



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
INICIAL**

Juegos tradicionales para fomentar la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School, Monsefú 2022

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Educación Inicial**

AUTORA:

Villegas Leon, Jasmin Elizabeth (orcid.org/0000-0002-8849-1945)

ASESOR:

Dr. Santamaria Muro, Jose del Carmen (orcid.org/0000-0001-8101-5826)

CO-ASESOR:

Dr. Vidaurre Garcia, Wilmer Enrique (orcid.org/0000-0002-5002-572X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

CHICLAYO -PERÚ

2022

DEDICATORIA

Dedico el resultado de un arduo trabajo de tesis a mis padres, María y José quienes han sido mi motor, en este largo camino como estudiante, por incentivar me a salir adelante, logrando cumplir todas mis metas.

A mis hermanas Geraldine, Mayte y Maricielo que me han gratificado con su apoyo condicional.

A mi novio Larry quien ha estado brindando constantemente su cariño y preocupación que ha sido de motivación en todo el transcurso de mi carrera.

Y a toda mi familia que, durante estos cinco años me motivaron en cada momento logrando que este lindo sueño se haga realidad.

Jasmin

AGRADECIMIENTO

El principal agradecimiento es a mi Dios todopoderoso, que me permite estar con vida cumpliendo uno de mis anhelados sueños.

Asimismo, agradecer el apoyo incondicional de mi asesor el Dr. José del Carmen Santamaria Muro por su increíble sapiencia y orientación para el desarrollo de la presente tesis.

Agradezco también al profesor Wilmer Vidaurre García por su increíble enseñanza que me motivaron para desarrollarme profesionalmente.

Para culminar agradezco a la Lic. Orozco Orozco Mikennia, por su preocupación y valioso aporte para el desarrollo de la presente tesis.

Jasmin

Índice de contenidos

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
índice de contenidos.....	iv
Resumen.....	vi
ABSTRACT.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	11
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	11
3.2 Operacionalización de variables.....	13
3.3 Población, muestra y muestreo.....	13
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad..	15
3.5 Procedimientos.....	15
3.6 Métodos de análisis de datos.....	16
3.7 Aspectos éticos.....	16
IV. RESULTADOS.....	17
V. DISCUSIÓN.....	26
VI. CONCLUSIONES.....	30
VII. RECOMENDACIONES.....	32
REFERENCIAS.....	33
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1 Distribución de aulas de la Institución Educativa Sonrisitas School.....	13
Tabla 2 Distribución de aula de 5 años de la Institución Educativa Sonrisitas school.....	14
Tabla 3 Resultados de la variable autonomía según pre test.....	15
Tabla 4 Nivel valerse por sí mismo.....	16
Tabla 5: Nivel de estructuración del conocimiento de sí mismo	17
Tabla 6:Resultados de la variable autonomía según post test	18
Tabla 7 :Nivel valerse por sí mismo	20
Tabla 8: Nivel de estructuración del conocimiento de sí mismo	21
Tabla 9: Comparación del nivel de autonomía en niños de la institución educativa Sonrisitas School a través del pre test y post test.	21
Tabla 10: Comparación de dimensión valerse por sí mismo	22
Tabla 11: Comparación de dimensión Estructuración del conocimiento de sí mismo pre test y post test.....	22

RESUMEN

La presente investigación planteó determinar la influencia de la aplicación de juegos tradicionales en la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School. Con el tipo de Investigación aplicada, el diseño pre experimental, según su muestra estuvo conformada por 17 niños de cinco años del nivel Inicial; se empleó la técnica de la observación y el instrumento fue una lista de chequeo de logros pedagógicos, tomando en cuenta las dimensiones e indicadores de las variables respectivas, el instrumento fue elaborado por Norma Reategui Colareta sometido por docentes Minedu (2019). Los efectos obtenidos con el pre test muestran que el 12% presenta nivel Proceso y el 88% nivel Inicio relacionado a la autonomía; los resultados obtenidos en el post test ubican al 100% en el nivel Logrado, los niños demostraron la mejoría en autonomía, tomando en conclusión que, la aplicación del taller de juegos tradicionales, fue de gran beneficio y eficiente para fomentar la autonomía en los niños de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School, desarrollada con 16 actividades para lograr la iniciativa de las actividades cotidianas del niño.

Palabras clave: Autonomía, juegos tradicionales, lista de chequeo pedagógico

ABSTRACT

This research aimed to determine the influence of the application of traditional games on autonomy in five-year-old children from the Sonrisitas School Educational Institution. With the type of applied research, the pre-experimental design, according to its sample, was made up of 17 children of five years of Initial level, the observation technique was used and the instrument was a checklist of pedagogical achievements, taking into account the dimensions and indicators, the instrument was prepared by Norma Reátegui Colareta submitted by MINEDU teachers (2019). The effects obtained with the pre-test show us that 12% present the process level and 88% the starting level related to autonomy; the results obtained in the post test are equivalent to 100% level achieved, the children showed improvement in autonomy, concluding that the application of the traditional games workshop was of great benefit and efficient for the achievement of autonomy in children of five years of the Sonrisitas School Educational Institution, developed with 16 activities to achieve the initiative of the child's daily activities.

Keywords: Autonomy, traditional games, pedagogical checklist

I. INTRODUCCIÓN

El proceso del desarrollo de la autonomía tiene como finalidad mejorar la educación, permitiéndole a los infantes incrementar su desarrollo cognitivo y formación integral. Tanto la autonomía como la socialización se van estimulando fuera de casa, poniendo a prueba lo vivido, lo que ha observado y la manera de cómo se relaciona con el ambiente que lo rodea. Como se sabe en pandemia de la COVID-19 se ha vivido una crisis en el proceso educativo, por la detención de las actividades académicas, los juegos entre compañeros y las rutinas significativas para los infantes, esto se muestra un retroceso autónomo como ir al baño solos, abrir objetos, realizar situaciones sencillas y en casa los padres prefieren realizarlo ellos.

A nivel internacional, Arias (2019) publicó un artículo científico sobre tipos de juegos tradicionales didácticos para fortalecer la noción de la autonomía, menciona que, en Bogotá, en una Institución Educativa del nivel inicial, muestran dificultad en el proceso de autonomía en cumplir ciertas actividades de acuerdo a su edad (5 años), como “amarrarse las zapatillas”, el 40 % logra realizarlo, donde se identifica que la mayoría muestra dichas dificultades.

Por otro lado, a nivel nacional, Sandoval (2019) presentó un artículo científico denominado la autonomía desarrollada mediante el juego y actividades preescolares de cuatro años de una Institución Educativa, ubicado en Piura. El 80 % de infantes muestran un nivel alto de dependencia y poco interés de resolver continuamente con actividades sencillas que se puede realizar según su edad como buscar su asiento o levantar la mano para manifestar su opinión, es ahí donde se busca cómo resolver ese problema a través de estrategias didácticas y juegos.

Asimismo, en Lambayeque, Valle (2020), mediante su artículo talleres de juegos simbólicos didácticos para mejorar el desarrollo de noción en autonomía en los infantes de cinco años, menciona que existe un 60% de infantes con dependencia de un adulto, no solicitando o proponiendo actividades por realizar, falta de expresión e interés de cumplir por sí mismo las indicaciones, según esta problemática la investigadora menciona que se debe de utilizar metodologías motivadoras para mejorar estas acciones.

En la Institución Educativa Inicial Sonrisitas School, del aula lila, salón de cinco años se evidenció que los infantes muestran dificultades en realizar actividades pequeñas como abrir lonchera, comer solos (necesitan compañía), requieren apoyo para lavarse las manos, no controlan esfínteres e interrumpen horarios de clase. Esto sucede como consecuencia de la pandemia, donde perdieron la rutina escolar y en casa los padres prefieren realizarles sus pedidos y no consideran que la consecuencia mayor es que sus niños sean menos autónomos. Para ello, se necesita mejorar la autonomía, ya que, según su edad, los infantes ya deben mostrar ser independientes.

La autonomía es muy importante ya que permite tomar propias decisiones con libertad y sobre todo seguridad. Se sabe que en la etapa del nivel inicial los infantes van construyendo su propio aprendizaje, para ello, tanto padres de familia como docentes, deben brindar implementos adecuados para que puedan alcanzar nuevos conocimientos sin que un adulto les esté indicando frecuentemente.

Según Erikson (2018), en su teoría psicosocial manifiesta como “auto legislación” teniendo como significado validez con significado normativo de uno mismo, pues el autor se centró en cómo el infante se socializa y cómo desarrolla su identidad personal, es por ello que formó ocho estadios relacionados al tema.

Debido a lo anteriormente descrito, se planteó el siguiente problema general: ¿Los juegos tradicionales fomentan la autonomía, en los infantes de cinco años de la I.E.P. Sonrisitas School?

La indagación realizada se justificó por conveniencia porque permitió fomentar la autonomía en infantes de la edad de cinco años mediante varios juegos tradicionales, fortaleciendo así su desarrollo personal e independencia, como actividades que ya pueden realizar solos según su edad, como: lavarse las manos, saludar y asumir roles con responsabilidad. La investigación se justificó en cuanto relevancia social, por lo que favoreció a diecisiete infantes del aula de cinco años de nivel Inicial de la Institución Educativa Sonrisitas School, realizaron juegos motivadores que fueron de su satisfacción conforme con sus necesidades e intereses. La indagación realizada se justificó por mérito teórico, al incrementar el conocimiento con dedicación, a los informes científicos existentes y consultados como marco teórico, y temas de proyectos citados adecuadamente con sus autores. La indagación se justificó por utilidad metodológica para permitir constatar el taller

de juegos utilizando materiales concretos, y estrategias innovadoras que llamarán el interés y motivación.

Como objetivo general se planteó: Determinar cómo los juegos tradicionales, fomentan la autonomía en los infantes de cinco años de la I.E.P Sonrisitas School. Como objetivos específicos: OE1 Identificar el nivel de autonomía en los infantes de la institución mencionada, a través de un pre test; OE2 Diseñar actividades de juegos tradicionales para fomentar la autonomía en los infantes; OE3 Aplicar actividades de juegos tradicionales para fomentar la autonomía en los infantes de cinco años; OE4 Comparar el nivel de autonomía en infantes de cinco años a través de un post test; OE5 Contrastar los resultados obtenidos del pre test y post test para definir la aceptación de la hipótesis; OE6 Validar dichas actividades de juegos tradiciones mediante juicio de expertos.

En tal sentido se plantea la hipótesis: Los juegos tradicionales fomentan la autonomía de los infantes de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School, y como hipótesis alternativa, de acuerdo al método científico: Los juegos tradicionales no fomentan la autonomía de los infantes de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School.

II. MARCO TEÓRICO

En la ciudad de Bogotá, las autoras Cortés y Martínez (2020), en su investigación realizada Determinar autonomía para fortificar el desarrollo de aprendizaje en infantes. Determina como objetivo general reforzar los niveles de aprendizaje de los niños preescolar. La investigación se realizó con un enfoque cualitativo y de tipo descriptivo, con una población de 20 niños. Con la utilidad de la técnica de recolección de datos y observación, como instrumento la entrevista. Concluyó que la autonomía se ve enfocada en algunas situaciones de funcionalidades que establecen los padres en el hogar, teniendo en cuenta y respetando las edades de cada niño.

Para Mena (2019), en su trabajo de investigación la noción de la autonomía en las edades tempranas en la Universidad de Vasco. Manifiesta como objetivo general identificar el nivel de desarrollo de la autonomía en la infancia. La investigación es de enfoque cualitativo, teniendo como población a 20 niños. Utilizó la técnica de observación y el instrumento seleccionado es la lista de cotejo Concluyó que, fomentar la autonomía en aulas es muy importante para el buen desarrollo integral de los infantes, teniendo en cuenta y respetando el ritmo de cada niño, lo cual sería muy beneficioso a lo largo de la vida, logrando infantes autónomos, se estará influyendo de manera efectiva en su vida, permitiendo que sean independientes.

En Perú, el autor Sandoval (2019), en su indagación, desarrollo de la Autonomía a través de juegos y actividades en infantes de cuatro años de una Institución Educativa de Piura. Expresa su objetivo general Identificar suceso de desarrollo de la autonomía mediante técnicas de juego y actividades. La indagación muestra un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo destacando características. Trabajando con una población conformada de 30 infantes con la edad de cuatro años, utilizando como técnica la observación, adquiriendo los datos mediante un instrumento que es la lista de cotejo. Llegó a la conclusión que, para un notable desarrollo de autonomía la tutora encargada no debe limitarse solo a dirigir una actividad sino, otorgar al estudiante herramientas para que manipule y tome sus propias decisiones, sobre todo buscar excelentes estrategias.

Por su lado, Maldonado (2020), en su proyecto de investigación el rol del maestro para enriquecer el desarrollo de la autonomía en los infantes de 3 años de una I.E. de Lima, manifiesta su objetivo principal distinguir el papel de la docente de aula en el desarrollo de la autonomía en los infantes de tres años preescolar. La investigación es de enfoque Estudio de caso y de tipo descriptivo. Consideró a 32 niños, utilizando la técnica de recolección de datos es la observación. Concluyendo que, gracias al trabajo motivador, utilizando estrategias que realiza la docente, los infantes se muestran más autónomos y comunicativo con los demás, crea de manera efectiva actividades, experimentan nuevos retos y son responsables en la toma de decisiones.

En Lambayeque, Figueroa (2019), en su revista denominada estrategias para promover la autonomía en infantes de cuatro años, menciona como objetivo general, distinguir en qué medida las estrategias promueven la autonomía en infantes de cuatro años. La investigación es cuantitativa con un diseño pre experimental, con una población de 12 infantes. Con la utilidad del instrumento de la lista de chequeo de fines pedagógicos. Concluyendo que programar y utilizar estrategias adecuadas para promover la autonomía es muy beneficiosa, los momentos significativos de los infantes suman en el desarrollo del individuo permitiendo que sus debilidades empiecen a solucionarse.

Según Valle (2019), según su investigación realizada talleres significativos para fomentar la autonomía en los infantes de cinco años de la I.E. 10153 - Motupe -Lambayeque, manifiesta como objetivo general determinar los talleres significativos como efecto a la autonomía en infantes de 5 años. La investigación es cuantitativo experimental y aplicada, con una población de 48 niños. Utilizando la técnica de gabinete y como instrumento la lista de cotejo aplicada. Concluyendo que, la autonomía en el nivel inicial es importante que se estimule, la docente tiene la responsabilidad de utilizar y crear materiales y estrategias para que el niño logre realizar por sí mismos tareas y actividades cumpliendo retos adecuados a su edad de su entorno socio cultural.

Para Arias (2019) en su proyecto de indagación titulado juegos tradicionales como técnica motivadora y didáctica para el desarrollo integral en infantes de preescolar en el colegio Vista Bella, comenta como objetivo general identificar los

problemas de desarrollo integral que presentan los infantes. La indagación es de enfoque cualitativo descriptivo, teniendo como muestra de 37 alumnos. Utilizando la técnica de la observación y lista de cotejo como instrumento. Concluyendo que el infante al realizar el juego es más autónomo y es una responsabilidad que debe asumir según su rol, según las reglas que respeta en el juego, lo realiza en la vida diaria. Considerando también la integración con sus pares, transmitiendo alegría y complicidad.

Cuba (2019) en su tesis elaborada, los juegos tradicionales como recurso para desarrollar la autonomía en infantes de cuatro años - Arequipa, manifiesta como objetivo general obtiene el distinguir la eficiencia del juego recreativo para el logro del desarrollo de la autonomía en infantes de cuatro años – preescolar de la Institución Educativa preescolar N°40377. La investigación se muestra de enfoque cuantitativo de tipo experimental, con una muestra conformada de 13 infantes y 1 maestro. Obteniendo la técnica de observación y la lista de cotejo como instrumento. Llegando a la conclusión que la aplicación de estrategias como son los juegos favorece efectivamente en el desarrollo de la autonomía en infantes, tomando como iniciativa cualquier actividad por realizar en aula.

Según Castillo (2019), mediante su estudio sobre juegos para fortalecer el proceso de autonomía en infantes de tres años de la Institución Educativa preescolar Villa Catarina-Pimentel, la cual presenta como objetivo determinar cuánto influye del juego en la estimulación de la autonomía en los infantes de tres años - preescolar. Cuya investigación es cuantitativa de tipo aplicada, con una muestra de 7 infantes. Teniendo como técnica de observación y una lista de cotejo como instrumento. Concluyendo que la autonomía debe ser estimulada con estrategias didácticas, una de ellas es el juego, que es un recurso o medio importante e indispensable para el desarrollo integral del infante. Además, permite a los maestros conocer los intereses y necesidades de su alumnado.

Respecto a los Juegos tradicionales, Arias (2019) manifiesta que el juego significa realizar acciones con alegría con el fin de divertirse y distraerse para desenvolverse en ciertas capacidades. El juego es una actividad lúdica permitiendo al niño aprender de manera didáctica, donde el individuo toma la acción de jugar con iniciativa propia, se considera una técnica para llegar a conocer acontecimientos sobre el mundo.

Según el Ministerio de Educación citado por Arias (2019) instaure siete enfoques principales del nivel Inicial, uno de ellos es el juego libre, donde en el transcurso de la actividad construye su propia identidad, a través de esta actividad se va relacionando con personas de su entorno, comunicarse y tomar sus propias decisiones. El juego es una estrategia con estructura individual o grupal con fines de producir un trabajo teniendo como centro de atención el protagonismo, cumpliendo el rol correspondiente, asimismo, creando nuevas situaciones y cumpliendo reglas.

Considerando a la autora María Montessori con el "Método Montessori" (1937), Figueroa (2019) menciona que este método significativo es aplicado en edad infante "Modelo Pedagógico de la Escuela Nueva". Donde su principal teoría menciona que es importante que la escuela debe permitir definitivamente la libertad de expresión, accediendo el desarrollo habitual espontáneas del infante. El método Montessori considera que todos los niños llegan a su aprendizaje a través del juego, porque se considera un medio entre jugar y trabajar teniendo en como contexto dos premisas: la disposición innata del juego, permitiendo a los niños expresarse jugando y otra la motivación innata para el aprendizaje, las neuronas trabajan como primera conexión. El juego es un medio espontáneo, como primera etapa los niños, como primeras acciones gatean, se ríen, juegan con dedos de manos y pies, con objetos grandes y pequeños que les permite experimentar por sí mismos el mundo que le rodea.

Aguilar, R. (2018) Menciona que Cuando se habla de juegos tradicionales significa aquellos juegos que a pesar del tiempo perduran, transmitidos por abuelos a padres y de estos, a hijos, estas actividades lúdicas son recordadas y aún ejecutadas, quizá con algunas renovaciones, pero la esencia es la misma. Los juegos tradicionales no se encuentran escritos en un libro, ni con objetos precisos que son vendidos, con algunos elementos reemplazables se puede realizar dicho juego.

Para Arias (2019), los juegos tradicionales son mencionados y realizados por una temporada y luego son olvidados. Cada juego tradicional se muestra con estructuras culturales y sociales diferentes por cada región, con diferentes reglas y lugares, teniendo en cuenta que los juegos tradicionales se encontraban en las culturas antiguas, es un periodo histórico., transmiten reglas, cumplen funciones

importantes, cumplen normas e instrucciones que se ha respetado de generación en generación, considerando la importancia de la construcción de la personalidad del infante. Son beneficiosos ya que fortalecen los vínculos afectivos entre padres e hijos con ventajas físicas, mentales y autónomas del individuo. Los juegos tradicionales contienen: adivinanza, rimas, juguetes elaborados por ellos mismos, rondas y canciones. Este tipo de juego respeta edades: de 0 a 2 años, se juega a través de canciones, bailes y de edades más grandes ya comprenden las instrucciones y reglas del juego, respetando al resto de integrantes con sus opiniones y solicitudes.

La teoría estructuralista de Jean Piaget (1961) menciona que el juego y los juguetes son materiales muy útiles para ciertos desarrollos como sensorio motor, psicomotor, lenguaje y pensamiento lógico. Según esta teoría, la revista E- Innova (2019) menciona que Jean Piaget se centra por la asimilación de ciertos elementos sin limitaciones de adaptación a una creadora imaginación. Cañada (2019) El juego coopera a la formación de los infantes, lo asimila mediante la realidad de esquema de acción, asimila y acomoda la realidad a las características de su desarrollo cognitivo, Representa una imaginación mental, se realiza una comunicación más social necesitando una representación simultánea y abstracta.

Respecto a las dimensiones de los juegos tradicionales, se considera a Figueroa (2019), quien señala: La primera dimensión es planificación, se define como primer momento, los infantes seleccionan y verifican los materiales que utilizaran, mediante la comunicación toman ideas y decisiones sobre el juego que se va a realizar y como se desarrollará. La segunda dimensión es organización, según Valdivia (2019) es el segundo momento donde es el transcurso de preparar el juego tomando en cuenta los espacios de ejecución, coordinando entre ellos. La tercera dimensión es ejecución, que a decir de Valdivia (2019) es el momento significativo, es el momento que lo planificado de los infantes se lleva a cabo, intercambiando ideas, compartiendo materiales, pedir ayuda si es necesario y la diversión es para todos. La cuarta dimensión es orden, que considerando a Valdivia (2019), afirma que, al finalizar el juego, los infantes colocan los materiales a su lugar, ordenando el espacio ejecutado, donde se desarrolle el aprendizaje de cooperación.

En referencia a la variable autonomía, Nieves (2020) manifiesta que es la capacidad que los infantes desarrolla en el transcurso según, el proceso de aprendizaje de sí mismos y en las actividades que se indican en aula, cuando los infantes adquieren autonomía es muy importante para su desarrollo y socialización. Existen cinco componentes que conforman la autonomía: Autoconcepto, donde reconoce sus capacidades y cualidades, puede confiar en sí mismo para resolver problemas que se presentan en diversas situaciones; Memoria Autobiográfica, aprende y reconoce sus propios errores, categoría de valores; Llegar a una moral autónoma según el modelo de valores. Habilidades de planificación; Opta habilidades de comunicación para pedir ayuda o información y habilidades éticas, tomar acciones y decisiones de acuerdo a sus intereses.

De tal manera que, para Maldonado (2019), considerando la Teoría sociocultural de Lev Vygotsky, afirma que la autonomía es la capacidad del desarrollo independiente la valoración de sí mismo, la responsabilidad, toma de decisiones en situaciones. Estos resultados se muestran mediante el proceso del desarrollo social e individual cuyo objetivo es fomentar el bienestar social. La autonomía integra samníticamente y estratégicamente al infante con su entorno donde representa un papel importante en su aprendizaje escolar, apoya al infante a contribuir conocimientos desarrollando sus propios métodos.

Los padres de familia y docentes deben saber que la autonomía se desarrolla mediante el transcurso del tiempo, donde debe ser estimulada en ambos lugares, casa y escuela, donde la meta es formar la autonomía en las personas. Ccallo (2019) Menciona que la autonomía estudiantil no solo mostrar a un infante con un adecuado lavado de manos, como es el sistema motor que se refiere en los físicos; sino también en lo cognitivo, esto se entiende en el proceso de pensar, resolver problemas, toma de decisiones, imaginación

De acuerdo con Maldonado (2019), teniendo en cuenta la Teoría de conocimiento, Kant señala la autonomía como un sentido voluntario que todo ser humano tiene el poder de decidir con la virtud de libertad todas sus capacidades, contribuye la palabra “autonomía de la voluntad”, que significa que toda persona tiene la capacidad y de cumplir las reglas de manera voluntaria y no forzadas con equivalencia a una moralidad basado en el respeto y cumplir un deber.

Para Parra (2015) El desarrollo de la autonomía adquiere la maduración moral del infante lo cual tiene un significado de aceptación e integración en relación de un individuo o grupo. En situaciones como no compartir ideas o pensamientos no cause un conflicto interior en él. Los autores Vygotsky y Kant comparten la idea que un infante emocionalmente inteligente es autónomo, la inteligencia emocional que tiene facilita el manejo de emociones, regulando su conducta, determinando factores de habilidades emocionales.

En el transcurso de maduración de los infantes se vuelven más independientes y autónomos, toman decisiones con madurez y se mantiene en ello. Valdivia (2019), menciona dos tipos de autonomía: Autonomía Moral: Provee la creación de sus mismos criterios morales, es decir la ventaja y desventaja, reflexionando críticamente en cambiar sus creencias y preferencias si es posible con la intención de contribuir un sentido ético e integración social afectiva. Autonomía Personal: El desarrollo integral de un ser humano empieza al realizar actividades simples desde la niñez. De tal manera que se evolucione la autonomía personal donde la persona forme una imagen buena de sí mismo. Según el aporte de fierro (2019) La construcción de la personalidad empieza desde la confianza y la interacción con los demás.

Dimensiones de Autonomía, Figueroa (2019) sostiene que la primera dimensión es valerse por sí mismo, Tiene como definición los logros que va obteniendo el infante, esto le posibilita valerse de manera efectiva por sí mismo en diferentes situaciones y actividades habituales, indicando confianza, posibilidad y seguridad. La segunda dimensión es estructuración de conocimiento de sí mismo, Figueroa (2019), afirma que el infante va llegando a una estructuración individual, con las experiencias que adquiere diariamente según sus cualidades y características.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de Investigación

El concurrente estudio aplicativo de indagación mostró un enfoque referido a lo cuantitativo, de lo cual se dedujo la información obtenida a recopilar en el pre test y post test. Para Gallardo (2019), el enfoque cuantitativo posee la intención de recolectar y analizar datos de una investigación con una medición numérica y el uso estadístico.

3.1.2 Diseño de Investigación

Esta indagación se efectuó de acuerdo a su diseño tipo Pre experimental. Para ello, se empleó un pre test, un post test y un grupo experimental. Según Gallardo (2019), la elaboración de una investigación pre experimental son pruebas cuestionables, con un solo grupo y un bajo nivel control, analizando solo una variable.

Como se refiere al diseño pre experimental, se utilizaron métodos y procedimientos para poder reunir información o datos, como es el caso de esta investigación es autonomía en infantes de cinco años. A continuación, se recopiló información para distinguir la deficiencia de autonomía en niños, la cual fue importante para el progreso adecuado de la personalidad del niño, realizando actividades de acuerdo a su edad.



GE= Grupo experimental

O = Niños de 5 años de la Institución Educativa "Sonrisitas School"

O_1 = Pre test aplicado al grupo experimental

O_2 = Post test aplicado al grupo experimental

X= Juegos tradicionales

3.2. Variables y operacionalización

Las variables de investigación fueron cuantitativas:

Variable independiente: Juegos tradicionales

Definición conceptual: Según Arias (2019), los juegos son acciones alegres que permiten diversión y desenvolvimiento y desarrollo de capacidades. Cada juego tradicional se muestra con estructuras culturales y sociales diferentes por cada región.

Definición operacional: Figueroa et al. (2019), los juegos tradicionales son definidos operacionalmente bajo las dimensiones e indicadores siguientes:

Dimensiones e Indicadores:

- La primera dimensión fue la Planificación.
Materiales.
Ideas.
Preparación.
- La segunda dimensión fue la Organización.
Estructura.
Roles.
- La tercera dimensión fue la Ejecución.
Desarrollo.
Socialización.
- La cuarta dimensión fue la Orden.
Representación.

Variable dependiente: Autonomía

Definición conceptual: Nieves (2020), manifiesta que la autonomía es la capacidad que los infantes experimentan en el transcurso según su proceso de aprendizaje de sí mismos y en las instituciones las actividades que se indica en aula.

Definición operacional: Esta variable fue determinada procedimentalmente según sus dimensiones e indicadores que fueron valorados mediante una lista de chequeo de logros pedagógicos según una escala de valoración nominal.

Dimensiones e Indicadores:

Las dimensiones e indicadores propuestos fueron los siguientes:

- Valerse por sí mismo.
Individual.
- Estructuración del conocimiento de sí mismo.
Participación.

Escala de medición: Una escala Nominal (SÍ - NO)

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población: Según Moreno (2021) la población es constituida por elementos, personas u objetos, donde son las personas que participan de una determinada investigación.

El objeto de estudio fue conformado por 17 alumnos de la Institución Educativa “Sonrisitas School”

Tabla 1

Edad (años)	Aula	Varones	Mujeres	N ° de estudiantes
3	rosada	12	6	18
4	roja	10	9	19
5	lila	9	8	17
Total	-	31	23	54

Distribución de aulas de la Institución Educativa Sonrisitas School

Fuente: Nómina de matrícula 2022

- **Criterios de inclusión:** Estudiantes de cinco años, referentes de la Institución Educativa “Sonrisitas School”, 9 niños y 8 niñas, que presentaron dificultades

en autonomía, como conductas y actividades según su edad, en higiene y con la sociedad.

- **Criterios de exclusión:** Estudiantes de 3 y 4 años de la Institución Educativa “Sonrisitas School”. Ya que no forman parte del aula de 5 años, donde se está tratando el tema de autonomía.

3.3.2 Muestra: Se creyó oportuno trabajar con 17 infantes de la edad de 5 años, pertenecientes a la Institución Educativa Sonrisitas School- Monsefú, en quienes se observó baja de autonomía al realizar sus actividades. Como se puede visualizar en la siguiente tabla.

Tabla 2

Distribución de aula de 5 años de la Institución Educativa Sonrisitas school.

Edad	Aula	Varones	Mujeres	N ° de estudiantes
5 años	Lila	9	8	17

Fuente: Nómina de matrícula 2022.

3.3.3 Muestreo

La técnica que se empleó es el muestreo no probabilístico por pertenencia, de tal manera que la aplicación fue aula única de 5 años con 17 estudiantes (8 niñas y 9 niños).

Moreno (2021), afirma que es un mecanismo de la investigación con el objetivo de declarar fracción según la población debe ser analizado y examinado para deducir sobre ella.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

3.4.1 Técnica

Se aplicó la técnica de Observación, según Orozco (2019), La observación es la acción atentamente para obtener conocimientos de alguna información y obtener conclusiones con firmeza.

3.4.2 Instrumento

El instrumento seleccionado para recoger datos de utilidad es la lista de chequeo de logros pedagógicos, considerando las dimensiones e indicadores. Para Figueroa (2019) la lista de chequeo de logros pedagógicos es un instrumento utilizado para evaluar aprendizajes y logros continuos de los infantes.

La variable autonomía estuvo dividida en dos dimensiones, la primera dimensión “Valerse por sí mismo” constituida por 9 ítems; la segunda dimensión es estructuración del conocimiento de sí mismo compuesta por 8 ítems, conformando un total de 17 ítems, con el instrumento de lista de chequeo de logros pedagógicos.

3.4.3 Validez

El instrumento de evaluación fue la lista de chequeo de logros pedagógicos, prueba elaborada con aportes del teórico Jean Piaget y su creadora es Norma Reátegui Colareta (2017). Es una herramienta pedagógica verificada por el Ministerio de Educación lo cual son para infantes de 3 a 5 años. Este instrumento constó de 2 dimensiones obteniendo 17 ítems, tomando puntajes de una escala valorativa; 13 a 17 puntos= logrado, 7 a 12 puntos= En proceso, 1 a 6 puntos =En inicio.

Villasís y Márquez (2019) La validez es referido a la verdad, el nivel de confianza de resultados de una investigación, con la efectividad de calidad de estudio.

3.4.4 Confiabilidad

Para Hidalgo (2018), la confiabilidad que adquiere una herramienta tiene una medida indispensable para el estudio de un grado, para la evaluación de un estudio. Este instrumento mostró una confiabilidad de 0,76 lo cual es fue medido con moderación de prueba de Alfa de Cronbach, lo cual fue de utilidad para la aplicación con los estudiantes de esta investigación.

3.5 Procedimientos

La indagación presentada se llevó a cabo en tres momentos: Como primer momento se realizó el diagnóstico, mediante de un pre test empleado a 17 infantes del aula de cinco años, en donde el resultado como efecto un bajo nivel de autonomía en los niños. Esto dificultó al niño llevar a cabo las actividades diarias.

En el segundo momento se planteó el diseño de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de autonomía, el cual se efectuó en la institución Educativa.

En el tercer momento se optará el instrumento con validez y confiabilidad de tipo lista de chequeo pedagógico "Autonomía", siendo aplicado y ejecutado con un total de 17 niños del aula de cinco años.

3.6 Métodos de análisis de datos

La sucesión de la información presentada fue efectuada en niveles descriptivo e inferencial. Según Nivel inferencial: Se menciona que las conclusiones que dependen de la población. Y la estadística descriptiva: media en variables, varianzas, frecuencias y porcentajes.

La autora Borrego (2018) Conceptualiza los niveles: descriptivo e inferencial: descriptiva son metodologías estadísticas que ordena la clasificación de datos adquiridos según observaciones; Inferencial cuyo objetivo es decretar determinadas conclusiones con relación a situaciones en general.

Según el estudio de resultados estadísticos de recolección de datos de la población, se optó a nivel descriptivo e inferencial el empleo del software SPSS.

La evaluación se focalizó en los sujetos de estudios, preparando ítems, donde cada ítem mostró dos respuestas que afirma o niega, con las alternativas "SÍ" y "NO".

Los resultados fueron presentados y obtenidos mediante gráficos que concentran la información más destacada.

3.7 Aspectos éticos

Este estudio consideró las actitudes morales de beneficencia en el transcurso de la investigación. Toda la información fue recogida en la base de datos del repositorio trilce, realizando una investigación íntegra en artículos científicos, tesis, libros y proyectos de investigación. Las citas y referencias se asumieron considerando las normas APA y las disposiciones de la Universidad César Vallejo, los principios éticos de respeto de autoría y crédito de publicaciones, ubicados en el marco teórico, elaborado con el respectivo respeto y objetividad. De igual manera, se requirieron los permisos adecuados para dicha aplicación y ejecución del proceso de la investigación tratada. Esta investigación fue de apoyo para los agentes del sistema educativos, donde se tomó el tema de autonomía con mayor importancia.

IV. RESULTADOS

Primer objetivo específico

OE1 Identificar el nivel de autonomía en infantes de la Institución Educativa Sonrisitas School a través de un pre test

Tabla 3

Resultados de la variable autonomía según pre test

NIVEL	f	%
En inicio	15	88
En proceso	2	12
Logrado	0	0
Total	17	100

Fuente: Lista de chequeo de logros pedagógicos

Nota: En la tabla 3, según la aplicación del pre test se observó que el 88 % de infantes de 5 años se ubicaron en un nivel de Inicio, esto impide ser independiente, utilizando la ayuda continua.

Análisis por dimensiones

Dimensión: valerse por sí mismo

Tabla 4: Nivel valerse por sí mismo

NIVEL	f	%
En inicio	15	88
En proceso	2	12
Logrado	0	0
Total	17	100

Fuente: Lista de chequeo de logros pedagógicos

Nota: En la tabla 4, se puede evidenciar que el 88% de infantes de 5 años presentan un nivel de inicio para el cumplimiento de esta dimensión, en vista a que continuamente los infantes adquieren ayuda para realizar acciones sencillas, los cuales debilitan la iniciativa de llevar a cabo diferentes actividades.

Dimensión: Estructuración del conocimiento de sí mismo

Tabla 5: Nivel de estructuración del conocimiento de sí mismo

NIVEL	f	%
En inicio	15	88
En proceso	2	12
Logrado	0	0
Total	17	100

Fuente: Lista de chequeo de logros pedagógicos

Nota: En la tabla 5, según la aplicación del pre test de la dimensión Estructuración del conocimiento de sí mismo, se observó que el 88 % de infantes de 5 años no inician una comunicación con sus compañeros y adultos, donde se rigen a través de una indicación para realizar pequeñas situaciones de autonomía.

Segundo objetivo específico

OE2 Diseñar actividades de juegos tradicionales para fomentar la autonomía en los infantes de la Institución Educativa Sonrisitas School

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas que existen hace muchos años, los cuales se ejecutan con materiales fáciles de conseguir y sin ningún medio tecnológico. En esta estrategia sostuvo como objetivo promover la autonomía en infantes de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School. Optando por 16 talleres de juegos tradicionales con la duración de 40 minutos cada actividad.

Secuencia Didáctica de juegos tradicionales: Se listan en el cuadro siguiente:

ACTIVIDAD N°	DENOMINACIÓN
1	Gallinita ciega
2	Juego de las sillas
3	Jugamos a las escondidas
4	Transportamos el limón
5	El rey manda
6	Debajo de un puente
7	San Miguel
8	Somos policías y ladrones
9	Gana la fuerza
10	Brinca la cuerda
11	Carrera de encostalados
12	Jugamos kiwi
13	Atrapamos gente
14	Stop
15	Estatuas
16	Lobo ¿Lobo dónde estás?

Descripción del programa

El programa juegos tradicionales fue creado para fomentar y promover la autonomía en infantes de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School Monsefú, empleando estrategias importantes para el éxito de los objetivos. Por lo tanto, se ejecutará mediante 16 actividades, con 17 infantes de dicha institución.

[\(Ver anexo\)](#)

Tercer objetivo específico

OE3 Aplicar actividades de juegos tradicionales para fomentar la autonomía en infantes de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School.

Perfil de los beneficiarios

Los favorecidos de los talleres son estudiantes de ambos sexos, edades de 5 años, del distrito de Monsefú. Los infantes mostraron timidez al iniciar por primera vez los juegos y luego ya fueron disfrutando de cada uno de ellos, donde en sus rostros expresaban gestos de emociones positiva.

Tabla 6

Resultados de la variable autonomía según post test

NIVEL	f	%
En inicio	0	0
En proceso	0	0
Logrado	0	100
Total	17	100

Fuente: Lista de chequeo de logros pedagógicos

Nota: En la tabla 6, se demostró que el 100% de los infantes de 5 años, según la aplicación del taller, mejoraron en realizar actividades sencillas y cotidianas, donde toman iniciativa y lo logran.

Análisis por dimensiones

Dimensión: valerse por sí mismo

Tabla 7: Nivel valerse por sí mismo

NIVEL	f	%
En inicio	0	0
En proceso	0	0
Logrado	17	100
Total	17	100

Fuente: Lista de chequeo de logros pedagógicos

Nota: En la tabla 7 muestra que el 100 % de infantes de 5 años muestran un nivel alto para el cumplimiento de esta dimensión, donde los niños ejecutan actividades por sí solos, no reciben ayuda de un adulto.

Análisis por dimensiones

Dimensión: Estructuración del conocimiento de sí mismo

Tabla 8: Nivel de estructuración del conocimiento de sí mismo

NIVEL	f	%
En inicio	0	0
En proceso	0	0
Logrado	17	100
Total	17	100

Fuente: Lista de chequeo de logros pedagógicos

Nota: En la tabla 8, según la aplicación del post test de la dimensión Estructuración del conocimiento de sí mismo, se observó que el 100 % de infantes de 5 años mejoraron al iniciar comunicación con sus compañeros y adultos, responden preguntas con precisión sobre sus datos personales.

Cuarto objetivo específico

OE4 Comparar el nivel de autonomía en infantes de la Institución Educativa Sonrisitas School a través de un post test.

Tabla 9: Comparación del nivel de autonomía en infantes de la institución educativa Sonrisitas School a través del pre test y post test.

NIVEL	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
En inicio	15	88	0	0
En proceso	2	12	0	0
Logrado	0	0	17	100
Total	17	100	17	100

Fuente: Lista de chequeo de logros pedagógicos

Nota: En la aplicación de pre test se encontró el 88% dificultad con el porcentaje en Inicio visualizado en el nivel de autonomía en estudiantes de la mencionada institución educativa. En el post test se mostró que el 100% de los infantes estudiados mediante recolección de datos por una lista de chequeo de logros pedagógicos lograron por el taller creado y ejecutado, permitiéndoles realizar actividades que son importantes para su edad.

Tabla 10: Comparación de dimensión valerse por sí mismo

NIVEL	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
En inicio	15	88	0	0
En proceso	2	12	0	0
Logrado	0	0	17	100
Total	17	100	17	100

Fuente: Lista de chequeo de logros pedagógicos

Nota: En la tabla 10, en la aplicación de pre test se encontró el 88% de déficit, lo cual se mostró un porcentaje en inicio encontrado en la dimensión valerse por sí mismo. En el post test se demostró que el 100% de los infantes evaluados mejoraron en autonomía, realizando actividades sin ayuda y con entusiasmo.

Tabla 11: Comparación de dimensión Estructuración del conocimiento de sí mismo pre test y post test.

NIVEL	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
En inicio	15	88	0	0
En proceso	2	12	0	0
Logrado	0	0	17	100
Total	17	100	17	100

Fuente: Lista de chequeo de logros pedagógicos

Nota: En la tabla 12, En el estudio de pre test se presentó el 88% de déficit, lo cual se mostró un tanto por ciento de Inicio encontrado en la estructuración del conocimiento de sí mismo. En el post test se mostró que el 100% de los infantes evaluados mejoraron en autonomía, mostrando seguridad e iniciativa.

Quinto objetivo específico:

OE5: Contrastar los resultados obtenidos del pre test y post test para definir la aceptación de la hipótesis.

Pruebas de normalidad

H₀: La diferencia entre el pre test y post test no presenta con distribución datos con distribución normal.

H₁: La diferencia entre el pre test y post test presentan datos con distribución normal.

	Kolmogórov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,181	17	,086	,932	17	,170
Post test						

Según el análisis de la desemejanza del pretest y post test, se visualiza los datos (17) menores o de igualdad base 30, según Shapiro-Wilk, el valor Sig (0,170). es mayor que 0,05. Por lo tanto, correspondientemente es rechazada la hipótesis nula, lo cual se acepta que cuyos datos provienen de una distribución normal, así para contrastar los resultados de la ejecución del taller juegos tradicionales para fomentar la autonomía en infantes de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School 2022. Donde se aplicó la prueba T de Student.

PRUEBA T de Student

Hipótesis Nula:

H₀: El programa propuesto de Juegos tradicionales no fomenta la autonomía en infantes de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School 2022

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

Hipótesis Alternativa:

H₁: El programa propuesto de Juegos tradicionales fomenta la autonomía en infantes de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School 2022

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias Emparejadas	t	gl	Sig. (bilateral)
	95% Intervalo de confianza para la diferencia			
	Superior			
Par 1 Pretest – Post test	26,80702	7,653	19	,000

Alrededor de Sig. 0.000 es menor que el $\alpha = 0.05$. Por lo tanto, rechazo **H₀** y acepto **Hipótesis nula**. Por consiguiente, puedo afirmar que, al aplicar la propuesta del taller juegos tradicionales autonomía en infantes de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School 2022, entonces la mejoría de autonomía es notable y aplicado.

Sexto objetivo específico:

OE6 Validar dichas actividades de juegos tradiciones mediante juicio de expertos. Se contó con el apoyo de dos licenciadas, cada una de ellas ejerciendo su carrera en Instituciones Educativas prestigiadas.

La estrategia aplicada se validó automáticamente al obtener resultados muy favorables, pero para dar mayor fiabilidad la investigadora consolidó la validación mediante tres expertas de la especialidad:

Propuesta	N°	Expertas	Especialidad	Opinión del experto
Juegos tradicionales	1	Mikennia	Lic.	Es válido
		Suggey	Educación	
		Orozco	Inicial	
	2	Orozco		
		Marybell	Lic.	Es válido
		Puicón	Educación	
3		Custodio	Inicial	Es válido
		Jhoana	Lic.	
		Valeria	Educación	
		Sajami	Inicial	
		Puyen		

V. DISCUSIÓN

De acuerdo a los objetivos de este trabajo, en el objetivo general determinar cómo los juegos tradicionales, fomentan la autonomía en los infantes de cinco años de la I.E.P Sonrisitas School, se planteó medir el nivel de autonomía de los infantes de 5 años mediante las dimensiones valerse por sí mismo y Estructuración del conocimiento de sí mismo, donde los resultados del pre test mostrados en la tabla 4 permitió evidenciar que el 88% de los estudiantes se encontraban en un nivel de inicio para la realización de actividades autónomas. Luego se ejecutó un taller de juegos tradicionales para la mejoría de la autonomía en los infantes de cinco años de la I.E.P Sonrisitas School, optando por 16 juegos planificados. Después se procedió a la aplicación de post test para distinguir el nivel de existencia del taller de juegos tradicionales ejecutados en los infantes de cinco años. Lo cual según en la tabla 8 se visualizó una mejoría del 100% de autonomía, donde se confirma que los juegos fueron una gran influencia positiva en los niños. Por último, se realizó una comparación de resultados entre el pre y post test teniendo que el 100% de los infantes evaluados por una lista de chequeo de logros pedagógicos mejoraron efectivamente en autonomía, con iniciativa y logro de actividades. Por lo tanto, se acepta la hipótesis y la teoría estructuralista de Jean Piaget (1961), donde manifiesta que El juego coopera a la formación de los infantes, lo asimila mediante la realidad de esquema de acción, asimila y acomoda la realidad.

Como primer objetivo específico, identificar el nivel de autonomía en infantes de la I.E.P Sonrisitas School Monsefú 2022 a través de un pre test, mostrando como resultado que el 12% se presentó con un nivel de Proceso y el 88%, nivel de Inicio en autonomía, mostrando dificultad y timidez al realizar actividades acuerdos a su edad; comparándose con los resultados de Castillo (2019) enseñó que el 100% de sus alumnos muestran dificultad al realizar actividades por sí solos en el colegio, su investigación mostraba preocupación por la totalidad de niños con déficit de autonomía. En cambio, en la presente investigación con el 88 % de inicio se busca una solución y mejoría. La teoría sociocultural de Lev Vygotsky afirma que la autonomía integra samníticamente y estratégicamente al niño con su entorno donde

representa un papel importante en su aprendizaje escolar, apoya al infante a contribuir conocimientos desarrollando sus propios métodos. En lo cual se aprecia la teoría del mencionado autor por la razón que se visualizó con la realidad del aula de 5 años.

En el objetivo específico 2, se diseñó la planificación de actividades de 16 juegos tradicionales para el apoyo en autonomía de los infantes de la I.E.P Sonrisitas School Monsefú 2022 ; según Figueroa (2019) En el método de la autora María Montessori “Método Montessori” Menciona que es considerable que todos los infantes llegaran a su aprendizaje a través del juego, porque se considera un medio entre jugar y trabajar teniendo en como contexto dos premisas: la disposición innata del juego, permitiendo a los niños expresarse jugando y otra la motivación innata para el aprendizaje. Por lo tanto, la aplicación de talleres de juegos tradicionales fomenta efectivamente en la autonomía desde pequeños.

De acuerdo al objetivo específico 3, se aplicó el taller de 16 juegos tradicionales para la mejoría de autonomía en los infantes de la I.E.P Sonrisitas School Monsefú 2022. Según Arias (2019): Cada juego tradicional se muestra con estructuras culturales y sociales diferentes por cada región, con diferentes reglas y lugares, teniendo en cuenta que los juegos tradicionales se encontraban en las culturas antiguas, es un periodo histórico.

Siguiendo con el objetivo específico 4, después de la aplicación ejecutada del taller autonomía diseñado y planificado para la mejoraría de la autonomía en los infantes de la I.E Sonrisitas School Monsefú. Se pudo identificar a través de un post test, un resultado final donde el 100% muestra mejora en autonomía, donde los niños muestran seguridad y firmeza al realizar actividades cotidianas. Por su parte Valdivia (2018) en su investigación mostró como resultado de post test la mejoría del 61% de sus infantes con la aplicación de su programa. Lo cual con el taller de juegos tradicionales diseñados nos arrojó el 100% de mejoría, donde dicho taller fue beneficioso para los 17 infantes de 5 años de la I.E Sonrisitas School Monsefú.

Luego, se comparó el nivel de autonomía de las dimensiones, obtenidos del pre test y post test según el taller realizado de juegos tradicionales con los infantes

de cinco años de la I.E Sonrisitas School, Monsefú. Por su parte Castillo (2019) se observó que un 76% de su población en pre test presentaron un nivel de logro en autonomía y en post test se garantizó que el 90% en el nivel logrado. De la tesis elaborada se adquirió un 0% nivel logrado, en el post test se identificó una mejoría de desarrollo del 100% en el nivel logrado, mostrando una mejoría según la comparación de su pre y post test autonomía. Esto demuestra que el taller de juegos tradicionales ejecutados por medio de la investigación de tesis, influyen de manera positiva en la autonomía de los niños.

En el objetivo específico 5: contrastar los resultados del pre test y post test a través de la prueba de hipótesis para la mejoría de la autonomía los infantes de cinco años de la I.E Sonrisitas School, Monsefú. Estos resultados se obtuvieron antes y después de la ejecución del taller juegos tradicionales con la cantidad de 16 actividades, para fomentar la mejoría de autonomía, lo cual se contrastó los resultados dichos resultados en una prueba de hipótesis, ejecutados en la aplicación de los infantes de cinco años, cabe mencionar que se rechazó la hipótesis nula, y se aceptaron los datos que provienen de la hipótesis de normalidad. Observando una mejoría en autonomía de los infantes de cinco años. Para ello se concluyó con la hipótesis que la aplicación de juegos tradicionales fomentó adecuadamente en la autonomía. Se toma en cuenta el aporte de Arias (2019) quien menciona que los juegos tradicionales transmiten reglas, cumplen funciones importantes, cumplen normas e instrucciones que se ha respetado de generación, lo cual las reglas hacen que los infantes sean responsables en el cumplimiento de su función.

Acorde al objetivo específico 6: Se pudo validar el taller autonomía, por 16 actividades para en los infantes de la I.E Sonrisitas School Monsefú 2022. Por otro Figueroa (2019) se observa que, en el programa diseñado programa de juegos recreativos con 20 actividades, no requirió la validación de un especialista correspondiente, en cuanto en el taller de juegos tradicionales con 16 actividades tuvo validación por tres licenciadas de Educación Inicial, Lic. Mikennia Suggey Orozco Orozco, Lic. Marybell Puicón Custodio y Sajami Puyen Jhoana Valeria con una categoría “Muy Buena” y esto significa que el programa de actividades

elaboradas por mi persona, son beneficiosas para mejorar la autonomía en infantes de la I.E Sonrisitas School Monsefú. Cabe mencionar que la teoría estructuralista de Jean Piaget (1961) citado por la revista E- Innova (2019) es afirmativa con la evidencia de mi investigación ya que se centra por la asimilación de ciertos elementos sin limitaciones de adaptación a una creadora imaginación. El juego coopera a la formación de los infantes, lo asimila mediante la realidad de esquemas según su desarrollo cognitivo.

VI. CONCLUSIONES

La investigación se concluye de la siguiente manera:

1. Se determinó la fomentación del taller de juegos tradicionales, teniendo en cuenta que primero se diagnosticó un bajo nivel 0% logrado en autonomía de los infantes de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School, Monsefú de la cual se deducía de la muestra; siguiendo con el pre test, se aplicó dicho taller adquiriendo logros, con la aplicación de 16 de juegos tradicionales, cuyas actividades fueron beneficiosas con resultados positivos en autonomía. Luego se aplicó el post test, obteniendo resultados que el 100% de los infantes de cinco años mejoraron en autonomía, realizando actividades por sí mismos. Es por ello que se concluye que la aplicación del taller de juegos tradicionales fomenta positivamente a infantes de cinco años, con las dimensiones de valerse por sí mismos y Estructuración del conocimiento de sí mismo.
2. Se realizó una evaluación del nivel de autonomía en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School, arrojando que el 12% se evidenció un nivel de proceso y el 88% en nivel de inicio. Concluyendo según los resultados que la mayoría de infantes presenta deficiencia de fomentación en autonomía, no se observó acciones de valerse por sí mismos y Estructuración del conocimiento de sí mismo.
3. Siguiendo, se diseñó el taller de juegos tradicionales, obteniendo 16 actividades. Concluyéndose que el diseño de juegos fue apropiado para fomentar de manera significativa la autonomía en infantes de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School.
4. Se midió según efectividad de las 16 actividades de juegos tradicionales para la fomentación de autonomía en infantes de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School. Cumpliendo de manera efectiva las deficiencias encontradas en los infantes por medio de la aplicación de un post test, teniendo como resultado final un logro avanzado, demostrando un 100% de progreso en

autonomía. Con los resultados obtenidos me permitió concluir que el diseño y ejecución de juegos tradicionales, garantizó de manera significativa la autonomía en los infantes.

5. Se comparó el nivel de autonomía según las dimensiones de valerse por sí mismos y estructuración del conocimiento de sí mismo, adquiridos en pre test y post test del programa juegos tradicionales aplicados en infantes de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School. Visualizando como resultados que, en el pre test se encontraron dificultades en la autonomía, fomentando significativamente con el diseño del taller con las sesiones programadas, arrojando el 100% de autonomía, Concluyéndose que los juegos fomentan de manera adecuada porque se observa a los infantes más independientes y con ganas de realizar actividades por sí mismo.

6. Se contrastó y validó el diseño del taller juegos tradicionales constituidos por 16 talleres, donde las licenciadas: Mikennia Suggey Orozco Orozco, Marybell Puicón Custodio y Jhoana Valeria Sajami. Donde evaluaron y validaron con categoría muy adecuada en el taller de juegos tradicionales en infantes de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School.

VII. RECOMENDACIONES

Considerando el valor que dispone esta investigación, de los efectos evidenciados se propone ciertas recomendaciones, para directivos, docentes, padres de familia y estudiantes, lo cual se recomienda:

- A los directivos, hacer saber los resultados adquiridos a las autoridades del ministerio de educación para la posibilidad de elaborar políticas relacionadas al mejoramiento de los infantes con dificultades en autonomía.
- A los directivos y maestros de la institución educativa, ejecutar talleres estratégicos donde los padres de familia, la familia en conjunto y toda la comunidad educativa puedan participar y colaborar con el tema de autonomía.
- A los educadores tener mayor información y capacitarse en este tema porque es importante para el desarrollo de la personalidad de los niños. Programar talleres con actividades beneficiosas en autonomía.
- A las autoridades del ministerio de Educación, tomar en cuenta la gran importancia que tiene los juegos tradicionales para los niños, lo cual se pueden realizar talleres y capacitaciones para que los maestros puedan involucrarlos en aula.

REFERENCIAS

- Aguilar, R. (2018) Talleres Gráfico Plástico En El Incremento De Motricidad Fina En Los Niños De 5 Años De La Institución Educativa Víctor Andrés Belaunde. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6386/EDCagzera.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Amarillys, J. (2019) Desarrollo De La Autonomía Del Alumno De Tres Años De Edad. <https://glifos.unis.edu.gt/digital/tesis/2011/43895.pdf>.
- Arias, H. (2019) Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17680/TESIS%202019%20HAROLD%20DAVID%20ARIAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Bonilla, M (2018) Formación de la función del juego en preescolares. https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/1169/III_Ma_Rosario_Bonilla.pdf?sequ%20ence=2&fbclid=IwAR1mqGH06eLI_8cY5vQiXjnlpUmBA4xxYlJrmBRw_GaPq%20Y9Pipr5hEeKM04.
- Cañada, L. (2019). Apuntes sobre arte y educación. Una mirada sobre las experiencias pedagógicas impulsadas por Mirtha Dermisache: el taller de Acciones Creativas y las Jornadas del Color y de la Forma. *Educación, Lenguaje y Sociedad*, 17,1-32. <http://eds.b.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=77ac6ceb-74bd-4590-8fdb-d1475d90b993%40pdc-v-sessmgr03>.
- Cárdenas, J. (2016). El control de esfínteres para mejorar la autonomía de las niñas y niños de 2 a 4 años del Centro de Educación Inicial My Little Friends. <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/11138>.
- Castillo, K. (2019) Juegos para estimular el desarrollo de autonomía en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Inicial Villa Catarina-Pimentel. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46676/Castillo_CKG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Ccallo, C. (2019) El Desarrollo De La Autonomía En Los Niños Y Niñas De 3 Años. http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/12478/Ccallo_Huillca_Carolina.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

- Colareta, L. (2017) Confiabilidad de un instrumento.
<http://www.scielo.org.mx/pdf/ram/v65n4/2448-919>
- Corrales, S. (2019) La Influencia De los juegos en la autonomía De Los Niños Y Niñas De 4 Años De La Institución Educativa Inicial: 1198 Villa El Sol cusco.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5400/EDShocos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Cortés, L. & Martínez, L. (2020) Promover la autonomía para fortalecer procesos de aprendizaje en niños.
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/22111/2020LauraCortesLuzMartinez.pdf?sequence=4&isAllowed=y>.
- Chambilla, D. (2019) Influencia de la autonomía en la convivencia democrática de los niños y niñas de 4 años.
http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/12661/EDluca_yb_chfedr.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cuba, V. (2019) El Juego Recreativo Como Medio Para El Desarrollar Autonomía En Los Niños Y Niñas De 4 Años- Arequipa.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/9296/EDScuchvr1.pdf?sequence=3&isAllowed=y>.
- Enriques, P. (2019) Autonomía en el desarrollo infantil.
http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/12661/EDluca_yb_chfedr.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- E-Innova (2019) Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista.
<http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning>.
- Fernández, L. Escobar, J. (2019) El desarrollo de la autonomía a través de expresiones artísticas en la escuela
https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/bitstream/handle/20.500.12746/5583/Fernandez_Lucy_Marcela_2020.pdf?sequence=1.
- Figuroa, Ch. (2019) estrategias para promover la autonomía en niños de cuatro años
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/47964>
- Fierro, G. (2020) Desarrollo de la autonomía en niños de 3 años de dos Programas No Escolarizados de Educación Inicial.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22410/Fierro_GL.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

- Gallardo, K. (2019) Metodología de la Investigación.
https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf
- Golomb, C. (2020). *Encyclopedia of Infant and Early Childhood Development (Second Edition)*. Estados Unidos: Reference Module in Neuroscience and Biobehavioral Psychology.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780128093245218105>
- González, D., Niechwiej, E. (2016). The effects of monocular viewing on hand-eye coordination during sequential grasping and placing movements.
<https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S0042698916301110?token=F6A5633ADC2FA33229353C75129C98F23CF3B6BA62FFBECB3541360A844A5ADD391F1410A8F805D5EDD02177FE8C4231&originRegion=us-east-1&originCreation=20210520055955>
- Gorras, S. (2018). Fomentando la autonomía con material para niños de 3 años.
<http://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/2924>.
- Gorris, T. (2013). Fomentando la autonomía académica con material Montessori en niños de primero de básica.
<http://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/2924>.
- Hidalgo, L (2018) Confiabilidad y Validez en el Contexto de la Investigación.
<http://www.ucv.ve/uploads/media/Hidalgo2005.pdf>.
- Informe defensorial (2018) El Derecho A La Educación Inclusiva.
<https://www.defensoria.gob.pe/wp-content/uploads/2019/12/Informe-Defensorial-183-El-Derecho-a-la-Educaci%C3%B3n-Inclusiva.pdf>.
- Laura, S. (2019) Desarrollo de la autonomía desde el punto de vista indígena en los niños y niñas de una institución inicial rural.
https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/8392/Desarrollo_LauraValencia_Sonia.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Maldonado, C. (2020) El rol del docente como favorecedor del desarrollo de la autonomía en los niños de tres años de una I. E. de Miraflores.
https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/8914/Maldonado_Palacios_Rol_docente_favorecedor_1.pdf?sequence=1.
- Martínez, I. (2021) Juegos tradicionales en la etapa de la niñez.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/3802>.

- Mena, I. (2019) El Desarrollo De La Autonomía En La Infancia en la universidad de vasco.
https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/36145/TESIS_MENA_LUCIA_INES.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Orozco, M. (2019) Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Privada “Villa Catarina” Pimentel 2018. HYPERLINK
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36681/Orozco_OMS.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Parra, A. (2015). Las actividades curriculares en el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de inicial 2 del centro de educación inicial El Vergel – Ecuador.
<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/19386/1/TESIS%20COMPLETA%20ANG%20LICA%20PARRA.pdf>.
- Pasco, G. (2019) Programa de trabajo cooperativo con padres de familia para desarrollar la autonomía de los niños de 3 años
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/3802>.
- Pisfil, M. (2021) Programa de juegos cooperativos jugando me relaciono para desarrollar las habilidades sociales en niños de cuatro años del nivel inicial.
https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3274/1/TL_CadenasReyesLeydy.pdf.
- Psicología UNED (2017). La validez de la investigación.
<https://psicologia.isipedia.com/primerofundamentos-de-investigacion/04-la-validez-de-la-investigacion>.
- Questionpro. (2019). Investigación cuantitativa. Qué es y cómo realizarla.
<https://www.questionpro.com/blog/es/>.
- Quispe, N. (2019) Desarrollo de la autonomía en niños y niñas del ii ciclo de educación inicial.
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1377/QUISPE%20CURO%20NICOLAS%20LEON%20%28%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Reategui, N. (1995). Modelo sistémico de evaluación, Módulo 3. ¿Cómo evaluar a los niños? MINEDU. Lima, Perú.

[http://www.comfenalcoantioquia.com/Portals/descargables/pdf/memorias_fo
ro_edu/Dia2/Modelo%20sist%C3%A9mico%20de%20evaluaci%C3%B3n.p
df](http://www.comfenalcoantioquia.com/Portals/descargables/pdf/memorias_fo
ro_edu/Dia2/Modelo%20sist%C3%A9mico%20de%20evaluaci%C3%B3n.p
df).

Suggate, S., Pukfe, E. & Stoeger, H. (2019). Children's fine motor skills in kindergarten predict reading in grade 1. *Early Childhood Research Quarterly*, <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S0885200618301637?token=CBBFCAF51844E8FD91756E0B7CD2DE09431C508DF7FA94E8C2F7454AAF07B25CDA58607A4A6D3EA60B532703CEFE34A3&originRegion=us-east-1&originCreation=20210520062651>

Sandoval, B. (2019) El Desarrollo De La Autonomía A Través Del Juego trabajo En Niños De 4 Años De Edad De Una Institución Educativa Particular Del Distrito De Castilla, Piura. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Suggate, S., Pukfe, E. & Stoeger, H. (2019). Children's fine motor skills in kindergarten predict reading in grade 1. *Early Childhood Research Quarterly*, 47, 248-258.

<https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S0885200618301637?token=CBBFCAF51844E8FD91756E0B7CD2DE09431C508DF7FA94E8C2F7454AAF>.

Tomalá, J. y Villafuerte, M. (2017). Incidencia de la sobreprotección familiar en la calidad del desarrollo de la autonomía e independencia de los niños de 2 a 3 años. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/22818>.

Torres, R. & Escobar, N. (2018). Actividades de juego clásico para estimular la autonomía en niños y niñas de 4 años del jardín particular "César Vallejo"- Huancavelica, (Tesis de Pregrado). Universidad César Vallejo- Perú. <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2452/TESIS-2018-EDUCACI%c3%93N%20INICIALTORRES%20ESCOBAR%20Y%20ESCOBAR%20CAYETANO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Valdivia, R. (2019) El Juego Recreativo Como Medio Para El Desarrollo De La Autonomía En Los Niños Y Niñas De 4 Años De La Institución Educativa Inicial 40377 Jorge Aurelio Abril Flores.

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/9296/EDScuchvr1.pdf?sequence=3&isAllowed=y>.

Valle, B. (2020) Taller de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años.

<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8086/BC-4476%20VALLE%20RONDOY.pdf?sequence=3&isAllowed=y>.

Villasis, M. Horacio, M y Zurita, J (2018). El protocolo de investigación VII. Validez M, H. <http://www.scielo.org.mx/pdf/ram/v65n4/2448-919>

ANEXO N° 01: Cuadro de operacionalización de variables

TIPO DE VARIABLE	VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	ACTIVIDAD
INDEPENDIENTE	JUEGOS TRADICIONALES	Arias (2019) manifiesta que el juego significa realizar acciones con alegría con el fin de divertirse y distraerse para desenvolverse en ciertas capacidades. El juego es una actividad lúdica permitiendo al niño aprender de manera didáctica, donde el individuo toma la acción de jugar con iniciativa propia	La variable juegos tradicionales fue medida en función a sus dimensiones, mediante indicadores que se evaluaron a través de una lista de chequeo de logros pedagógico considerando una escala de valoración ORDINAL.	PLANIFICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales. • Ideas. • Preparación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Somos policías y ladrones • Estatuas • La gallinita ciega • Carrera de encostalados • Transportamos el limón • Juego de las sillas • El rey manda • Jugamos Kiwi • Jugamos a las escondidas • Stop • Brinca la cuerda • Gana la fuerza • Lobo ¿Dónde estás? • San Miguel • Atrapamos gente • Debajo de un puente.
				ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura • Roles 	
				EJECUCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo • Socialización 	
				ORDEN	<ul style="list-style-type: none"> • Representación 	

TIPO DE VARIABLE	VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM	ESCALA	TÉCNICA / INSTRUMENTO
VARIABLE DEPENDIENTE	AUTONOMÍA	Nieves (2020) manifiesta que la autonomía es la capacidad que los niños contraen en el transcurso según su proceso de aprendizaje de sí mismos y en las instituciones las actividades que se indica en aula, cuando los niños adquieren autonomía es muy importante para su desarrollo y socialización.	La variable autonomía fue medida en función a sus dimensiones, los cuales contiene indicadores que se evaluaron mediante una lista de chequeo de logros pedagógicos considerando una escala de valoración ORDINAL SÍ-NO	Valerse por sí mismo	Individual	El niño se pone y se quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón.	Nominal	Observación/ Lista de chequeo.
						El niño puede alimentarse solo; no derrama.		
						El niño puede servirse agua de una jarra.		
						El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.		
						El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va a ir		
						El niño se lava y sea las manos, sin ayuda.		
						El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre		
						El niño ayuda a asear y ordenar el PRONOEI.		
				El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.				
				Estructuración del conocimiento de sí mismo	Participación	El niño sabe con quién es vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta		
						El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar		
						El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.		
						Respeto mis derechos y el de los demás.		
						El niño dice su edad en forma (aproximada) correcta cuando se le pregunta		
						El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo. La animadora le pedirá que señale estas partes		
						El niño puede subir escaleras, alternando los pies		
Cuando la animadora le pregunta si es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.								
El niño puede construir torres de 9 a 10 cubos.								

ANEXO N° 02:

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Juegos tradicionales para fomentar la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School, Monsefú 2022

Autora: Jasmin Elizabeth, Villegas León

Problema: Bajo desarrollo de la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School, Monsefú 2022

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	Técnica e Instrumentos
<p>Problema general ¿Se puede fomentar la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School mediante juegos tradicionales?</p> <p>Problemas específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es la situación actual en la autonomía de niños de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School? • ¿Cómo es el programa juegos tradicionales para para mejorar el desarrollo de la autonomía de niños de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School? • ¿Cuál es el resultado de la aplicabilidad del programa juegos tradicionales para para 	<p>Objetivo general Determinar la influencia de la aplicación de juegos tradicionales en la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel de autonomía en niños y niñas de la Institución Educativa Sonrisitas School a través de un pre test. • Diseñar actividades de juego para la ayuda de fomentar autonomía en niños y niñas de la Institución Educativa Sonrisitas School • Aplicar actividades de juegos tradicionales para fomentar la autonomía en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School. • Identificar el nivel de autonomía en niños y niñas de la Institución Educativa Sonrisitas School a través de un post test. • Comparar los resultados obtenidos del pre test y post test. • Validar las actividades de juegos tradiciones mediante juicio de expertos. 	<p>Hipótesis general El programa propuesto de juegos tradicionales, mejora las la autonomía de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Sonrisitas School.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • El programa evaluará el nivel de autonomía de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Sonrisitas School • El diseño del programa de juegos tradicionales para mejorar la autonomía, consiste en una propuesta de 16 talleres que será aplicado a los estudiantes de cinco años de la 	<p>Técnica Observación.</p> <p>Instrumentos Lista de chequeo de logros pedagógico.</p>

<p>mejorar el desarrollo de la autonomía de niños de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School?</p>		<p>Institución Educativa Sonrisitas School</p> <ul style="list-style-type: none"> La aplicabilidad del programa de juegos tradicionales permitirá mejorar significativamente la autonomía en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School. 											
<p>ENFOQUE, TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p>	<p>POBLACIÓN Y MUESTRA</p>	<p>VARIABLES Y DIMENSIONES</p>											
<p>Enfoque de investigación: cuantitativa</p> <p>Tipo de investigación: Aplicada</p> <p>Diseño: Pre experimental- pre test y post test</p> <p>Esquema será: G: O1 X O2</p> <p>G: grupo experimental O1: observación de grupo antes del experimento (pretest). O2: observación de grupo después del experimento (post test).</p> <p>X: programa de juegos tradicionales.</p>	<p>Población Para los fines de la presente investigación, la población estará conformada por 17 estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School</p> <p>Muestra La muestra será no probabilística porque se conformará el grupo para el experimento tomando en cuenta criterios de selección que corresponderá al aula de cinco años que presente mayor dificultad de autonomía</p> <p>Hernández (2014), señala que, en las muestras no probabilística, la elección de los elementos que conforman la muestra no depende de la probabilidad, si no de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador. Aquí, el procedimiento no es mecánico, ni en base a fórmulas de probabilidad, si no que depende del proceso de toma de decisiones de un investigador o de un grupo de investigadores y, desde luego,</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="1458 719 1624 759">Variables</th> <th data-bbox="1624 719 1854 759">Dimensiones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1458 759 1624 1054" rowspan="4">Variable Independiente Juegos tradicionales</td> <td data-bbox="1624 759 1854 831">Planificación</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1624 831 1854 903">Organización</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1624 903 1854 975">Ejecución</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1624 975 1854 1046">Orden</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1458 1046 1624 1246" rowspan="2">Variable Dependiente Autonomía</td> <td data-bbox="1624 1046 1854 1134">Valerse por si mismo</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1624 1134 1854 1246">Estructuración del conocimiento de sí mismo.</td> </tr> </tbody> </table>	Variables	Dimensiones	Variable Independiente Juegos tradicionales	Planificación	Organización	Ejecución	Orden	Variable Dependiente Autonomía	Valerse por si mismo	Estructuración del conocimiento de sí mismo.	
Variables	Dimensiones												
Variable Independiente Juegos tradicionales	Planificación												
	Organización												
	Ejecución												
	Orden												
Variable Dependiente Autonomía	Valerse por si mismo												
	Estructuración del conocimiento de sí mismo.												

	<p>las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación”.</p> <p>Criterio de selección</p> <ul style="list-style-type: none">- Niños del aula lila, 5 años- Niños de ambos sexos.- Niños con dificultades en habilidades sociales.- Niños con bajo nivel de autonomía.- Niños dependientes de un adulto. <p>Criterios de exclusión</p> <ul style="list-style-type: none">- Niños que no tengan las edades requeridas.- Niños que no correspondan al aula lila de 5 años.- Niños que no pertenezcan a la institución en donde se desarrolló el proyecto.		
--	---	--	--

ANEXO N° 03: Instrumento de evaluación

Ministerio de Educación
Lima - Perú

Fundación Bernard Van Leer
La Haya - Holanda

Modelo sistémico de evaluación - Módulo 3

¿Cómo evaluar a los niños?

Por: Dra. Norma Reátegui Colareta

Lista de chequeo de logros pedagógicos para niños de 3 a 4 años

NOMBRE Y APELLIDOS _____

NIVEL _____ EDAD _____

INSTITUCIÓN EDUCATIVA _____

Esta lista incluye preguntas que describen conductas que deben haber logrado los niños de diversas edades participantes en el programa. Observa al niño durante unos minutos y, de ser necesario, puedes indicarle que realice las conductas esperadas. En algunos casos será necesario consultar con la madre o con algún otro familiar para ver si el niño presenta la conducta en su vida cotidiana.

A continuación marca con una “X” en la columna correspondiente a “Si” en el caso que el niño presente la conducta; de lo contrario, marca en la columna correspondiente a “No”.

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SI	NO
Valerse por sí mismo.	El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón.		
	El niño puede alimentarse solo; no derrama.		
	El niño puede servirse agua de una jarra.		
	El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.		
	El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va a ir.		
	El niño se lava y sea las manos, sin ayuda.		
	El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre.		
	El niño ayuda a asear y ordenar el PRONOEI.		
Estructuración del conocimiento de sí mismo.	El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.		
	El niño sabe con quiénes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.		
	El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.		
	El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.		
	El niño dice su edad en forma (aproximada) correcta cuando se le pregunta.		
	El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo. La animadora le pedirá que señale estas partes.		
	El niño puede subir escaleras, alternando los pies.		
Cuando la animadora le pregunta si es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.			
El niño puede construir torres de 9 a 10 cubos.			

NIVEL	PUNTAJE
LOGRADO	13 a 17 puntos
PROCESO	7 a 12 puntos
INICIO	1 A 6 puntos

RESPUESTA	PUNTAJE
SI	1 punto
NO	0 punto

ANEXO N° 04: Validez y confiabilidad

Validez y Confiabilidad

TÉCNICA	OBSERVACIÓN
Instrumento:	Lista de chequeo de logros pedagógicos.
Autor:	Norma Reátegui Colareta
Año de Creación:	1995
Objetivo:	Evalúa los logros pedagógicos de los niños y niñas, dando información rápida e importante sobre el desarrollo educativo del niño. Esta forma de evaluación, nos ayuda a tener ideas objetivas sobre el aprendizaje de los niños y niñas.
Descripción	<p>Esta lista de chequeo consta de 2 dimensiones, la primera de 9 ítems y la segunda 8 ítems. Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valerse por sí mismo: Comprende los logros que debe haber alcanzado el niño y que le permite valerse progresivamente por sí mismo en sus actividades habituales. • Estructuración del conocimiento de sí mismo: Comprende los logros que debe haber alcanzado el niño para iniciarse en la estructuración del concepto de sí mismo valorando sus características y cualidades.
Validez:	<p>La prueba fue elaborada con aportes de las teorías de Piaget, Gessel y Denver, y evalúa cuatro aspectos específicos del desarrollo infantil: lenguajes, motricidad fina, motricidad gruesa e identidad y autonomía personal social.</p> <p>En 1994 se validaron los ítems del grupo de edad de 0 a 3 años, en una muestra de 1100 niños en diferentes zonas geográficas del país.</p> <p>En 1995 se validaron los ítems del grupo de 3 a 5 años, en una muestra representativa de 459 niños de PRONOEIs y de centros de Educación Inicial de la sierra norte.</p> <p>Ambas validaciones permitieron establecer puntajes normalizados por edades y áreas de desarrollo del niño.</p>
Confiabilidad:	Este instrumento tiene el coeficiente de confiabilidad de 0.76 medido con la prueba de Alfa de Crombach.

ANEXO N° 05: Carta de autorización

**CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA DESARROLLAR TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN**

Licenciada: Esther Marybell Puicón Custodio.

Asunto: Solicito autorización para desarrollar proyecto de investigación.

Por medio de la presente para expresarle mi cordial saludo y hacer de su conocimiento que estoy elaborando mi investigación titulada “Juegos tradicionales para fomentar la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School, Monsefú 2022”, con el fin de fortalecer el proceso de aprendizaje en niños y niñas del aula lila.

Para ello estoy desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación del siguiente instrumento denominado “Lista de Chequeo de Logros pedagógicos para niños de 5 años” la cual estoy solicitando de su autorización correspondiente, para poder ejecutar dicha investigación en la institución la cual usted dirige.

Esperando tener a acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.



Esther Marybell Puicon Custodio
DNI: 16759570



Lic. Esther Marybell Pulcon Custodio.

ANEXO N° 06: Foto en la I.E.P. Sonrisitas School



Figura 1: Investigadora dentro de la I.E.P. Sonrisitas School



Figura 2: Frontis de la I.E.P. Sonrisitas School

ANEXO N° 07:

**PROGRAMA DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FOMENTAR LA AUTONOMÍA EN
LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA
SONRISITAS SCHOOL**

I. DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA: “Fomentamos la autonomía con ayuda de los juegos tradicionales”

II. DATOS GENERALES:

2.1. I.E.P: “Sonrisitas School”

2.2. AULA: Lila

2.3. EDAD: 5 Años

III. FUNDAMENTACIÓN DEL PROGRAMA

Juegos tradicionales Son actividades lúdicas que existen hace muchos años, los cuales se ejecutan con materiales fáciles de conseguir y sin ningún medio tecnológico.

María Montessori “Método Montessori en su método significativo es menciona que es importante que la escuela debe permitir definitivamente la libertad de expresión, accediendo el desarrollo habitual espontaneas del infante. El método Montessori considera que todos los niños llegan a su aprendizaje a través del juego, porque se considera un medio entre jugar y trabajar teniendo en como contexto dos premisas: la disposición innata del juego, permitiendo a los niños expresarse jugando y otra la motivación innata para el aprendizaje, las neuronas trabajan como primera conexión. El juego es un medio espontáneo, como primera etapa los niños, como primeras acciones gatean, se ríen, juegan con dedos de manos y pies, con objetos grandes y pequeños que les permite experimentar por sí mismos el mundo que le rodea. (Figuroa,2019)

IV. OBJETIVOS DEL TALLER:

4.1. Objetivo general:

Determinar la influencia de la aplicación de juegos tradicionales en la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School, Chiclayo 2022.

4.2. Objetivo específico:

- Diseñar actividades de juego para fomentar la autonomía en niños de la Institución Educativa Sonrisitas School
- Aplicar actividades de juegos tradicionales para fomentar la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School.
- Identificar el nivel de autonomía en niños de la Institución Educativa Sonrisitas School a través de un post test.
- Comparar los resultados obtenidos del pre test y post test.
- Validar las actividades de juegos tradiciones mediante juicio de expertos.

V. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DEL TALLER:

TIPO DE VARIABLE	VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	ACTIVIDADES
INDEPENDIENTE	JUEGOS TRADICIONALES	Arias (2019) manifiesta que el juego significa realizar acciones con alegría con el fin de divertirse y distraerse para desenvolverse en ciertas capacidades. El juego es una actividad lúdica permitiendo al niño aprender de manera didáctica, donde el individuo toma la acción de jugar con iniciativa propia	La variable juegos tradicionales fue medida en función a sus dimensiones, mediante indicadores que se evaluaron a través de una lista de chequeo de logros pedagógico considerando una escala de valoración ORDINAL.	PLANIFICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales • Ideas • Preparación 	<ul style="list-style-type: none"> • Somos policías y ladrones • Estatuas • La gallinita ciega • Carrera de encostalados • Transportamos el limón • Juego de las sillas • El rey manda • Jugamos Kiwi • Jugamos a las escondidas • Stop • Brinca la cuerda • Gana la fuerza • Lobo ¿Dónde estás? • San Miguel • Atrapamos gente • Debajo de un puente.
				ORGANIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura • Roles 	
				EJECUCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo • Socialización 	
				ORDEN	<ul style="list-style-type: none"> • Representación 	

TALLER N° 01

Secuencia didáctica	Actividades por desarrollar	Recursos	Instrumento
<p>INICIO</p> <p>DESARROLLO</p> <p>CIERRE</p>	<p>Actividad: “La gallinita ciega”</p> <p>Saludamos a los niños y bailamos juntos la canción “la gallina turuleca”</p> <p>¿De qué trató la canción?</p> <p>¿Qué animal mencionó la canción?</p> <p>¿Tienen una gallina en casa?</p> <p>¿Les gustó la canción?</p> <p>INICIO</p> <p>Se muestra un pañuelo a sus niños y pregunta</p> <p>¿Qué tendré en mis manos?</p>  <p>¿Cómo podremos utilizar el pañuelo?</p> <p>Se les comenta a los niños que hoy realizaremos el juego de la gallinita ciega, para ello la docente selecciona a un niño para que sea la gallina.</p> <p>Al niño seleccionado se le vendará los ojos y se les dará 5 vueltas. El resto de niños tienen que correr evitando que la “Gallinita ciega” los atrape. Este juego será con mucho cuidado y supervisión para evitar accidentes.</p> <p>Al finalizar cada niño presentará comentará el juego realizado.</p> <p>¿Qué juegos realizamos?</p> <p>¿Les gustó el juego?</p> <p>Felicitemos a cada niño y se agradecerá por la participación.</p>	<p>Imágenes de técnicas gráfico plásticas</p>	<p>Lista de chequeo de logros pedagógicos</p>

TALLER N° 02

Secuencia didáctica	Actividades por desarrollar	Recursos	Instrumento
INICIO	Actividad: "Juego de las sillas" Saludamos a los niños y bailamos juntos la canción "Hola amigos" ¿De qué trató la canción? ¿Les gustó la canción? Se muestra a los niños 6 sillas:	Sobre sorpresa Imagen de dibujo Lápiz colores	Lista de chequeo de logros pedagógicos
DESARROLLO	 ¿Qué tendré en mis manos? ¿Cómo podremos utilizar estas sillas? Se les comenta a los niños que hoy realizaremos el juego de las sillas, Se coloca las sillas de espaldas y se les indica a los niños que al terminar la canción se deben sentar, el que queda sin asiento pierde.		
CIERRE	Al finalizar cada niño presentará su dibujo de lo que mas le gustó del juego. ¿ Les gustó el juego realizado? Felicitaremos a cada niño y se agradecerá por la participación.		

TALLER N° 03

Secuencia didáctica	Actividades por desarrollar	Recursos	Instrumento
<p data-bbox="228 521 327 555">INICIO</p> <p data-bbox="169 792 387 826">DESARROLLO</p> <p data-bbox="177 1621 296 1655">CIERRE</p>	<p data-bbox="411 309 935 405">Actividad: “Juego de las escondidas” “Juego de las escondidas”</p> <p data-bbox="411 477 999 573">Saludamos a los niños y bailamos juntos la canción “El marinero baila”</p> <p data-bbox="411 589 785 622">¿De qué trató la canción?</p> <p data-bbox="411 640 746 674">¿Les gustó la canción?</p> <p data-bbox="411 757 1010 842">Se muestra a los niños una imagen de un niño escondido.</p> <div data-bbox="624 913 807 1122" style="text-align: center;">  </div> <p data-bbox="411 1189 823 1223">¿Qué tendré en mis manos?</p> <p data-bbox="411 1240 983 1274">¿Qué podemos observar en la imagen?</p> <p data-bbox="411 1292 999 1554">Se les comenta a los niños que hoy realizaremos el juego de las escondidas, pero recomendando las normas correspondientes para ejecutar el juego correctamente.</p> <p data-bbox="411 1630 1015 1722">Al finalizar cada niño presentará su dibujo de lo que más le gustó del juego.</p> <p data-bbox="411 1747 863 1780">¿ Les gustó el juego realizado?</p> <p data-bbox="411 1807 866 1899">Felicitaremos a cada niño y se agradecerá por la participación.</p>	<p data-bbox="1038 304 1145 338">Música</p> <p data-bbox="1038 356 1150 389">Imagen</p> <p data-bbox="1038 407 1206 441">Hojas bond</p> <p data-bbox="1038 459 1222 560">Colores y lápices</p>	<p data-bbox="1257 304 1433 510">Lista de chequeo de logros pedagógicos</p>

TALLER N° 04

Secuencia didáctica	Actividades por desarrollar	Recursos	Instrumento
<p>INICIO</p> <p>DESARROLLO</p> <p>CIERRE</p>	<p>Actividad: "Transportamos limón"</p> <p>Saludamos a los niños y bailamos juntos la canción "Hola amigos"</p> <p>¿De qué trató la canción?</p> <p>¿Les gustó la canción?</p> <p>Se les muestra a los niños una caja sorpresa que contiene limón y cuchara. Para ello se les pide apoyo a los niños para descubrir su interior.</p> <p>¿Qué descubrimos? "</p> <p>¿Qué podemos hacer con estos materiales?</p> <p>Se le comenta a los niños que se realizará un juego llamado "Transportamos limón". Donde por carreras de dos ellos llevaran el limón con la cuchara en su boca.</p>  <p>Al finalizar cada niño presentará su dibujo de lo que mas le gustó del juego.</p> <p>¿ Les gustó el juego realizado?</p> <p>Felicitemos a cada niño y se agradecerá por la participación.</p>	<p>Limón</p> <p>cuchara</p>	<p>Lista de chequeo de logros pedagógicos</p>

TALLER N° 05

Secuencia didáctica	Actividades por desarrollar	Recursos	Instrumento
INICIO	<p>Actividad: “El rey manda”</p> <p>Saludamos a los niños y bailamos juntos la canción “El rey de las vocales”</p> <p>¿De qué trató la canción?</p> <p>¿Les gustó la canción?</p>	<p>Corona</p> <p>Objetos</p>	<p>Lista de chequeo de logros pedagógicos</p>
DESARROLLO	<p>Se les muestra una caja sorpresa que contiene una corona. Para descubrir su interior se les pide ayuda a los niños</p> <p>¿Qué descubrimos? ”</p> <p>¿Qué podemos hacer con esta corona?</p> <p>¿Les parece si jugamos?</p> <p>Se les comenta a los niños que el juego de hoy se llama el rey manda. Por lo tanto, se escogerá un niño que será el rey y dicho rey pedirá objetos que se encuentra en aula (plumones, colores, plastilina...etc)</p> <p>Antes del inicio del juego se recomienda las normas para la buena ejecución del juego y evitar accidentes.</p>		
CIERRE	<p>Al finalizar cada niño presentará su dibujo de lo que mas le gustó del juego.</p> <p>¿ Les gustó el juego realizado?</p> <p>Felicitemos a cada niño y se agradecerá por la participación.</p>		

TALLER N° 06

Secuencia didáctica	Actividades por desarrollar	Recursos	Instrumento
INICIO	<p>Actividad: “Debajo de un puente”</p> <p>Saludamos a los niños y bailamos juntos la canción “Hola amiguitos”</p> <p>¿De qué trató la canción?</p> <p>¿Les gustó la canción?</p>	Papelote	Lista de chequeo de logros pedagógicos
DESARROLLO	<p>Se les presenta un sobre, para descubrirlo se canta la canción “Qué será”</p> <p>Se muestra un papelote con la canción debajo de un puente. Primero la docente canta con mímicas y luego con los niños</p>  <p>The image shows a cartoon teacher with blonde hair and glasses, wearing a red jacket and a black and white striped skirt. She is pointing to a blackboard. The blackboard has the following text: 'Debajo del puente, había una serpiente. ¿Verdad que sí? Tilín, tilín. ¿Verdad que no? Tolón, tolón. Si te mueves o te ríes, te daré un pellizcón. ¡CANTA, MAESTRA!' Below the blackboard are icons for Facebook and YouTube. A vertical watermark 'www.cantinmaestra.com' is visible on the right side of the blackboard.</p>		
CIERRE	<p>Al finalizar cada niño presentará su dibujo de lo que mas le gustó del juego.</p> <p>¿ Les gustó el juego realizado?</p> <p>Felicitemos a cada niño y se agradecerá por la participación.</p>		

TALLER N° 07

Secuencia didáctica	Actividades por desarrollar	Recursos	Instrumento
INICIO	<p>Actividad: "San Miguel"</p> <p>Saludamos a los niños y bailamos juntos la canción "Hola amiguitos"</p> <p>¿De qué trató la canción?</p> <p>¿Les gustó la canción?</p>	Música	Lista de chequeo de logros pedagógicos
DESARROLLO	<p>La docente mencionará a los niños que se realizará el juego llamado "San Miguel". Para ello se les da funciones a los niños.</p> <p>Un niño es el ladrón y una niña la mamá. El ladrón tratará de llevarse a los hijos, y para evitar el robo ellos mencionan "San Miguel"</p>		
CIERRE	 <p>Al finalizar cada niño presentará su dibujo de lo que más le gustó del juego.</p> <p>¿ Les gustó el juego realizado?</p> <p>Felicitemos a cada niño y se agradecerá por la participación.</p>		

TALLER N° 08

Secuencia didáctica	Actividades por desarrollar	Recursos	Instrumento
INICIO	<p>Actividad: “Somos policías y ladrones”</p> <p>Saludamos a los niños y bailamos juntos la canción “Batalla del calentamiento”</p> <p>¿De qué trató la canción?</p> <p>¿Les gustó la canción?</p>	<p>Música</p> <p>Imagen</p>	<p>Lista de chequeo de logros pedagógicos</p>
DESARROLLO	<p>Se les muestra a los niños la imagen de policías</p> <p>¿Qué tengo en mis manos?</p> <p>¿A quiénes vemos en la imagen?</p> <p>¿quiénes son los policías?</p> <p>Se les menciona a los niños que el juego de hoy se llama “Somos policías y ladrones” que consiste en organizar dos grupos de policías y ladrones. Donde los policías deben buscar y atrapar a los ladrones.</p> <p>Antes de realizar el juego se les menciona las normas para ejecutar de manera positiva.</p>		
CIERRE	<p>Al finalizar cada niño presentará su dibujo de lo que mas le gustó del juego.</p> <p>¿ Les gustó el juego realizado?</p> <p>Felicitemos a cada niño y se agradecerá por la participación.</p>		



TALLER N° 9

Secuencia didáctica	Actividades por desarrollar	Recursos	Instrumento
INICIO	<p>Actividad: "Gana la fuerza"</p> <p>Saludamos a los niños y bailamos juntos la canción "Hola amiguitos"</p> <p>¿De qué trató la canción?</p> <p>¿Les gustó la canción?</p>	Música Cuerda	Lista de chequeo de logros pedagógicos
DESARROLLO	<p>Se le muestra una cuerda de color rojo y pregunta:</p> <p>¿Qué tengo en mis manos?</p> <p>¿Para qué nos servirá esta cuerda?</p> <p>Se les menciona a los niños que el juego de hoy se llama "gana fuerza" que consiste en organizar dos grupos de 5, ambos grupos tienen que utilizar la fuerza y tratar de llevar a su lado la cuerda.</p>		
CIERRE	 <p>Al finalizar cada niño presentará su dibujo de lo que mas le gustó del juego.</p> <p>¿ Les gustó el juego realizado?</p> <p>Felicitemos a cada niño y se agradecerá por la participación.</p>		

TALLER N° 10

TALLER N° 10			
Secuencia didáctica	Actividades por desarrollar	Recursos	Instrumento
INICIO	<p>Actividad: “Brinca cuerda”</p> <p>Saludamos a los niños y bailamos juntos la canción “moviendo el cuerpo”</p> <p>¿De qué trató la canción?</p> <p>¿Les gustó la canción?</p>	Música cuerdas	Lista de chequeo de logros pedagógicos
DESARROLLO	<p>Se le muestra cuerdas de colores pregunta:</p> <p>¿Qué tengo en mis manos?</p> <p>¿Para qué nos servirá estas cuerdas?</p> <p>Se les menciona a los niños que el juego de hoy se llama “Brinca cuerda” que consiste en que cada niño saltará la cuerda con el apoyo de dos compañeros quienes se encargaran de mover la cuerda contando cuantos saltos realiza</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div>		
CIERRE	<p>Al finalizar cada niño presentará su dibujo de lo que mas le gustó del juego.</p> <p>¿ Les gustó el juego realizado?</p> <p>Felicitemos a cada niño y se agradecerá por la participación.</p>		

TALLER N° 11

TALLER N° 11			
Secuencia didáctica	Actividades por desarrollar	Recursos	Instrumento
INICIO	<p>Actividad: “Carrera de encostalados”</p> <p>Saludamos a los niños y bailamos juntos la canción “Batalla de calentamiento”</p> <p>¿De qué trató la canción?</p> <p>¿Les gustó la canción?</p>	Música costales	Lista de chequeo de logros pedagógicos
DESARROLLO	<p>Se les menciona a los niños que el juego de hoy se llama “carrera de encostalados” que consiste en organizar una carrera de dos niños, donde se colocarán dentro de los costales y con cuidado saltar y llegar a la meta. El niño que llegue primero es el ganador.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  <p style="font-size: small; margin: 0;">guainfantil.com</p> </div>		
CIERRE	<p>Al finalizar cada niño presentará su dibujo de lo que mas le gustó del juego.</p> <p>¿ Les gustó el juego realizado?</p> <p>Felicitemos a cada niño y se agradecerá por la participación.</p>		

TALLER N° 12

Secuencia didáctica	Actividades por desarrollar	Recursos	Instrumento
INICIO	<p>Actividad: “Jugamos kiwi”</p> <p>Saludamos a los niños y bailamos juntos la canción “Soy una taza”</p> <p>¿De qué trató la canción?</p> <p>¿Les gustó la canción?</p>	<p>Música</p> <p>Tarros</p> <p>Pelotas</p>	<p>Lista de chequeo de logros pedagógicos</p>
DESARROLLO	<p>Se les pide a los niños que vayan en orden al patio, donde encontrarán dos torres de latas y dos pelotas. Se les menciona a los niños que el juego de hoy se llama “jugamos kiwi”.</p> <p>Los niños deben lanzar la pelota tratando de botar todos los tarros, el niño que lo logra gana</p>		
CIERRE	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Al finalizar cada niño presentará su dibujo de lo que mas le gustó del juego.</p> <p>¿ Les gustó el juego realizado?</p> <p>Felicitemos a cada niño y se agradecerá por la participación.</p>		

TALLER N° 13

Secuencia didáctica	Actividades por desarrollar	Recursos	Instrumento
INICIO	<p>Actividad: “Atrapamos gente”</p> <p>Saludamos a los niños y bailamos juntos la canción “Jala la tiritita”</p> <p>¿De qué trató la canción?</p> <p>¿Les gustó la canción?</p>	Música	Lista de chequeo de logros pedagógicos
DESARROLLO	<p>Se les pide a los niños que vayan en orden al patio. Se le comenta que el juego de hoy es “Atrapamos gente”. Donde consiste que se forma dos grupos de 5. El grupo 1 se encarga de ser los cazadores y el grupo 2 de evitar ser atrapados. Gana el grupo que haya cazado o ser libre por el tiempo de 3 minutos.</p>		
CIERRE	<p style="text-align: center;">  </p> <p>Al finalizar cada niño presentará su dibujo de lo que mas le gustó del juego.</p> <p>¿ Les gustó el juego realizado?</p> <p>Felicitemos a cada niño y se agradecerá por la participación.</p>		

TALLER N° 14

Secuencia didáctica	Actividades por desarrollar	Recursos	Instrumento
INICIO	<p>Actividad: "Stop"</p> <p>Saludamos a los niños y bailamos juntos la canción "Estatuas"</p> <p>¿De qué trató la canción?</p> <p>¿Les gustó la canción?</p>	Música Pelota	Lista de chequeo de logros pedagógicos
DESARROLLO	<p>Se les pide a los niños que vayan en orden al patio. Se le comenta que el juego de hoy es "Stop". Donde consiste que un grupo de niños utilizarán una pelota, el resto de los niños corren hasta que el líder menciona la palabra "stop", al escuchar esa palabra los niños deben parar y los encargados con la pelota deben dar 3 pasos y lanzar la pelota, si les cae a uno de los niños pierden.</p>		
CIERRE	 <p>Al finalizar cada niño presentará su dibujo de lo que mas le gustó del juego.</p> <p>¿ Les gustó el juego realizado?</p> <p>Felicitemos a cada niño y se agradecerá por la participación.</p>		

TALLER N° 15

Secuencia didáctica	Actividades por desarrollar	Recursos	Instrumento
INICIO	<p>Actividad: "Estatuas"</p> <p>Saludamos a los niños y bailamos juntos la canción "Estatuas"</p> <p>¿De qué trató la canción?</p> <p>¿Les gustó la canción?</p>		Lista de chequeo de logros pedagógicos
DESARROLLO	<p>Se les pide a los niños que vayan en orden al patio. Se le comenta que el juego de hoy es "estatuas". Donde consiste que se colocará una canción y ellos deben bailar, cuando la canción deje de sonar se quedan en estatuas sin moverse, el niño que logra realizar un movimiento se retira del juego.</p>		
CIERRE	 <p>Al finalizar cada niño presentará su dibujo de lo que mas le gustó del juego.</p> <p>¿ Les gustó el juego realizado?</p> <p>Felicitemos a cada niño y se agradecerá por la participación.</p>		

TALLER N° 16

Secuencia didáctica	Actividades por desarrollar	Recursos	Instrumento
INICIO	<p>Actividad: “Lobo ¿Lobo donde estas?”</p> <p>Saludamos a los niños y bailamos juntos la canción “Había una vez una mano”</p> <p>¿De qué trató la canción?</p> <p>¿Les gustó la canción?</p>	Música	Lista de chequeo de logros pedagógicos
DESARROLLO	<p>Se les pide a los niños que vayan en orden al patio. Se le comenta que el juego de hoy es “Lobo ¿Lobo donde estas?”. Donde consiste que los niños hacen una ronda cantando la canción:</p> <p>Juguemos en el bosque mientras que lobo está, está, está, ¿Lobo que estás haciendo?</p> <p>Al final los niños deben de correr para no ser cazados por el lobo.</p>		
CIERRE	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Al finalizar cada niño presentará su dibujo de lo que mas le gustó del juego.</p> <p>¿ Les gustó el juego realizado?</p> <p>Felicitemos a cada niño y se agradecerá por la participación.</p>		

ANEXO N° 09: Evidencias Fotográficas

Actividad 1



Actividad 2



Actividad 3



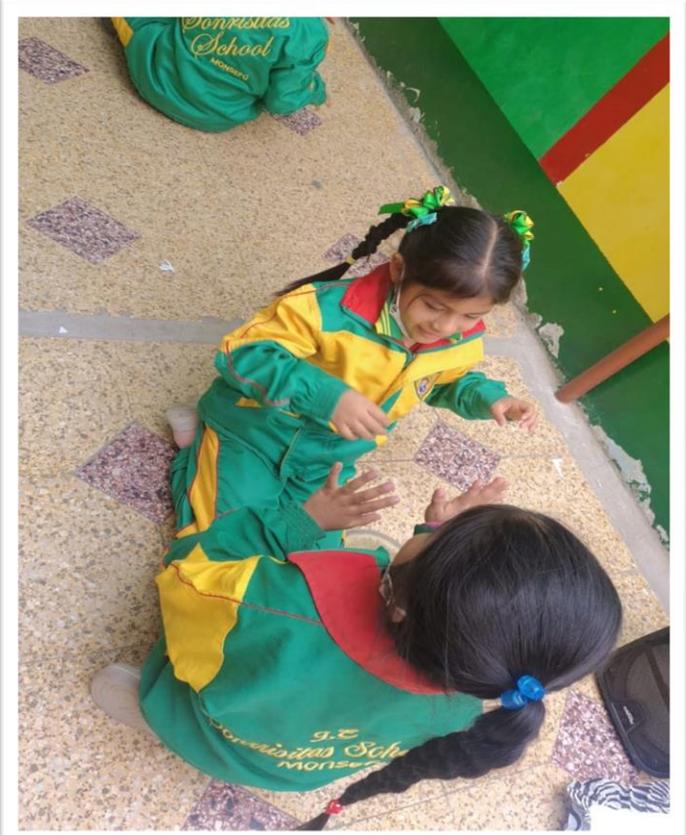
Actividad 4



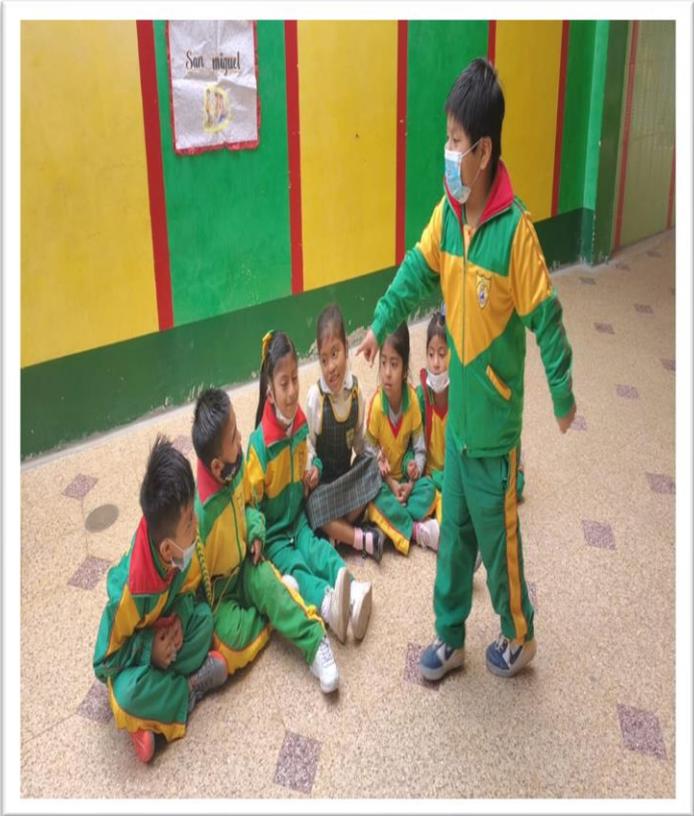
Actividad 5



Actividad 6



Actividad 7



Actividad 8



Actividad 9



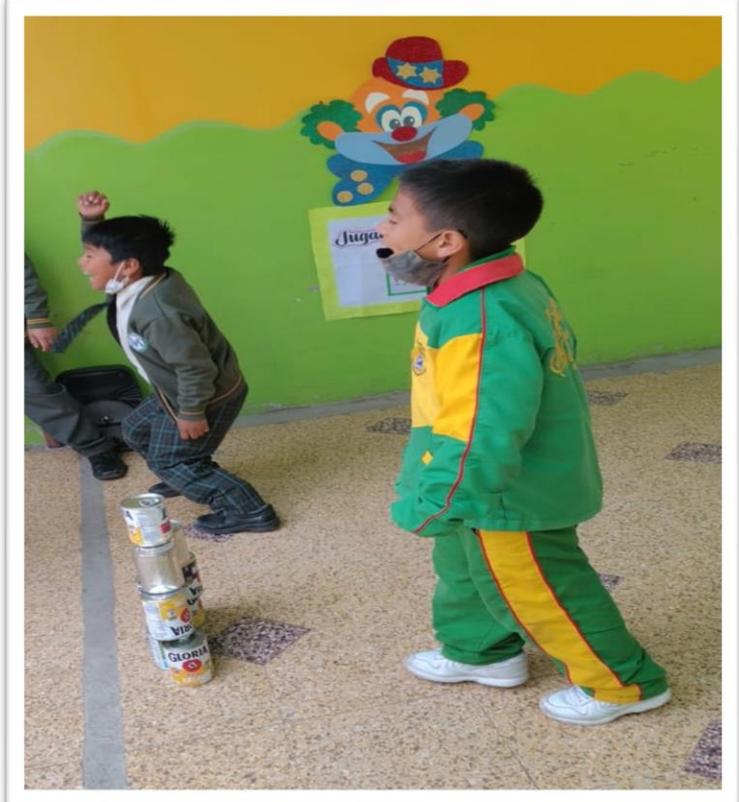
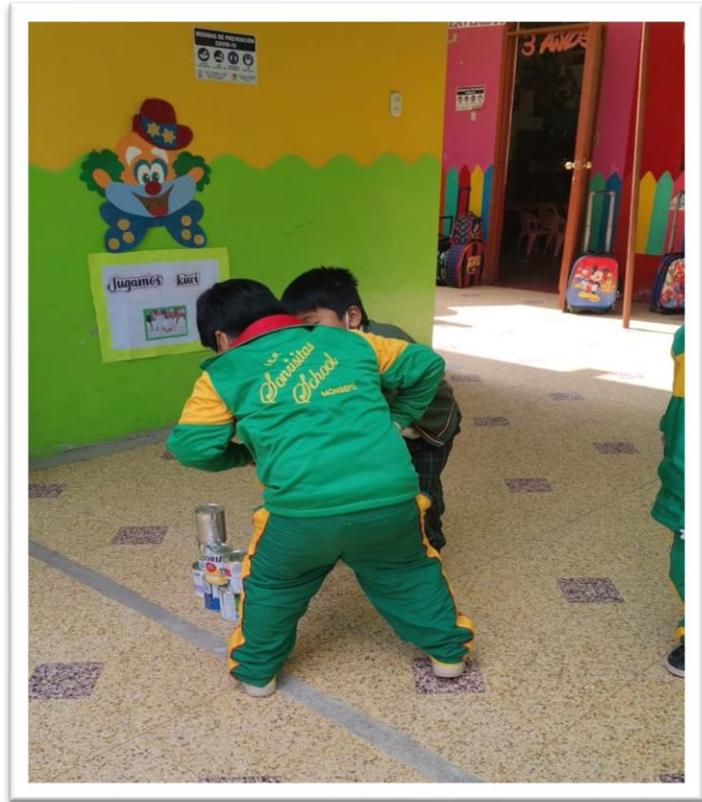
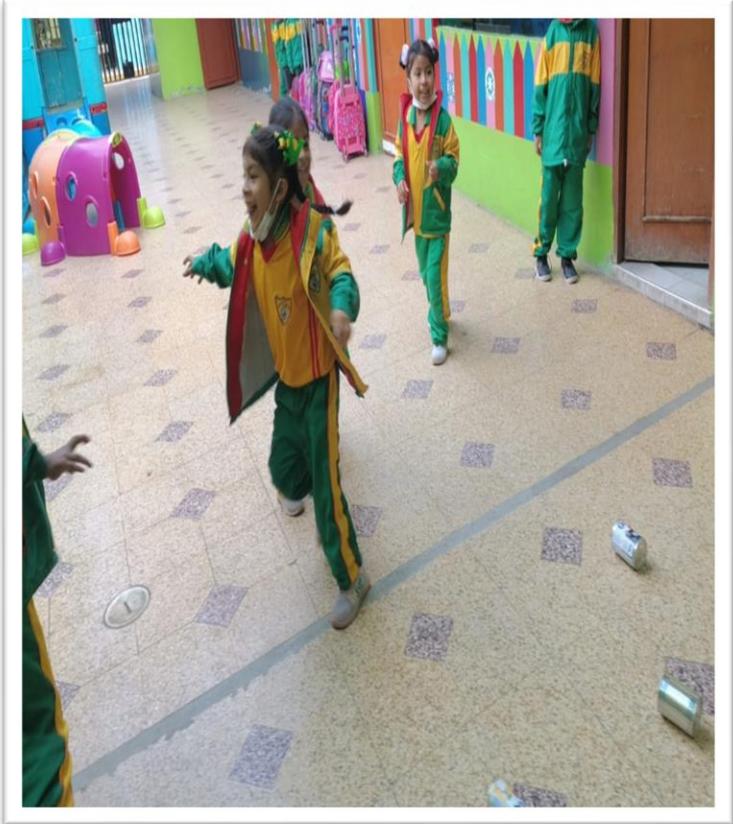
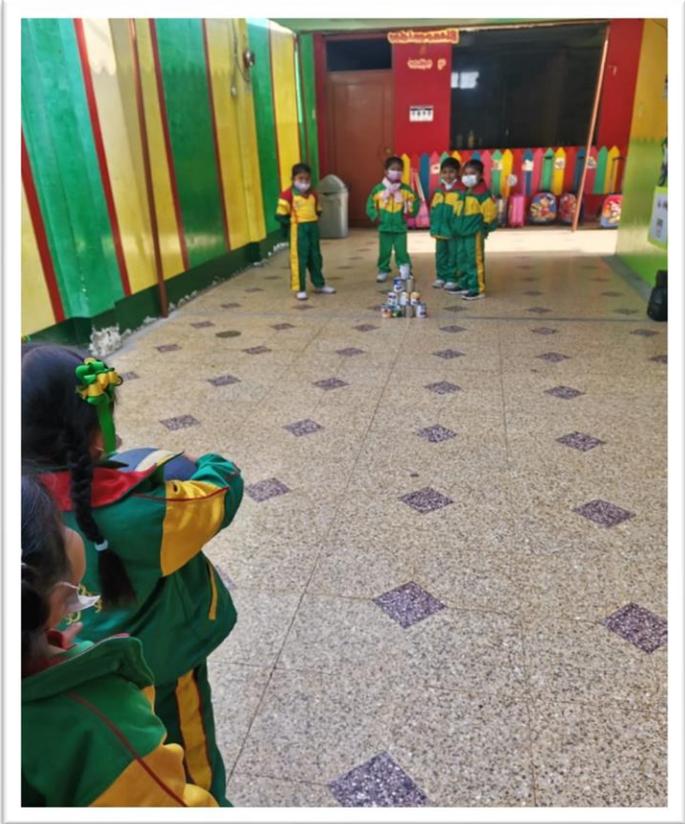
Actividad 10



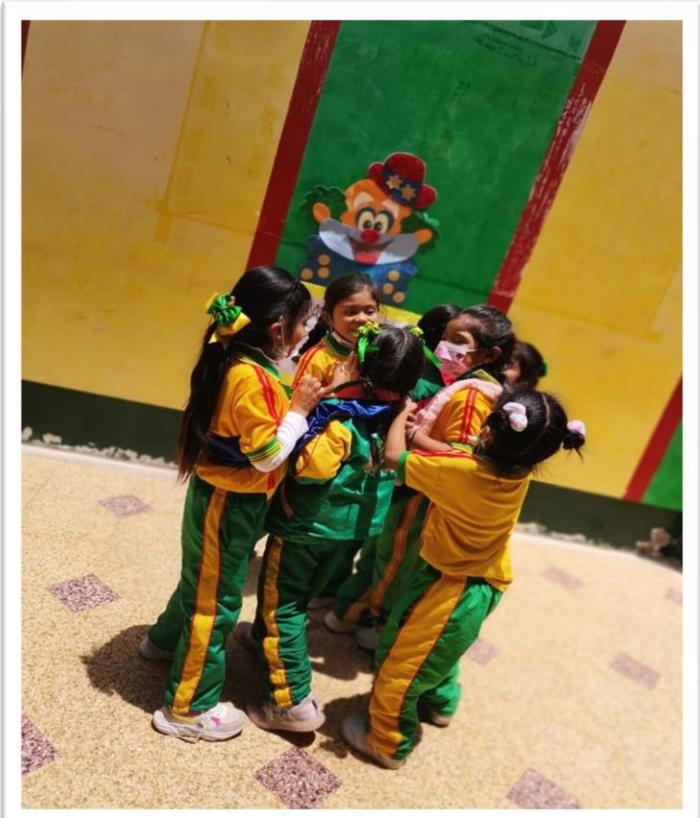
Actividad 11



Actividad 12



Actividad 13



Actividad 14



Actividad 15



Actividad 16



ANEXO N° 10: Validación de Propuesta

VALIDACIÓN DE PROPUESTA

Estimada Lic. Orozco Orozco Mikennia Suggey

Solicito apoyo de su sapiencia y excelencia profesional para que emita juicios sobre la Propuesta que se ha elaborado en el marco de la ejecución de la tesis titulada "Juegos tradicionales para fomentar la autonomía en niños de 5 años de la Institución Educativa Sonrisitas School, Monsefú 2022"

Realizado por: Jasmin Elizabeth Villegas León

Para alcanzar este objetivo lo hemos seleccionado como experto en la materia y necesitamos sus valiosas opiniones. Para ello debe marcar con una (X) en la columna que considere para cada indicador.

Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MA : Muy adecuado.
 BA : Bastante adecuado.
 A : Adecuado
 PA : Poco adecuado
 NA : No Adecuado

N°	Aspectos que deben ser evaluados	MA	BA	A	PA	NA
I	Redacción					
1.1	La redacción empleada es clara, precisa, concisa y debidamente organizada	X				
1.2	Los términos utilizados son propios de la especialidad.	X				
II	Estructura de la Propuesta					
2.1	Las áreas con los que se integra la Propuesta son los adecuados.	X				
2.2	Las áreas en las que se divide la Propuesta están debidamente organizadas.	X				
2.3	Las actividades propuestas son de interés para los niños de 5 años.	X				
2.4	Las actividades desarrolladas guardan relación con los objetivos propuestos.	X				
2.5	Las actividades desarrolladas apoyan a la solución de la problemática planteada.	X				
III	Fundamentación teórica					
3.1	Los temas y contenidos son producto de la revisión de bibliografía especializada.	X				
3.2	La propuesta tiene su fundamento en sólidas bases teóricas.	X				
IV	Bibliografía					
4.1	Presenta la bibliografía pertinente a los temas y la correspondiente a la metodología usada en la Propuesta.	X				
V	Fundamentación y viabilidad de la Propuesta					
5.1.	La fundamentación teórica de la propuesta guarda coherencia con el fin que persigue.	X				
5.2.	La propuesta presentada es coherente, pertinente y trascendente.	X				
5.3.	La propuesta presentada es factible de aplicarse en otras organizaciones.	X				

Mucho le agradeceré cualquier observación, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los propuestos. Por favor, refiéralas a continuación:

Ha considerado actividades muy cooperativas de acuerdo a la edad de los niños obteniendo muy buenos resultados.

Validado por la Licenciada: Orozco Orozco Mikennia Suggey

Especializada: En educación inicial

Tiempo de Experiencia: 7 años

Cargo Actual: Docente de aula I.E.P "Villa Catarina" (Carretera Pimentel)

Fecha:20/10/2022



Lic. Orozco Orozco Mikennia Suggey

DNI N°76804365

VALIDACIÓN DE PROPUESTA

Estimada Lic. Puicón Custodio Marybell

Solicito apoyo de su sapiencia y excelencia profesional para que emita juicios sobre la Propuesta que se ha elaborado en el marco de la ejecución de la tesis titulada **“Juegos tradicionales para fomentar la autonomía en niños de 5 años de la Institución Educativa Sonrisitas School, Monsefú 2022”**

Realizado por: Jasmin Elizabeth Villegas León

Para alcanzar este objetivo lo hemos seleccionado como experto en la materia y necesitamos sus valiosas opiniones. Para ello debe marcar con una (X) en la columna que considere para cada indicador.

Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

- MA** : Muy adecuado.
- BA** : Bastante adecuado.
- A** : Adecuado
- PA** : Poco adecuado
- NA** : No Adecuado

N°	Aspectos que deben ser evaluados	MA	BA	A	PA	NA
I.	Redacción					
1.1	La redacción empleada es clara, precisa, concisa y debidamente organizada	X				
1.2	Los términos utilizados son propios de la especialidad.	X				
II.	Estructura de la Propuesta					
2.1	Las áreas con los que se integra la Propuesta son los adecuados.	X				
2.2	Las áreas en las que se divide la Propuesta están debidamente organizadas.	X				
2.3	Las actividades propuestas son de interés para los niños de 5 años.	X				
2.4	Las actividades desarrolladas guardan relación con los objetivos propuestos.	X				
2.5	Las actividades desarrolladas apoyan a la solución de la problemática planteada.	X				
III.	Fundamentación teórica					
3.1	Los temas y contenidos son producto de la revisión de bibliografía especializada.	X				
3.2	La propuesta tiene su fundamento en sólidas bases teóricas.	X				
IV.	Bibliografía					
4.1	Presenta la bibliografía pertinente a los temas y la correspondiente a la metodología usada en la Propuesta.	X				
V.	Fundamentación y viabilidad de la Propuesta					
5.1.	La fundamentación teórica de la propuesta guarda coherencia con el fin que persigue.	X				
5.2.	La propuesta presentada es coherente, pertinente y trascendente.	X				
5.3.	La propuesta presentada es factible de aplicarse en otras organizaciones.	X				

Mucho le agradeceré cualquier observación, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los propuestos. Por favor, refiéralas a continuación:

La propuesta planteada está muy bien encaminada, pues presenta coherencia entre sus objetivos y fundamentación.

Validado por la Licenciada: Puicón Custodio Marybell.

Especializada: En educación inicial

Tiempo de Experiencia: 18 años

Cargo Actual: Directora de la I.E.P “Sonrisitas School” (Monsefú)

Fecha:20/10/2022



Lic. Puicón Custodio Marybell

DNI N°16759570

VALIDACIÓN DE PROPUESTA

Estimada Lic. Sajami Puyen Jhoana Valeria

Solicito apoyo de su sapiencia y excelencia profesional para que emita juicios sobre la Propuesta que se ha elaborado en el marco de la ejecución de la tesis titulada "Juegos tradicionales para fomentar la autonomía en niños de 5 años de la Institución Educativa Sonrisitas School, Monsefú 2022"

Realizado por: Jasmin Elizabeth Villegas León

Para alcanzar este objetivo lo hemos seleccionado como experto en la materia y necesitamos sus valiosas opiniones. Para ello debe marcar con una (X) en la columna que considere para cada indicador.

Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MA : Muy adecuado.
BA : Bastante adecuado.
A : Adecuado
PA : Poco adecuado
NA : No Adecuado

N°	Aspectos que deben ser evaluados	MA	BA	A	PA	NA
I.	Redacción					
1.1	La redacción empleada es clara, precisa, concisa y debidamente organizada	X				
1.2	Los términos utilizados son propios de la especialidad.	X				
II.	Estructura de la Propuesta					
2.1	Las áreas con los que se integra la Propuesta son los adecuados.	X				
2.2	Las áreas en las que se divide la Propuesta están debidamente organizadas.	X				
2.3	Las actividades propuestas son de interés para los niños de 5 años.	X				
2.4	Las actividades desarrolladas guardan relación con los objetivos propuestos.	X				
2.5	Las actividades desarrolladas apoyan a la solución de la problemática planteada.	X				
III.	Fundamentación teórica					
3.1	Los temas y contenidos son producto de la revisión de bibliografía especializada.	X				
3.2	La propuesta tiene su fundamento en sólidas bases teóricas.	X				
IV.	Bibliografía	X				
4.1	Presenta la bibliografía pertinente a los temas y la correspondiente a la metodología usada en la Propuesta.	X				
V.	Fundamentación y viabilidad de la Propuesta					
5.1.	La fundamentación teórica de la propuesta guarda coherencia con el fin que persigue.	X				
5.2.	La propuesta presentada es coherente, pertinente y trascendente.	X				
5.3.	La propuesta presentada es factible de aplicarse en otras organizaciones.	X				

Mucho le agradeceré cualquier observación, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los propuestos. Por favor, refiéralas a continuación:

Validado por la Licencia: Sajami Puyen Jhoana Valeria

Especializada: Educación Inicial

Tiempo de Experiencia: 5 años

Cargo Actual: Docente de aula de la I.E.P "Santa Angela"

Fecha:20/10/2022

Lic. Sajami Puyen Jhoana Valeria

DNI N°72289340

ANEXO N° 11: Aplicación de V de Aiken

N°	INDICADORES	VALERSE POR SÍ MISMO									TOTAL	ESTRUCTURACIÓN DEL CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO								TOTAL	TOTAL GENERAL	NIVEL
		El niño se pone y quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el	El niño puede alimentarse solo; no derrama	El niño puede servirse agua de una jarra.	Puede responder a una pregunta sencilla de un adulto	El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.	El niño se lava y seca las manos, sin ayuda.	El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre	El niño ayuda a asear y ordenar el PRONOEI.	El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.		El niño sabe con quiénes vive y puede identificar a los miembros de su familia por su nombre cuando se le pregunta.	El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.	El niño dice cómo se llaman las cosas se le pregunta.	El niño dice su edad en forma (aproximada) correcta cuando se le pregunta.	El niño identifica la mayor cantidad de las partes del cuerpo que la animadora le pedirá que señale estas partes.	El niño puede subir escalera alternando los pies.	Cuando la animadora le pregunta el nombre o número de un objeto, el niño identifica su Género de manera correcta	El niño puede construir torres de 9 a 10 cubo			
1	Jaidier	0	1	0	1	0	0	1	0	0	3	1	0	1	0	0	1	0	0	3	6	INICIO
2	Ariana	0	0	0	1	1	1	0	0	0	3	0	0	1	1	1	0	0	0	3	6	INICIO
3	Enyer	0	1	0	0	0	0	0	1	0	2	1	0	0	0	0	1	0	0	2	4	INICIO
4	Strella	1	1	0	0	0	0	1	1	0	4	1	0	0	0	0	1	1	0	3	7	PROCESO
5	Neymar	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	2	INICIO
6	Alessandro	0	1	0	0	1	1	0	0	0	3	1	0	0	1	1	0	0	0	3	6	INICIO
7	Alexa	0	0	0	0	1	1	1	0	0	3	0	0	0	1	1	1	0	0	3	6	INICIO
8	katherinej	1	0	0	0	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	1	3	INICIO
9	Renzo	0	1	0	1	0	0	1	1	0	4	1	0	1	0	0	1	1	0	4	8	PROCESO
10	Ashly	1	0	0	0	1	1	0	1	0	4	0	0	0	1	1	0	1	0	3	7	PROCESO
11	Daniel	1	1	0	1	0	1	0	0	0	4	1	0	1	0	1	0	0	0	3	7	PROCESO
12	Yakori	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	INICIO
13	Joshua	1	0	0	1	0	1	1	0	0	4	0	0	1	0	1	1	0	0	3	5	INICIO
14	Criss	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	0	0	0	0	1	0	1	0	2	4	INICIO
15	Camila	1	0	0	0	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	1	3	INICIO
16	Josué	0	0	0	0	1	0	1	1	0	3	0	0	0	1	0	1	1	0	3	6	INICIO
17	Misael	1	0	0	0	0	1	1	0	0	3	0	0	0	0	1	1	0	0	2	5	INICIO

LOGRADO	13 a 17 puntos
PROCESO	7 a 12 puntos
INICIO	1 a 6 puntos

RESPUESTA	PUNTAJE
SI	1 punto
NO	0 punto



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, SANTAMARIA MURO JOSE DEL CARMEN, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "Juegos tradicionales para fomentar la autonomía en niños de cinco años de la Institución Educativa Sonrisitas School, Monsefú 2022", cuyo autor es VILLEGAS LEON JASMIN ELIZABETH, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, 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.

CHICLAYO, 26 de Noviembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SANTAMARIA MURO JOSE DEL CARMEN DNI: 17535960 ORCID: 0000-0001-8101-5826	Firmado electrónicamente por: DCSANTAMARIAS el 02-12-2022 13:05:33

Código documento Trilce: TRI - 0455528