



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

**Autonomía y motivación por el juego en niños de segundo ciclo
en una institución educativa, Trujillo – 2022**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Malca Espinoza, Judith Elizabeth (orcid.org/0000-0001-8208-3919)

ASESORA:

Dra. Denegri Velarde, Maria Isabel (orcid.org/0000-0002-4235-9009)

CO-ASESORA:

Dra. Leiva Torres, Jakline Gicela (orcid.org/0000-0001-7635-5746)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA – PERÚ

2023

Dedicatoria

A mis padres por todo el apoyo brindado por ser mi pilar y soporte, durante todo este tiempo y por impulsarme a seguir adelante a pesar de las adversidades.

A mis abuelos por darme toda su fuerza y apoyo durante todo este tiempo, nunca haberme dejado sola.

Agradecimiento

Agradezco a mis padres, que me ayudaron en este camino profesional, porque siempre confiaron en mí.

A mi asesora, la dra. Maria Isabel Denegri Velarde, por brindarme todos sus conocimientos y su apoyo.

Índice de contenidos

Caratula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstrac	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	12
3.1 Tipo y diseño de la investigación	
3.2 Variables y operacionalización	12
3.3 Población, muestra y muestreo	13
3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos	15
3.5 Procedimientos	17
3.6 Método de análisis de datos	17
3.7 Aspectos éticos y rigor científico	18
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	32
VI. CONCLUSIONES	37
VII. RECOMENDACIONES	38
REFERENCIAS	43
ANEXOS	44

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 01 Validación de juicio de expertos	18
Tabla 02 Prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach	19
Tabla 03 Relación entre la autonomía y la expectativa de juegos en niños de segundo ciclo de una institución educativa, Trujillo.	29
Tabla 04 Relación entre la autonomía y la utilidad del juego en niños de segundo ciclo de una institución educativa, Trujillo.	30
Tabla 05 Relación entre la autonomía y la importancia del juego en niños de segundo ciclo de una institución educativa, Trujillo.	31
Tabla 06 Relación entre la autonomía y el interés del juego en niños de segundo ciclo de una institución educativa, Trujillo.	32
Tabla 07 Relación entre la autonomía y el costo del juego en niños de segundo ciclo de una institución educativa, Trujillo.	33
Tabla 08 Relación entre la autonomía y la motivación por el juego	34
Tabla 09 Prueba de normalidad	35

Índice de figuras

		Pág.
Figura 01	Resultado de la dimensión Relación Consigo Mismo	22
Figura 02	Resultado de la dimensión Relación con los Demás	23
Figura 03	Resultado de la dimensión Expectativa de Juego	24
Figura 04	Resultado de la dimensión Utilidad del Juego	25
Figura 05	Resultado de la dimensión Importancia del Juego	26
Figura 06	Resultado de la dimensión Interés del Juego	27
Figura 07	Resultado de la dimensión Costo del Juego	28

Resumen

El objetivo de esta investigación es establecer la relación entre la autonomía y la motivación de juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa de Trujillo, 2022. En dicho estudio, se siguió la siguiente metodología, un enfoque cuantitativo, tipo de investigación básica, con un diseño no experimental con corte transversal y correlacional. Se utilizaron dos instrumentos, para la evaluación El Cuestionario de la Autonomía y Cuestionario Motivación por el Juego, la técnica fue la encuesta y el instrumento el cual se aplicó fue un cuestionario, el primero que cuenta con 12 ítems y el segundo que consta de 23 ítems y la prueba de confiabilidad se obtuvo a través del Alfa de Cron Bach. La muestra fue de 122 padres de familia, en trabajo de investigación durante el proceso de los resultados, se aprobó la hipótesis nula, es por ello que en este caso se utilizó la Correlación de Pearson, no existe la correlación entre las variables autonomía y motivación por el juego, el p valor es menor a 0,05, las dimensiones de la dimensiones de la motivación por el juego, expectativa del juego no existe correlación - baja positiva, utilidad del juego no existe correlación - baja negativa, importancia del juego no existe correlación – baja negativa, interés del juego no hay correlación - baja negativa y costo del juego no existe correlación – baja positiva.

Palabras clave: autonomía, motivación por el juego y padres de familia.

Abstrac

The objective of this research is to establish the relationship between autonomy and play motivation in second cycle children at an educational institution in Trujillo, 2022. In said study, the following methodology was followed a quantitative approach, type of basic research, with a non – experimental design with cross section and correlational. Two instruments were used for the evaluation: The Autonomy Questionnaire and The Gambling Motivation Questionnaire. The technique was the survey and the instrument which was applied was a questionnaire, the first that has 12 elements and the second that consists of 23 elements and the reliability test was obtained through The Cron Bach Alpha. The sample consisted of 122 parents, in research work during the result process, the null hypothesis was discovered, which is why in this case the Pearson Correlational was obtained, there is no connection between the variables autonomy and motivation by the game, the p value is less than 0.05, the dimensions of the motivation for the game, expectation for the game does not exist confirmation – low positive, utility of the game there is no confirmation – low negative, importance of the game does not there is a connection – low negative, interest in the game there is no connection – low negative and cost of the game there is no connection – low positive.

Keywords: autonomy, motivation for the game and parents

I. INTRODUCCIÓN

Durante la pandemia, debido al COVID – 19, a la población que más le afectó; fue a los niños, debido al miedo que existía y una incertidumbre total por lo que estaba pasando y pasó hacer un gran factor de riesgo para ellos, porque en ese momento no se tenían las vacunas. Debido al encierro en el que nos encontrábamos en ese momento, se cortó el espacio recreativo del niño, les ayuda en su aprendizaje y descubren la resolución de problemas, pensar de manera estratégica y relacionarse con los demás. Durante el aislamiento no existía la libertad del niño para que saliera a jugar y pueda relacionarse con los demás. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF (2021).

La autonomía, Vygotski (1993) la autonomía se incorpora de manera activa en el párvulo a través de su entorno social, del cual el forma parte y ayuda mucho en la parte de su enseñanza, permite al párvulo poder formar sus saberes y desarrolle sus propias estrategias; con lo que nos acaba de mencionar el autor, lo que quiere decir; la autonomía, permite al párvulo el poder asumir responsabilidades de manera independiente y el desarrollo de su aprendizaje sea de manera activa, Maldonado, (2017).

La autonomía, es la facultad que desenvuelven los párvulos, para que tomen sus propias decisiones, aprendan a ser independientes en las cosas cotidianas y visibilicen sus intereses y gustos; las capacidades que se pueden fortalecer para nuestros niños, en la transformación del proceso de su autonomía son: animarlos y brindarles apoyo cuando no hayan podido realizar la tarea, felicitar y reconocer cuando hayan realizado una actividad de manera autónoma y que se les permita expresar sus opiniones y juicios sin restringirlos. El que el padre promueva actividades, las cuales les permitan al niño (a) resolver inquietudes, elegir un alimento, un juego, un programa, entre otras actividades, permite que se fortalezca su desarrollo y autonomía del niño, De la Fuente (2020).

El volver a las escuelas, ha sido un trabajo constante, por parte de las maestras, debido a que han tenido que trabajar de manera constante en la autonomía del niño; antes se trabajaba desde casa y los padres de familia realizaban todas las actividades a sus pequeños y no ha permitido desarrollar una autonomía de manera adecuada; la capacidad autónoma del niño ha sido un gran

desafío, para que ellos mismos puedan aprender y tomar decisiones, los padres de familia se han involucrado más a fondo en las tareas de sus pequeños, ha sido difícil soltarlos y eso ha restringido la autonomía del niño, porque han hecho varias cosas por ellos (las tareas, vestirlos y darles de comer) no ha permitido que se desarrollen de una manera adecuada, Oliveira, et al. (2021)

El juego, es una parte de la infancia muy importante para los niños, es una actividad creativa y natural, la cual no necesita de un aprendizaje; es automotivada de acuerdo al interés de una persona o a sus impulsos Meneses y Monge (2001). Díaz, (1993) el juego, es la acción pura y existe un interés por parte del niño, es de manera espontánea, es de manera placentera permitirá que la persona se sienta bien.

En estos tiempos, que la educación ha cambiado, se debe innovar en la educación del niño y eso hasta ahora los adultos no lo entienden, el juego sería un complemento muy importante en el aprendizaje, pero eso los padres de familia no le toman importancia, lo hacen a un lado, Sánchez (2021)

El problema general: ¿Cuál es la relación entre autonomía y motivación por el juego en niños de segundo ciclo en una Institución Educativa, Trujillo – 2022? Y los problemas específicos son: ¿Cuál es la relación entre la autonomía y la expectativa del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo - 2022?, ¿Cuál es la relación entre la autonomía y la utilidad del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo - 2022?, ¿Cuál es la relación entre la autonomía y la importancia de juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022?, ¿Cuál es la relación entre la autonomía y el interés por el juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022? Y ¿Cuál es la relación entre la autonomía y el costo del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022?

La calidad educativa, es un factor de relevancia en estos tiempos el cual ha generado mucha preocupación en diferentes países; ya que no se ha logrado alcanzar los estándares esperados debido a la pandemia. La educación tuvo que evolucionar debido al COVID – 19 se tuvo que pasar a una educación virtual y por ello hubo diferencias notorias en la enseñanza aprendizaje, los países que aún estaban en desarrollo no tenían la infraestructura y logística necesaria, existían los problemas de conexión en ciertas regiones, Diaz, et al. (2022).

Por consiguiente, el objetivo general es: Establecer la relación entre la autonomía y la motivación del juego en niños de segundo ciclo de una I.E, Trujillo – 2022. Los objetivos específicos son: 1) Establecer la relación entre la autonomía y la expectativa del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022. 2) Establecer la relación entre la autonomía y la utilidad del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022. 3) Establecer la relación entre la autonomía y el interés del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022. 4) Establecer la relación entre la autonomía y la importancia por el juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022. 5) Establecer la relación entre la autonomía y el costo del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022.

La justificación del proyecto de investigación, la justificación teórica; permitirá incrementar el entendimiento de los individuos, acerca de la autonomía y el juego, la justificación metodológica; los instrumentos utilizados, permitirán ayudar a otros estudiantes en futuras investigaciones, la justificación práctica; con los resultados obtenidos, se realizarán talleres, para fortalecer la autonomía mediante el juego.

La hipótesis general es: Existe relación entre la autonomía y la motivación por el juego en niños de segundo ciclo de una institución educativa, Trujillo – 2022, de tal manera se presentan las hipótesis específicas, 1) Existe relación entre la autonomía y la expectativa del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022; 2) Existe relación entre la autonomía y la utilidad del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022; 3) Existe relación entre la autonomía y la importancia del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022; 4) Existe relación entre la autonomía y el interés del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022.; 5) Existe relación entre la autonomía y el costo del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022.

II. MARCO TEÓRICO

En los siguientes antecedentes internacionales, Gonzáles (2020), en su estudio sobre: El rincón de juego en la autonomía de los niños de 04 y 05 años, en una I.E, Ecuador, el objetivo fue determinar la relación de las variables de estudios, en esta investigación, se empleó una metodología cuantitativa, un diseño no experimental, de nivel transversal y un muestreo probabilístico, los instrumentos que se utilizaron, fueron: la ficha de observación de la autonomía – 2005, para la variable autonomía y juego. Se contó 220 estudiantes con edades de 04 y 05 años, se concluyó que, existe una relación idónea y positiva entre el juego y la autonomía y se presentaron los siguientes resultados, en la autonomía; en la dimensión relación consigo mismo, el 48,65% que escogieron siempre, logran tomar las decisiones para realizar sus actividades, pero el 43,25% de los estudiantes no piden ayuda y en la dimensión relación con los demás el 32,43% que optaron por casi siempre enuncian de forma espontánea sus preferencias y desagrados, por el contrario, el 27,02% a veces lo manifiesta.

Baquero et al, (2020), en su estudio sobre: Fortalecimiento del componente autonomía a partir del juego y la expresión corporal en niños y niñas de 04 y 05 años, en una I.E, Colombia, el objetivo fue encontrar la relación que existe entre las variables de la investigación, para este estudio, se trabajó una metodología cuantitativa, con un diseño no experimental, tiene un nivel transversal y un muestreo probabilístico, los instrumentos a utilizar fueron: el test de inteligencia emocional MSCEIT – 1997; para la variable autonomía y juego, se contó 320 estudiantes con edades de 03 y 04 años. Se concluyó que, a través del fortalecimiento del componente autonomía, existe una relación positiva entre el juego y la autonomía. Se mostraron los siguientes resultados, la mayoría de los niños seleccionó la opción “b” y “c” la opción “b” era: hablar entre ellos sobre lo que creen necesario sin ningún límite y la opción “c” era: los padres no deben comunicar sobre sus angustias o problemas a sus hijos; en la parte de la autoestima esto ha permitido que sus emociones ya sean reconocidas y que tomen mejores decisiones.

García, et al (2020), en su estudio sobre: El juego para fomentar la autonomía y la socialización en los niños de preescolar en un centro educativo, el objetivo de esta investigación fue encontrar la relación en las variables de estudio. En esta investigación, se trabajó una metodología cuantitativa, su diseño

no experimental, nivel transversal, así como muestreo probabilístico, se empleó el instrumento autonómetro – 2000 para la variable autonomía, fue una población de 300 estudiantes con edades de 03, 04 y 05 años, se concluyó que, a través de la metodología juego y la autonomía, existe una relación positiva y significativa y los resultados fueron los siguientes, se presentó una mejora en la autonomía de los niños y se logró su independencia, lo cual permitió que ellos tomaran sus decisiones y que escogieran la zona que más les gustaba y se mostraron bastante independientes en la hora del juego y sus diversas actividades.

Farías (2017), en su estudio sobre: El juego para favorecer el desarrollo de la autonomía en el niño de preescolar, el objetivo fue determinar la relación que existe entre las variables de la investigación. En esta investigación, se elaboró una metodología cuantitativa, con un diseño no experimental, nivel transversal, el muestreo probabilístico intencional, el instrumento a utilizar fue el cuestionario de autonomía – 2012 para la variable del desarrollo de la autonomía y el cuestionario del juego – 2017 para la variable juego, se contó 200 estudiantes con edades de 04 y 05 años se pudo concluir que, acontece una relación positiva y significativa entre el juego y la autonomía. Los resultados que se presentan a continuación, el 45,4% de los estudiantes se encuentran en un nivel de inicio, aún necesitan ayuda, el 22% está en un nivel de proceso y el 11% se encuentra en un nivel de inicio, lo que quiere decir, que no necesitan de ayuda y no dependen de un adulto, para realizar sus actividades.

Rendón y Caicedo (2017), en su estudio sobre: Los juegos en la calidad de identidad y autonomía en niños de 03 y 04 años en una institución educativa, Guayaquil, el objetivo fue conseguir la relación de las variables expuestas en la investigación, en la investigación, se elaboró una metodología cuantitativa, un diseño no experimental, de nivel transversal y un muestreo probabilístico. El instrumento empleado, fue el cuestionario de autonomía y juego – 2003 para la variable autonomía y juego, se llegó a contar con 310 estudiantes con edades de 03 y 04 años, se pudo concluir que, a través del juego existe una relación positiva, para aumentar la autonomía de los niños de 03 y 04 años. Los resultados fueron de esta manera, el 44% siempre organizan sus actividades lograr un desarrollo correcto de su autonomía, el 36% frecuentemente los niños han organizado sus actividades, para lograr un desarrollo de su autonomía, el 12% de los estudiantes a veces organizan las actividades, para un desarrollo adecuado de la autonomía y el 8% de los estudiantes nunca han organizado sus

actividades para desarrollar su autonomía.

Para nuestros antecedentes nacionales, Cubas (2022), en su estudio sobre: El juego para la autonomía de los niños de 03 y 04 años de la I.E, se tuvo como objetivo obtener la relación de las variables de estudio, para esta investigación, se trabajó con una metodología cuantitativa, el diseño no experimental, de nivel transversal y el muestreo probabilístico. se aplicó el instrumento de lista de chequeo de logros pedagógicos – 1995 para la variable autonomía, se contó con 120 estudiantes con edades de 03 y 04 años, la conclusión a la que se llegó fue, la relación entre el juego y la autonomía es positiva y significativa y los resultados fueron los siguientes, el nivel de autonomía en el nivel de inicio tiene el 36,8%, en nivel de proceso está el 47,4% y en con el nivel logrado el 15,8%.

Figuroa (2019), en su estudio sobre: El juego para la autonomía en niños de tres y cuatro años, el objetivo fue determinar la correlación que existe en las variables de la investigación. En este estudio, se trabajó una metodología cuantitativa, el diseño no experimental, nivel transversal y el muestreo no probabilístico. Se usó el instrumento de guía de observación autónoma – 2014 para la variable autonomía, se pudo contar con 110 estudiantes con edades de 03 y 04 años, se llegó a la conclusión de que, se ha generado una relación positiva entre ambas variables. Los resultados que se vieron a continuación, el 83% de los niños se encuentran en el nivel de inicio, esto quiere decir que tienen muy poco desarrollo de autonomía, el 17% se encuentra en el nivel de proceso y el 0% está en el nivel de logrado.

Díaz (2019), en su estudio sobre: El juego y desarrollo de la autonomía en estudiantes de 03 y 04 años de la I.E, el objetivo fue determinar la relación de las variables de la investigación, en la investigación, se trabajó una metodología cuantitativa, el diseño no experimental, con un nivel correlacional, tomando en cuenta un muestreo probabilístico, el instrumento que se utilizó fue la guía de observación – 2011 para la variable del desarrollo de la autonomía y el instrumento lista de cotejo – 2013 para la variable del juego libre, fue un total de 200 estudiantes con edades de 03 y 04 años, la conclusión a la que se llegó fue que existe una relación significativa y se presentan los resultados, en la variable de juego, el 0% de los estudiantes están en el nivel de inicio, el 45,45% se encuentran en el nivel de proceso y el 54,55% tiene un nivel de logro y la variable autonomía, el 0% se encuentra en un nivel deficiente, el 0% está en regular, el 100% es bueno y el 0% es excelente.

Faustino (2018), en su estudio sobre: El juego y la autonomía en los niños de 03, 04 y 05 años en una I.E, se tuvo como objetivo evaluar la efectividad de las variables de estudio, se trabajó una metodología cuantitativa, un diseño no experimental, de nivel correlacional, un muestreo probabilístico intencional, se empleó como instrumento la escala de evaluación de la autonomía – 2011 para la variable del desarrollo de la autonomía y el instrumento evaluación del desarrollo del juego CASBY – 2003 para la variable el juego, se contó 300 estudiantes con edades de 03, 04 y 05 años, se concluyó que hubo una correlación entre ambas variables de estudio y los resultados se presentan a continuación, el 68,9% se encuentra en inicio durante las observaciones, el 55,6% está en un nivel de proceso y 44,0% tiene un nivel de logro. Tenemos los siguientes resultados, el 65% de los estudiantes se encuentran en un nivel logrado y el 55,6% está en progreso.

Sandoval (2017), en su estudio sobre: El desarrollo de la autonomía a través del juego en niños de 03 y 04 años de edad de una I.E, el objetivo fue encontrar la relación entre las variables de estudio, en este estudio, se trabajó una metodología cuantitativa, el diseño experimental, nivel transversal, el muestreo probabilístico intencional, el instrumento fue la escala de autonomía – 2014 para las variables del desarrollo de la autonomía a través del juego, se contó 110 estudiantes con edades de 03 y 04 años, se pudo concluir que, existe una relación positiva y significativa entre las variables y se presentan estos resultados, el 44% de los niños están en un nivel de inicio en su inicio y el 56% está en progreso y se ha recomendado realizar actividades, para poder elevar autonomía y que se vuelvan más independientes.

Manfred y Martínez (2009), a principios del siglo XX las personas ponían un gran esfuerzo para obtener convenios internacionales sobre la protección de los niños y en algunos países empezaron a surgir las luchas por el derecho de la autonomía del niño. A partir de estos movimientos, empezaron a ser bases para las nuevas reivindicaciones lo cual le daba mayor protagonismo a los niños el cual les permitía obtener un reconocimiento de que tenían el mismo derecho que el adulto, existió un movimiento llamado Momento libre para los niños la cual dio inicio la liberación de los niños se creó durante la Revolución Rusa (1917) dicha asociación a diferencia de otras la idea principal que tienen es que se fortalezca la idea de que se le permita realizar sus actividades y tomar decisiones por sí solos, sin que el adulto intervenga, que tengan la libertad y esto aporte una ayuda en ellos. De esta manera, los padres de familia estaban obligados a crear

condiciones las cuales permitieran tener una vida digna, desenvolvimiento libre de sus necesidades, fuerzas, capacidades y habilidades a partir de este movimiento ya no solo se tomaba en cuenta al párvulo desde que es adulto; si no desde que es un niño y ya tienen un reconocimiento en la sociedad y su derecho de autonomía ya es contado como verdadero, el cual ya puede ser reclamado no por cualquier persona, si no por el niño.

En consideración se presentan las definiciones que sustentan la variable autonomía. Sepúlveda (2003) es la capacidad independiente que tiene la persona de la valoración por uno mismo, tomar decisiones y tomar responsabilidades. Será un proceso largo tomando en cuenta el desarrollo individual y social, que dará aportes en distintas direcciones de la educación; su objetivo será procurar un bienestar social y mejorar la calidad de la persona.

Sin embargo, Piaget (1968) es tomado en cuenta como un proceso de educación social, el cual instruye al párvulo a liberar el egoísmo y tratar su comportamiento y entendimiento; al fijarse en los puntos de vista tanto ético como mental, tendrá como finalidad procurar el bienestar social y perfeccionar la condición de la persona.

Así que Kant (1997) proporciona al individuo el poder de elección de forma libre, de acuerdo a sus capacidades y es la base de los comportamientos a través de las normas, las cuales se asumen en base a criterios.

Así mismo Vygotski (1993) integra al niño de manera dinámica en el entorno social al cual se pide que forme parte y trace un papel importante en su aprendizaje, permite al párvulo construir sus entendimientos y que desarrolle sus estrategias.

Por ende, Bornas (1994) no solo se tiene que caer en cuenta en lo que son las rutinas (sanidad, comida y vínculos) hay un aspecto cognitivo el cual construye un conocimiento del individuo y es capaz de razonar de forma crítica por sí mismo y de tener la libertad de elegir.

Sánchez (2013) la autonomía está estudiada bajo dos dimensiones: 1) relación consigo mismo, es valorarse de manera saludable como persona y reconocer las fortalezas y debilidades; 2) relación con los demás, es un sentimiento de satisfacción interna en la relación que tenemos con las demás personas, se entiende que es un vínculo sano, uno se siente valorado, escuchado, respetado y se crea un ambiente de intimidad y los sentimientos son mutuos y cuando hay una buena relación con los demás se prioriza el compartir.

La autonomía, está basada en la teoría de Sepúlveda (2003) que es la

capacidad independiente que tiene la persona de la valoración por uno mismo, tomar decisiones y tomar responsabilidades. Será un proceso largo tomando en cuenta el desarrollo individual y social, que dará aportes en distintas direcciones de la educación; su objetivo será procurar la comodidad y perfeccionar la condición de la persona.

Sáez y Monroy (2010), en la etapa prehistórica lo que se puede extraer, es que se ha relacionado con lo mágico y divino; las partes lúdicas eran parte de un ritual religioso y la actividad física va más con el lado de la supervivencia; para poder estar en forma a la hora de cazar a los animales, durante el final de la época prehistórica, se iniciaron los primeros juegos de estrategia, la pelota, la jabalina y la equitación y en Egipto, en el año 3000 a. C, surgieron juegos que se realizaron en ciertos terrenos los cuales fueron destinados para el juego, sus actividades lúdicas eran totalmente diferentes a las de otras ciudades, cuando en el año 1000 a. C se destacaron los juegos con pelota, los cuales se vieron marcados en los mayas, aztecas, etruscos e indios; los cuales constan de reglas y terrenos y luego se impusieron los juegos con raqueta en América del Norte y es aquí donde los investigadores han puesto mayor interés, fue el inicio de cada uno de los juegos y en país de Grecia, la parte del juego está vinculado al culto de los dioses, ellos eran los que inspiraban en las competencias, tanto en la parte deportiva como en la recreacional y en Roma el trabajo era muy importante en la vida de los ciudadanos, para ellos el juego es un liberador de la mente, debido a que es una recompensa y un medio de descanso psicológico.

El juego, está fundamentado en la conjetura de Vygotski (1945) que integra al niño de manera dinámica en el entorno social en el cual debe formar parte e inicie un papel importante en su aprendizaje, permite al párvulo construir sus entendimientos y que desarrolle sus estrategias.

En consideración se presentan las definiciones que sustentan la variable juego. Vygotski (1945) el juego es una causa crucial para el progreso del bebé, será una acción espontánea la cual el niño lo toma como un gran valor socializador; a través de ellas aprenden a conocer sus límites y capacidades, los niños utilizan su imaginación para sus actividades lúdicas.

Según Hill (1976) será una actividad voluntaria la cual se realiza dentro de algunos parámetros que se han establecido de espacio y tiempo, fijándose en las normas que han sido aceptadas.

Aun así, Jacquin (1996) es la actividad involuntaria y liberal que requieren normas que han sido elegidas de manera libre, el cual procura al individuo su

placer moral.

Por ello Stoy (2001) es un hecho lo cual permitirá mostrar un mundo adulto y que exista una relación entre el mundo real y el imaginario e irá evolucionando a partir de los siguientes pasos: diversión, estimulación de la actividad y repercutir en su desarrollo.

Por otro lado, Gimeno y Pérez (2003) es un grupo de actividades, a través del cual las personas proyectan los sentimientos y anhelos, por medio del lenguaje oral y simbólico y declarar su personalidad.

Según Ortega (2010) es la capacidad lúdica, el cual el estudiante utiliza para repetir los hechos, los cuales se formarán a partir de las acciones del niño a partir de sus destrezas.

Encima Collazo (2021) nos señala que el juego, está estudiada bajo cinco dimensiones: 1) expectativa del juego, es la forma multisensorial en el que el cerebro aprende mejor y existirá un mayor desarrollo de esas destrezas y al exponerlos a este tipo de actividades se activa su sistema y hay un mejor ritmo de aprendizaje, ya que se le brindan nuevas actividades a través del juego; 2) utilidad del juego, proporciona la confianza en uno mismo, brinda el placer y satisfacción. El juego le permite al niño desarrollar sus aspectos psíquicos, físicos y sociales; a través de ella el niño experimenta sus emociones y expresa sus sentimientos; 3) importancia del juego, es importante, debido a que es una actividad primordial en el progreso y enseñanza del niño; potenciará sus ideas, reconocer el medio que lo rodea y manifiestan su creatividad a través del lenguaje corporal y oral, desarrollo de sus habilidades socioemocionales y psicomotoras; 4) interés del juego, la acción que ha sido automotivada por los intereses personales o impulsos expresivos del niño; 5) costo del juego, es el tiempo que le dedicamos a las actividades de juego, que no solo sea el estudio, sino que también en la parte del aprendizaje también se comparta junto con el juego, para que exista un mejor aprendizaje para los niños.

El juego, está fundamentado en la conjetura de Vygotski (1945) integra al niño de manera dinámica en el entorno social al cual se pide que forme parte y trace un papel importante en su aprendizaje, permite al párvulo construir sus entendimientos y que desarrolle sus estrategias.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Paradigma

La investigación, es positivista, quien, de acuerdo con Benavides (2013) el positivismo está enfocada en comprobar el conocimiento a través de predicciones y nos asegura que el estudio se fundamenta en la experiencia de los sentidos, va cambiando cuando se ejecuta la observación y experimentación.

3.1.2 Enfoque

Es cuantitativo, se recolectarán y analizarán los datos, para que de esta manera se contestaran las preguntas y probar las hipótesis, existe una relación entre la medición numérica y la estadística, Sampieri et al. (2003).

3.1.3 Tipo de investigación

Es una pesquisa básica, conocida también como pura y se orientará a descubrir a las leyes, profundizar en ciertos conceptos, se le considerará como punto de apoyo para estudiar los hechos o fenómenos, Escudero et al (2017).

3.1.4 Diseño

Es no experimental, teniendo un corte transversal, por lo cual las variables no serán manipuladas y se observarán las manifestaciones que ocurren en el ambiente y luego se analizarán, se recolectarán los antecedentes, para que de esta manera se describan las variables, Benavidez (2017).

3.1.5 Método

Es hipotético deductivo, la parte del descubrimiento no se adhiere a las reglas, sostiene que la hipótesis se admite o rechaza, según lo que se obtenga a través de la contrastación y la hipótesis se justifica y acepta, Bacon et al. (2017).

3.1.6 Nivel

La investigación, es correlacional, se establece una relación o asociación entre las variables, Gómez (2014).

3.2 Variables y operacionalización

Amiel (2007) la variable, es todo aquello que tiene una característica propia, la cual permitirá que se diferencie de las demás, la cual se podría cambiar y

podríamos estudiar, controlar o medir en una investigación.

V01.- Autonomía

Definición conceptual

Sepúlveda (2003) es la capacidad independiente que tiene la persona de la valoración por uno mismo, tomar decisiones y tomar responsabilidades. Será un proceso largo tomando en cuenta el desarrollo individual y social, que dará aportes en distintas direcciones de la educación; su objetivo será procurar un bienestar social y mejorar la calidad de la persona.

Definición operacional

La variable será evaluada con un instrumento, que consta de doce ítems, distribuido en dos dimensiones: relación consigo mismo y relación con los demás.

Indicadores: La dimensión relación consigo mismo cuenta con siete indicadores y la dimensión relación con los demás cuenta con cinco indicadores con un rango de medición: Politómica (siempre, algunas veces, nunca).

V02.- Juego

Definición conceptual

Vygotski (1945) integra al niño de manera dinámica en el entorno social al cual se pide que forme parte y trace un papel importante en su aprendizaje, permite al párvulo construir sus entendimientos y que desarrolle sus estrategias.

Definición operacional

La variable será evaluada con un instrumento, que consta de veintitrés ítems, distribuido en cinco dimensiones: expectativa de juego, utilidad del juego, importancia del juego, interés del juego y costo del juego.

Indicadores: La dimensión expectativa del juego cuenta con cuatro indicadores, la dimensión expectativa del juego cuenta con cuatro dimensiones, la dimensión utilidad del juego cuenta con seis indicadores, la dimensión importancia del juego cuenta con cinco indicadores, la dimensión interés del juego cuenta con cuatro dimensiones y la dimensión costo del juego cuenta con cuatro dimensiones con un rango de medición: Politómica (totalmente de acuerdo y totalmente en desacuerdo).

3.3 Población, muestra y muestreo

Población

Díaz (2016) serán los elementos, las cuales pueden ser personas,

organismos, historias clínicas, animales u objetos; e intervienen manifestaciones las cuales han sido definidos y delimitados en el estudio de la indagación y la población, se caracteriza por ser estudiada, medida y cuantificada. La población de investigación está establecida por los padres de familia, de los estudiantes de segundo ciclo del nivel inicial, de una institución educativa del distrito de Victor Larco, provincia de Trujillo, que en total son 122, que se presenta a continuación:

Tabla 01

Población de Padres de Familia de los Niños de Segundo Ciclo de una Institución Educativa, Trujillo - 2022.

Grado y secciones	Cantidad de la población	Muestra
Pre – Kinder 03 “A”	20	20
Pre – Kinder 03 “B”	21	21
Pre – Kinder 04 “A”	17	17
Pre – Kinder 04 “B”	19	19
Kinder 05 “A”	23	23
Kinder 05 “B”	22	22
Total	122	122

Criterios de inclusión

Todos aquellos padres de familia de los salones de 03, 04 y 05 años que estén registrados en la I.E y respondan a la encuesta.

Criterios de exclusión

Aquellos padres de familia, que no vivan cerca de la institución educativa y tengan niños menores a los 03 años.

Muestra

Duarte (2020) es un subgrupo de elementos, el cual será seleccionado de manera previa de una población; para poder realizar un estudio. Siempre debe ser al azar y representativa, la muestra es de 122 padres de familia.

Muestreo

Es un modelo probabilístico porque, López (2010) este muestreo les da mayor oportunidad a todos los componentes de la población, de poder ser seleccionados y poder ser parte de la muestra y esto nos asegura la representatividad de la que ha sido separado y son los más recomendables.

En este acontecimiento y por la dimensión de la población, la investigación será probabilístico – aleatorio, debido a que todos los individuos van a tener la oportunidad para ser elegidos.

3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Como técnica se utilizó la encuesta, García (1993) la encuesta es un estudio el cual se efectúa a una cierta cantidad de sujetos en representación y se podría llevar a cabo en la vida cotidiana y se utilizan preguntas interrogativas, poder tener los cálculos cuantitativos de gran diversidad de particularidades de la población. Para cada una de las variables, se utilizará un cuestionario para recoger información.

Propiedades psicométricas originales

Maldonado (2017) tuvo como objetivo demostrar la correlación que existe entre la autonomía y el rol del docente, el instrumento estuvo compuesto por 12 ítems, se tuvo una relación significativa positiva ($r = .88$) y de esta manera se demostró la relación que hay entre las variables de estudio.

Tabla 02

Ficha Técnica Instrumental 01: Autonomía

Medición de la variable 01: Autonomía	
Técnica	Encuesta
Instrumento	Cuestionario de la Autonomía
Autor(a)	Carol Maldonado Palacios (2017)
Información a obtener	Cuantitativa
Dimensiones	relación consigo mismo y relación con los demás
Ítems	Autonomía 12 ítems
Escala	Escala de Likert (1) Nunca, (2) Algunas veces, (3) Siempre

Propiedades psicométricas originales

Esquivel, C. y Valenzuela, J. (2014) tuvo como objetivo demostrar la influencia y correlación entre la autonomía y el juego, el instrumento estuvo compuesto por 23 ítems, se tuvo una relación significativa positiva ($r = .90$) y se demostró cuán importante es el juego para el niño y a través de la motivación se logran diversas actividades.

Tabla 03*Ficha Técnica Instrumental 02: Motivación de Juego*

Medición de la variable 02: Motivación de juego	
Técnica	Encuesta
Instrumento	Cuestionario de Motivación por el Juego
Autor(a)	Carla Muñoz Esquivel y Jorge Valenzuela Otiniano (2014)
Información a obtener	Cuantitativa
Dimensiones	Expectativa del juego, utilidad del juego, importancia del juego, interés del juego y costo del juego.
Ítems	Habilidades sociales 23 ítems
Escala	<i>Escala de Likert (1) Totalmente desacuerdo, (6) Totalmente de acuerdo</i>

3.4.2 Validez y confiabilidad**Validez**

Tamayo y Tamayo (1998) es establecer de forma cualitativa o cuantitativa un antecedente, para la validación de un instrumento para recoger los datos, se realizó mediante la validez de contenido, determinar los ítems que tiene el instrumento, que representan el universo de lo que se desea medir.

Tabla 04*Validez de contenidos*

Expertos	Grado	Resultado
Nancy Aida, Carruitero Avila	Metodóloga / Doctor	Aplicable
Luis Alberto Cabrera Vertiz	Temático / Doctor	Aplicable
Cristobal Exebio Cornetero	Estadístico / Magister	Aplicable

Nota. Certificación de validez del instrumento**Confiabilidad**

Briones (2000) es el grado de confianza, a través del cual se aceptarán los productos alcanzados por el examinador a través de los diversos métodos empleados para ejecutar el aprendizaje.

Tabla 05*Confiabilidad del instrumento: Autonomía y Motivación del Juego*

VARIABLES	Nº DE ELEMENTOS	ALFA DE CRONBACH
Variable 01 Autonomía	12	,825
Variable 02 Motivación del juego	23	,806

Nota. Resultados que se obtuvieron a través del programa estadístico SPSS V25

De acuerdo a los productos analizados y la manera en que se puede visualizar, la variable 01 autonomía, tuvo como resultado del Alfa Crombach ,825 tiene un nivel de confiabilidad alto; mientras que la variable 02 motivación del juego, el resultado fue de ,806 tiene un nivel de confiabilidad alto.

3.5 Procedimientos

Se procede a requerir a la Universidad la autorización, la cual será expresada por la Coordinación General de Programas de Posgrado de la UCV, luego se gestionará en la Institución Educativa de Trujillo, se obtendrá la autorización para continuar con la evaluación de los estudiantes; a través de los instrumentos.

Para la variable 01 se aplicó un cuestionario, el cual constará de 12 preguntas y aplicándolo de modo virtual a través de un formulario de Google Forms y será enviado a la correspondencia de los padres de familia. Para la obtención de los productos de la variable 02 se aplicó un cuestionario, el cual constará de 23 preguntas y aplicándolo de forma virtual a través de un formulario de Google Forms y será enviado a sus correos de los padres de familia, después de la información obtenida, se procederá a tabular en Excel, tomando en cuenta los resultados obtenidos en SPSS en su versión 25. Por tal el estadístico de correlación a utilizar será el coeficiente de correlación de Pearson (dado que este evalúa la relación entre dos variables normales).

3.6 Método de análisis de datos

Al tener que conseguir el informe, se colocó en una tabla de Excel, la cual tendría como objetivo procesar la información en el programa SPSS versión 25. La confiabilidad del estudio se manejó mediante el Alfa de Cronbach, que tiene una examinación inferencial y tener en cuenta el coeficiente de correlación Rho. A través de la información que se ha procesado y va a servir para elaborar tablas y gráficos, los datos obtenidos van ayudar al análisis

descriptivo e inferencial, se ratificará el paralelo y cotejar de las hipótesis y por consiguiente ser descifrada.

3.7 Aspectos éticos y rigor científico

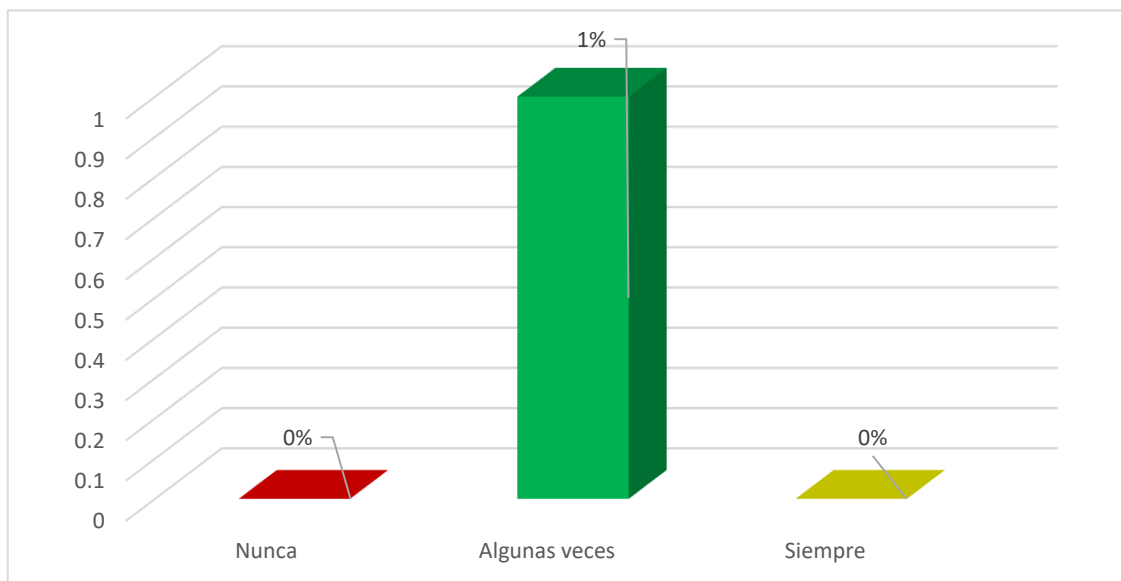
Para ello se ha tenido en consideración los derechos de las personas encuestadas, el reglamento de la Universidad y el sistema de redacción APA. La beneficencia, será a través de los resultados obtenidos, con un propósito científico, para que de esta manera se pueda abordar el problema de estudio. En la no maleficencia, se tomará en cuenta el respeto por la identidad de los encuestados y tener varias medidas de discreción en cada uno de los resultados de las respuestas. Para la autonomía: Será a través de la aprobación de los padres de familia. Y en la justicia, no existirá exclusión de tipo social, económico ni cultural.

IV. RESULTADOS

4.1 Análisis descriptivo

Figura 1

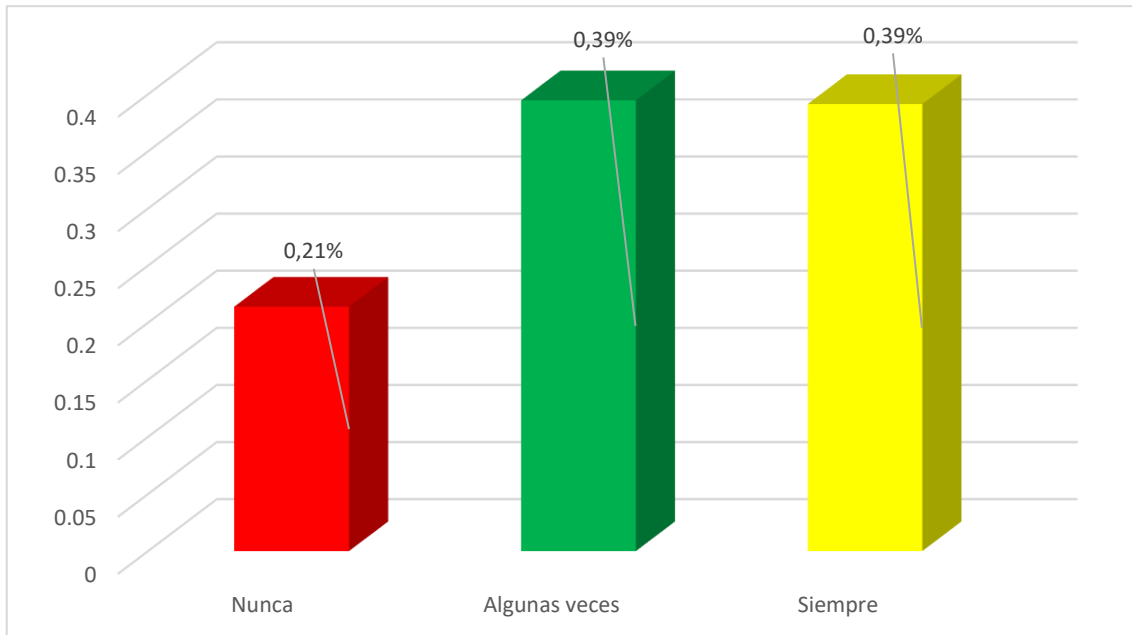
Resultado de la dimensión Relación Consigo Mismo



En la figura 01 en la aplicación del instrumento de cuestionario de la autonomía, los padres de familia de los estudiantes de segundo ciclo de una institución educativa de Trujillo, obtuvo el siguiente resultado: el 0% de los niños los padres de familia marcaron que nunca realizan sus actividades por sí solos; necesitan de ayudan, el 1,61% de los niños los padres de familia precisaron que algunas veces hacen sus labores solos; en ciertas ocasiones piden ayuda y el 0% de los niños los padres de familia señalaron siempre tienen que tener una ayuda para realizar sus actividades; porque no pueden ellos solos.

Figura 2

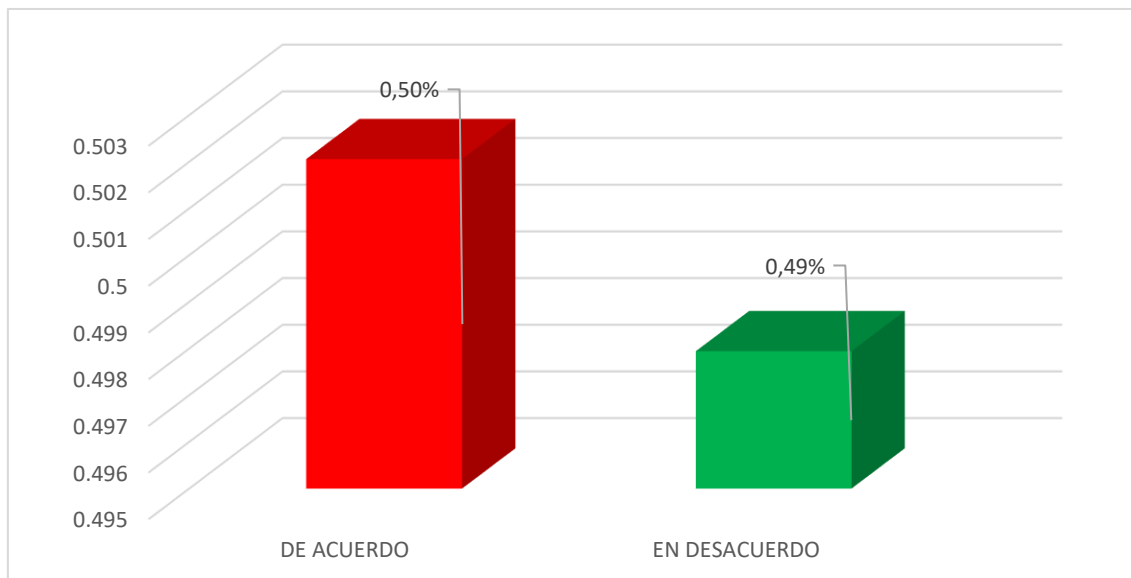
Resultado de la dimensión Relación con los Demás



En la figura 02 en la aplicación del instrumento de cuestionario de la autonomía, los padres de familia de los estudiantes de segundo ciclo de una institución educativa de Trujillo, obtuvo el siguiente resultado: el 0,21% de los niños los padres de familia marcaron que nunca se han relacionado con el resto de sus compañeros; todavía les cuesta, el 0,39% de los niños los padres de familia precisaron que algunas veces se relacionan con los demás y el 0,39% de los niños los padres de familia señalaron siempre son muy sociables, se les hace muy fácil relacionarse con los demás.

Figura 3

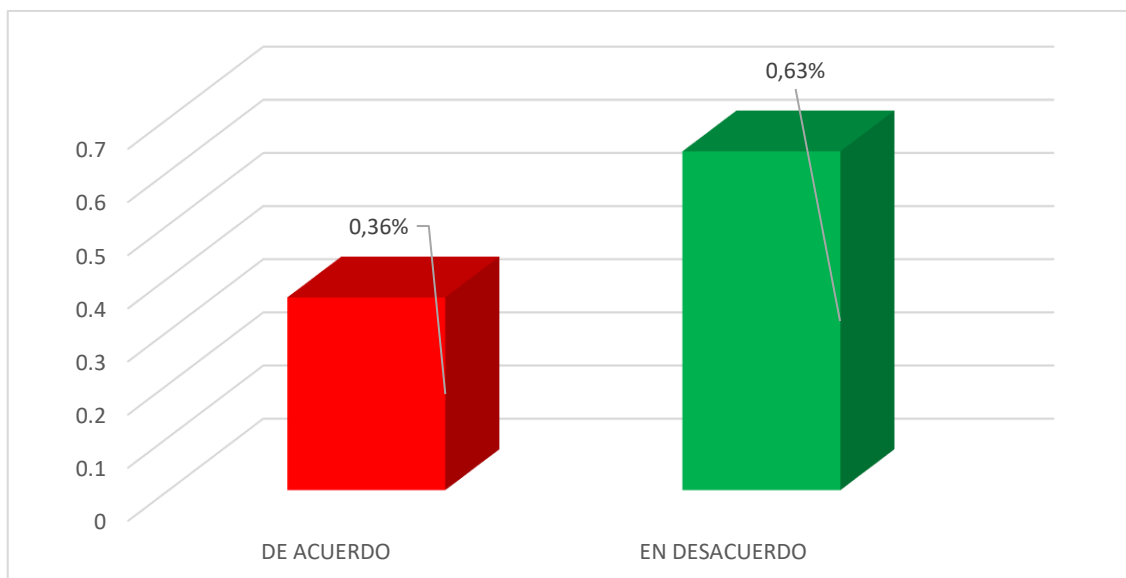
Resultado de la dimensión Expectativa de Juego



En la figura 03 en la aplicación del instrumento de cuestionario de motivación por el juego, los padres de familia de los estudiantes de segundo ciclo de una institución educativa de Trujillo, obtuvo el siguiente resultado: el 0,50% está de acuerdo con que sus niños deben participar de actividades multisensoriales y el 0,49% está en desacuerdo en que sus niños participen en este tipo de actividades.

Figura 4

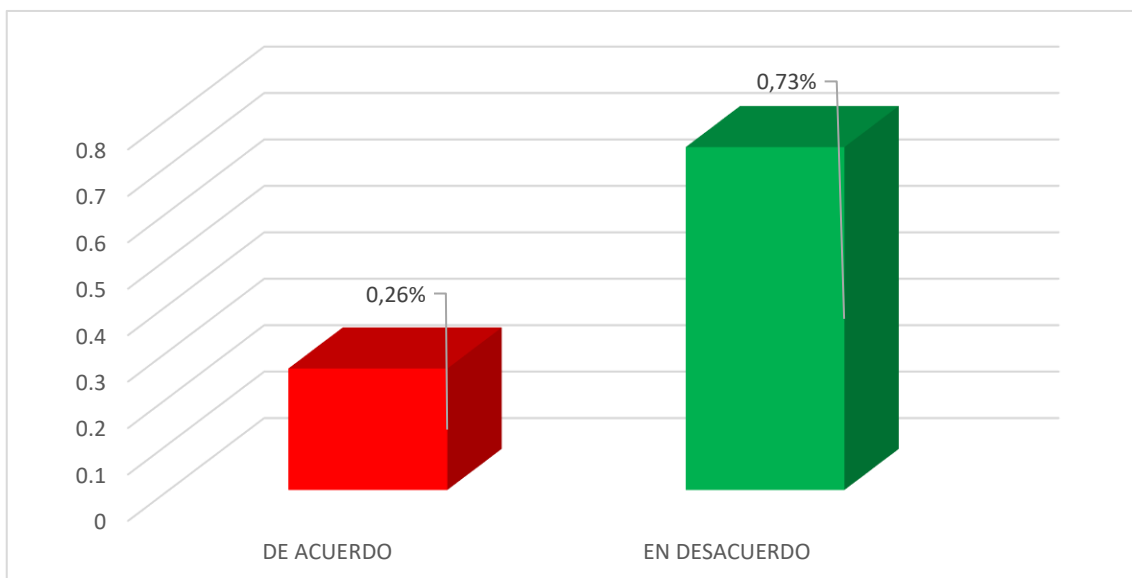
Resultado de la dimensión Utilidad de Juego



En la figura 04 en la aplicación del instrumento de cuestionario de la autonomía, los padres de familia de los estudiantes de segundo ciclo de una institución educativa de Trujillo, obtuvo el siguiente resultado: el 0,36% está de acuerdo que, a través del uso de juego en los momentos de aprendizaje, se le permite al niño expresar sus sentimientos y el 0,63% está en desacuerdo en que el utilizar juego ayude a sus niños a expresar sus sentimientos; creen en otras opciones para que sus niños las expresen.

Figura 5

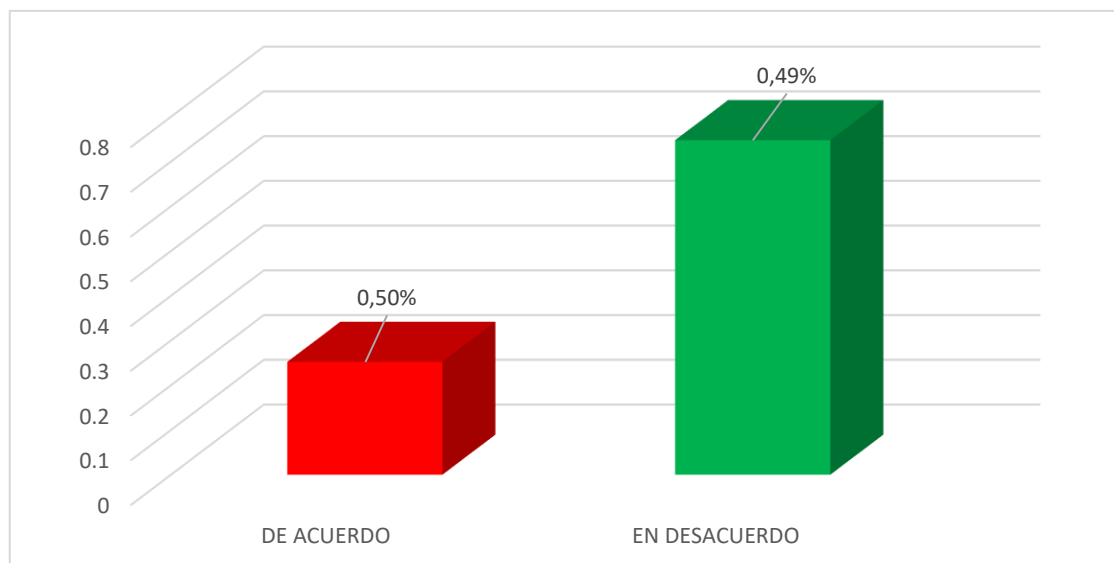
Resultado de la dimensión *Importancia del Juego*



En la figura 05 en la aplicación del instrumento de la motivación por el juego, a los padres de familia de los estudiantes de segundo ciclo de una institución educativa de Trujillo, obtuvo el siguiente resultado: el 0,26% está de acuerdo con que el juego es importante para que el niño desarrolle sus habilidades socioemocionales y psicomotoras y el 0,73% está en desacuerdo de que el juego sea una parte importante en las actividades del niño.

Figura 6

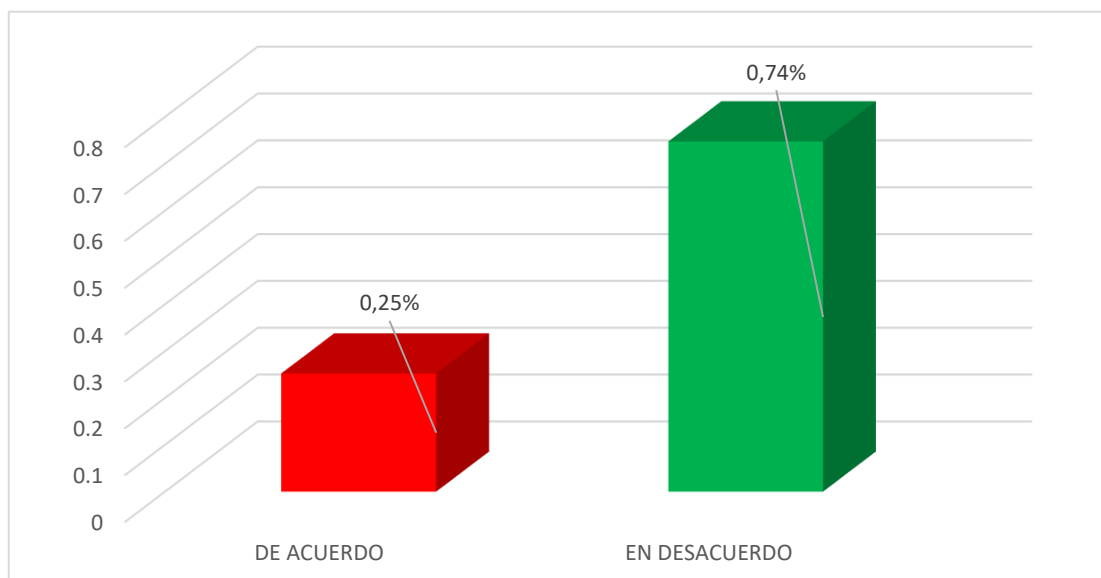
Resultado de la dimensión Interés del Juego



En la figura 06 en la aplicación del instrumento de la motivación por el juego, a los padres de familia de los estudiantes de segundo ciclo de una institución educativa de Trujillo, obtuvo el siguiente resultado: el 0,50% está de acuerdo que, al tener ese interés por el juego han logrado reconocer todas las cosas que les gustan a sus niños; porque les han prestado la debida atención, el 0,49% está en desacuerdo de que al tomar el interés por el juego se pueda obtener un mayor conocimiento sobre sus hijos y creen que lo pueden obtener a través de otras actividades.

Figura 7

Resultado de la dimensión Costo del Juego



En la figura 07 en la aplicación del instrumento de la motivación por el juego, a los padres de familia de los estudiantes de segundo ciclo de una institución educativa de Trujillo, obtuvo el siguiente resultado: el 0,25% está de acuerdo que, el pasar tiempo con sus niños; les ha permitido tener un vínculo más estrecho con ellos y poder divertirse juntos, el 0,74% está en desacuerdo de que el pasar tiempo con sus niños sea algo importante, prefieren priorizar otro tipo de actividades que estar con ellos.

4.2 Análisis Inferencial

Tabla 6

Relación entre la autonomía y la expectativa de juegos en niños de segundo ciclo de una institución educativa, Trujillo.

		V2: Expectativa de juego	
Correlación de Pearson	V1: Autonomía	Coeficiente de correlación	0.037
		Sig (bilateral)	0.682
		N	122

Nota. Resultados obtenidos a través del programa SPSS

En la tabla 6, la relación entre la autonomía y la dimensión expectativa de juegos en niños de segundo ciclo en una institución educativa de Trujillo reportó que existe muy baja correlación positiva ($r= 0.037$) y con un valor p mayor a 0.05 ($p=0.682$), estos resultados refieren, con respecto al primer indicador que a mayor autonomía crece el puntaje en expectativa de juegos y viceversa; mientras que, el segundo se refiere que la relación no es significativa o importantemente valorativa.

Tabla 7

Relación entre la autonomía y la utilidad del juego en niños de segundo ciclo de una institución educativa, Trujillo.

		V2: Utilidad del juego
Correlación de Pearson	V1: Autonomía	-0.017
		Sig (bilateral) 0.856
		N 122

Nota. Resultados obtenidos a través del programa SPSS

En la tabla 7, la relación entre la autonomía y la dimensión utilidad de juegos en niños de segundo ciclo en una institución educativa de Trujillo reportó que existe una correlación muy baja y negativa ($r = -0.017$) y con un valor p mayor a 0.05 ($p = 0.856$), estos resultados refieren, con respecto al primer indicador que a mayor autonomía disminuye el puntaje en la dimensión de utilidad del juego y viceversa; mientras que, el segundo se refiere que la relación no es significativa o importantemente valorativa.

Tabla 8

Relación entre la autonomía y la importancia del juego en niños de segundo ciclo de una institución educativa, Trujillo.

		V2: Importancia del juego
Correlación de Pearson	V1: Autonomía	-0.185
	Coeficiente de correlación	
	Sig (bilateral)	0.041
	N	122

Nota. Resultados obtenidos a través del programa SPSS

En la tabla 8, la relación entre la autonomía y la dimensión importancia del juegos en niños de segundo ciclo en una institución educativa de Trujillo reportó que existe una correlación baja y negativa ($r = -0.185$) y con un valor p menor a 0.05 ($p = 0.041$), estos resultados refieren, con respecto al primer indicador que a mayor autonomía disminuye el puntaje en la dimensión de importancia del juego y -viceversa; mientras que, el segundo se refiere que la relación es significativa e importantemente valorativa entre las dos variables.

Tabla 9

Relación entre la autonomía y el interés del juego en niños de segundo ciclo de una institución educativa, Trujillo.

		V2: Interés del juego
Correlación de Pearson	V1: Autonomía	-0.226
		Sig (bilateral) 0.012
		N 122

Nota. Resultados obtenidos a través del programa SPSS

En la tabla 9, la relación entre la autonomía y la dimensión de interés del juegos en niños de segundo ciclo en una institución educativa de Trujillo reportó que existe una correlación media baja y negativa ($r = -0.226$) y con un valor p menor a 0.05 ($p = 0.012$), estos resultados refieren, con respecto al primer indicador que a mayor autonomía disminuye el puntaje en la dimensión de interés del juego y viceversa; mientras que, el segundo se refiere que la relación es significativa e importantemente valorativa entre las dos variables.

Tabla 10

Relación entre la autonomía y el costo del juego en niños de segundo ciclo de una institución educativa, Trujillo.

		V2: Costo del juego
Correlación de Pearson	V1: Autonomía	0.021
	Coeficiente de correlación	
	Sig (bilateral)	0.816
	N	122

Nota. Resultados obtenidos a través del programa SPSS

En la tabla 10, la relación entre la autonomía y la dimensión de costo del juegos en niños de segundo ciclo en una institución educativa de Trujillo reportó que existe una correlación muy baja y positiva($r= 0.021$) y con un valor p mayor a 0.05 ($p=0.816$), estos resultados refieren, con respecto al primer indicador que a mayor autonomía aumenta el puntaje en la dimensión de costo del juego y viceversa; mientras que, el segundo se refiere que la relación no es significativa o importantemente valorativa entre las dos variables.

Contrastación de hipótesis

Prueba de hipótesis general

Ha: Existe relación entre el desarrollo de la autonomía y el juego en niños de segundo ciclo de una institución educativa, Trujillo – 2022.

Ho: No existe relación entre el desarrollo de la autonomía y el juego en niños de segundo ciclo de una institución educativa, Trujillo – 2022.

Tabla 11

Análisis de correlación entre la autonomía y la motivación por el juego

		Motivación por el juego
	Correlación de Pearson	- 0,020
Autonomía	P	0,00
	N	122

Nota. Resultados obtenidos a través del programa SPSS

En la tabla 11, se observa que la autonomía y la motivación por el juego, no existe una correlación significativa con un p valor menor a 0.05 ($p = - 0,020$) con una tendencia baja y negativa, se acepta la hipótesis nula y nos concluye que no existe una relación entre la autonomía y la motivación por el juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022.

V. Discusión

La presente investigación, tuvo el objetivo de determinar la correlación entre la autonomía y motivación por el juego, fue una muestra que estuvo conformada por 122 padres de familia de los niños de segundo ciclo de la institución educativa, Trujillo – 2022.

De acuerdo al primer objetivo, se encontró que no existe una correlación entre la autonomía y la motivación por el juego, el coeficiente de Correlación de Pearson dio como resultado ($p < 0,05$, $r = - 0,036$), lo cual nos indica que la tendencia fue baja positiva, es por ello que no se aceptó la hipótesis alterna si no la hipótesis nula, que es “No existe relación entre el desarrollo de la autonomía y el juego en niños de segundo ciclo de una institución educativa, Trujillo – 2022.”. Estos resultados coinciden con la investigación es la internacional de Figueroa (2019) en donde existe una correlación negativa entre las variables de estudio y demostró que el 0% de los estudiantes ha llegado a un nivel de logrado, aún necesitan del apoyo del adulto que los acompaña, les cuesta soltar y esto demuestra que el adulto le ha hecho todo y no ha permitido un desenvolvimiento adecuado de su autonomía (siendo el 83% de los estudiantes, que se encuentra en un nivel de inicio).

También tenemos la investigación nacional de Diaz (2019) en donde no hay correlación entre las variables y se comprobó que el 0% de los estudiantes tienen un nivel excelente en su autonomía; lo que quiere decir que no tienen una independencia, esperan que sus padres los ayuden para que de esta manera no exista un esfuerzo por parte de ellos.

Entre las investigaciones que tienen convergencia con el estudio, investigación internacional de Gonzáles (2020) se encontró una correlación positiva, se demostró que realizan sus actividades y toman decisiones por sí solos y en la investigación nacional de Sandoval (2017) también se encontró una correlación positiva entre ambas variables, se ha demostrado que los niños muestran un alto nivel de inicio, para realizar sus actividades por sí solos y no necesitan de la ayuda de un adulto, porque demuestran la capacidad necesaria para realizar sus actividades.

En base a lo que hemos obtenido, Limonchi (2020) nos dice la presencia de los padres es importante en la vida del niño, a manera de que van creciendo van reconociendo de que son capaces de realizar ciertas actividades que antes les resultaba complicadas, se sienten con las ganas de explorar sus

capacidades, los padres de familia deben respaldarlos, debido a que les dará mayor seguridad. Es por ello que se debe promover su autonomía, para que de esta manera desarrollen todas sus potencialidades y que puedan desenvolverse por sí solos, cuando sus progenitores no se encuentren.

También Briales (2011), indica que durante todos estos años, las familias se han ido dando cuenta que la educación de los hijos, es parte de un descubrimiento y todo es un ensayo – error, y a través de la educación el niño ha aprendido a ser más autónomo a ya no depender del adulto para tomar decisiones o realizar actividades; a manera de que el niño se ha vuelto más autónomo, ha demostrado la capacidad para resolver problemas, buscar alternativas de solución y tener una valoración por sus decisiones.

Por ende, Pérez (2022) la autonomía le brinda la seguridad al niño en sí mismo, mientras va creciendo buscan su autonomía y los padres ayudan en ello por ejemplo, cuando les ayudan a dar sus primeros pasos o a decir sus primeras palabras están fomentando la autonomía; debido a que esto les permite ampliar la capacidad de actuación y el poder valerse por sí mismos de a pocos los padres deben dejar a sus hijos y permitirles que sean autónomos y esto le permitirá tomar sus propias decisiones y que esta manera puedan equivocarse y aprender de ellos.

El juego según Pérez (2021) es muy importante para los niños, el cual permite que se potencie la imaginación, pueda explorar el ambiente que los rodea y expresar lo que ellos observan del mundo; lo cual le permite desarrollar sus habilidades socioemocionales y psicomotoras. A través del juego se enriquece el cerebro y la vida del niño, porque inicia su desarrollo y crecimiento – sano, los ayuda a mejorar sus capacidades para poder planificar, organizar, relacionar y regulación de sus emociones, el aprendizaje se puede dar a través de la parte lúdica, lo cual permite que se fortalezca el trabajo en equipo y que se fomente la creatividad y a la hora de jugar se crean lo que llamamos vínculos afectivos, los que generan seguridad y estabilidad.

Tenemos a Aguiló y Solano (2020) el juego tiene un gran beneficio en el aprendizaje, los niños están jugando todo el tiempo, cuando van al colegio o mientras caminan, el papel de los padres de familia es muy importante, les podemos dedicar tiempo y se fortalecen los lazos efectivos y así les damos a conocer lo que sabemos y así poder comprenderlos; el juego lo debemos potenciar en todo momento, poder brindarles diferentes juegos y así poder disfrutar de un tiempo con ellos.

Por último, tenemos a Pinedo (2005) el juego es inherente, el cual está presente en todos lados y es un espejo social, se caracteriza por ser una actividad libre y se encuentra presente durante el desarrollo del niño; la vida de un niño está relacionada con el juego a través de ella, el niño sigue sus instintos y satisface sus necesidades; a manera que el niño va creciendo los juegos son diferentes, cuando son más pequeños exploran su ambiente a través de diversos estímulos y de esta manera se estimula la parte cerebral, el cual nos aporta en a la creación de conexiones neuronales y que se desarrolle el pensamiento y razonamiento. Cada vez que él juegue se envían impulsos al lóbulo frontal; esta es la mejor para la persona y se van creando diversas experiencias para que se formen aprendizajes significativos.

Nuestro primer resultado, en la relación entre la autonomía y la dimensión expectativa de juego, nos dio como resultado una correlación positiva ($r= 0,037$) y un valor mayor a 0,05 siendo un ($p= 0,682$) dando a conocer que es una relación baja positiva y ha demostrado que ha mayor autonomía, el resultado de la expectativa de juego crece, el segundo resultado entre la autonomía y la dimensión utilidad de juego, tiene una correlación negativa ($r= - 0,017$), un valor mayor a 0,05 ($p= 0,856$) tomando en cuenta que es una relación baja negativa y demostró que ha mayor autonomía, el puntaje de la utilidad de juego disminuye, el tercer resultado entre la autonomía y la dimensión importancia del juego, tiene una correlación negativa ($r= - 0,185$), teniendo un valor mayor a 0,05 ($p= 0,041$) demostrando que la relación es baja negativa y teniendo en cuenta que a mayor autonomía, el puntaje de la importancia del juego disminuye, el cuarto resultado entre la autonomía y la dimensión interés del juego, mostrando una correlación negativa ($r=0, 226$), con un valor mayor a 0,05 ($p= 0,012$) enseñando que la relación es media baja negativa y que a mayor autonomía, el puntaje en el interés del juego disminuye y el quinto resultado entre la autonomía y el costo del juego, mostrando una correlación positiva ($r= 0,021$), teniendo un valor mayor a 0,05 ($p= 0,816$) demostrando una relación muy baja positiva y cuando la autonomía es mayor, el puntaje del costo del juego aumenta.

Aunque no se ha encontrado una relación entre las variables de estudio, diferentes autores nos han brindado su perspectiva y se encontró que existe relación entre las variables, tenemos a Ordóñez (2005) el juego, favorece a la autonomía y de esta manera se puede expresar libremente; de esta forma están activos en especial en la parte mental y aprende a organizarse, participar en equipo y emitir sus propias opiniones, los cuales los puede poner en práctica en

su vida diaria, también Villareal (2012) en varias ocasiones la autonomía y el juego se integran, lo que quiere decir, que una es consecuencia de la otra, el inicio de la autonomía se da desde la parte motora, esto viene acompañada de la iniciativa y los deseos; los cuales han sido favorecedores de un ambiente favorable para el niño, durante la autonomía del niño el adulto no interviene, esto nace de su propia iniciativa y a través del juego el cual viene a ser el placer y expresión de lo que el niño quiere; a través de ella busca la seguridad para que esta manera pueda enfrentar sus miedos y angustias.

Faustino (2002), existen diversas maneras en que los padres pueden fomentar la autonomía de sus niños, estas formas permitirán tener al padre de familia un mayor vínculo con sus pequeños y a través de las diversas actividades conocerse aún más y seguir descubriendo nuevas cosas de cada uno y que todo esto les permita crecer.

La primera es permitirles tomar sus propias decisiones; se puede generar permitiéndoles que ellos decidan, lo que desean hacer, jugar, vestirse, comer y no imponerles nuestra voluntad, se les debe dar esa libertad, la segunda es respetar el esfuerzo del niño; cuando tiene la voluntad de realizar alguna actividad por sí mismo y a veces no sale como él o ella lo espera, se frustran y son los padres los que corren para ayudar, pero antes de hacer ello se debe valorar el esfuerzo que ha hecho para que de esta manera se genere el ánimo para que pueda continuar, el tercero es no apresurarse a dar una respuesta; siempre los niños se están cuestionando algo y acuden a los padres para que los oriente, se suelen brindar respuestas rápidas y no permitimos que el niño tenga ese momento de reflexión y pueda analizar o pensar, lo que se debe hacer, es responder con otra pregunta para tenga la oportunidad de brindar hipótesis y pensar.

La cuarta es buscar nuevos recursos se cree que los niños no son independientes de sus padres o maestras y el mundo que nos rodea es enorme y propicia diversos recursos, que de esta forma sacien sus ganas de saber más, para que puedan resolver sus problemas y dudas de esta forma encontrar vías de solución y el quinto no quitarle la esperanza; permitamos que el niño experimente, exploren e intenten, el protegerlos cuando existe una decepción, obstaculiza que ellos peleen, imaginen, traten y tropiecen.

Edo, et al. (2016) el juego, es un placer y libertad, debe sentirse con libertad para elegir lo que desee, la manera en que quiere hacerlo y los objetos que tenga decidir el papel que desempeñarán. Es todo un proceso el cual tiene

una finalidad, las motivaciones y metas se dan de forma intrínseca y para jugar se necesita de mucha imaginación, ser consciente de lo que es real, puede usar un palo como caballo o la cuchara como avión.

Cáceres (2019) la autonomía es un proceso evolutivo, cuando nace un bebé va evolucionando y pasando por diversas etapas y los padres son los encargados de acompañar y que su proceso sea sencillo. El recién nacido es totalmente dependiente de las personas que lo cuidan, pero cuando cumple 02 meses ya sujeta su cabeza y se da cuenta de lo que pasa a su alrededor y está atento a los estímulos, cuando ya tiene 07 meses se desplaza gateando y decide a donde se quiere dirigir y es desde ese punto donde ha comenzado la autonomía del bebé.

El juego inicia desde las primeras semanas de vida del bebé; de 00 a 02 años comienza la etapa sensoriomotora, predomina la parte sensorial, empieza a explorar su entorno a través de los sentidos y se entretiene y aprende, a partir de los 02 a 06 años empieza el juego simbólico aquí el niño empieza a simular y objetos, los cuales no se encuentran en el espacio, a través del juego simbólico el niño refleja lo que sabe sobre las cosas que lo rodean, la parte social y cultural, ahí se ve que el niño ha empezado a comprender el mundo adulto y comienza a entrar en el mundo de la fantasía, empieza a usar su imaginación y creatividad; sin ningún límite.

MINEDU (2012) la actividad autónoma, es la capacidad que tiene el niño para tomar decisiones o realizar actividades por sí mismos; todo inicia con el impulso epistémico la parte motora es la acción, da la iniciativa y deseos para que él pueda ir conociendo y explorando y el juego es una necesidad de forma inconsciente del cual se busca la seguridad y poder enfrentar los miedos de la realidad. El juego es volver es representar algo que fue vivido con una mayor intensidad y se representan los momentos más importantes.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Se comprobó que no existe una correlación entre las dimensiones autonomía y expectativa de juego; resultó una relación baja positiva ($p=0,682$; $\text{sig.} = > 0,05$) por lo tanto quedó demostrado que no se acepta la primera hipótesis.

Segunda: Se corroboró que no existe una correlación entre las dimensiones autonomía y utilidad de juego; resultó una correlación baja negativa ($p=0,856$; $\text{sig.} = > 0,05$) quedó demostrado que no se acepta la segunda hipótesis.

Tercera: Se verificó que no existe una correlación entre las dimensiones autonomía e importancia del juego, es baja negativa ($p=0,041$; $\text{sig.} = < 0,05$) se ha demostrado que no se acepta la tercera hipótesis.

Cuarta: Se probó que no existe una correlación entre las dimensiones autonomía e interés del juego, es media baja negativa ($p=0,012$; $\text{sig.} = < 0,05$) se ha demostrado que no se acepta la cuarta hipótesis.

Quinta: Se evidenció que no existe una correlación entre las dimensiones autonomía y costo del juego, siendo baja positiva ($p=0,816$; $\text{sig.} = > 0,05$) se ha demostrado que no se acepta la quinta hipótesis.

Sexta: Se demostró que no existe relación entre la autonomía y la motivación por el juego, las cuales fueron estudiadas y se obtuvo una correlación baja negativa ($p= - 0,020$; $\text{sig.} = < 0,05$) de esta manera se comprobó que se aceptó la hipótesis nula, debido a que no existe una correlación entre las variables de estudio.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda a los padres de familia de los niños de segundo ciclo, 2022 permitirles a sus niños participar de diversas actividades multisensoriales, para que en la expectativa del juego; el cerebro del niño tenga un mejor aprendizaje y esto le permita desarrollar sus destrezas en diversas actividades.

Segunda: Se aconseja a los padres de familia de los estudiantes de segundo ciclo, 2022, darle mayor utilidad al juego en los momentos recreativos de su niño, para que de esta manera pueda expresar sus sentimientos, sacarlos al parque o llevarlos a jugar y los tutores también podrían apoyar en ello; en hacer actividades al aire libre, para que ellos exploren su ambiente y descubran nuevas y de esta manera los niños puedan sentir un momento de libertad y que vean al aprendizaje como un juego.

Tercera: Se aconseja a las maestras de los párvulos de segundo ciclo, 2022 potencien las habilidades socioemocionales y psicomotoras de los niños a través de charlas con los padres de familia, para que ellos tengan una idea de las actividades que pueden realizar con sus pequeños que se logre un trabajo en conjunto, para fortalecer las habilidades del niño.

Cuarta: Se sugiere a la directora de la institución educativa de los niños de segundo ciclo, 2022 implementar en la institución educativa el método Montessori, para fortalecer la autonomía del niño y que no sean dependientes de sus padres, dictar talleres y charlas, para ayudar a los padres de familia y demostrarles cuán importante es pasar tiempo con su niño, lo que le permitirá generar un fuerte vínculo y sean más independientes.

Quinta: Se sugiere que la psicóloga de los estudiantes de segundo ciclo, 2022, psicóloga, guíe a través de juegos simulados a los padres de familia junto a sus niños, para que les demuestre cuán importante es el juego y la relevancia que tiene en sus niños el poder disfrutar de un momento con ellos.

Sexta: Se sugiere a los docentes acudir a capacitaciones y talleres que les permita obtener herramientas que ayuden a los niños y les permita ser más independientes en sus actividades y sus padres.

REFERENCIAS

- Amiel, J. (2007). *Las variables en el método científico: El método científico*, 73(3),171–172.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1810-634X2007000300007
- Anderson, J. (2002). *La importancia del juego: En El desarrollo de la primera infancia*, 42(10), 42 – 44.
<https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Bacon, F, Popper, K, Bunge, N y Verrier, L. (2017). *Método hipotético deductivo: Su influencia en las investigaciones*, 26(2), 184 - 183.
<https://cursos.aiu.edu/METODOS%20CUANTITATIVOS%20DE%20INV ESTIGACION/3/Sesi%C3%B3n%203.pdf>
- Bornas, X. (1994) *La autonomía personal en la infancia: Estrategias cognitivas y pautas para su desarrollo*, 33(3), 14 - 16.
<https://www.amazon.com/-/es/Xavier-Bornas/dp/9682321514>
- Briones, G. (2000). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativasymixtas*,40(4),17-20.
<https://metodoinvestigacion.files.wordpress.com/2008/02/metodologia-de-la-investigacion-guillermo-briones.pdf>
- Collazo, G. (2014). *Escala de motivación por el juego: Estudio del uso del juego en contextos educativos*,20(1),22-25.
<https://www.redalyc.org/pdf/916/91632161005.pdf>
- Deen, M. (2015). *G.A.M.E. Games autonomy motivation & education: How autonomy – supportive game desing may improve motivation to learn*, 5(10), 110 - 115.
<https://www.gamedeveloper.com/design/g-a-m-e-games-autonomy-motivation-education-how-autonomy-supportive-game-design-may-improve-motivation-to-learn>
- Cunha, J. (2022). *When you play the game of autonomy: Everyone wins*, 15(3), 51 – 56.
<https://www.builtinchicago.org/2022/10/10/play-game-autonomy-everyone-wins>
- Dennis, S., Petry, F. and Sofge, D. (2022). *Game theory approaches for autonomy:The autonomy and the game*, 10(6), 25 - 30.

- <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsy.2022.880706/full>
- Deterding, S. (2016). *Contextual autonomy support in games: A grounded theory*, 38(15), 100 - 109.
<https://dl.acm.org/doi/10.1145/2858036.2858395>
- Diaz, J., Ledesma, M., Tito, J y Diaz, L. (2022). *Calidad educativa y consideraciones filosóficas en un contexto de pandemia COVID - 19*, 27(07), 329-330.
<https://www.produccioncientificaluz.org/index.php/rvg/article/view/38067/42043>
- Diaz, M. (1993). *El juego: Características y desarrollo en el niño*, 2(10) 30 - 35.
<https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Diaz, O. (2016). *El protocolo de investigación III: La población de estudio*, 63(2), 201 - 206.
<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Duarte, I. (2020). *La muestra: Una pequeña parte de nuestra población*, 70(15), 14 - 16.
<https://www.significados.com/muestra/>
- Escudero, C. y Cortéz, L. (2017). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación cualitativa*. Editorial UTMACH.
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12501/1/Tecnicas-y-MetodoscualitativosParaInvestigacionCientifica.pdf>
- Fernández, F. (2022,). *Game – theoretic synthesis for autonomy: The game and the autonomy*, 16(2), 16 – 18.
<http://labs.wpi.edu/cirl/game-theoretic-synthesis-for-autonomy/>
- García, F. (1993) *La investigación descriptiva: Mediante encuestas*, 50 (5), 25 – 38.
<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/19380/34/Tema%208Encuestas.pdf>
- Gómez, E. (2014). *El nivel correlacional: El análisis de la correlación*, 12(6), 479 - 480.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S207721612010000200003&script=sci_abstract
- Gutierrez, Y. (2019). *Importancia del juego: Una parte importante en la vida del niño*, 13(4), 30 – 33.
<https://www.etapainfantil.com/importante-juego-ninos>
- Jacquin, G. (1996). *La educación por el juego: Museo del juego*, 41(11), 200 - 40

205.
<http://museodeljuego.org/wpcontentLa%20educaci%C3%B3n%20por%20el%20juego/uploads/LA-EDUCACI%C3%93N-POR-EL-JUEGO.pdf>
- Jones, A. (2014) *Autonomy, choice and freedom in games: How the games help to the childs*, 7(1), 30 – 31.
<https://www.gamerslearn.com/home/autonomy-and-choice-in-games>
- Hernández, A. (1994). *Proyección desde Vygotsky: A la construcción de la persona y la sociedad creativa*, 11(7), 119 - 130.
<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rcp/v16n2/09.pdf>
- Hernández, S. (2003). *El proceso de investigación: Los enfoques cuantitativos y cualitativos*, 23(9), 09 - 16.
<http://metodos-comunicacion.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/219/2014/04/Hernandez-Sampieri-Cap-1.pdf>
- Hill, A. (2010). *Temas para la educación: ¿Qué es el juego?*, 7(10), 01 - 03.
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>
- Huamán, P. *¿Qué es la autonomía?*, 1(3), 10 – 15.
<https://www.fundacioncaser.org/autonomia/preguntas-frecuentes/que-es-la-autonomia>
- López, A. (1978). *Historia de la autonomía: La lucha por la autonomía*, 15(2), 16 – 33.
<https://www.juntadeandalucia.es/presidencia/28f2021/historia-de-la-autonomia/#:~:text=Los%20or%C3%ADgenes%20hist%C3%B3ricos%20de%20la,reivindicaba%20mayor%20democracia%20y%20descentralizaci%C3%B3n.>
- Lev, V. (1920). *El juego como representación del signo en niños y niñas de preescolar: Un enfoque sociocultural*, 44(2), 02 – 19.
<https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf>
- López, C. (2010). *Tipos de muestreo: ¿Cuáles son y en qué consisten?*, 14(8), 16 - 23.
<https://www.questionpro.com/blog/es/tipos-de-muestreo-para-investigaciones-sociales/>
- Maldonado, C. (2017). *El rol del docente como favorecedor del desarrollo de la autonomía en los niños de tres años de una I.E. de Miraflores* [tesis de maestría, Universidad Católica del Perú]. Repositorio Institucional PUCP.
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/8914>
- Miranda, G. (2010). *El concepto de leyes prácticas: En la ética Kantiana*, 66(17),

107 - 126.

https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-43602010000100007#:~:text=El%20concepto%20de%20leyes%20pr%C3%A1cticas%20es%20parte%20del%20n%C3%BAcleo%20m%C3%A1s,ayudar%20a%20quien%20lo%20necesite.

Miranda, S. (2020). *Los paradigmas de la investigación: Un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa*, 11(21), 191 -199.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672020000200164

Monge, M. (2001). *El juego en los niños: Enfoque teórico*, 22(11) 113 - 124.
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Moreano, D. (2016). *El beneficio del juego: En el desarrollo del niño*, 2(4) 42 – 50.

https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0.pdf

Murillo, (2022). *Relación consigo mismo y relación con los demás: Currículo de enfoquedecompetencias*, 16(2), 60-65.

<https://fihl.lancergroup.org/relacion-consigo-mismo-consigo-misma-y-curriculo-con-enfoque-de-competencias/#:~:text=La%20Dimensi%C3%B3n%20de%20Relaci%C3%B3n%20Consigo,sociedad%20cada%20vez%20m%C3%A1s%20exigente.>

Nazario, M. and Paredes, M. (2019). *The game in the identity and autonomy of the child: The importance of the autonomy*, 20(8), 90 - 100.

https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/24148695_d431b7fdd1b39ed005d242b08ff18e41

Nguyen, T. (2020). *Games and Autonomy: Agency of art*, 10(4), 74 - 80
<https://academic.oup.com/book/32137/chapterabstract/268095017?redirectedFrom=fulltext>

Oliveira, P. (2021). *Trabajo docente en tiempos de pandemia: Una mirada regional latinoamericana*, 9(16), 616 - 620.

<https://ei-ie-al.org/sites/default/files/docs/ebook-2-trabajo-docente-en-tiempos-de-pandemia-1.pdf>

Pereda, A. (2001). *La importancia de la autonomía: Desarrollo de su autonomía*. 2(12), 10 – 12.

[https://psicoimagina.com/es-importante-desarrollar-la-autonomia-en-los-](https://psicoimagina.com/es-importante-desarrollar-la-autonomia-en-los-42)

ninos/

- Pérez, G. (2003). *Investigaciones y experiencias – uso: Selección de medios y conocimiento práctico del profesor*, 60(3), 70-79.
<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fceunisalle/20170117095042/Practicaexp.pdf>
- Piaget, J. (1968). *La autonomía: Como finalidad de la educación*, 4(16), 01 - 05.
https://www.viaeducacion.org/downloads/ap/ehd/autonomia_finalidad_educacion.pdf
- Reyes, M. (2008). *¿Cómo fomentar la autonomía en los niños?*, 12(04), 22 – 26.
<https://educrea.cl/fomentar-la-autonomia-los-ninos/>
- Sáez, G. y Monroy, A. (2010). *Evolución del juego a lo largo de la historia: La aventura del juego*, 143(23), 123–130.
<https://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>
- Sánchez, R. (2014). *Escuelas de familia moderna: Documentación sobre las competencias*, 40(03), 05–10.
https://www.educacion.navarra.es/documents/27590/51352/AUTONOMIA_Y_RESPONSABILIDAD.pdf/34e7af0a-341e-47eb-b7a65b44a2c56a4e
- Sepúlveda, G. (2003). *Autonomía para aprender y autonomía para vivir: Un enfoque nuevo para el niño*, 36(1), 12-15.
<https://revistas.upc.edu.pe/index.php/docencia/article/view/1/175>
- Stoy, S. (2001). *El juego espontáneo: Vehículo de aprendizaje y comunicación*, 12(9), 133 – 150.
<https://www.amazon.com/-/es/M-C-Pugmire-Stoy/dp/8427711492>
- Tamayo, T. y Tamayo, P. (1998). *Validez y confiabilidad de los instrumentos: Recolección de datos*, 15(2), 194-201.
<https://www.une.edu.pe/Titulacion/2013/exposicion/SESSION-4-Confiabilidad%20y%20Validez%20de%20Instrumentos%20de%20investigacion.pdf>
- Tripero, T. (2011). Vygotsky y su teoría constructivista del juego: El juego en el niño, 39(5), 133 – 140
<http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.Y1Vyb3bMLrd>
- UNICEF. (2021). *¿Está retrocediendo mi hijo como consecuencia de la pandemia COVID-19?* UNICEF.org.
<https://www.unicef.org/es/coronavirus/esta-retrocediendo-mi-hijo-como-consecuencia-pandemia-covid19>

ANEXOS

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable 01 – Autonomía	Según Sepúlveda (2003) es la capacidad independiente que tiene la persona de la valoración por uno mismo, tomar decisiones y tomar responsabilidades. Será un proceso largo tomando en cuenta el desarrollo individual y social, que dará aportes en distintas direcciones de la educación; su objetivo será procurar un bienestar social y mejorar la calidad de la persona.	La variable será evaluada con un instrumento, que consta de doce ítems, distribuido en dos dimensiones: relación consigo mismo y relación con los demás. Indicadores: La dimensión relación consigo mismo cuenta con un indicador y la dimensión relación con los demás cuenta con un indicador, con un rango de medición: Politémica (siempre, algunas veces, nunca).	Relación consigo mismo	Realizo mis actividades por mí mismo.	Escala ordinal 3 – Siempre 2 – Algunas veces 1 – Nunca
			Relación con los demás	Mantengo una buena relación con las personas que me rodean.	
Variable 02 – Juego	Según Vygotski (1945) integra al niño de	La variable será evaluada con un	Expectativa del juego	Lo que se espera lograr a través de las actividades lúdicas.	Escala ordinal 6 – totalmente de

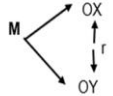
	<p>manera dinámica en el entorno social al cual se pide que forme parte y trace un papel importante en su aprendizaje, permite al párvulo construir sus entendimientos y que desarrolle sus estrategias.</p>	<p>instrumento, que consta de veintitrés ítems, distribuido en cinco dimensiones: expectativa de juego, utilidad del juego, importancia del juego, interés del juego y costo del juego. Indicadores: La dimensión expectativa del juego cuenta con un indicador, la dimensión expectativa del juego cuenta con un indicador, la dimensión utilidad del juego cuenta con un indicador, la dimensión importancia del juego cuenta con un indicador, la dimensión interés del juego cuenta con un indicador y la dimensión costo del</p>	Utilidad del juego	Cómo lo utilizo para lograr un aprendizaje.	<p>acuerdo 1 – totalmente en desacuerdo</p>
			Importancia del juego	La importancia que le doy para que mi niño aprenda.	
			Interés del juego	Lo que realizo causa interés en mi niño.	
			Costo del juego	El tiempo invertido en las actividades lúdicas.	

		juego cuenta con un indicador, con un rango de medición: Politómica (totalmente de acuerdo y totalmente en desacuerdo).			
--	--	---	--	--	--

Título: Autonomía y Motivación por el juego en niños de segundo ciclo en una Institución Educativa, Trujillo - 2022

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores						
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variable 01: Autonomía						
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rango		
¿Cuál es la relación entre autonomía y motivación por el juego en niños de segundo ciclo en una Institución Educativa, Trujillo – 2022?	Establecer la relación entre la autonomía y la motivación del juego en niños de segundo ciclo de una I.E, Trujillo – 2022.	Existe relación entre la autonomía y la motivación por el juego en niños de segundo ciclo de una institución educativa, Trujillo – 2022.	Relación consigo mismo	Realizo mis actividades por mí mismo.	1,2,3,4,5,6,7	Ordinal 3 – siempre 2 – algunas veces 1 – nunca	Alto 67 – 88 Medio 45 – 66 Bajo 23 – 44		
			Relación con los demás	Mantengo una buena relación con las personas que me rodean.	8,9,10,11,12				
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas	Variable 02: Juego						
<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es la relación entre la autonomía y la expectativa del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo - 2022? - ¿Cuál es la relación entre la autonomía y la utilidad del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo - 2022? - ¿Cuál es la relación entre la autonomía y la importancia de juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022? 	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer la relación entre la autonomía y la expectativa del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022. - Establecer la relación entre la autonomía y la utilidad del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022. - Establecer la relación entre la autonomía y el interés del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022. - Establecer la relación entre la autonomía y la importancia por el juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022. - Establecer la relación entre la autonomía y el costo del juego en niños de segundo 	<ul style="list-style-type: none"> - Existe relación entre la autonomía y la expectativa del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022. - Existe relación entre la autonomía y la utilidad del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022. - Existe relación entre la autonomía y la importancia del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022. - Existe relación entre la autonomía y el interés del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022. - Existe relación entre la autonomía y el costo del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022. 	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rango		
			Expectativa del juego	Lo que se espera lograr a través de las actividades lúdicas.	1,2,3,4			Ordinal 6 – totalmente de acuerdo 1 – totalmente en desacuerdo	Alto 107 – 142 Medio 71 – 106 Bajo 35 – 70
			Utilidad del juego	Cómo lo utilizo para lograr un aprendizaje.	5,6,7,8,9,10				
			Importancia del juego	La importancia que le doy para que mi niño aprenda.	11,12,13,14,15				
			Interés por el juego	Lo que realizo causa interés en mi niño.	16,17,18,19				
			Costo del juego	El tiempo invertido en las actividades lúdicas.	20,21,22,23				

<p>- ¿Cuál es la relación entre la autonomía y el interés por el juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022?</p> <p>- ¿Cuál es la relación entre la autonomía y el costo del juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022?</p>	<p>ciclo en una institución educativa, Trujillo – 2022.</p>						
Diseño de Investigación	Población y Muestra	Técnicas e Instrumentos	Método de Análisis de Datos				
<p>Enfoque: Cuantitativo Tipo: Básica Método: Hipotético deductivo Diseño: No experimental Nivel: Correlacional</p>	<p>Población: Está conformada por 122 padres de familia de la institución educativa, Trujillo – 2022. Muestra: Está conformada por 122 padres de familia</p>	<p>Variable 01: Autonomía Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario de la Autonomía Autora: Carol Maldonado Palacios (2017) N° de ítems: 12 ítems Administración: Individual y/o colectiva Ámbito de aplicación: Padres de familia Duración: 15 – 20 minutos</p>	<p>Descriptivo: Para la interpretación de los datos se utilizaron tablas porcentuales y gráficos estadísticos. Inferencial: Para el nivel de correlación de las variables de estudio se utilizó el Rho de Spearman y para validar la hipótesis se utilizó el índice de Shapiro Wilks.</p>				

<p>Esquema del diseño no experimental</p>  <p>M es la muestra de estudio. OX: Variable 01 – Autoestima; OY: Variable 02 – Juego</p>		<p>Variable 02: Juego Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario de motivación por el juego Autores: Carla Muñoz Esquivel y Jorge Valenzuela Otiniano (2014) N° de ítems: 23 ítems Administración: Individual y/o colectiva Ámbito de aplicación: Padres de familia Duración: 15 – 20 minutos</p>	
--	--	--	--

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

CUESTIONARIO DE LA AUTONOMÍA

RELACIÓN CONSIGO MISMO

- 1) ¿Toman decisiones al realizar actividades?
 siempre algunas veces nunca
- 2) ¿Piden ayuda cuando la necesitan?
 siempre algunas veces nunca
- 3) ¿Se lavan las manos sin ayuda?
 siempre algunas veces nunca
- 4) ¿Comen sin ayuda?
 siempre algunas veces nunca
- 5) ¿Controlan sus esfínteres?
 siempre algunas veces nunca
- 6) ¿Demuestran capacidad de elección de actividades? (juegos, juguetes, tareas e ideas)
 siempre algunas veces nunca
- 7) ¿Asumen responsabilidades dentro de casa?
 siempre algunas veces nunca

RELACIÓN CONSIGO MISMO

- 8) ¿Expresa espontáneamente sus preferencias y desagradados?
 siempre algunas veces nunca
- 9) ¿Es tolerante con las personas que lo rodean?
 siempre algunas veces nunca

10) ¿Agradece la ayuda que le dan?

siempre algunas veces nunca

11) ¿Respetas las opiniones de los demás?

siempre algunas veces nunca

12) ¿Reacciona sin golpear ante cualquier conflicto?

siempre algunas veces nunca

CUESTIONARIO MOTIVACIÓN POR EL JUEGO

EXPECTATIVA DEL JUEGO

- 1) ¿ Me siento capaz de animar a mi niño en actividades lúdicas?
() totalmente de acuerdo () totalmente en desacuerdo
- 2) ¿Considero que seleccióno actividades didácticas y efectivas?
() totalmente de acuerdo () totalmente en desacuerdo
- 3) Si me lo propongo ¿puedo hacer que mi niño aproveche el juego como medio para el aprendizaje?
() totalmente de acuerdo () totalmente en desacuerdo
- 4) ¿Soy capaz de proponer actividades lúdicas, cuando es necesario?
() totalmente de acuerdo () totalmente en desacuerdo

UTILIDAD DEL JUEGO

- 5) ¿El juego es una herramienta útil para favorecer los aprendizajes?
() totalmente de acuerdo () totalmente en desacuerdo
- 6) ¿Las actividades lúdicas ayudan a que mi niño aprenda mejor?
() totalmente de acuerdo () totalmente en desacuerdo
- 7) ¿El juego es útil para facilitar aprendizajes?
() totalmente de acuerdo () totalmente en desacuerdo
- 8) Considero que las actividades lúdicas ¿ayudan a mejorar los aprendizajes?
() totalmente de acuerdo () totalmente en desacuerdo
- 9) ¿La actividad lúdica facilita el aprendizaje haciéndolo más entretenido?

totalmente de acuerdo totalmente en desacuerdo

10) ¿El juego ayuda que mi niño aprenda más?

totalmente de acuerdo totalmente en desacuerdo

IMPORTANCIA DEL JUEGO

11) Para mí es importante ¿que para las actividades se considere el juego?

totalmente de acuerdo totalmente en desacuerdo

12) ¿Me causa placer cuando mi niño aprende a través del juego?

totalmente de acuerdo totalmente en desacuerdo

13) ¿Disfruto cuando las actividades lúdicas ayudan a aprender?

totalmente de acuerdo totalmente en desacuerdo

14) ¿Disfruto cuando le enseño a mi niño, a través del juego?

totalmente de acuerdo totalmente en desacuerdo

15) ¿Considero muy importante el juego para el aprendizaje?

totalmente de acuerdo totalmente en desacuerdo

INTERÉS DEL JUEGO

16) ¿Para mí es importante que para las actividades extracurriculares se considere el juego?

totalmente de acuerdo totalmente en desacuerdo

17) ¿Para mí es importante que los niños aprendan jugando?

totalmente de acuerdo totalmente en desacuerdo

18) ¿Me encanta que las actividades que se realicen en casa se transformen en un juego?

totalmente de acuerdo totalmente en desacuerdo

19) ¿Disfruto cuando mi niño está realizando un quehacer en la casa y lo transforma en un juego?

totalmente de acuerdo totalmente en desacuerdo

COSTO DEL JUEGO

20) ¿Estoy dispuesto a invertir mi tiempo en actividades lúdicas?

totalmente de acuerdo totalmente en desacuerdo

21) ¿El tiempo que dedico en actividades lúdicas en casa, es provechoso?

totalmente de acuerdo totalmente en desacuerdo

22) ¿Para lograr un buen aprendizaje en casa, invierto un tiempo importante en actividades lúdicas?

totalmente de acuerdo totalmente en desacuerdo

23) ¿Estoy dispuesto a invertir mi tiempo en actividades lúdicas para el aprendizaje de mi niño?

totalmente de acuerdo totalmente en desacuerdo

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

TEMÁTICO - CABRERA VERTIZ, LUIS ALBERTO



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE AUTONOMÍA

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	RELACION CONSIGO MISMO							
1	Toman decisiones al realizar actividades.	X		X		X		
2	Piden ayuda cuando la necesitan.	X		X		X		
3	Se lavan las manos sin ayuda.	X		X		X		
4	Comen sin ayuda.	X		X		X		
5	Controlan sus esfínteres.	X		X		X		
6	Demuestran capacidad de elección de actividades (juegos, juguetes, tareas e ideas).	X		X		X		
7	Asumen responsabilidades dentro de casa.	X		X		X		
	RELACION CON LOS DEMAS							
8	Expresa espontáneamente sus preferencias y desagradados.	X		X		X		
9	Es tolerantes con las personas que lo rodean.	X		X		X		
10	Agradece la ayuda que le dan.	X		X		X		
11	Respeto las opiniones de los demás.	X		X		X		
12	Reacciona sin golpear ante cualquier conflicto.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** Aplicable después de corregir [] No aplicable []

LUIS ALBERTO CABRERA VERTIZ

Apellidos y nombres del juez validador. **Dr/ Mg:** DNI: 17822173.....

Especialidad del validador:DOCTORADO EN GESTIÓN Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.....

01 de OCTUBRE del 2022

Firma del Experto Informante.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE MOTIVACIÓN DE JUEGO

N°	DIMENSIONES / items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
EXPECTATIVA DEL JUEGO								
1	Me siento capaz de animar a mi niño en actividades lúdicas.	X		X		X		
2	Considero que selecciono actividades didácticas y efectivas.	X		X		X		
3	Si me lo propongo, puedo hacer que mi niño aproveche el juego como medio de aprendizaje.	X		X		X		
4	Soy capaz de proponer actividades lúdicas, cuando es necesario.	X		X		X		
UTILIDAD DEL JUEGO								
5	El juego es una herramienta útil para favorecer los aprendizajes.	X		X		X		
6	Las actividades lúdicas ayudan a que mi niño aprenda mejor.	X		X		X		
7	El juego es útil para facilitar los aprendizajes.	X		X		X		
8	Considero que las actividades lúdicas ayudan a mejorar los aprendizajes.	X		X		X		
9	La actividad lúdica facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido.	X		X		X		
10	El juego ayuda a que mi niño aprenda más.	X		X		X		
IMPORTANCIA DEL JUEGO								
11	Para mí es importante que para las actividades se considere el juego.	X		X		X		
12	Me causa placer cuando mi niño aprende a través del juego.	X		X		X		
13	Disfruto cuando las actividades lúdicas ayudan a aprender.	X		X		X		
14	Disfruto cuando le enseño a mi niño a través del juego.	X		X		X		
15	Considero muy importante el juego para el aprendizaje.	X		X		X		
INTERES DEL JUEGO								
16	Para mí es importante que para las actividades extracurriculares se considere el juego.	X		X		X		
17	Para mí es importante que los niños aprendan a través del juego.	X		X		X		
18	Me encanta que las actividades que se realicen en casa se transformen en un juego inteligente que los ayude a aprender.	X		X		X		
19	Disfruto cuando mi niño está realizando un quehacer en casa y lo transforma en un juego.	X		X		X		

	COSTO DEL JUEGO	X		X		X	
20	Estoy dispuesto a invertir mi tiempo en actividades lúdicas.	X		X		X	
21	El tiempo que dedico en actividades lúdicas en casa, es provechoso.	X		X		X	
22	Para lograr un buen aprendizaje en casa, invierto un tiempo importante en actividades lúdicas.	X		X		X	
23	Estoy dispuesto a invertir mi tiempo en actividades lúdicas para el aprendizaje de mi niño.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Podría modificarse la palabra niño por estudiante

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ LUIS ALBERTO CABRERA VERTIZ DNI: 17822173

Especialidad del validador: DOCTORADO EN GESTIÓN Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

01 de OCTUBRE del 2022



Firma del Experto Informante.


PERÚ
Ministerio de Educación
**Superintendencia Nacional de
Educación Superior Universitaria**
**Dirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos**
REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución	Solicitar corrección
CABRERA VERTIZ, LUIS ALBERTO DNI 17822173	MAESTRO EN EDUCACION. MENCIÓN: PEDAGOGIA UNIVERSITARIA Fecha de diploma: 20/07/2001 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO <i>PERU</i>	
CABRERA VERTIZ, LUIS ALBERTO DNI 17822173	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO <i>PERU</i>	
CABRERA VERTIZ, LUIS ALBERTO DNI 17822173	MAESTRO EN EDUCACION MENCIÓN: PEDAGOGIA UNIVERSITARIA Fecha de diploma: 20/07/2001 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO <i>PERU</i>	
CABRERA VERTIZ, LUIS ALBERTO DNI 17822173	LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA Fecha de diploma: 10/01/2003 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO <i>PERU</i>	
CABRERA VERTIZ, LUIS ALBERTO DNI 17822173	MAESTRO EN EDUCACION PEDAGOGIA UNIVERSITARIA Fecha de diploma: 20/07/2001 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO <i>PERU</i>	

METODÓLOGA - CARRUITERO AVILA, NACY AIDA



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE AUTONOMÍA

Nº	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	RELACION CONSIGO MISMO							
1	Toman decisiones al realizar actividades.	X		X		X		
2	Piden ayuda cuando la necesitan.	X		X		X		
3	Se lavan las manos sin ayuda.	X		X		X		
4	Comen sin ayuda.	X		X		X		
5	Controlan sus esfínteres.	X		X		X		
6	Demuestran capacidad de elección de actividades (juegos, juguetes, tareas e ideas).	X		X		X		
7	Asumen responsabilidades dentro de casa.	X		X		X		
	RELACION CON LOS DEMÁS							
8	Expresa espontáneamente sus preferencias y desagradados.	X		X		X		
9	Es tolerantes con las personas que lo rodean.	X		X		X		
10	Agradece la ayuda que le dan.	X		X		X		
11	Respeto las opiniones de los demás.	X		X		X		
12	Reacciona sin golpear ante cualquier conflicto.	X		X		X		

Observaciones (preclear si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

CARRUITERO AVILA, NANCY AIDA

Apellidos y nombres del juez validador. **Dic:** DNI: 18182370...

Especialidad del validador:DOCTORADO EN GESTIÓN Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.....

26 de NOVIEMBRE del 2022

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


 Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE MOTIVACIÓN DE JUEGO

Nº	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	EXPECTATIVA DEL JUEGO							
1	Me siento capaz de animar a mi niño en actividades lúdicas.	X		X		X		
2	Considero que selecciono actividades didácticas y efectivas.	X		X		X		
3	Si me lo propongo, puedo hacer que mi niño aproveche el juego como medio de aprendizaje.	X		X		X		
4	Soy capaz de proponer actividades lúdicas, cuando es necesario.	X		X		X		
	UTILIDAD DEL JUEGO							
5	El juego es una herramienta útil para favorecer los aprendizajes.	X		X		X		
6	Las actividades lúdicas ayudan a que mi niño aprenda mejor.	X		X		X		
7	El juego es útil para facilitar los aprendizajes.	X		X		X		
8	Considero que las actividades lúdicas ayudan a mejorar los aprendizajes.	X		X		X		
9	La actividad lúdica facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido.	X		X		X		
10	El juego ayuda a que mi niño aprenda más.	X		X		X		
	IMPORTANCIA DEL JUEGO							
11	Para mí es importante que para las actividades se considere el juego.	X		X		X		
12	Me causa placer cuando mi niño aprende a través del juego.	X		X		X		
13	Disfruto cuando las actividades lúdicas ayudan a aprender.	X		X		X		
14	Disfruto cuando le enseño a mi niño a través del juego.	X		X		X		
15	Considero muy importante el juego para el aprendizaje.	X		X		X		
	INTERES DEL JUEGO							
16	Para mí es importante que para las actividades extracurriculares se considere el juego.	X		X		X		
17	Para mí es importante que los niños aprendan a través del juego.	X		X		X		
18	Me encanta que las actividades que se realicen en casa se transformen en un juego inteligente que los ayude a aprender.	X		X		X		
19	Disfruto cuando mi niño está realizando un quehacer en casa y lo transforma en un juego.	X		X		X		

	COSTO DEL JUEGO	X		X		X	
20	Estoy dispuesto a invertir mi tiempo en actividades lúdicas.	X		X		X	
21	El tiempo que dedico en actividades lúdicas en casa, es provechoso.	X		X		X	
22	Para lograr un buen aprendizaje en casa, invierto un tiempo importante en actividades lúdicas.	X		X		X	
23	Estoy dispuesto a invertir mi tiempo en actividades lúdicas para el aprendizaje de mi niño.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: **DR/ CARRUITERO AVILA, NACY AIDA**

DNI: 18182370...

Especialidad del validador: **DOCTORADO EN GESTIÓN Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar el componente o dimensión específica del constructo.

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

26 de NOVIEMBRE del 2022



Firma del Experto Informante.



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
CARRUTERO AVILA, NANCY AIDA DNI 18182370	BACHILLER EN EDUCACIÓN Fecha de diploma: Modalidad de estudios: - Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO <i>PERU</i>
CARRUTERO AVILA, NANCY AIDA DNI 18182370	LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA Fecha de diploma: 22/02/2002 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO <i>PERU</i>
CARRUTERO AVILA, NANCY AIDA DNI 18182370	LENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA Fecha de diploma: 22/02/2002 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO <i>PERU</i>
CARRUTERO AVILA, NANCY AIDA DNI 18182370	MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA UNIVERSITARIA E INVESTIGACION EDUCATIVA Fecha de diploma: 29/12/2003 Modalidad de estudios: - Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD SAN PEDRO <i>PERU</i>
CARRUTERO AVILA, NANCY AIDA DNI 18182370	DOCTOR EN GESTION Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Fecha de diploma: 14/08/2013 Modalidad de estudios: - Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD SAN PEDRO <i>PERU</i>

Graduado	Grado o Título	Institución
CARRUITERO AVILA, NANCY AIDA DNI 18182370	BACHILLER EN PSICOLOGÍA Fecha de diploma: 22/08/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matricula: 05/09/2011 Fecha egreso: 31/12/2013	UNIVERSIDAD SAN PEDRO <i>PERU</i>
CARRUITERO AVILA, NANCY AIDA DNI 18182370	LICENCIADA EN PSICOLOGIA Fecha de diploma: 09/03/17 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD SAN PEDRO <i>PERU</i>

ESTADISTA – EXEBIO CORNETERO, CRISTOBAL



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE AUTONOMÍA

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	RELACION CONSIGO MISMO							
1	Toman decisiones al realizar actividades.	X		X		X		
2	Piden ayuda cuando la necesitan.	X		X		X		
3	Se lavan las manos sin ayuda.	X		X		X		
4	Comen sin ayuda.	X		X		X		
5	Controlan sus esfínteres.	X		X		X		
6	Demuestran capacidad de elección de actividades (juegos, juguetes, tareas e ideas).	X		X		X		
7	Asumen responsabilidades dentro de casa.	X		X		X		
	RELACION CON LOS DEMÁS							
8	Expresa espontáneamente sus preferencias y desagradados.	X		X		X		
9	Es tolerantes con las personas que lo rodean.	X		X		X		
10	Agradece la ayuda que le dan.	X		X		X		
11	Respeto las opiniones de los demás.	X		X		X		
12	Reacciona sin golpear ante cualquier conflicto.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [**X**] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

CRISTOBAL EXEBIO CORNETERO

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: DNI: 18180284.....

Especialidad del validador:MAGISTER EN ADMINISTRACIÓN.....

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

02 de OCTUBRE del 2022

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE MOTIVACIÓN DE JUEGO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	EXPECTATIVA DEL JUEGO							
1	Me siento capaz de animar a mi niño en actividades lúdicas.	X		X		X		
2	Considero que selecciono actividades didácticas y efectivas.	X		X		X		
3	Si me lo propongo, puedo hacer que mi niño aproveche el juego como medio de aprendizaje.	X		X		X		
4	Soy capaz de proponer actividades lúdicas, cuando es necesario.	X		X		X		
	UTILIDAD DEL JUEGO							
5	El juego es una herramienta útil para favorecer los aprendizajes.	X		X		X		
6	Las actividades lúdicas ayudan a que mi niño aprenda mejor.	X		X		X		
7	El juego es útil para facilitar los aprendizajes.	X		X		X		
8	Considero que las actividades lúdicas ayudan a mejorar los aprendizajes.	X		X		X		
9	La actividad lúdica facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido.	X		X		X		
10	El juego ayuda a que mi niño aprenda más.	X		X		X		
	IMPORTANCIA DEL JUEGO							
11	Para mí es importante que para las actividades se considere el juego.	X		X		X		
12	Me causa placer cuando mi niño aprende a través del juego.	X		X		X		
13	Disfruto cuando las actividades lúdicas ayudan a aprender.	X		X		X		
14	Disfruto cuando le enseño a mi niño a través del juego.	X		X		X		
15	Considero muy importante el juego para el aprendizaje.	X		X		X		
	INTERES DEL JUEGO							
16	Para mí es importante que para las actividades extracurriculares se considere el juego.	X		X		X		
17	Para mí es importante que los niños aprendan a través del juego.	X		X		X		
18	Me encanta que las actividades que se realicen en casa se transformen en un juego inteligente que los ayude a aprender.	X		X		X		
19	Disfruto cuando mi niño está realizando un quehacer en casa y lo transforma en un juego.	X		X		X		

	COSTO DEL JUEGO	X		X		X	
20	Estoy dispuesto a invertir mi tiempo en actividades lúdicas.	X		X		X	
21	El tiempo que dedico en actividades lúdicas en casa, es provechoso.	X		X		X	
22	Para lograr un buen aprendizaje en casa, invierto un tiempo importante en actividades lúdicas.	X		X		X	
23	Estoy dispuesto a invertir mi tiempo en actividades lúdicas para el aprendizaje de mi niño.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **Sí existe suficiencia**

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Mg/ CRISTOBAL EXEBIO CORNETERO DNI: 18180284

Especialidad del validador: **MAGISTER EN ADMINISTRACIÓN**

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

02 de OCTUBRE del 2022



Firma del Experto Informante.


PERÚ

Ministerio de Educación

 Superintendencia Nacional de
Educación Superior Universitaria

 Dirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
EXEBIO CORNETERO, CRISTOBAL DNI 18180264	BACHILLER EN ESTADISTICA Fecha de diploma: - Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUILLO <i>PERU</i>
EXEBIO CORNETERO, CRISTOBAL DNI 18180264	LICENCIADO EN ESTADISTICA Fecha de diploma: - Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUILLO <i>PERU</i>
EXEBIO CORNETERO, CRISTOBAL DNI 18180264	DOCTORADO EN EDUCACION Fecha de diploma: 29/08/2007 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO <i>PERU</i>
EXEBIO CORNETERO, CRISTOBAL DNI 18180264	MAESTRO EN ADMINISTRACION Fecha de diploma: 30/09/2003 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO <i>PERU</i>
EXEBIO CORNETERO, CRISTOBAL DNI 18180264	DOCTOR EN EDUCACION Fecha de diploma: 29/08/2007 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO <i>PERU</i>

PRUEBA DE CONFIABILIDAD

VARIABLE 01 – AUTONOMÍA

SUJETOS	item 1	item 2	item 3	item 4	item 5	item 6	item 7	item 8	item 9	item 10	item 11	item 12	TOTAL
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
3	1	2	3	3	2	2	1	3	3	3	1	3	27
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
5	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	31
6	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	35
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
8	2	1	3	3	3	1	1	3	1	3	3	3	27
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
12	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	35
13	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35
14	2	1	1	3	3	2	3	3	2	3	1	3	27
15	2	1	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	29
16	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	31
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
18	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	35
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
20	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	35
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36
23	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	32
VARIANZA	0.279773157	0.4990548	0.2003781	0	0.0415879	0.2986767	0.4196597	0.0793951	0.3251418	0.0415879	0.3175803	0.0415879	10.47259

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

k	12
vi	2.5444234
vt	10.47259

&	0.8258615
---	-----------

VARIABLE 02 – JUEGO

SUJETOS	item 1	item 2	item 3	item 4	item 5	item 6	item 7	item 8	item 9	item 10	item 11	item 12	item 13	item 14	item 15	item 16	item 17	item 18	item 19	item 20	item 21	item 22	item 23	TOTAL	
1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	6	1	1	6	6	6	1	1	6	6	1	6	1	1	63	
2	6	6	6	6	6	6	6	1	6	1	6	6	1	1	1	1	1	1	6	6	6	1	6	33	
3	6	1	1	1	1	1	1	6	6	6	6	1	1	1	1	1	1	6	6	6	1	1	1	63	
4	6	1	6	1	6	6	6	6	6	1	6	6	6	6	6	1	1	1	1	1	6	6	6	38	
5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	1	6	1	6	1	6	6	1	6	6	6	6	1	113	
6	6	6	1	6	6	6	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6	6	1	6	6	6	6	1	38	
7	1	6	6	6	1	6	6	6	6	6	1	6	1	6	1	1	6	6	6	6	6	6	1	103	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	6	1	1	6	1	1	6	6	1	6	1	53
9	1	6	1	1	1	1	1	1	1	6	1	6	1	6	1	1	1	1	1	1	6	1	6	1	53
10	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	1	6	1	6	1	1	1	1	6	1	1	1	1	48
11	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	6	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	6	1	43
12	6	6	6	6	6	6	1	1	6	1	6	1	1	1	6	1	6	6	1	1	6	1	6	1	88
13	1	1	6	6	1	6	1	6	1	1	1	1	1	6	6	6	6	6	1	1	6	1	6	1	78
14	1	1	6	6	6	6	6	1	6	1	1	6	6	6	6	6	6	6	6	1	6	6	6	1	108
15	1	6	6	6	1	1	6	6	6	1	1	6	6	6	1	6	6	6	6	1	6	6	6	1	103
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	6	6	6	1	6	1	1	48
17	6	1	1	1	1	1	1	6	1	6	1	6	1	1	1	1	1	1	1	6	1	6	1	1	53
18	1	1	1	1	1	6	1	1	1	6	6	1	1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	43
19	1	1	6	1	1	1	1	6	1	6	6	1	6	6	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	58
20	6	6	1	1	1	6	1	6	6	1	6	1	6	6	1	1	6	1	6	6	6	1	6	1	88
21	6	6	1	6	6	6	6	6	6	6	1	6	6	1	1	6	6	6	6	6	6	6	6	1	118
22	6	6	6	6	1	6	1	6	6	1	1	6	1	1	6	6	1	6	6	6	1	6	6	1	38
23	6	6	6	6	6	6	6	1	6	1	1	6	1	1	6	6	1	6	1	6	1	6	6	1	38
VARIANZA	6.23819	6.23819	6.23819	6.23819	5.67108	6.14367	6.14367	6.23819	6.14367	6.14367	6.14367	6.23819	6.14367	6.14367	5.95463	5.95463	6.14367	6.23819	6.14367	5.67108	6.23819	6.14367	6.23819	607.183	

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum v_i}{V_t} \right]$$

k	23
vi	140.832
vt	607.183

α	0.80297
----------	---------

Lima, 15 de diciembre de 2022

Carta P. 1540-2022-UCV-EPG-SP

Dra.
LUCIA PEREZ DE CELI
Directora
COLEGIO ALTERNATIVO TALENTOS

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **MALCA ESPINOZA JUDITH ELIZABETH**; identificado(a) con DNI/CE N° 74813206 y código de matrícula N° 7002741517; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA en modalidad semipresencial del semestre 2022-II quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRO(A), se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (tesis) titulado:

Autonomía y Motivación por el Juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo - 2022

En este sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso a nuestro(a) estudiante, a fin que pueda obtener información en la institución que usted representa, siendo nuestro(a) estudiante quien asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de concluir con el desarrollo del trabajo de investigación (tesis).

Agradeciendo la atención que brinde al presente documento, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



MBA. Ruth Angélica Chicana Becerra
Coordinadora General de Programas de Posgrado Semipresenciales
Universidad César Vallejo

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE TESIS

La Directora (a) de la Institución Educativa; Lucía Teresa ~~Casco~~ Obando, situada en: La ciudad de Trujillo

HACE CONSTAR:

Que en la Institución Educativa Colegio Alternativo Talentos de la provincia de ~~Micho~~ Larco, con código modular: 13459, el Sr. (Sra.) Malca Espinoza, Judith Elizabeth, identificado con DNI: 74813206, alumna de la Maestría en Psicología Educativa de la Universidad Cesar Vallejo, aplicó los instrumentos de investigación denominados:

1. Autonomía
2. Juego

Dirigidos a los padres de familia de los grados del nivel inicial. Los mismos tuvieron como fecha de aplicación desde 01 de octubre hasta 18 de noviembre

Se le expide la presente constancia, para los fines que estime conveniente.

Fecha: 08 de octubre de 2022

Atentamente:



Lucía Teresa ~~Casco~~ Obando

Posfirma:
Directora de la I.E. Colegio Alternativo Talentos
DNI: 18111337

RECOLECCIÓN DE DATOS

VARIABLE 01 – AUTONOMÍA (PADRES DE FAMILIA DE KINDER “A”)

SUJETOS	RELACIÓN CONSIGO MISMO							TOTAL	RELACIÓN CON LOS DEMÁS					TOTAL
	ítem 1	ítem 2	ítem 3	ítem 4	ítem 5	ítem 6	ítem 7		ítem 8	ítem 9	ítem 10	ítem 11	ítem 12	
ENCUESTADOR 01	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15
ENCUESTADOR 02	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15
ENCUESTADOR 03	1	2	3	3	2	2	1	14	3	3	3	1	3	13
ENCUESTADOR 04	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15
ENCUESTADOR 05	3	2	3	3	3	2	2	18	3	2	2	3	3	13
ENCUESTADOR 06	3	3	3	3	3	3	3	21	3	2	3	3	3	14
ENCUESTADOR 07	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15
ENCUESTADOR 08	2	1	3	3	3	1	1	14	3	1	3	3	3	13
ENCUESTADOR 09	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15
ENCUESTADOR 10	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15
ENCUESTADOR 11	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15
ENCUESTADOR 12	3	3	3	3	3	3	2	20	3	3	3	3	3	15
ENCUESTADOR 13	3	3	2	3	3	3	3	20	3	3	3	3	3	15
ENCUESTADOR 14	2	1	1	3	3	2	3	15	3	2	3	1	3	12
ENCUESTADOR 15	2	1	3	3	3	3	2	17	2	2	3	3	2	12
ENCUESTADOR 16	3	2	3	3	3	2	2	18	2	2	3	3	3	12
ENCUESTADOR 17	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15
ENCUESTADOR 18	3	3	3	3	3	3	2	20	3	3	3	3	3	15
ENCUESTADOR 19	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15
ENCUESTADOR 20	3	3	3	3	3	3	3	21	3	2	3	3	3	14
ENCUESTADOR 21	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15
ENCUESTADOR 22	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	15
ENCUESTADOR 23	2	3	3	3	3	2	2	18	3	2	3	3	3	14

VARIABLE 02 – JUEGO (PADRES DE FAMILIA DE KINDER “A”)

SUJETOS	EXPECTATIVA DEL JUEGO				TOTAL	UTILIDAD DEL JUEGO					TOTAL	IMPORTANCIA DEL JUEGO					TOTAL	INTERES DEL JUEGO				TOTAL	COSTO DEL JUEGO				TOTAL	
	ítem 1	ítem 2	ítem 3	ítem 4		ítem 5	ítem 6	ítem 7	ítem 8	ítem 9		ítem 10	ítem 11	ítem 12	ítem 13	ítem 14		ítem 15	ítem 16	ítem 17	ítem 18		ítem 19	ítem 20	ítem 21	ítem 22		ítem 23
ENCUESTADOR 01	1	1	1	1	4	1	1	6	1	1	6	16	1	1	6	6	6	20	1	1	6	6	14	1	6	1	1	9
ENCUESTADOR 02	6	6	6	6	24	6	6	6	1	6	1	26	6	1	1	1	1	10	1	1	1	6	9	6	6	1	6	19
ENCUESTADOR 03	6	1	1	1	9	1	1	1	6	6	6	21	6	1	1	1	1	10	1	1	6	6	14	6	1	1	1	9
ENCUESTADOR 04	6	1	6	1	14	6	6	6	6	6	6	36	6	6	6	6	6	30	1	1	1	1	4	1	6	6	6	19
ENCUESTADOR 05	6	6	6	6	24	6	6	6	6	6	6	36	1	6	1	6	1	15	6	6	1	6	19	6	6	6	1	19
ENCUESTADOR 06	6	6	1	6	19	6	6	1	6	1	6	26	1	6	1	6	1	15	6	6	1	6	19	6	6	6	1	19
ENCUESTADOR 07	1	6	6	6	19	1	6	6	6	6	6	36	1	6	1	6	1	15	6	6	1	6	19	6	6	6	1	19
ENCUESTADOR 08	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	6	11	1	1	6	1	1	10	6	1	1	6	14	6	1	6	1	14
ENCUESTADOR 09	1	6	1	1	9	1	1	1	1	6	1	11	6	1	6	1	1	15	1	1	1	1	4	6	1	6	1	14
ENCUESTADOR 10	6	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	6	6	1	6	1	1	15	1	1	1	1	4	6	1	1	1	9
ENCUESTADOR 11	1	1	1	1	4	1	1	6	1	1	1	11	6	1	1	1	6	15	1	1	1	1	4	1	1	1	6	9
ENCUESTADOR 12	6	6	6	6	24	6	6	1	1	6	1	21	6	1	1	1	6	15	1	6	6	1	14	1	6	1	6	14
ENCUESTADOR 13	1	1	6	6	14	1	6	1	6	1	1	26	1	1	1	6	6	15	6	6	6	1	19	1	6	1	6	14
ENCUESTADOR 14	1	1	6	6	14	6	6	6	1	6	1	26	1	6	6	6	6	25	6	6	6	1	19	1	6	6	6	19
ENCUESTADOR 15	1	6	6	6	19	1	1	6	6	6	1	21	1	6	6	6	1	20	6	6	6	6	24	1	6	6	6	19
ENCUESTADOR 16	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	1	6	1	1	1	10	1	1	6	6	14	6	1	6	1	14
ENCUESTADOR 17	6	1	1	1	9	1	1	1	6	1	6	16	1	6	1	1	1	10	1	1	1	1	4	6	1	6	1	14
ENCUESTADOR 18	1	1	1	1	4	1	6	1	1	1	6	16	6	1	1	1	1	10	1	1	1	1	4	6	1	1	1	9
ENCUESTADOR 19	1	1	6	1	9	1	1	1	6	1	6	16	6	1	6	6	1	20	1	6	1	1	9	1	1	1	1	4
ENCUESTADOR 20	6	6	1	1	14	1	6	1	6	6	1	21	6	1	6	6	1	20	1	6	1	6	14	6	6	1	6	19
ENCUESTADOR 21	6	6	1	6	19	6	6	6	6	6	6	36	1	6	6	1	1	15	6	6	6	6	24	6	6	6	6	24
ENCUESTADOR 22	6	6	6	6	24	1	6	1	6	6	1	21	1	6	1	1	6	15	6	1	6	6	19	6	1	6	6	19
ENCUESTADOR 23	6	6	6	6	24	6	6	6	1	6	1	26	1	6	1	1	6	15	6	1	6	1	14	6	1	6	6	19

VARIABLE 01 – AUTONOMÍA (PADRES DE FAMILIA DE KINDER “B”)

SUJETOS	RELACIÓN CONSIGO MISMO							TOTAL	RELACIÓN CON LOS DEMÁS					TOTAL
	ítem 1	ítem 2	ítem 3	ítem 4	ítem 5	ítem 6	ítem 7		ítem 8	ítem 9	ítem 10	ítem 11	ítem 12	
ENCUESTADOR 01	3	2	3	1	3	3	3	18	2	2	3	3	1	11
ENCUESTADOR 02	2	2	1	3	2	2	3	15	2	3	3	2	2	12
ENCUESTADOR 03	1	3	3	2	2	3	3	17	3	2	2	1	3	11
ENCUESTADOR 04	3	3	2	3	2	1	2	16	3	2	1	2	3	11
ENCUESTADOR 05	2	2	1	3	3	2	2	15	1	3	2	3	2	11
ENCUESTADOR 06	1	3	2	3	2	2	1	14	1	3	2	3	2	11
ENCUESTADOR 07	3	3	2	2	1	3	2	16	2	1	1	2	3	9
ENCUESTADOR 08	3	1	3	2	2	1	3	15	3	3	2	2	1	11
ENCUESTADOR 09	2	3	2	3	3	1	3	18	3	2	1	3	2	11
ENCUESTADOR 10	3	2	1	2	3	2	1	14	2	1	1	3	2	9
ENCUESTADOR 11	1	3	2	2	1	2	3	14	2	1	3	2	3	11
ENCUESTADOR 12	2	3	2	3	1	3	2	16	1	2	3	2	3	11
ENCUESTADOR 13	3	1	3	1	2	3	2	15	1	2	2	1	2	8
ENCUESTADOR 14	3	2	2	2	2	1	3	15	3	3	2	3	2	13
ENCUESTADOR 15	1	3	2	1	3	3	2	15	3	2	1	1	1	8
ENCUESTADOR 16	2	3	1	3	2	2	1	14	2	3	2	2	1	10
ENCUESTADOR 17	2	1	2	3	2	3	2	15	2	1	3	3	2	11
ENCUESTADOR 18	3	2	3	2	3	1	2	16	3	2	2	1	3	11
ENCUESTADOR 19	3	3	2	1	2	2	3	16	3	2	1	2	3	11
ENCUESTADOR 20	2	1	2	3	3	2	1	14	2	3	1	3	2	11
ENCUESTADOR 21	1	3	3	2	2	2	1	14	2	3	2	2	3	12
ENCUESTADOR 22	3	2	2	1	1	3	3	15	3	2	1	3	2	11

VARIABLE 02 – JUEGO (PADRES DE FAMILIA KINDER “B”)

SUJETOS	EXPECTATIVA DEL JUEGO					TOTAL	UTILIDAD DEL JUEGO					TOTAL	IMPORTANCIA DEL JUEGO					TOTAL	INTERÉS DEL JUEGO					TOTAL	COSTO DEL JUEGO					TOTAL
	ítem 1	ítem 2	ítem 3	ítem 4	ítem 5		ítem 6	ítem 7	ítem 8	ítem 9	ítem 10		ítem 11	ítem 12	ítem 13	ítem 14	ítem 15		ítem 16	ítem 17	ítem 18	ítem 19	ítem 20		ítem 21	ítem 22	ítem 23			
ENCUESTADOR 1	6	6	6	1	19	6	1	6	1	1	1	16	1	1	6	6	1	15	6	6	1	1	14	1	1	6	1	9		
ENCUESTADOR 2	1	6	6	1	14	1	6	1	6	1	6	21	6	1	1	6	6	20	1	1	6	1	9	6	1	6	1	14		
ENCUESTADOR 3	6	6	1	1	14	1	1	6	1	6	6	21	1	6	6	1	1	15	1	6	1	6	14	1	6	1	1	9		
ENCUESTADOR 4	1	1	6	1	9	6	1	1	1	6	6	21	6	1	1	1	6	15	6	6	6	1	19	6	1	6	6	19		
ENCUESTADOR 5	1	6	1	6	14	6	6	6	1	1	1	21	6	6	6	1	1	20	1	1	6	6	14	1	6	6	1	14		
ENCUESTADOR 6	6	1	6	6	19	1	6	6	1	1	6	21	1	6	6	6	1	20	1	1	1	6	9	1	1	1	6	9		
ENCUESTADOR 7	6	1	1	1	9	1	1	6	6	6	1	21	6	1	1	6	6	20	1	6	6	1	14	6	6	6	1	19		
ENCUESTADOR 8	1	6	1	6	14	6	1	6	1	6	1	21	1	6	6	1	1	15	6	1	1	6	14	1	6	1	6	14		
ENCUESTADOR 9	6	1	6	1	14	6	6	1	1	6	6	26	1	1	6	6	1	15	6	6	1	1	14	1	1	1	6	9		
ENCUESTADOR 10	1	6	6	1	14	1	1	1	1	6	6	16	6	6	1	1	1	15	1	6	6	6	19	6	6	1	1	14		
ENCUESTADOR 11	6	1	6	6	19	1	6	1	6	1	6	21	6	1	6	6	1	20	6	6	1	1	14	6	6	6	1	19		
ENCUESTADOR 12	1	6	1	1	9	6	6	1	1	6	6	26	1	1	6	6	1	15	6	1	1	6	14	1	1	1	6	9		
ENCUESTADOR 13	6	1	1	6	14	1	1	6	6	6	1	21	1	6	1	6	1	15	6	6	1	1	14	6	6	1	1	14		
ENCUESTADOR 14	1	1	6	6	14	6	1	1	6	1	6	30	1	6	6	1	6	20	1	1	1	6	9	1	1	6	6	14		
ENCUESTADOR 15	1	6	1	1	9	1	6	6	1	6	1	26	6	6	1	6	6	25	6	1	1	6	14	1	6	6	1	14		
ENCUESTADOR 16	6	1	6	6	19	1	6	1	1	6	6	21	1	1	6	6	1	15	6	1	6	1	14	6	6	1	1	14		
ENCUESTADOR 17	6	1	1	6	14	6	6	6	6	1	1	26	6	6	1	1	6	20	6	6	6	1	19	1	1	6	1	14		
ENCUESTADOR 18	1	6	6	6	19	6	6	1	1	6	6	26	6	1	6	1	1	15	1	1	1	6	9	6	6	1	1	14		
ENCUESTADOR 19	1	6	6	1	14	1	1	6	6	6	1	21	6	6	1	1	6	20	1	6	6	1	14	1	6	6	6	19		
ENCUESTADOR 20	6	1	1	1	9	6	6	6	1	1	1	21	1	1	1	6	6	15	6	1	6	1	14	6	1	6	6	19		
ENCUESTADOR 21	1	6	6	6	19	6	6	1	1	6	6	26	6	6	6	1	1	20	6	6	1	1	14	1	1	1	6	9		
ENCUESTADOR 22	6	1	1	6	14	1	1	6	6	1	1	16	1	6	1	6	1	15	6	6	6	6	24	6	6	6	1	19		

VARIABLE 01 – AUTONOMÍA (PADRES DE FAMILIA DE PRE – KINDER 4 “A”)

SUJETOS	RELACIÓN CONSIGO MISMO							TOTAL	RELACIÓN CON LOS DEMÁS					TOTAL
	ítem 1	ítem 2	ítem 3	ítem 4	ítem 5	ítem 6	ítem 7		ítem 8	ítem 9	ítem 10	ítem 11	ítem 12	
ENCUESTADOR 01	3	3	3	1	2	2	3	17	2	2	1	2	3	10
ENCUESTADOR 02	2	3	1	2	1	3	3	15	3	3	2	1	1	10
ENCUESTADOR 03	3	1	1	2	3	2	2	15	1	2	3	2	3	11
ENCUESTADOR 04	2	3	1	1	2	3	2	14	3	2	3	2	1	11
ENCUESTADOR 05	3	2	2	1	3	1	2	13	3	2	2	1	1	9
ENCUESTADOR 06	3	2	3	1	1	2	2	12	3	2	3	1	2	11
ENCUESTADOR 07	2	2	3	1	1	2	3	13	3	1	2	2	3	11
ENCUESTADOR 08	2	3	3	1	2	2	1	14	3	2	2	3	1	11
ENCUESTADOR 09	3	3	2	2	3	1	2	16	2	2	3	3	1	11
ENCUESTADOR 10	2	3	1	1	2	2	3	14	3	2	2	1	2	10
ENCUESTADOR 11	2	2	3	3	1	2	2	15	1	1	2	2	3	9
ENCUESTADOR 12	3	1	2	2	3	3	1	15	1	3	2	2	1	9
ENCUESTADOR 13	2	3	1	2	3	3	1	15	2	3	2	3	1	11
ENCUESTADOR 14	3	2	2	3	2	2	1	15	3	2	3	1	3	12
ENCUESTADOR 15	1	3	3	1	2	3	2	16	2	2	2	3	1	12
ENCUESTADOR 16	3	2	3	1	3	2	1	15	2	1	2	2	3	10
ENCUESTADOR 17	3	2	2	3	1	3	1	15	3	1	2	2	3	11

VARIABLE 01 – JUEGO (PADRES DE FAMILIA DE PRE – KINDER 4 “A”)

SUJETOS	EXPECTATIVA DEL JUEGO					TOTAL	UTILIDAD DEL JUEGO					TOTAL	IMPORTANCIA DEL JUEGO					TOTAL	INTERÉS DEL JUEGO					TOTAL	COSTO DEL JUEGO					TOTAL
	ítem 1	ítem 2	ítem 3	ítem 4	ítem 5		ítem 6	ítem 7	ítem 8	ítem 9	ítem 10		ítem 11	ítem 12	ítem 13	ítem 14	ítem 15		ítem 16	ítem 17	ítem 18	ítem 19	ítem 20		ítem 21	ítem 22	ítem 23			
ENCUESTADOR 1	1	1	6	1	9	1	1	6	6	6	1	21	6	1	1	6	6	20	1	6	6	1	14	6	1	1	1	9		
ENCUESTADOR 2	6	6	1	1	14	1	6	6	1	1	1	16	1	1	6	1	6	15	1	6	6	1	14	1	1	6	1	9		
ENCUESTADOR 3	1	6	6	1	14	6	6	6	1	1	6	26	6	1	6	1	6	20	6	1	1	6	14	1	6	6	6	19		
ENCUESTADOR 4	6	6	1	1	14	6	6	1	1	1	6	21	6	6	1	6	6	25	6	1	6	1	14	1	1	1	6	9		
ENCUESTADOR 5	6	1	1	6	14	6	1	1	1	6	6	21	6	1	1	6	6	20	6	1	1	6	14	1	1	6	6	14		
ENCUESTADOR 6	6	1	1	6	14	6	6	1	1	6	6	26	6	1	1	6	6	20	1	6	6	1	14	1	6	6	1	14		
ENCUESTADOR 7	6	1	6	1	14	1	6	6	1	6	1	21	6	6	1	1	1	14	6	6	1	1	14	6	1	6	1	14		
ENCUESTADOR 8	6	6	1	1	14	6	6	6	1	1	6	26	1	1	6	6	1	15	1	1	6	6	14	1	1	6	6	14		
ENCUESTADOR 9	6	6	6	1	19	1	6	1	1	6	6	21	1	6	6	1	1	15	6	1	1	6	14	1	1	1	6	9		
ENCUESTADOR 10	1	6	6	1	14	1	1	1	1	6	6	16	6	6	1	1	1	15	1	6	6	6	19	6	6	6	1	19		
ENCUESTADOR 11	1	1	6	1	9	1	1	6	6	1	1	16	1	1	6	1	6	15	6	1	1	6	14	6	1	6	1	14		
ENCUESTADOR 12	6	6	1	1	14	6	1	1	1	6	6	21	1	1	6	6	1	15	6	1	6	6	19	6	1	6	6	19		
ENCUESTADOR 13	6	6	6	1	19	1	1	1	6	6	6	21	1	6	6	6	1	14	6	1	1	6	14	1	1	6	6	14		
ENCUESTADOR 14	6	1	1	6	14	1	1	6	6	1	1	16	1	1	6	1	1	10	1	6	1	6	14	6	1	1	6	14		
ENCUESTADOR 15	6	6	1	6	19	1	6	1	6	1	1	16	1	1	6	6	1	15	6	6	1	1	14	1	1	6	6	14		
ENCUESTADOR 16	6	6	1	1	14	1	6	6	6	1	1	21	1	6	6	1	1	15	1	6	6	1	14	6	1	1	6	14		
ENCUESTADOR 17	1	1	6	6	14	6	1	6	1	6	6	26	1	6	6	1	1	15	6	1	1	1	9	1	6	6	1	14		

VARIABLE 01 – AUTONOMÍA (PADRES DE FAMILIA PRE – KINDER 4 “B”)

SUJETOS	RELACIÓN CONSIGO MISMO							TOTAL	RELACIÓN CON LOS DEMÁS					TOTAL
	ítem 1	ítem 2	ítem 3	ítem 4	ítem 5	ítem 6	ítem 7		ítem 8	ítem 9	ítem 10	ítem 11	ítem 12	
ENCUESTADOR 01	3	3	1	1	2	2	3	15	3	2	2	3	2	12
ENCUESTADOR 02	3	2	1	3	2	3	1	15	1	3	2	2	1	9
ENCUESTADOR 03	1	3	1	2	2	2	3	16	2	2	3	1	3	9
ENCUESTADOR 04	3	2	2	3	1	1	1	13	2	2	1	3	3	11
ENCUESTADOR 05	2	3	1	3	3	1	2	15	1	3	2	1	3	10
ENCUESTADOR 06	1	3	2	3	2	2	1	14	2	3	3	3	3	14
ENCUESTADOR 07	3	3	1	2	1	3	3	16	3	1	2	2	3	11
ENCUESTADOR 08	3	1	2	2	2	1	3	14	3	3	2	1	1	10
ENCUESTADOR 09	2	3	2	2	3	1	2	15	2	2	1	3	1	9
ENCUESTADOR 10	3	2	1	2	3	2	1	14	3	1	3	3	2	12
ENCUESTADOR 11	1	3	3	2	2	2	3	16	2	2	3	3	3	13
ENCUESTADOR 12	3	3	2	2	1	3	1	15	1	2	3	2	3	11
ENCUESTADOR 13	3	1	2	2	2	3	2	15	3	3	2	1	2	11
ENCUESTADOR 14	3	2	3	2	3	1	2	15	3	1	3	2	2	11
ENCUESTADOR 15	1	3	2	1	3	3	2	15	3	2	1	2	3	11
ENCUESTADOR 16	2	3	2	3	2	3	1	16	2	3	2	3	1	11
ENCUESTADOR 17	1	1	2	3	2	3	3	15	2	1	3	3	2	11
ENCUESTADOR 18	3	2	3	1	3	1	2	15	3	2	2	1	2	10
ENCUESTADOR 19	3	3	2	1	1	2	3	15	2	2	1	2	3	10

VARIABLE 02 – JUEGO (PADRES DE FAMILIA PRE – KINDER 4 “B”)

SUJETOS	EXPECTATIVA DEL JUEGO				TOTAL	UTILIDAD DEL JUEGO					TOTAL	IMPORTANCIA DEL JUEGO					TOTAL	INTERÉS DEL JUEGO				TOTAL	COSTO DEL JUEGO				TOTAL	
	ítem 1	ítem 2	ítem 3	ítem 4		ítem 5	ítem 6	ítem 7	ítem 8	ítem 9		ítem 10	ítem 11	ítem 12	ítem 13	ítem 14		ítem 15	ítem 16	ítem 17	ítem 18		ítem 19	ítem 20	ítem 21	ítem 22		ítem 23
ENCUESTADOR 1	6	6	6	1	19	6	1	6	1	1	1	16	1	1	6	6	1	15	6	6	1	1	14	1	1	6	1	9
ENCUESTADOR 2	1	6	6	1	14	1	6	1	6	1	6	21	6	1	1	6	6	20	1	1	6	1	9	6	1	6	1	14
ENCUESTADOR 3	6	6	1	1	14	1	1	6	1	6	6	21	1	6	6	1	1	15	1	6	1	6	14	1	6	1	1	9
ENCUESTADOR 4	1	1	6	1	9	6	1	1	1	6	6	21	6	1	1	1	6	15	6	6	6	1	19	6	1	6	6	19
ENCUESTADOR 5	1	6	1	6	14	6	6	6	1	1	1	21	6	6	6	1	1	20	1	1	6	6	14	1	6	6	1	14
ENCUESTADOR 6	6	1	6	6	19	1	6	6	1	1	6	21	1	6	6	6	1	20	1	1	1	6	9	1	1	1	6	9
ENCUESTADOR 7	6	1	1	1	9	1	1	6	6	6	1	21	6	1	1	6	6	20	1	6	6	1	14	6	6	6	1	19
ENCUESTADOR 8	1	6	1	6	14	6	1	6	1	6	1	21	1	6	6	1	1	15	6	1	1	6	14	1	6	1	6	14
ENCUESTADOR 9	6	1	6	1	14	6	6	1	1	6	6	26	1	1	6	6	1	15	6	6	1	1	14	1	1	1	6	9
ENCUESTADOR 10	1	6	6	1	14	1	1	1	1	6	6	16	6	6	1	1	1	15	1	6	6	6	19	6	6	1	1	14
ENCUESTADOR 11	6	1	6	6	19	1	6	1	6	1	6	21	6	1	6	6	1	20	6	6	1	1	14	6	6	6	1	19
ENCUESTADOR 12	1	6	1	1	9	6	6	1	1	6	6	26	1	1	6	6	1	15	6	1	1	6	14	1	1	1	6	9
ENCUESTADOR 13	6	1	1	6	14	1	1	6	6	6	1	21	1	6	1	6	1	15	6	6	1	1	14	6	6	1	1	14
ENCUESTADOR 14	1	1	6	6	14	6	1	1	6	1	6	30	1	6	6	1	6	20	1	1	1	6	9	1	1	6	6	14
ENCUESTADOR 15	1	6	1	1	9	1	6	6	1	6	1	26	6	6	1	6	6	25	6	1	1	6	14	1	6	6	1	14
ENCUESTADOR 16	6	1	6	6	19	1	6	1	1	6	6	21	1	1	6	6	1	15	6	1	6	1	14	6	6	1	1	14
ENCUESTADOR 17	6	1	1	6	14	6	6	6	6	1	1	26	6	6	1	1	6	20	6	6	6	1	19	1	1	6	1	14
ENCUESTADOR 18	1	6	6	6	19	6	6	1	1	6	6	26	6	1	6	1	1	15	1	1	1	6	9	6	6	1	1	14
ENCUESTADOR 19	1	6	6	1	14	1	1	6	6	6	1	21	6	6	1	1	6	20	1	6	6	1	14	1	6	6	6	19

VARIABLE 01 – AUTONOMÍA (PADRES DE FAMILIA PRE – KINDER 3 “A”)

SUJETOS	RELACIÓN CONSIGO MISMO							TOTAL	RELACIÓN CON LOS DEMÁS					TOTAL
	ítem 1	ítem 2	ítem 3	ítem 4	ítem 5	ítem 6	ítem 7		ítem 8	ítem 9	ítem 10	ítem 11	ítem 12	
ENCUESTADOR 01	3	2	3	1	3	2	2	16	3	2	2	2	1	8
ENCUESTADOR 02	1	2	1	3	2	3	3	15	3	3	3	1	2	12
ENCUESTADOR 03	1	3	2	2	2	2	3	15	1	2	3	2	3	11
ENCUESTADOR 04	3	3	3	3	2	1	2	17	1	2	1	3	3	10
ENCUESTADOR 05	2	3	1	3	3	3	2	17	1	3	3	3	2	12
ENCUESTADOR 06	1	3	2	3	2	2	1	14	1	3	2	3	2	11
ENCUESTADOR 07	3	3	2	2	1	3	2	16	2	1	1	2	3	9
ENCUESTADOR 08	3	1	3	2	2	1	3	15	3	3	2	2	1	11
ENCUESTADOR 09	2	3	2	3	3	1	3	18	3	2	1	3	2	11
ENCUESTADOR 10	3	2	1	2	3	2	1	14	2	1	1	3	2	9
ENCUESTADOR 11	1	3	3	2	3	2	3	17	2	1	2	2	3	10
ENCUESTADOR 12	2	3	3	3	1	3	2	17	1	2	3	3	3	12
ENCUESTADOR 13	3	3	3	2	2	3	1	17	1	2	3	1	3	10
ENCUESTADOR 14	3	2	3	3	2	1	3	17	3	2	2	1	2	10
ENCUESTADOR 15	1	3	2	1	3	3	2	15	3	2	1	2	3	11
ENCUESTADOR 16	2	3	1	3	2	2	1	14	2	3	2	2	1	10
ENCUESTADOR 17	2	1	2	3	2	3	2	15	2	1	3	3	2	11
ENCUESTADOR 18	3	2	3	2	3	1	2	16	3	2	2	1	3	11
ENCUESTADOR 19	3	3	2	1	2	2	3	16	3	2	1	2	3	11
ENCUESTADOR 20	2	1	2	3	3	2	1	14	2	3	1	3	2	11

VARIABLE 02 – JUEGO (PADRES DE FAMILIA PRE – KINDER 3 “A”)

SUJETOS	EXPECTATIVA DEL JUEGO				TOTAL	UTILIDAD DEL JUEGO					TOTAL	IMPORTANCIA DEL JUEGO					TOTAL	INTERÉS DEL JUEGO				TOTAL	COSTO DEL JUEGO				TOTAL	
	ítem 1	ítem 2	ítem 3	ítem 4		ítem 5	ítem 6	ítem 7	ítem 8	ítem 9		ítem 10	ítem 11	ítem 12	ítem 13	ítem 14		ítem 15	ítem 16	ítem 17	ítem 18		ítem 19	ítem 20	ítem 21	ítem 22		ítem 23
ENCUESTADOR 1	6	1	6	1	14	6	1	6	6	6	1	26	1	6	6	6	1	20	6	6	6	1	19	1	1	6	1	9
ENCUESTADOR 2	1	6	6	1	14	1	6	1	6	1	6	21	6	1	1	6	6	20	1	1	6	1	9	6	1	6	1	14
ENCUESTADOR 3	6	6	1	1	14	1	1	6	1	6	6	21	1	6	6	1	1	15	1	6	1	6	14	1	6	1	1	9
ENCUESTADOR 4	1	1	6	1	9	6	1	1	1	6	6	21	6	1	1	1	6	15	6	6	6	1	19	6	1	6	6	19
ENCUESTADOR 5	1	6	1	6	14	6	6	6	1	1	1	21	6	6	6	1	1	20	1	1	6	6	14	1	6	6	1	14
ENCUESTADOR 6	6	1	6	6	19	1	6	6	1	1	6	21	1	6	6	6	1	20	1	1	1	6	9	1	1	1	6	9
ENCUESTADOR 7	6	1	1	1	9	1	1	6	6	6	1	21	6	1	1	6	6	20	1	6	6	1	14	6	6	6	1	19
ENCUESTADOR 8	1	6	1	6	14	6	1	6	1	6	1	21	1	6	6	1	1	15	6	1	1	6	14	1	6	1	6	14
ENCUESTADOR 9	6	1	6	1	14	6	6	1	1	6	6	26	1	1	6	6	1	15	6	6	1	1	14	1	1	1	6	9
ENCUESTADOR 10	1	1	6	1	9	1	6	6	1	6	6	26	6	6	6	1	1	20	1	6	1	6	14	6	6	1	1	14
ENCUESTADOR 11	6	1	6	6	19	1	6	1	6	1	6	21	6	1	6	6	1	20	6	6	1	1	14	6	6	6	1	19
ENCUESTADOR 12	1	6	1	1	9	6	6	1	1	6	6	26	1	1	6	6	1	15	6	1	1	6	14	1	1	1	6	9
ENCUESTADOR 13	6	1	1	6	14	1	1	6	6	6	1	21	1	6	1	6	1	15	6	6	1	1	14	6	6	1	1	14
ENCUESTADOR 14	1	1	6	6	14	6	1	1	6	1	6	30	1	6	6	1	6	20	1	1	1	6	9	1	1	6	6	14
ENCUESTADOR 15	1	6	1	1	9	1	6	6	1	6	1	26	6	6	1	6	6	25	6	1	1	6	14	1	6	6	1	14
ENCUESTADOR 16	6	1	6	6	19	1	6	1	1	6	6	21	1	1	6	6	1	15	6	1	6	1	14	6	6	1	1	14
ENCUESTADOR 17	6	1	1	6	14	6	6	6	6	1	1	26	6	6	1	1	6	20	6	6	6	1	19	1	1	6	1	14
ENCUESTADOR 18	1	6	6	6	19	6	6	1	1	6	6	26	6	1	6	1	1	15	1	1	1	6	9	6	6	1	1	14
ENCUESTADOR 19	1	6	6	1	14	1	1	6	6	6	1	21	6	6	1	1	6	20	1	6	6	1	14	1	6	6	6	19
ENCUESTADOR 20	6	1	6	1	14	6	6	6	1	1	1	21	1	1	6	6	6	20	6	1	6	1	14	6	1	6	6	19

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Por medio del presente documento, acepto de manera voluntaria y libre mi participación en la investigación titulada Autonomía y Motivación por el juego en niños de segundo ciclo en una institución educativa, Trujillo - 2022 que será realizada por Judith Elizabeth Malca Espinoza, de la Escuela de Postgrado de la Universidad Cesar Vallejo. Además, declaro haber sido informado(a) sobre el motivo de la investigación, así como también el uso que se le dará a la información recabada.

Por lo tanto:

- Los investigadores se comprometen a no revelar la identidad de quienes participen en este estudio.
- Los resultados serán discutidos con fines de aprendizaje manteniéndose siempre el anonimato del participante.
- Los datos recabados serán utilizados únicamente con fines académicos o de investigación.
- Quienes participen en este estudio podrán retirarse en cualquier momento de la investigación sin manifestar los motivos de su incomodidad.

De antemano se agradece su participación.

Nombre (o iniciales) del participante: Melisa Mary Cruzado Polo

Firma del participante: 

Lima, 01 de octubre del 2022.

PRUEBA DE NORMALIDAD

Variable	N	Correlación de Pearson	P
Variable 1: Autonomía	122	0.842	0.541
D1: Relación consigo mismo	122	0.892	0.432
D2: Relación con los demás	122	0.956	0.070
Variable 2: Juegos	122	0.934	0.400
D1: Expectativa de Juego	122	0.853	0.682
D2: Utilidad de Juegos	122	0.743	0.856
D3: Importancia de juegos	122	0.842	0.041
D4: Interés del Juego	122	0.831	0.012
D5: Costo del Juego	122	0.823	0.816

Las variables de juego y autonomía, así como sus dimensiones fueron evaluadas por la correlación de Pearson con el objetivo de definir si son variables paramétricas o normales. Tanto las variables como las dimensiones demostraron aceptar la hipótesis nula de referencia que son normales las cada una de las variables. Por tal el estadístico de correlación a utilizar será el coeficiente de correlación de Pearson (dado que este evalúa la relación entre dos variables normales).

CONFIRMACIÓN DE LOS AUTORES DE LOS INSTRUMENTOS

INSTRUMENTO DE LA AUTONOMÍA

AUTORIZACIÓN DE INSTRUMENTOS Recibidos x



Judith Malca Espinoza <judithmalcaespinoza012@gmail.com>
para maldonadopalacioscarol@gmail.com ▾

22:12 (hace 3 minutos)



Buenas noches señorita Carol, me encuentro realizando mi tesis de la maestría y estoy utilizando su instrumento de evaluación sobre la autonomía, quería consultarle ¿si me podrá dar la autorización para utilizar su instrumento?

Muchas gracias.



Carol Maldonado Palacios
para mí ▾

22:14 (hace 0 minutos)



Buenas noches señorita Judith Malca, le brindo la autorización para que utilice mi instrumento en su investigación.



INSTRUMENTO DE LA MOTIVACIÓN POR EL JUEGO

AUTORIZACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS Recibidos x



Judith Malca Espinoza <judithmalcaespinoza012@gmail.com>
para cvaloti9874 ▾

22:25 (hace 1 minuto)



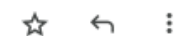
Buenas noches señor Carlos Otiniano, estoy realizando la investigación de mi maestría y quería consultarle ¿si me puede dar la autorización para utilizar su instrumento?

Muchas gracias



Carlos Valenzuela Otiniano
para mí ▾

22:27 (hace 0 minutos)



Buenas noches señorita, claro que tiene mi autorización para utilizar mi instrumento.





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, DENEGRÍ VELARDE MARIA ISABEL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Autonomía y Motivación por el juego en niños de segundo ciclo en una Institución Educativa, Trujillo - 2022", cuyo autor es MALCA ESPINOZA JUDITH ELIZABETH, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 21 de Diciembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
DENEGRÍ VELARDE MARIA ISABEL DNI: 08367190 ORCID: 0000-0002-4235-9009	Firmado electrónicamente por: MDENEGRIVE11 el 18-02-2023 22:12:31

Código documento Trilce: TRI - 0498134