 8.* Correlaciones entre actividad autónoma y el juego motor.

### **Hipótesis Específica 2:**

Hipótesis Alternativa  $H_a$ : La actividad autónoma se relaciona con el juego social en los niños del primer ciclo de la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015.

Hipótesis nula  $H_0$ : La actividad autónoma no se relaciona con el juego social en los niños del primer ciclo de la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015.

Tabla 13.

*Tabla de correlaciones entre actividad autónoma y el juego social.*

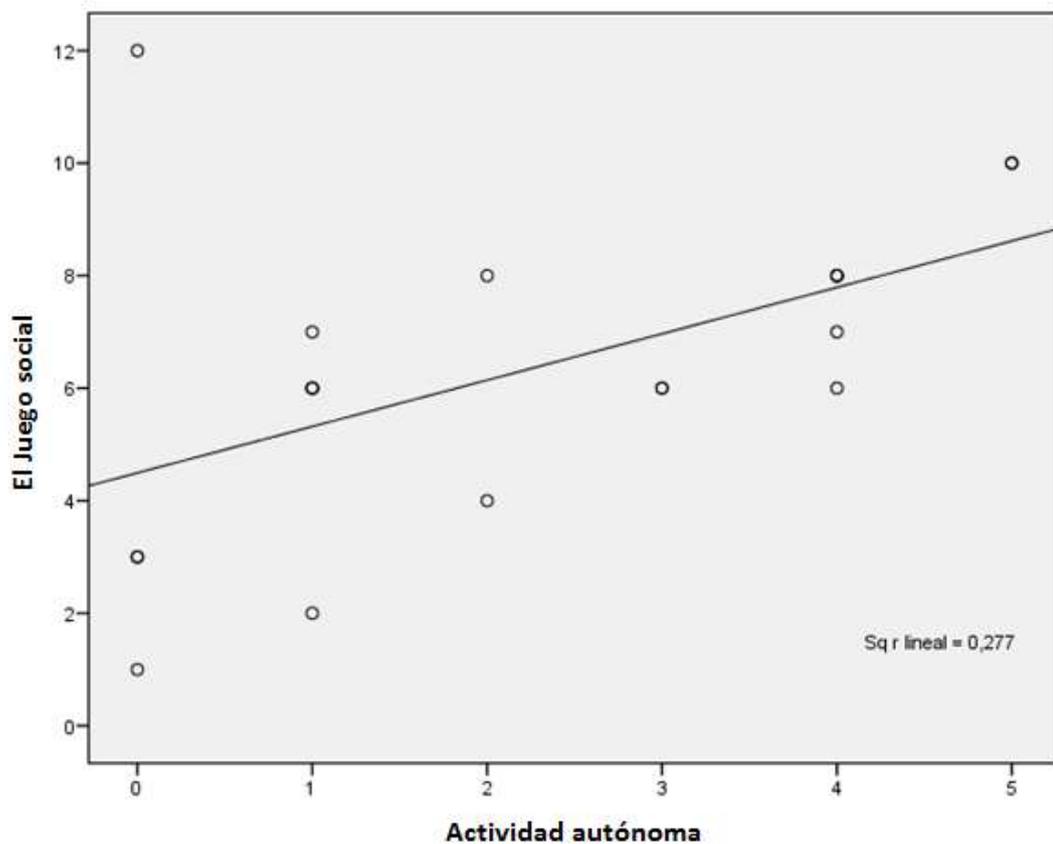
<b>Correlaciones</b>			Actividad autónoma	Juego social
Rho de Spearman	Actividad autónoma	Coeficiente de correlación	1.000	.585**
		Sig. (bilateral)	.	.007
		N	20	20
	Juego social	Coeficiente de correlación	.585**	1.000
		Sig. (bilateral)	.007	.
		N	20	20

\*\* La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se visualiza en el tablero 13 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r=0.585$ , con una  $p=0.000$  ( $p<.05$ ) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación entre la actividad autónoma y el juego social en los niños del primer ciclo en la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **moderada**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



*Figura 9.* Correlaciones entre actividad autónoma y juego social.

### **Hipótesis Específica 3:**

Hipótesis Alternativa  $H_a$ : La actividad autónoma se relaciona con el juegos cognitivo en los niños del primer ciclo de la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015.

Hipótesis nula  $H_0$ : La actividad autónoma no se relaciona con el juego cognitivo en los niños del primer ciclo de la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015.

Tabla 14.

*Tabla de correlaciones entre actividad autónoma y juego cognitivo.*

<b>Correlaciones</b>			Actividad autónoma	Juego cognitivo
Rho de Spearman	Actividad autónoma	Coeficiente de correlación	1.000	.444*
		Sig. (bilateral)	.	.050
		N	20	20
	Juego cognitivo	Coeficiente de correlación	.444*	1.000
		Sig. (bilateral)	.050	.
		N	20	20

\*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Como se visualiza en el tablero 14 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r = 0.444$ , con una  $p=0.000$  ( $p<.05$ ) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación entre la actividad autónoma y el juego cognitivo en los niños del primer ciclo en la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **moderada**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

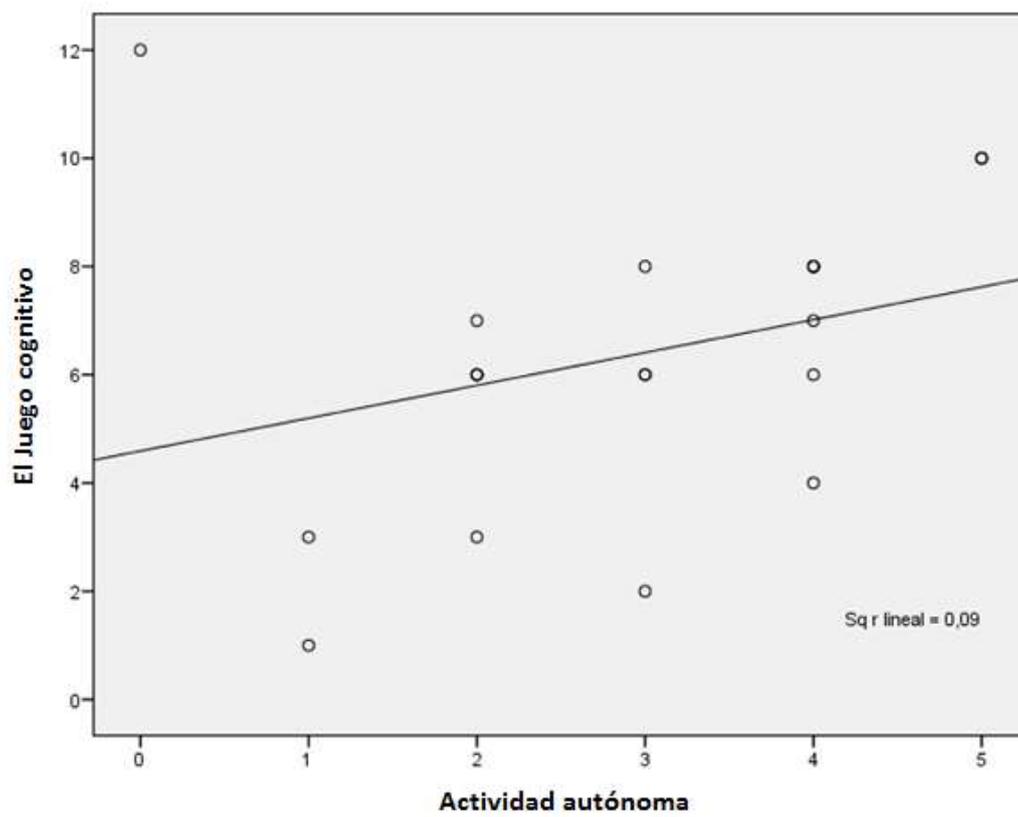


Figura 10. Correlaciones entre actividad autónoma y juego cognitivo.

## CAPÍTULO V

### Discusión, Conclusiones y Recomendaciones

#### 5.1. Discusión

De los resultados obtenidos en la presente investigación, consideramos que:

- Las variables de juegos son muy amplias hemos tratado de tocar los juegos que más se emplean con los niños menores de dos años; así mismo la variable actividad autónoma se emplea en el enfoque de educación temprana, que en la actualidad rige para el primer ciclo.
- Consideramos que se puede ampliar la investigación con más variables y edades de niños para realizar una comparación de los resultados, y saber el grado de relación entre las diferentes edades.

#### 5.2. Conclusiones

- **PRIMERA:** Existe relación entre la actividad autónoma y el juego libre en los niños del primer ciclo en la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.563, representando una **moderada** asociación.

De las pruebas realizadas a las hipótesis específicas evidenciamos que:

- **SEGUNDA:** Existe relación entre la actividad autónoma y el juego motor en la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.444,

representando una **moderada** asociación.

- **TERCERA:** Existe relación entre la actividad autónoma y el juego social en la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015 ya que la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.585, representando **moderada** asociación.
- **CUARTA:** Existe relación entre la actividad autónoma y el juego cognitivo en la I.E.I. Parroquial N° 653 Hogar Infantil del distrito de Huaura en el año 2015, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.444, representando una **moderada** asociación.

### 5.3. Recomendaciones

- Primero ampliar el tema o profundizarlo más que es un tema relacionado con el nuevo enfoque de cuna, que es el enfoque de educación temprana, y aún existen nuevos temas o aspectos que tratar.
- Segundo considerar otras edades o grupo etarios de niños y realizar una comparación, para comprobar la relación existe.

## CAPÍTULO VI

### Fuentes de información

#### 6.1. Fuentes bibliográficas

##### Bibliografía

Huizinga , J. (1998). *homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial. Obtenido de 9788420608532

Pikler, E. (1984). *Moveirse en libertad: desarrollo de la motricidad global*. España: Nrcea Ediciones.

Bautista Salazar , D. C., & Mateo Sifuentes, C. S. (2013). *la tesis titulada “Influencia del juego como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños del II ciclo de la I.E.I. Nº 659 María Montessori de Chonta”*. Huacho: Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion.

Camacho Medina , L. J. (2009). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Carrasco Diaz, S. (2007). *Metodologia de la Investigacion Cientifica:Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigacion*. Lima: San Marcos.

Chokler, M., & Beneito , N. (1992). *“El bebé Hipotónico que estimulación y para que?”* Buenos Aires: FUNDARI.

Falk, J., & Vincze, M. (1996). el control de esfínteres. *Revista La Hamaca. Revista La Hamaca*, 8.

Freire, M. (1989). *La evolución psicológica del niño*, Grijalbo. Barcelona, España. Barcelona, España.: Grijalbo.

Gimeno, J., & Pérez , A. (1989). *La enseñanza su teoria y su práctica* . Madrid: Akal.

González Millán, C. (1987). *Juegos y educación física*. España: Alhambra.

Guy Jacquin. (1958). *La Educación por el juego*. barcelona: Atenas, 1958.

Orlick, T., McNally , J., & O’Hara . (1978). *Cooperative games: systematic analysis and cooperative impact”, en F. L. Smoll y R. E. Smith*. Nueva York: Psychological perspectives , Hemisphere.

Piaget. (1946). *la formacion del simbolo en el niño*. Mexico: Ed. FCE.

- Piaget, J. (1972). *Memoria e inteligencia*. Londres: Routledge y Kegan Paul.
- Pugmire-Stoy , M. (1996). *El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación*. España: EFCA S.A.
- Rodriguez la Torres, B. P., Ropero Palacios, F. E., & Pacheco Rincón, J. P. (2013). *El juego como práctica comunicativa- educativa de la primera infancia en la escuela*. Bogotá D.C.: Corporación Universitaria minutos de Dios.
- Rüssel. (1970). *El juego de los niños*. Barcelona: Herder.
- Tricentenario-Diccionario. (2019). *aprendizaje*. España: DLE.
- Vygotsky , L. S. (1979). *VYGOTSKY, L. S. (1979) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo. .Buenos Aires: Grijalbo.
- Wallon, H. (1987). *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil*. Madrid: Visor-Mec. .