



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la
autonomía en niños de 5 años en una institución educativa
pública La Victoria, 2023**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Tandaypan Valderrama, Liliana Grisel (orcid.org/0000-0001-9368-6432)

ASESORES:

Mg. Merino Hidalgo, Darwin Richard (orcid.org/0000-0001-9213-0475)

Dra. Guerra de González, Yetzy Beatriz (orcid.org/0000-0001-8801-5618)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO – PERÚ

2023

Dedicatoria

Primeramente, agradecer a Dios por ser siempre mi fortaleza en cada meta que me propongo a cumplir y superarme cada día más.

A mi mamá, Gabriela por ser mi fuente de inspiración y confiar en mí siempre en cada paso que doy.

A mi bebé Erik Mathías porque hoy es el motor y motivo de mi vida, que deseo ser una excelente madre para él brindándole todo mi amor, así como también los principios y valores cada día en su crecimiento.

A mi esposo, Erik por ser mi compañero de vida al estar siempre en todo momento, tanto en lo personal como en lo profesional, siempre cumpliendo los dos de la mano nuestras metas y creciendo como familia, gracias por ser mi guía y apoyo incondicional. Siempre juntos en las buenas y las malas.

A mis hermanos por siempre confiar en mí y verme como ejemplo a seguir tanto para ellos como para mis sobrinos, gracias familia los amo Diosito siempre con nosotros.

Liliana Tandaypan Valderrama

Agradecimiento

A Dios por ser mi guía en cada paso que doy y nunca permitirme a rendirme, brindándome sabiduría y confianza en todo lo que me propongo.

A la I.E. de la Victoria por facilitarme a realizar mi estudio de investigación.

A mis asesores de tesis de la Universidad Cesar Vallejo con Mención en la Maestría en Psicología Educativa por las enseñanzas brindadas, agradezco a las asesorías recibidas para el proceso de desarrollo del estudio de mi investigación para lograr el grado de Maestra en Psicología Educativa.

El autor



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad de los Asesores

Nosotros, MERINO HIDALGO DARWIN RICHARD, MORENO TORRES PATRICIA DEL PILAR, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesores de Tesis titulada: "Programa de Actividades Lúdicas en el Desarrollo de la Autonomía en Niños de 5 años en una Institución Educativa Pública La Victoria, 2023.", cuyo autor es TANDAYPAN VALDERRAMA LILIANA GRISEL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

Hemos 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, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 30 de Julio del 2023

| Apellidos y Nombres del Asesor: | Firma |
|--|--|
| MERINO HIDALGO DARWIN RICHARD, MORENO TORRES PATRICIA DEL PILAR DNI: 18143841 ORCID: 0000-0002-7071-2914 | Firmado electrónicamente por: DMERINOH el 08-08-2023 22:18:10 |
| MERINO HIDALGO DARWIN RICHARD, MORENO TORRES PATRICIA DEL PILAR DNI: 80638975 ORCID: 0000-0003-1474-146X | Firmado electrónicamente por: PATRICIAP el 03-10-2023 11:21:46 |

Código documento Trilce: TRI - 0627234



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, TANDAYPAN VALDERRAMA LILIANA GRISEL estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Programa de Actividades Lúdicas en el Desarrollo de la Autonomía en Niños de 5 años en una Institución Educativa Pública La Victoria, 2023.", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

| Nombres y Apellidos | Firma |
|--|---|
| LILIANA GRISEL TANDAYPAN VALDERRAMA DNI: 47018876 ORCID: 0000-0001-9368-6432 | Firmado electrónicamente por: LGTANDAYPAN el 30- 07-2023 11:15:22 |

Código documento Trilce: TRI - 0627236

ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | |
|---|------|
| CARÁTULA..... | i |
| DEDICATORIA..... | ii |
| AGRADECIMIENTO..... | iii |
| DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE LOS ASESORES..... | iv |
| DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR..... | v |
| ÍNDICE DE CONTENIDOS..... | vi |
| ÍNDICE DE TABLAS..... | vii |
| ÍNDICE DE FIGURAS..... | viii |
| RESUMEN..... | ix |
| ABSTRACT..... | x |
| I. INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| II. MARCO TEÓRICO..... | 7 |
| III. METODOLOGÍA..... | 16 |
| 3.1 Tipo y diseño de investigación..... | 16 |
| 3.2 Variables y Operacionalización..... | 16 |
| 3.3 Población, muestra, muestreo, unidad de análisis..... | 18 |
| 3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos..... | 19 |
| 3.5 Procedimiento..... | 19 |
| 3.6 Métodos de análisis de datos..... | 20 |
| 3.7 Aspectos éticos..... | 20 |
| IV. RESULTADOS..... | 22 |
| V. DISCUSIÓN..... | 34 |
| VI. CONCLUSIONES..... | 39 |
| VII. RECOMENDACIONES..... | 40 |
| REFERENCIAS..... | 41 |
| ANEXOS..... | 45 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|---|----|
| Tabla 1: Población de estudiantes del nivel inicial de 5 años | 18 |
| Tabla 2: Muestra de estudiantes del nivel inicial de 5 años..... | 18 |
| Tabla 3: Prueba de normalidad de Shapiro – Wilk..... | 22 |
| Tabla 4: Comparación de los resultados totales de la evaluación de entrada y salida en la variable autonomía..... | 23 |
| Tabla 5: Nivel de la autonomía antes de la aplicación del programa.... | 24 |
| Tabla 6: Nivel de la identidad personal antes de la aplicación del programa. | 25 |
| Tabla 7: Nivel de seguridad física y emocional antes de la aplicación del programa..... | 26 |
| Tabla 8: Nivel de socialización antes de la aplicación del programa..... | 27 |
| Tabla 9: Nivel de independencia antes de la aplicación del programa..... | 28 |
| Tabla10: Nivel de la autonomía después de la aplicación del programa | 29 |
| Tabla11: Nivel de la identidad personal después de la aplicación del programa..... | 30 |
| Tabla 12: Nivel de seguridad física y emocional después de la aplicación del programa..... | 31 |
| Tabla13: Nivel de socialización después de la aplicación del programa | 32 |
| Tabla14: Nivel de independencia después de la aplicación del programa | 33 |

ÍNDICE DE FIGURAS Y GRÁFICOS

| | |
|---|----|
| Figura 1: Resumen de prueba de hipótesis según Wilcoxon | 22 |
| Gráfico 1: Nivel de la autonomía antes de la aplicación del programa | 24 |
| Gráfico 2: Nivel de la identidad personal antes de la aplicación del programa..... | 25 |
| Gráfico 3: Nivel de la seguridad física y emocional antes de la aplicación del programa..... | 26 |
| Gráfico 4: Nivel de socialización antes de la aplicación del programa | 27 |
| Gráfico 5: Nivel de independencia antes de la aplicación del programa | 28 |
| Gráfico 6: Nivel de la autonomía después de la aplicación del programa ... | 29 |
| Gráfico 7: Nivel de la identidad personal después de la aplicación del programa | 30 |
| Gráfico 8: Nivel de la seguridad física y emocional después de la aplicación del programa | 31 |
| Gráfico 9: Nivel de la socialización después de la aplicación del programa.. | 32 |
| Gráfico 10: Nivel de independencia después de la aplicación del programa..... | 33 |

RESUMEN

En este proyecto de investigación se planteó determinar el efecto del programa de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en niños de 5 años de una institución educativa la victoria, 2023. Fue una investigación de tipo cuantitativo, con un diseño cuasi experimental teniendo un pre y post test con un grupo de control y experimental, la población estuvo conformada por 27 niños del nivel inicial con una edad de 5 año. Se aplicó un programa de actividades lúdicas para ver el progreso de la autonomía. Los resultados obtenidos determinaron que hay una mejoría positiva como se muestra en la figura 1, como $p=0 < 0,05$, por lo tanto, rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a , es decir las medias entre el pre y post - test son significativamente diferentes, por lo tanto, concluimos que el programa de actividades lúdicas mejora significativamente la autonomía de los preescolares, cabe resaltar que es necesario fomentar programas que ayuden a desarrollar la autonomía en los niños porque de esta manera ellos se hacen independientes y aprenden a ser más seguros en cada actividad que realicen, con el fin de que logren desenvolverse ante los demás demostrando seguridad y confianza en sí mismos, evidenciando así una autonomía óptima.

Palabras clave: Actividades lúdicas, preescolares, autonomía.

ABSTRACT

The purpose of this research project was to determine the effect of the play activities program on the development of autonomy in 5 year old children in an educational institution called la victoria, 2023. It was a quantitative research, with a quasi-experimental design having a pre and post test with a control and experimental group, the population consisted of 27 children of the initial level with an age of 5 years. A program of ludic activities was applied to see the progress of autonomy. The results obtained determined that there is a positive improvement as shown in Figure 1, as $p=0 < 0.05$, therefore, we reject the H_0 and accept the H_a , i.e. the means between the pre and post - test are significantly different, therefore, we conclude that the program of playful activities significantly improves the autonomy of preschoolers, It should be noted that it is necessary to promote programs that help develop autonomy in children because in this way they become independent and learn to be more confident in every activity they do, in order that they manage to function before others demonstrating security and confidence in themselves, evidencing optimal autonomy.

Keywords: Ludic Activities, preschool, autonomy.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, el desenvolvimiento del niño se muestra en un déficit por diversas causas que impiden su desarrollo autónomo. A nivel mundial, se observa que, de 175 millones de infantes, el 50% de la población, no participa o no se encuentra en ningún programa de educación preescolar, este problema se presenta mayormente en países con altas capacidades de población debido a la falta de ser un país subdesarrollado, poco compromiso por parte del gobierno, ausencia de sus obligaciones y deberes y desinterés de la educación de los niños. Por lo que se hace un llamado a los gobiernos representantes de estos, que el capital debería invertirse en la formación de los estudiantes y que asignen el 10% de su presupuesto para la educación en el incremento de programas, por lo que los niños serán el futuro del mañana (UNICEF, 2019).

Durante los últimos tiempos, se ha venido percibido que diversos infantes que inician el nivel inicial de la E.B.R muestran un déficit crecimiento de independencia, por la carencia de acompañamiento en el proceso de su niñez. En el trabajo de aula se visualiza que los infantes evidencian altos niveles de dependencia de un adulto y poca iniciativa por sí misma para resolver problemas sencillos que corresponden a su edad, tales como sacar su lonchera y guardarla, saber que antes de hablar deben levantar su mano, pedir por favor al pedir algo, agradecer cuándo se requiera, pedir disculpas ante una situación que se hizo sin intención, etc. Situaciones que no son favorables para su desarrollo autónomo del preescolar (MINEDU, 2020).

El crecimiento de la autonomía personal es primordial en el proceso de la enseñanza del infante (UNICEF, 2020). El valor de la educación inicial el 4.2% es el objetivo global de aquí al 2030 es que en su mayoría de infantes accedan a una escuela pública para su atención integral en el proceso de su crecimiento durante su primera etapa preescolar y asimismo recibir una educación significativa, a fin de que estén preparados para su siguiente etapa (primaria). Actualmente, a nivel mundial se encuentra en una crisis de

enseñanza-aprendizaje; millones de niños en el mundo ingresan a los sistemas educativos por primera vez, por lo que demasiados de ellos no reconocen los números, las vocales, objetos, sonidos, etc. De tal manera, que estos sistemas son fundamentales durante el proceso educativo del preescolar por lo que garantiza el aprendizaje significativo y un crecimiento óptimo de los preescolares en dichos programas de la primera infancia.

León, Campos, Méndez y Napaico (2021), últimamente en las décadas del siglo XX, se ha evidenciado que la educación ha padecido diversas críticas por desconsiderar la importancia y beneficio de las interacciones sociales durante los procesos de aprendizaje. De tal manera, que las actividades lúdicas aparecen para protagonizar el contexto educativo, donde se encuentran diversas estrategias sobre el juego que oscilan entre el énfasis a una capacidad inventiva; es por ello que se define su recreación lúdica como método fundamental en el procesos de enseñanza del infante se visualiza que durante el juego inventivo resulta ser placenteros por lo que se sostiene que los niños al jugar por una exigencia o un límite no lo disfrutaban; de modo que, cuando lo hacen por iniciativa propia y/o libertad expresan liberación y placer de sus experiencias; además, se considera que las actividades lúdicas tienen tres puntos principales; juego libre, reglas y resultados de su dinámica a realizar por iniciativa propia, ya que es el momento de libertad de los niños.

Anteriormente en algunas I.E cuando intentaban desarrollar propuestas lúdicas con los niños creían que sucedería de una manera simple y armoniosa. Sin embargo, cuando buscaban aplicar la metodología se precisaba lo difícil que era involucrarlos a todos durante el proceso lúdico. Por lo tanto, aún siguen existiendo escuelas con diversos procesos de enseñanzas antiguas, algunas de ellas, tiene sus principios en propuestas inflexibles y duras, siguen creyendo que, a gritos, castigos y frente aún pizarrón lograran desarrollar sus conocimientos. De tal manera, se precisa que dichas I.E acepten, aunque sea parcialmente, que las actividades creativas forman parte del desarrollo del preescolar, que proporciona la adquisición de conocimientos significativos y permanentes (MINEDU, 2022).

Montes (2020), actualmente a nivel nacional con respecto a la educación es muy evidente. Se perciben diversos problemas resaltantes como el bajo rendimiento de los estudiantes, la baja calidad de enseñanza, falta de estrategias didácticas e innovadoras por parte del docente. Es por ello que se precisa en la educación preescolar donde se menciona que el inicio primordial de un futuro profesional es el aprendizaje que recibe. De tal manera, que se debe priorizar diversas actividades lúdicas como métodos fundamentales durante el proceso educativo del preescolar que le permitirá obtener varias ventajas, entre ellas desarrollar sus capacidades y habilidades autónomas. De modo que dichas estrategias didácticas son herramientas enriquecedoras durante la formación educativa del niño, ya que el infante aprenderá de manera libre y divertida. Asimismo, sea un aprendizaje significativo y permanente.

En el Perú, las docentes del nivel inicial son las principales involucradas en el desarrollo del preescolar, por lo que en diversos casos no le dan interés al juego libre, a veces por obviar estas estrategias el niño no logra desenvolver adecuadamente su autonomía. De modo, que muchos teóricos mencionan que dichas actividades didácticas son importantes para el infante a fin de que tengan más posibilidades de interactuar e incrementar sus destrezas que le permitan desenvolverse de una manera segura ante los demás; por lo tanto, a través de la interacción social el niño logrará su independencia y al lograrlo traspasará todas las dificultades que se le presentara en el transcurso de su vida cotidiana desenvolviéndose en un ser autónomo (MINEDU, 2019).

El desarrollo autónomo del preescolar es esencial para el futuro crecimiento del niño. La mayoría de los padres trabajan casi todo el día preocupándose más porque no les falte nada “sobreprotección” muchos padres olvidan fomentar las habilidades en sus hijos, argumentado falta de tiempo y sin pensar en el daño que le provocan a sus hijos, postergando enseñanzas y dejando de lado el acompañamiento durante el proceso educativo del infante, fenómeno que incide directamente a la problemática del no desarrollo adecuado de la autonomía, el compromiso familiar en el crecimiento autónomo de su niño es fundamental por lo que se determina

guías principales de principios y valores de los hijos, si es evidente su ausencia durante su desarrollo esto va a ir originando niños inseguros, tímidos, cohibidos y/o bajo rendimiento académico. De modo, que no participan en actividades acorde a su edad, entre otros aspectos (Figueroa, 2019).

La evolución y el desarrollo del niño, a nivel nacional, se encuentra en un nivel de dependencia requieren de ayuda constante de las personas a su cuidado, evidenciando mínima iniciativa, presentan déficit de aprendizaje, carencia de relación social, etc. De modo, que el niño se encuentra en un déficit y requiere de atención constantemente. Por lo tanto, fomentar la autonomía a través de las actividades lúdicas en la etapa preescolar es una estrategia principal de enseñanza, ya que ayudara al infante a desenvolverse de manera óptima, a expresarse libremente con su entorno y a tomar sus propias decisiones, confiar en sí mismo y hacerse responsable se sus acciones. Asimismo, también realizar sus actividades cotidianas como: comer por si solos, ir al baño, tender su cama, ordenar sus juguetes, realizarse su aseo personal, realizar estas actividades sencillas sin necesitar ayuda de un adulto, es decir, que, si el preescolar tiene la capacidad de realizar dichas actividades, demuestra ser un niño independiente según su edad, ya que es la capacidad que el niño va adquiriendo durante el proceso de su crecimiento (Moreira y Quijije, 2022).

En el transcurso de la enseñanza y aprendizaje para desenvolver la autonomía en el preescolar dentro del aula de clases, las maestras aplican diversas actividades a fin de que los infantes capten de la mejor manera los conocimientos impartidos en cada sesión. Estas actividades lúdicas son fundamentales en los infantes ya que, a través de lo lúdico captan con significancia lo aprendido y promueve el desarrollo de la creatividad, indagación e imaginación. Así mismo, desarrolla su pensamiento crítico y las nociones básicas para resolver las pequeñas situaciones que se le presentan acorde a su edad durante su vida diaria. En tal manera, las docentes deben ser creativas e innovadoras en las actividades didácticas, para que las estrategias den un mejor resultado deben ir asociadas al uso creativo de

recursos y materiales educativos, adaptadas, a su contexto como sus creencias y costumbres con el fin de brindar aprendizajes de experiencias significativas y permanentes en los niños preescolares (Caballero, 2021).

Como pregunta de investigación se ha planteado:

¿La aplicación del programa de actividades lúdicas favorece el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 años?

En esta investigación de acuerdo a los siguientes criterios del programa lúdico se justifica:

Justificación teórica: En el presente estudio, el programa de las actividades lúdicas permite al niño obtener aprendizajes significativos y lograr su crecimiento expresando confianza ante su entorno. De modo, que considero que a través de este estudio se da a conocer cómo se relacionan las actividades lúdicas en el desarrollar la autonomía temprana, por lo que se dará a conocer la importancia de dichas variables con el fin de lograr un desenvolvimiento adecuado y óptimo del niño (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

Justificación práctica: Los instrumentos utilizados en este estudio, en un futuro servirán para que otros maestros puedan medir las variables de las actividades en relación con su autonomía del niño. De modo, que diversas estrategias didácticas son fundamentales para crecimiento autónomo del niño (Hernández, 2014).

Justificación metodológica: El procedimiento de este estudio, demostrando su validez y confiabilidad servirán para recolectar datos en otros futuros estudios. De modo que, se determina que el aumento de su desarrollo autónomo del infante es primordial en el transcurso de su educación brindada, a fin de poder desenvolver sus competencias y destrezas ante su entorno social y su independencia a través de actividades lúdicas, para que sea un aprendizaje significativo y permanente y se integre con facilidad ante la sociedad (Hernández, 2014).

El objetivo general de este estudio es:

Determinar el efecto del programa de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en niños de 5 años de una institución educativa la victoria, 2023.

Cómo objetivos específicos de este estudio son:

Nivel de autonomía antes y después de la aplicación del programa de las actividades lúdicas en niños de 5 años.

El efecto del programa de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en las dimensiones de identidad personal, seguridad física y emocional, socialización e independencia en niños de 5 años del nivel inicial.

Como hipótesis de este estudio de investigación se ha planteado:

La aplicación del programa de las actividades lúdicas tuvo efecto en el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 años.

II. MARCO TEÓRICO

Luego de realizar una exhaustiva indagación, se encontraron artículos relacionados a la investigación.

Tuárez y Tarazona (2022), en su investigación *El Método Lúdico Construye la Identidad y Autonomía del Niño*, Manabí – Ecuador, encontró que el método lúdico tiene un efecto fundamental en el desenvolvimiento de la autonomía en el ser humano en la que demuestra seguridad al relacionarse y responsabilidad de sus actos, manifestando independencia para solucionar pequeños problemas acorde a su edad que se le ira presentando durante el proceso de su crecimiento.

Barragán (2019), en su indagación *Programa Lúdico para Incrementar los Hábitos Autónomos en los Preescolares*, Bogotá – Colombia, describió que la autonomía es un proceso de su desarrollo en todo ser humano de manera efectiva ya que es capaz de desenvolverse en escenarios de su primera infancia, por lo que considera que lo lúdico aporta de manera significativa en la formación del niño donde exprese confianza y seguridad tanto en la familia, escuela y sociedad.

Bulhoes y Condessa (2019), en su investigación *El Desarrollo Infantil Mediante el Juego*, La Rioja – Brasil, encontraron que el desarrollo individual del o social del preescolar debe ser en un ambiente lúdico de libertad y con potencial pedagógico, esta estrategia tiene como objetivo el desarrollo afectivo, cognitivo y motor. Por otro lado, el juego libre permite la liberación, exploración de la naturaleza a mayor autonomía lograra ser un niño independiente ante cualquier situación.

León y Méndez (2021), en su proyecto *el sistema Lúdico en la Adquisición de la Autonomía en los infantes*, Lima – Perú, descubrieron que las estrategias lúdicas son actividades fundamentales en el proceso de su desenvolvimiento autónomo, así como también aprendizajes significativos y permanentes en los niños. De modo, que a través del juego lúdico se logra adquirir niños independientes por lo que en las I.E.B.R es infinitamente

gratificante, dando apertura a su creatividad, compromiso, empatía y disposición para aprender y crecer.

Quijije (2022), en su indagación Estrategias Lúdicas que Fomenten la Autonomía en los preescolares, Manabí – Ecuador, describió que el método lúdico es la esencia de las estrategias del juego para el incremento de sentimientos y cualidades positivas en los niños en la edad preescolar, estas actividades generan sentimientos de afecto, amistad, acompañamiento, a expresar con libertad su pensamiento y la confianza de tomar decisiones sin ninguna dificultad demostrando confianza ante los demás.

Mayorga, Pérez, Ruíz y Coloma (2020), en su estudio Trabajo Cooperativo Docente – Familia Para el Desarrollo de la Autonomía en Infantes, Santa Ana de Coro – Venezuela, manifestaron que el trabajo docente debe ir enlazado con el trabajo comprometido del padre de familia, para formar niños con un desarrollo integral adecuado, y así desenvolver sus habilidades, destrezas, fortalezas, nivel cognitivo, físico y social, logrando así un preescolar independiente ante cualquier situación que se le presenta.

Nazario y Paredes (2020), en su estudio El Juego en la Identidad Autónoma del niño, Chiclayo – Perú, encontraron que la identidad autónoma se relaciona con el juego ya que se define como método lúdico para incrementar la socialización, y así manifestar sus conocimientos adquiridos a través del juego, así como también comprender las situaciones de la vida cotidiana, haciendo uso de los objetos, materiales y espacio adecuado que forman parte de su desenvolvimiento de sus habilidades y capacidades según su nivel de desarrollo.

Samamé, Tasayco y Méndez (2021), en su estudio El Programa para Incrementar la Autonomía en la Etapa Preescolar, Lima – Perú, determino que la autonomía es el desenvolvimiento de su crecimiento y seguridad del niño, evidenciando independencia y asumiendo responsabilidades acordes a su edad, expresando también ser un niño competente ante la sociedad.

Luego de una exhaustiva indagación de investigaciones nacionales como internacionales que se relacionan a este estudio se encontraron los siguientes:

Almeida y Morales (2022) realizaron un proyecto de investigación el principal objetivo fue determinar la incidencia metodológica del juego en los rincones para el desenvolvimiento autónomo de los niños de 4 y 5 años. El diseño del estudio se basó en un ejemplo socio – crítico, de enfoque cualitativo, con un nivel descriptivo, a través de la recolección de artículos, libros, etc. Los instrumentos aplicados fueron fichas bibliográficas, textuales y de resumen. Los resultados del estudio promovieron a concluir que la metodología del juego en los rincones, fluyo de forma positiva el crecimiento autónomo del niño, puesto que se ha aplicado el trabajo que realiza la maestra de forma didáctica. Se concluye que los resultados demostraron ser favorables, porque permitieron adecuar ambientes interactivos la atención del niño, para que se pueda desplazar libremente.

Alva (2021) realizó un proyecto el objetivo fue evaluar la intervención cognitiva – conductual en el ejercicio de las actividades diarias de autocuidado para incrementar la autonomía de los niños con TDAH con un tiempo de seis semanas de duración. La metodología del proyecto fue longitudinal cuasi-experimental. Se eligió una muestra de 36 infantes con TDAH de la etapa preescolar. El instrumento que se aplicó fue el cuestionario para la recolección de datos. Los resultados adquiridos del crecimiento autónomo personal en niños con TDAH, mostraron un progreso positivo en su autonomía, expresando independencia adecuada durante la intervención. Se evidenciaron un gran aumento de calidad expresión, padres que contribuyen beneficios adicionales en el desenvolvimiento del preescolar dándoles acceso a mayores oportunidades. Se concluyó que el procedimiento cognitivo – conductual que se aplicó en la terapia incremento significativamente en el crecimiento autónomo de los menores con TDAH.

Lanchimba y Quilumba (2021), desarrolló un estudio de investigación el objetivo fue indagar la importancia del juego durante el crecimiento de la autonomía en los niños preescolares. La metodología del estudio fue de

enfoque cualitativo, en el que corresponde a una investigación descriptiva, de tipo bibliográfico – documental. El instrumento que se aplicó fue la ficha de citas, donde el contenido son páginas electrónicas. Los resultados que se obtuvieron se describieron que el método lúdico tuvo un efecto adecuado en su crecimiento de la autonomía de los infantes. El estudio concluyó como se puede incrementar su independencia del niño, por lo que las docentes deben aplicar actividades lúdicas donde el juego debe ser una herramienta fundamental para lograr su desenvolvimiento autónomo.

García (2022), realizó una investigación el objetivo fue crear un sistema lúdico para el crecimiento autónomo por medio de un método didáctico en la etapa preescolar de la Unidad Educativa Juan Montalvo. El estudio fue el método mixto, bajo un diseño documental. El instrumento que se utilizó fue una encuesta hacia las maestras de la dicha I.E a través de la guía de observación se aplicó a los infantes que pertenecen a la muestra de estudio. Los resultados obtenidos sobre el método lúdico para crecimiento autónomo, en sus hallazgos se encontraron en el nivel de proceso con un 65% por lo que aún existe dificultades para lograr un 100% de su desarrollo autónomo. Se concluyó que el juego lúdico son recursos que transmiten aprendizajes significativos en el propio acto de jugar, a fin de potenciar su independencia y habilidades sociales, así como también una autonomía óptima.

Figuroa (2019) desarrollo un estudio el objetivo fue establecer la relación de las estrategias lúdicas y la autonomía en los infantes de tres años de una I.E pública. La metodología fue de tipo correlacional, de enfoque cuantitativo, de diseño No-experimental – transversal. La muestra se conformó por 25 del nivel inicial. El instrumento para la obtención de resultados fue la guía de observación medidos por la prueba de Alfa de Cronbach. Los resultados obtenidos de las dos variables mostraron un nivel de inicio y proceso con 96% y solo el 4% que se encontró en el nivel logrado, evidenciando que los preescolares aun muestran un déficit de su autonomía. El estudio determino que si existe relación entre las variables variables de estudio, puesto a aplicar más actividades lúdicas, más incremento de autonomía en los preescolares de tres años.

El estudio concluyó que la utilización de las estrategias lúdicas durante el acto pedagógico ha ayudado en crecimiento de la independencia individual en los niños de 4 años, a través de los indicadores planteados, lo cual indica que ayudará a desenvolver las capacidades del preescolar que le contribuirá a desarrollo autónomo.

Quispe (2019) desarrolló un proyecto de investigación el objetivo fue analizar el crecimiento autónomo en los preescolares del II ciclo. La metodología que se utilizó fue de enfoque cuantitativo, asumiendo el tipo de investigación aplicada, de diseño experimental y de longitudinal. La muestra fue aleatoria simple no probabilístico y estuvo conformada por 51 participantes, 21 del grupo experimental y 30 del grupo control. El instrumento aplicado fue un test, entrevista, cuestionario para obtener los datos requeridos. Los resultados obtenidos después de la aplicación del programa lúdico fue que en el nivel de las habilidades sociales en los infantes se encontró en un rango medio que se define bueno con un 67%, asimismo en el nivel de comunicaciones se encontró en un rango bueno con un 64% definiendo que la muestra alcanzo los indicadores propuestos. De tal manera que, la investigación concluyó que se lograron los objetivos planteados y se constataron las hipótesis, se determinó que una gran influencia me forma directa entre las variables de estudio, las acciones lúdicas son estrategias didácticas significativas durante la formación educativa del preescolar.

Montes (2020) realizó una investigación el objetivo fue establecer el nivel de crecimiento de sus capacidades de coordinación a través del método lúdico en infantes de 4 y 5 años. La metodología fue de tipo pre-experimental, diseño no-experimental de un grupo de niños con un pre y post test de 7 sesiones de intervención. La muestra se conformó por 20 niños de 4 y 20 niños de 5 años. El instrumento que se utilizó para la obtención de datos fue la ficha de observación. Los resultados adquiridos del desenvolvimiento autónomo en relación con las estrategias lúdicas, evidenciaron que el 45% de los participantes se encontraban con ciertas dificultades en el desarrollo de sus capacidades de coordinación que determinaba el indicador que 55 % de la

muestra total lograron alcanzar los indicadores propuestos. El estudio concluye que existe un nivel de desarrollo positivo de las capacidades de coordinación al aplicar juegos lúdicos en los infantes de 4 y 5 años a través de diversas estrategias realizadas, se muestra que el niño ira adquiriendo sus destrezas físicas, relaciones sociales, responsabilidad de sus actos, etc. Con el fin de lograr desenvolver un niño autónomo.

Matos (2022) una investigación el objetivo fue precisar los tipos de juegos en los infantes, durante la pandemia covid-19. La metodología que utilizó fue de enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental – transversal, la muestra se conformó por 146 participantes de 4 años de 3 colegios diferentes durante el periodo del 2021. El instrumento aplicado para la recolección de resultados fue un cuestionario. Los resultados adquiridos sobre el tipo de juego en coyuntura de pandemia, determinaron que a más del 90% de la muestra total alcanzaron los indicadores propuestos donde realizaron actividades didácticas dentro de sus hogares (Cantar, Bailar, Pintar, Dibujar, etc.) y el menor del 10% realizaron actividades no favorecedoras para su desarrollo (Celular, Tablet, Televisión, Scooter, etc.). La investigación concluyo que los diversos juegos que realizaron los preescolares durante su contexto de pandemia covid-19, son variados como artísticas, manipulativas y uso de pantallas; sin embargo, a las actividades sociales de detuvo durante la pandemia ya que no podían relacionarse o tener contacto libre con personas externas.

Las actividades lúdicas comprenden las siguientes dimensiones.

Actividades Lúdicas Libres: El juego libre favorece la espontaneidad, la creatividad e imaginación. De tal modo, desarrolla la construcción de aprendizajes significativos, logrando aprender e interrelacionarse con el mundo que le rodea, al interactuar con los demás favorece el crecimiento autónomo, construye la personalidad y fortalece la confianza. De tal manera, que el juego libre es una acción recreativa y significativa en el desenvolvimiento cognitivo del niño preescolar (Figuroa, 2019).

Actividades Lúdicas Dirigidas: El juego dirigido incrementa y potencia la utilización de juguetes, materiales didácticos, materiales de reúso, etc. De modo que, al brindarle diversos juguetes, objetos y/o materiales ayudaran a reforzar las actividades didácticas, incrementando el aprendizaje, favoreciendo el desenvolvimiento intelectual, socio-afectivo y motriz. Ofreciendo diversas estrategias de emitir y satisfacer las necesidades individuales del integrante durante juego (Quito, 2021).

La autonomía abarca las siguientes dimensiones:

Identidad Personal: La competencia del infante, es cuando van construyendo su identidad personal, competencias emocionales y sociales, que le van a permitir entablar relaciones favorables con niños de su misma edad, así como también con los adultos que le rodea. De tal modo, que desde la etapa preescolar deben establecer relaciones, para que identifiquen, que les gusta, y lo que no, lo que son capaces de hacer y regular sus emociones ante las diversas situaciones que ira experimentada día a día, con el fin de lograr orientar sus propias normas y reglas que se dan durante su desenvolvimiento autónomo (Ramírez, 2019).

Seguridad Física y Emocional: La seguridad física y el estado emocional tienen relación, por lo que los niños van a necesitar de su estado emocional durante toda su vida. De tal manera, que deben vivir dentro de un hogar donde sus padres les brinden atención y dedicación para procurar su independencia desde su etapa preescolar, basándose en la confianza que debe sentir al interactuar con los demás. Asimismo, desarrollar la parte emocional con certeza y seguridad para relacionarse con su entorno con facilidad. Por lo tanto, el niño lograra una autonomía optima, siempre y cuando los padres opten por estar más pendientes de la evolución de sus hijos como también una crianza correcta dentro de un hogar cálido y libre de violencia (Maldonado, 2021).

Socialización: Es la interacción de los niños con los demás, donde desarrollaran su manera de actuar, pensar y de expresarse, son importantes

para su actuar antes la gente que le rodea. La forma más precisa para relacionarse es el juego, donde los niños se involucrarán para vivir experiencias de conocerse y conocer al mundo externo, y es allí donde van aprendiendo a relacionarse con los demás. Para lograr tal efecto, los niños deben realizar juegos grupales con infantes de su edad dentro de la escuela y/o adultos familiares (Huamán, 2019).

Independencia: Es el desenvolvimiento de los niños que realizan por medio de pequeñas acciones diarias que ejecutan en el hogar o dentro de la I.E. De tal manera, que quieren comportarse y expresarse como adultos en situaciones cotidianas. Por lo tanto, para desarrollar su independencia del niño se debe hacer varias actividades que ayuden al niño a desarrollarse por sí solos. Con el fin de lograr una independencia optima por medio de diversas acciones y pequeñas responsabilidades (Luengo, 2016).

Según las investigaciones indagadas en relación al estudio de investigación, se encontré teóricos que fundamentan lo siguiente:

Según Piaget (1973), los juegos son materiales fundamentales para el desenvolvimiento psicomotor, sensorio motor, lógico, pensamiento cognitivo y lenguaje del infante. De tal modo que, el juego lúdico se describe por la asimilación con la realidad sin considerar limitaciones de su creatividad e imaginación. De modo que, las actividades didácticas son estrategias de aprendizaje significativo y permanente durante el desarrollo de su autonomía. El juego durante la infancia es una medicina de felicidad que brinda liberación de tensiones y angustias, además posee un efecto reparador de emociones que al momento del juego el niño se le olvido porque estaba triste, enojado o llorando.

Montessori (1926), citado por Caballero (2021), estableció que el juego lúdico son estrategias de aprendizaje permanente, ya que través de esta interacción se desarrollan las bases del aprendizaje, seguridad y confianza en el ambiente que se encuentre. Así mismo también, representa un papel de imitación con

un aspecto significativo de las acciones de los adultos. Por lo tanto, la acción del jugar es una actividad creativa natural auto-motivada de acuerdo a la creatividad, imaginación e interés personal del niño, esta actividad aguanta diversas habilidades de comportamiento del niño, como también reglas y normas. De tal manera que, estas actividades didácticas son fundamentales, ya que contribuyen al desarrollo integral del infante.

Según Piaget (1968), la autonomía es la definición de un ser humano social. De modo que, la interacción ayuda al niño a liberarse del egocentrismo a través del juego y brinda la seguridad al infante para poner en práctica la socialización. De tal manera que, para relacionarse con los demás, el niño debe disponer de interacciones sociales donde demuestre independencia al tomar sus propias decisiones sin requerir ayuda de un adulto. Las actividades lúdicas conllevan al niño a conocer, explorar, imaginar, crear y sobre todo a relacionarse con su entorno por lo que es fundamental el juego lúdico ya que ira estableciendo relaciones interpersonales basadas en el respeto hacia los demás. Así como también, desenvuelve la independencia, desarrollo cognitivo, social y motriz.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

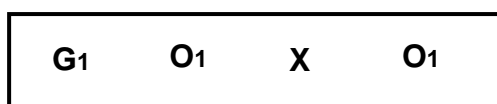
3.1.1 Tipo de investigación: Cuantitativo

El estudio se distingue conjunto de procesos de manera secuencial y probatoria debido a que busca mejorar o dar solución a un problema determinado. Por lo tanto, aplica y respeta el orden de pasos; por ende, es orden es riguroso (Hernández, 2014).

3.1.2 Diseño de investigación: Cuasi experimental

Este estudio de investigación consideró un grupo de control. Se denomina diseño experimental a los estudios de investigación ya que en el grupo control formo parte de comparación con el grupo de experimento. De manera que se pretende obtener resultados que permita evidenciar la forma en que dos variables interactúan y se relacionan. De modo que, el diseño infiere que el estudio se lleva a cabo en el campo donde el grupo de estudio se desarrolla naturalmente con libertad (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

Su diagrama es:



G1: Grupo de sujeto

O1: Pre test

X: Experimentación

O2: Pos test

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Actividades lúdicas

Definición conceptual: Son estrategias didácticas que contribuyen el desarrollo integral del niño en el transcurso de su crecimiento, el juego se desarrolla en forma individual o grupal y que genera placer en los niños. Por

lo tanto, la enseñanza lúdica es fundamental ya que le accede captar un aprendizaje permanente y significativo, es decir a más juego más conexiones neuronales y por ende mayor aprendizaje y desarrollo. De tal manera, que se lograra un desenvolvimiento autónomo en el niño preescolar (UNICEF, 2019).

Definición operacional: Las actividades lúdicas es el juego libre que todos los niños realizan de manera natural y espontánea. De modo que, es la forma de comunicarse y expresarse ante los demás mostrando diversas emociones dirigidas según su imaginación. En tal sentido, incrementa sus capacidades y competencias cognitivas para un adecuado desarrollo. Por lo tanto, la variable se medirá por medio de la técnica de la observación, siendo el instrumento aplicado la guía de observación en la que se evaluara el efecto del programa lúdico en los niños preescolares. Las dimensiones a evaluar fueron: Actividades lúdicas libres y Actividades lúdicas dirigidas (Quito, 2021).

Variable 2: Autonomía

Definición conceptual: Es la facultad de acceder al preescolar a ejecutar acciones según sus posibilidades como realizar tareas o actividades por sus propios medios, asumir responsabilidades de sus actos y tomar decisiones de acuerdo a su edad, con sentido preciso (MINEDU, 2020).

Definición operacional: La autonomía es la independencia del niño donde se desenvuelve por sí mismo ante situaciones que se le presenta en el transcurrir de su crecimiento. De tal manera, que le permitirá al infante ser más autosuficiente. Por lo tanto, la variable se medirá por medio de la técnica de observación, siendo el instrumento aplicado la guía de observación para determinar el nivel de autonomía del niño después de aplicar el programa lúdico en los preescolares. Las dimensiones fueron: Identidad personal, seguridad física y emocional, socialización e independencia (Varona, 2018 y León, 2021).

Indicadores: Permite medir las variables en relación a sus dimensiones.

3.3. Población, Muestra y Muestreo

3.3.1. Población: La población estuvo establecido por 27 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa pública del nivel inicial, ubicado en la Victoria distrito de Sartimbamba. La población se encuentra en zona rural, y forma parte de la UGEL de Sánchez Carrión.

Tabla 1

Población de estudiantes del nivel inicial de 5 años

| Turno | Aula | Niños | Niñas | Total |
|--------|----------|-------|-------|-------|
| Mañana | Amarilla | 16 | 11 | 27 |
| | | 16 | 11 | 27 |

Nota: Nómina de participante 2023

3.3.2. Muestra: La muestra se estableció por un grupo de 27 niños y niñas de 5 años del nivel inicial de una I.E pública del centro poblado la Victoria distrito de Sartimbamba.

Tabla 2

Muestra de estudiantes del nivel inicial de 5 años

| Turno | Aula | Niños | Niñas | Total |
|--------|----------|-------|-------|-------|
| Mañana | Amarilla | 16 | 11 | 27 |

Nota: Nómina de participante 2023

Criterios de inclusión: Preescolares de 5 años de una I.E. pública del centro poblado la Victoria del nivel inicial alumnos matriculados. La inclusión pertenece a la integración de participantes a la unidad de análisis que corresponde al estudio de investigación. (Arias, Villasís y Miranda, 2019).

Criterios de exclusión: Estudiantes de la I.E. pública del centro poblado la Victoria del nivel inicial que no participaran en la unidad de análisis, por lo que el grupo de participantes fue realizado según el interés de la investigación (Arias, Villasís y Miranda, 2019).

3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos

Para este estudio de indagación se empleó la técnica de observación, siendo así el instrumento aplicado la ficha de observación, en la que se evaluará el desenvolvimiento autónomo en los preescolares de 5 años del nivel inicial, mediante una previa planificación (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

Validez

La validez del instrumento que se utilizó en este estudio de investigación, se muestra una influencia exacta de contenido a lo que se va a medir, tanto que fue expuesto a una evaluación de expertos, quienes aprobaron y validaron el instrumento, analizando mis objetivos propuestos. Por lo que, la validez es un juicio de apreciación de expertos de investigaciones que evalúan y validan instrumentos para medir variables (Hernández, 2014).

Confiabilidad

La confiabilidad es la veracidad de un instrumento de estudio, por lo que se aplicó una prueba piloto en un grupo de participantes conformado por 26 preescolares del nivel inicial, de forma que acata con las características para una confiabilidad adecuada, utilizando el coeficiente Alfa de Cronbach como un estadístico para conceptuar la confiabilidad de los 20 ítems propuestos precisando el valor de 0.915 evidenciando una excelente confiable, teniendo la objetividad, claridad y coherencia de los ítems con las dimensiones de la indagación y estando conforme para la aplicación a mi muestra de estudio. Por lo tanto, la confiabilidad del instrumento de medición se decreta por diversas técnicas (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

3.5. Procedimientos

La investigación de análisis se realizó en una I.E. pública en el centro poblado la Victoria en preescolares, de forma que fueron elegidos por un muestreo no probabilístico intencional, seleccionando a los infantes del aula amarilla, en la que se aplicó el instrumento antes y después del programa. El permiso se procedió mediante una solicitud que se le mando al director de la

I.E quien amablemente me respondió al siguiente día, aceptando la solicitud de permiso y brindándome su apoyo, ya que soy docente de la misma I.E posteriormente hable con mi colega para informarle que iba a aplicar un programa lúdico con la intención de obtener resultados en el desenvolvimiento autónomo en los niños. Después se pasó a aplicar el instrumento de Pre-test, para determinar en qué nivel de autonomía se encontraban los niños antes de proceder con el programa lúdico, posteriormente se pasó aplicar el programa en lo cual se tomó un tiempo de 5 semanas, ya que en tres semanas se aplicó el programa lúdico y en 2 semanas se aplicó la ficha de observación donde se visualizó si las estrategias lúdicas hicieron efecto en el procedimiento de incremento autónomo del infante. Finalmente, al obtener los resultados, se procedió a pasar la codificación de datos obtenidos, haciendo uso de tablas de Excel mediante gráficos, para lograr obtener porcentajes según los resultados específicos.

3.6. Método de análisis de datos

Para ejecutar el análisis se utilizó la estadística descriptiva y la inferencial, estimando que el estudio de investigación es experimental, donde se utilizó medios informativos, que son programas estadísticos como Excel, SPSS versión 22, Prueba de normalidad Shapiro - Wilk para la recolección de datos de la muestra aplicada que fue por medio de la técnica de la observación (Hernández, 2014).

3.7. Aspectos éticos

Para el desarrollo del estudio se ha citado a diversas investigaciones como: libros, revistas, artículos y tesis confiables por lo que han sido aprobadas y publicadas. De modo que, fueron evaluados y calificados por jurados expertos, garantizando la calidad que presenta la investigación, a través del presente estudio se pretende aplicar el programa lúdico en los preescolares que le permita desarrollar su autonomía, de manera que logren desenvolver su independencia. De tal manera que, no solo es un interés de investigación, sino que también incentivar a las docentes a emplear juegos didácticos para incrementar la autonomía en los niños preescolares con el fin

de lograr desenvolver niños autónomos a través del juego lúdico. Este juicio pretende expresar la ética la investigación pasando por el programa Turnitin. De modo que, aprobó el grado de similitud del estudio realizado, demostrando menos del 20% para ser aprobada con un estudio de maestría confiable.

IV. RESULTADOS

Con respecto al objetivo general, Determinar el efecto del programa de las actividades lúdicas en el Desarrollo de la Autonomía en los niños de 5 años de una Institución Educativa la Victoria, 2023, los resultados son los siguientes:

Análisis inferencial

Prueba de normalidad

Tabla 3

Prueba de normalidad de Shapiro – Wilk

| | Estadístico | gl | p |
|-------------|-------------|----|-------|
| Pre - test | 0.777 | 27 | 0.000 |
| Post - test | 0.719 | 27 | 0.000 |

Nota: Como se muestra en la tabla 13 y al ser $p=0 < 0.05$ entonces expulsamos la H_0 y aprobamos la H_a , es decir la información no tiene una distribución normal, por ende, se aplicará una estadística no paramétrica.

Efecto del programa lúdico en el desenvolvimiento autónomo del niño.

Figura 1

Resumen de prueba de hipótesis según Wilcoxon

| | Hipótesis nula | Prueba | Sig. | Decisión |
|---|---|---|------|-----------------------------|
| 1 | La mediana de las diferencias entre pre y pos es igual a 0. | Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas | ,000 | Rechazar la hipótesis nula. |

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,05

Nota: Según la figura 1, como $p=0 < 0,05$, por lo tanto, anulamos la H_0 y admitimos la H_a , es decir las medias entre el pre y post - test son significativamente diferentes, por ende, finalizamos que el proyecto del juego lúdico potencia relevantemente la autonomía de los preescolares.

Tabla 4 Comparación de los resultados totales de la evaluación del Pre y Post Test de variable autonomía.

| Variable de la autonomía | Grupo | Pre-test | | | | | | Post-test | | | | | |
|------------------------------|--------------|----------|-------|-------|-------|------|-------|-----------|------|-------|-------|------|-------|
| | | Bajo | | Medio | | Alto | | Bajo | | Medio | | Alto | |
| Identidad personal | Experimental | 9 | 33,3% | 16 | 59.3% | 2 | 7,4% | 0 | 0.0% | 9 | 33,3% | 18 | 66.7% |
| | Control | 3 | 18,8% | 13 | 81,2% | 0 | 0,0% | 0 | 0.0% | 5 | 31,3% | 11 | 68,7% |
| Seguridad Física y emocional | Experimental | 7 | 25,9% | 17 | 63.0% | 3 | 11,1% | 0 | 0.0% | 10 | 37,0% | 17 | 63.0% |
| | Control | 3 | 18.7% | 12 | 75,0% | 1 | 6,3% | 0 | 0.0% | 6 | 37,5% | 10 | 62,5% |
| Socialización | Experimental | 6 | 22,2 | 18 | 66.7% | 3 | 11,1% | 0 | 0.0% | 8 | 29,6% | 19 | 70,4% |
| | Control | 3 | 18.7% | 12 | 75,0% | 1 | 6,3% | 0 | 0.0% | 11 | 68,8% | 5 | 31,2% |
| Independencia | Experimental | 6 | 22.2% | 18 | 66.7% | 3 | 11,1% | 0 | 0.0% | 7 | 25,9% | 20 | 74,1% |
| | Control | 3 | 18.7% | 12 | 75,0% | 1 | 6,3% | 0 | 0.0% | 3 | 18,7% | 13 | 81,3% |

Nota: En la tabla 4 se observa los resultados totales de la evaluación de entrada y salida por dimensión, donde se evidencia que en el pre test, la mayoría de los niños del grupo experimental y control se encuentran en el nivel bajo y medio del desarrollo de su autonomía, y después de aplicar el programa de las actividades lúdicas se tiene que el grupo experimental, algunos niños se ubican en el nivel de medio y la mayoría han alcanzado el desarrollo de su autonomía, como se observa en la dimensión identidad personal con un 66,7%, en la dimensión seguridad física y emocional con un 63,0%, mientras que en la dimensión socialización cuenta con un 70,4% y en la dimensión independencia con un 74,1%, mientras que el grupo control alcanza cierta mejora.

Objetivo específico N° 2: El efecto del programa de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en las dimensiones de identidad personal, seguridad física y emocional, socialización e independencia en niños de 5 años del nivel inicial.

Tabla 5

Nivel de la autonomía antes de la aplicación del programa

| Nivel | Frecuencia | Porcentaje |
|-------|------------|------------|
| Alto | 5 | 18.5 |
| Medio | 16 | 59.3 |
| Bajo | 6 | 22.2 |
| Total | 27 | 100.0 |

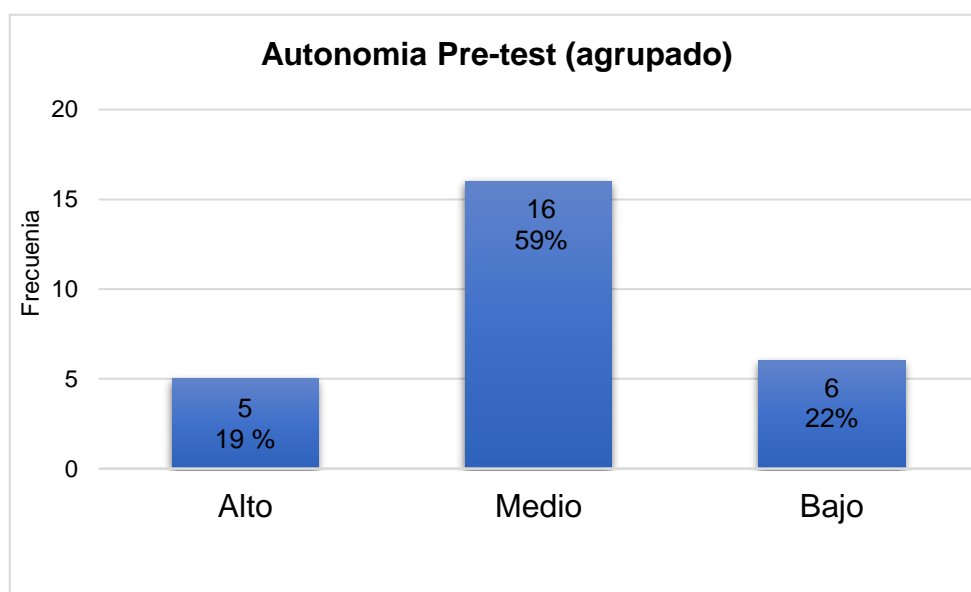


Gráfico 1. Nivel de la autonomía antes de la aplicación del programa.

Nota: En la tabla 5 y en el gráfico 1, se aprecia que el 19% de los evaluados se encuentra en un nivel alto, el 59% en el nivel medio y el 22% en el nivel bajo.

Nivel de la identidad personal en el pre-test

Tabla 6.

Nivel de la identidad personal antes de la aplicación del programa

| Nivel | Frecuencia | Porcentaje |
|-------|------------|------------|
| Alto | 2 | 7.4 |
| Medio | 16 | 59.3 |
| Bajo | 9 | 33.3 |
| Total | 27 | 100.0 |

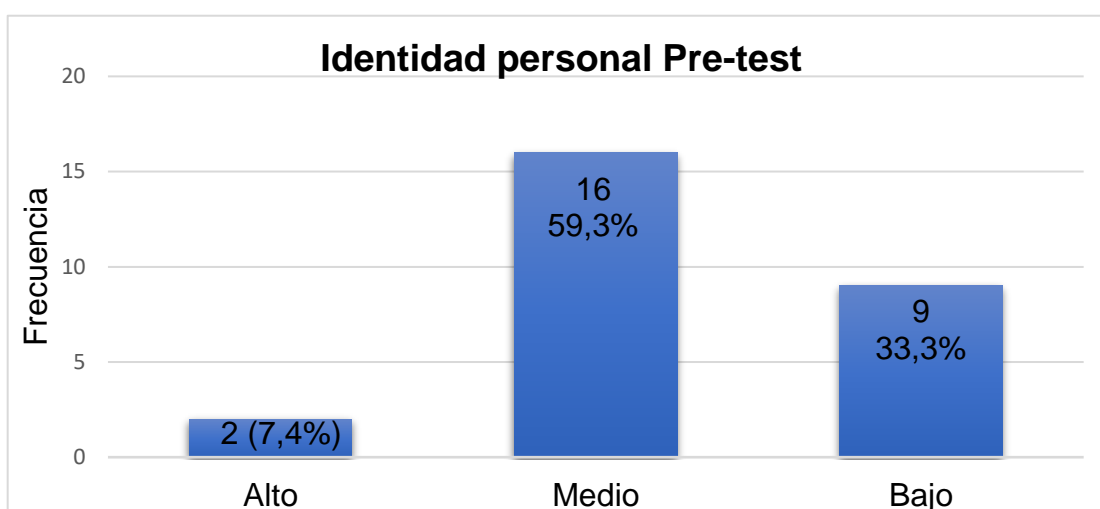


Gráfico 2. Nivel de la identidad personal antes de la aplicación del programa.

Nota: En la tabla 6 y en el grafico 2, se aprecia que el 7,4% de los evaluados se encuentra en un nivel alto, el 59,3% en el nivel medio y el 33,3% en el nivel bajo.

Nivel de seguridad física y emocional en el pre-test.

Tabla 7

Nivel de seguridad física y emocional antes de la aplicación del programa

| Nivel | Frecuencia | Porcentaje |
|-------|------------|------------|
| Alto | 3 | 11.1 |
| Medio | 17 | 63.0 |
| Bajo | 7 | 25.9 |
| Total | 27 | 100.0 |

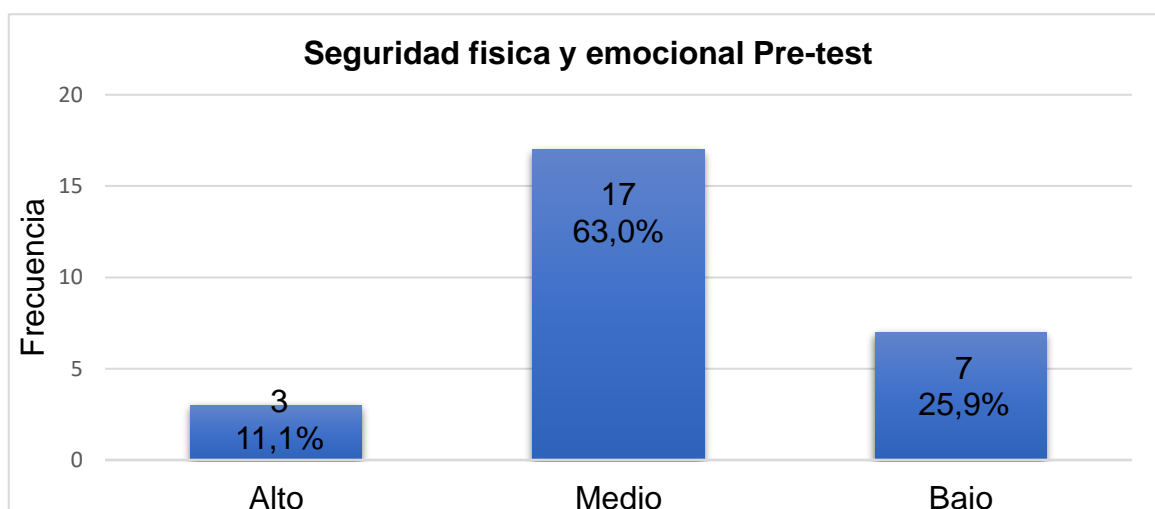


Gráfico 3. Nivel de la seguridad física y emocional antes de la aplicación del programa.

Nota: En la tabla 7 y en el gráfico 3, se aprecia que el 11.1% de los evaluados se encuentra en un nivel alto, el 63,0% en el nivel medio y el 25,9% en el nivel bajo.

Nivel de socialización en el pre-test

Tabla 8

Nivel de socialización antes de la aplicación del programa

| Nivel | Frecuencia | Porcentaje |
|-------|------------|------------|
| Alto | 3 | 11.1 |
| Medio | 18 | 66.7 |
| Bajo | 6 | 22.2 |
| Total | 27 | 100.0 |

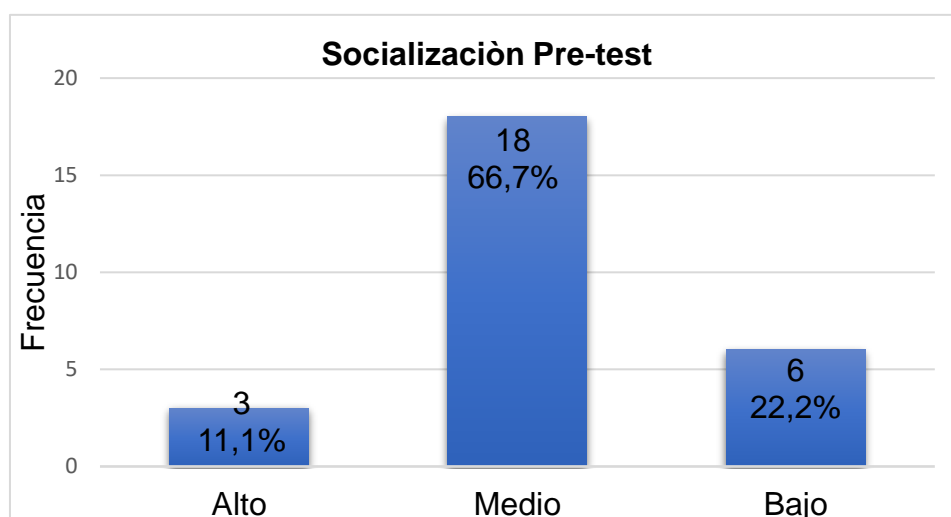


Gráfico 4. Nivel de la socialización antes de la aplicación del programa.

Nota: En la tabla 8 y en el gráfico 4, se aprecia que el 11.1% de los evaluados se encuentra en un nivel alto, el 66,7% en el nivel medio y el 22,2% en el nivel bajo.

Nivel de independencia en el pre-test

Tabla 9

Nivel de independencia antes de la aplicación del programa

| Nivel | Frecuencia | Porcentaje |
|-------|------------|------------|
| Alto | 3 | 11.1 |
| Medio | 18 | 66.7 |
| Bajo | 6 | 22.2 |
| Total | 27 | 100.0 |

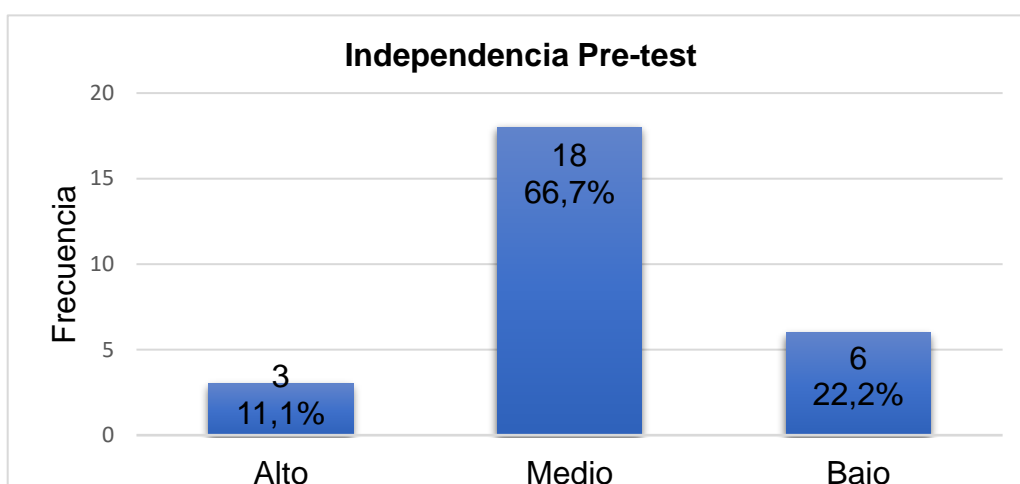


Gráfico 5. Nivel de independencia antes de la aplicación del programa.

Nota: En la tabla 9 y en el gráfico 5, se aprecia que el 11.1% de los evaluados se encuentra en un nivel alto, el 66,7% en el nivel medio y el 22,2% en el nivel bajo.

Nivel de la autonomía en el post-test

Tabla 10

Nivel de la autonomía después de la aplicación del programa

| Nivel | Frecuencia | Porcentaje |
|-------|------------|------------|
| Alto | 19 | 70.4 |
| Medio | 8 | 29.6 |
| Bajo | 0 | 0.0 |
| Total | 27 | 100.0 |

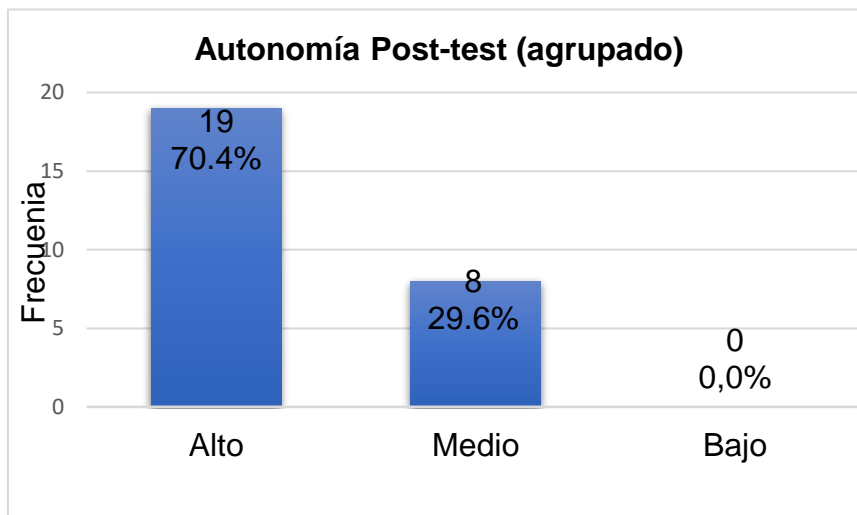


Gráfico 6. Nivel de la autonomía después de la aplicación del programa

Nota: En la tabla 10 y en el gráfico 6, se aprecia que el 70,4% de los evaluados se encuentra en un nivel alto, el 29,6% en el nivel medio y el 0% en el nivel bajo.

Nivel de la identidad personal en el post-test

Tabla 11

Nivel de la identidad personal después de la aplicación del programa

| Nivel | Frecuencia | Porcentaje |
|-------|------------|------------|
| Alto | 18 | 66.7 |
| Medio | 9 | 33.3 |
| Bajo | 0 | 0.0 |
| Total | 27 | 100.0 |

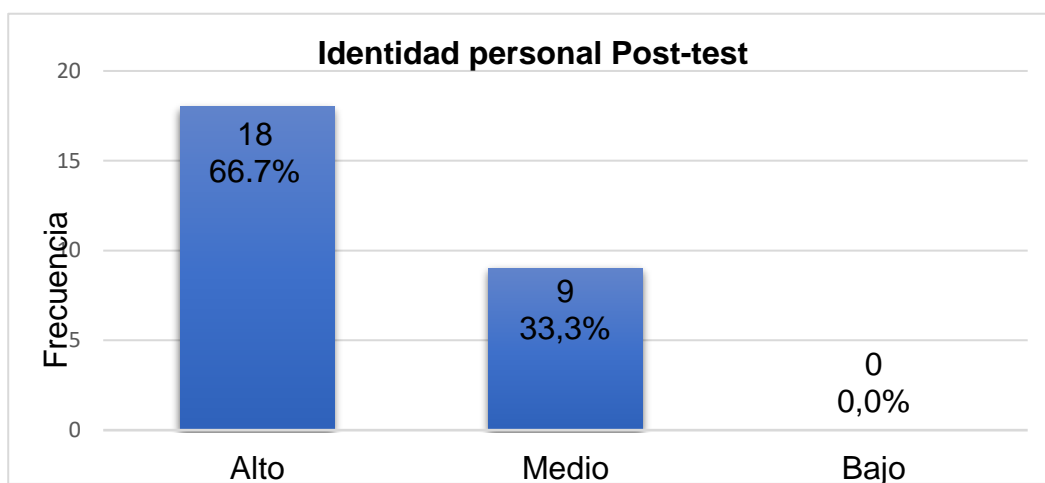


Gráfico 7. Nivel de la identidad personal después de la aplicación del programa

Nota: En la tabla 11 y en el gráfico 7, se aprecia que el 66,7% de los evaluados se encuentra en un nivel alto, el 33,3% en el nivel medio y el 0% en el nivel bajo.

Nivel de socialización en el post-test

Tabla 12

Nivel de seguridad física y emocional después de la aplicación del programa

| Nivel | Frecuencia | Porcentaje |
|-------|------------|------------|
| Alto | 17 | 63.0% |
| Medio | 10 | 37.0% |
| Bajo | 0 | 0.0% |
| Total | 27 | 100.0% |

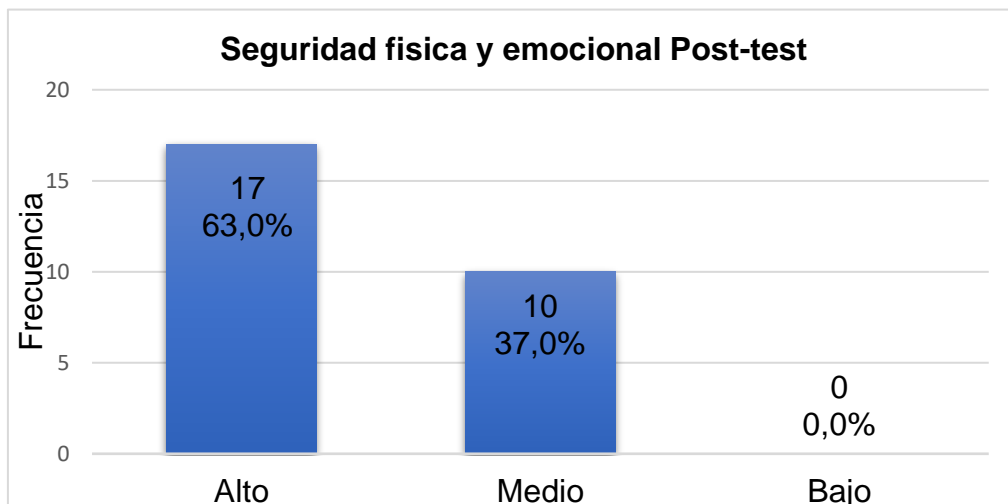


Gráfico 8. Nivel de la seguridad física y emocional después de la aplicación del programa

Nota: En la tabla 12 y en el gráfico 8, se aprecia que el 63,0% de los evaluados se encuentra en un nivel alto, el 37,0% en el nivel medio y el 0% en el nivel bajo.

Nivel de socialización en el post-test

Tabla 13

Nivel de socialización después de la aplicación del programa

| Nivel | Frecuencia | Porcentaje |
|-------|------------|------------|
| Alto | 19 | 70.4% |
| Medio | 8 | 29.6% |
| Bajo | 0 | 0.0% |
| Total | 27 | 100.0% |

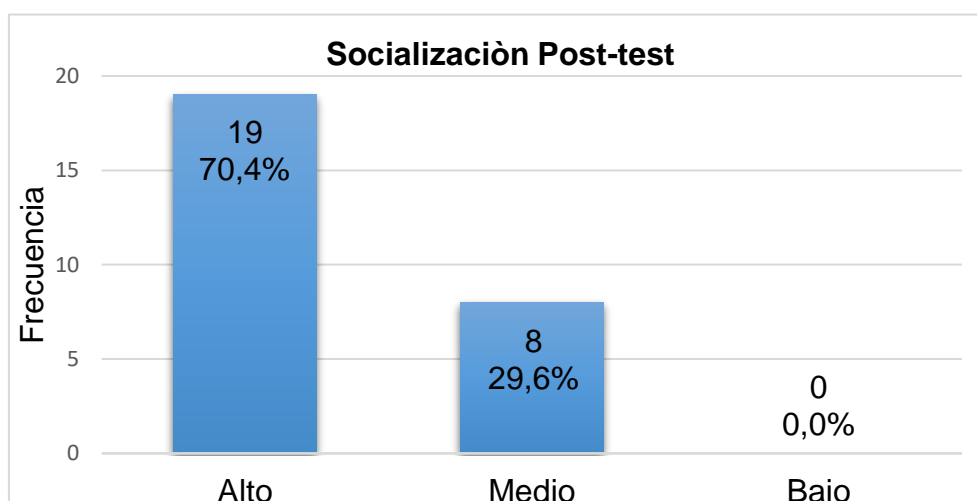


Gráfico 9. Nivel de la socialización después de la aplicación del programa

Nota: En la tabla 13 y en el gráfico 9, se aprecia que el 70,4% de los evaluados se encuentra en un nivel alto, el 29,6% en el nivel medio y el 0% en el nivel bajo.

Nivel de independencia en el post-test

Tabla 14

Nivel de independencia después de la aplicación del programa

| Nivel | Frecuencia | Porcentaje |
|-------|------------|------------|
| Alto | 20 | 74.1% |
| Medio | 7 | 25.9% |
| Bajo | 0 | 0.0% |
| Total | 27 | 100.0% |

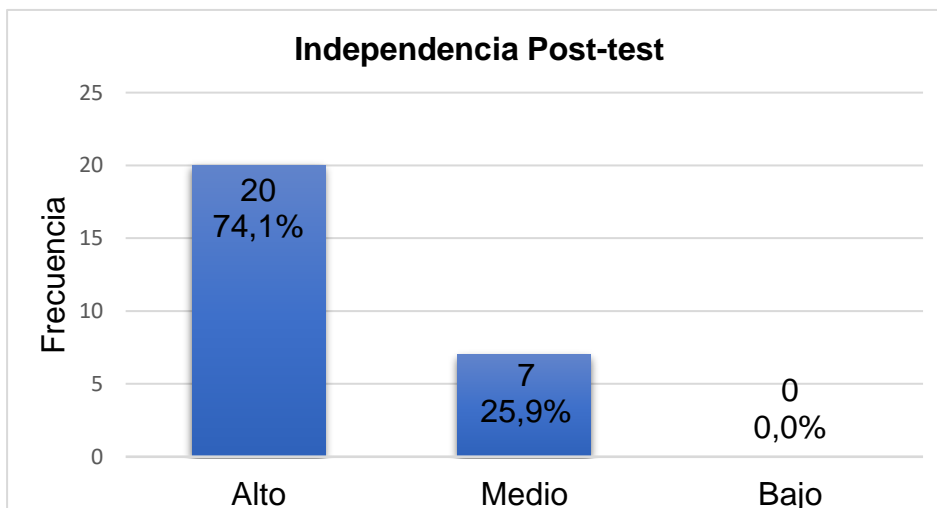


Gráfico 10. Nivel de independencia después de la aplicación del programa

Nota: En la tabla 14 y en el gráfico 10, se aprecia que el 74.1% de los evaluados se encuentra en un nivel alto, el 25,9% en el nivel medio y el 0% en el nivel bajo.

V. DISCUSIÓN

Respecto al efecto del programa de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en niños de 5 años de una institución educativa la victoria, 2023, tiene diversos autores que afirman lo siguiente:

Al respecto Tuárez y Tarazona (2022), en su investigación *El Método Lúdico Construye la Identidad y Autonomía del Niño*, Manabí – Ecuador, encontró que el método lúdico tiene un efecto fundamental en el desenvolvimiento de la autonomía en el niño ya que es el principio íntegro del ser humano en la que expresa su humanidad por los demás y asumir la responsabilidad de sus actos, manifestando autonomía para solucionar situaciones sencillas.

Además, Barragán (2019), en su indagación *estrategias lúdicas para tonificar hábitos de autonomía en preescolares*, Bogotá – Colombia, describió que la autonomía es un proceso de su desarrollo en todo ser humano de manera efectiva ya que es capaz de desenvolverse en escenarios de su primera infancia, por lo que considera que lo lúdico aporta de manera significativa en la formación del niño donde exprese confianza y seguridad tanto en la familia, escuela y sociedad.

También Caballero (2021), nos dice que durante el desarrollo del infante para desenvolver la autonomía en el preescolar que se desarrolla en el aula, las maestras aplican variedad de actividades lúdicas para que los niños capten de la mejor forma los conocimientos brindados en cada actividad. Estas estrategias lúdicas son fundamentales en los infantes ya que es más fácil el entendimiento de los temas hablados y promueve el desarrollo de la creatividad e imaginación. Así mismo, desarrolla su pensamiento crítico y las nociones según su interés de indagar acorde a su edad durante su vida diaria. De tal manera, las docentes deben ser creativas e innovadoras en las actividades didácticas, para que las estrategias den un mejor resultado deben ir asociadas al uso creativo de recursos y materiales educativos, adaptadas, a su contexto como sus creencias y costumbres con el fin de

brindar aprendizajes de experiencias significativas y permanentes en los niños preescolares.

En conclusión, se evidenció en la figura 1, como $p=0 < 0,05$, por lo tanto, anulamos la H_0 y admitimos la H_a , es decir las medias entre el pre y post - test son significativamente diferentes, por lo tanto, finiquitamos que el programa de actividades lúdicas aumenta significativamente la autonomía de los preescolares. Así mismo, en base a los resultados cabe demostrar que el método lúdico son estrategias de aprendizaje permanente, por lo que mediante el juego se incrementan los cimientos del aprendizaje, confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. Así mismo también, representa un papel de imitación con un aspecto significativo de las acciones de los adultos. Por lo tanto, la acción del jugar es una actividad creativa natural auto - motivada de acuerdo a la creatividad, imaginación e interés personal del niño, esta actividad admite todo el rango de habilidades de movimiento, normas y/o reglas. De tal manera que, estas actividades didácticas son fundamentales, ya que contribuyen al desarrollo integral del infante, Montessori (1926), citado por Caballero (2021).

Para determinar el nivel autónomo del infante antes y después de aplicar el método de las actividades lúdicas, analizamos diversos autores dan su alcance de cómo evoluciona autonomía, por ejemplo:

Moreira y Quijije (2022), en su investigación afirma que la evolución y el desarrollo del niño, a nivel nacional, se encuentra en un nivel de dependencia requieren de ayuda constante de las personas a su cuidado, posee poca iniciativa, presentan dificultades de aprendizaje, carencia de vínculo social, etc. De modo, que el niño va evolucionando durante su desarrollo. Por lo tanto, fomentar la autonomía a través de las actividades lúdicas en la etapa preescolar es la base principal del aprendizaje, ya que esto incrementara el desenvolvimiento de los niños de manera independiente, a expresarse con libertad sus emociones, a tomar sus propias decisiones, confiar en sí mismo y hacerse responsable se sus acciones.

Asimismo, también realizar sus actividades cotidianas como: comer por sí solo, ir al baño, tender su cama, ordenar sus juguetes, realizarse su aseo personal, realizar estas actividades sencillas sin necesitar ayuda de un adulto, es decir, que, si el preescolar tiene la capacidad de realizar dichas actividades, demuestra ser un niño independiente según su edad.

Pero a su vez León y Méndez (2021), en su proyecto Las Actividades Lúdicas en la Adquisición de la Autonomía en los Niños, Lima – Perú, descubrieron que las estrategias lúdicas son actividades fundamentales en el proceso de su desenvolvimiento autónomo, así como también aprendizajes significativos y permanentes en los niños. De modo, que a través del juego lúdico se logra adquirir niños independientes por lo que en las I.E.B.R es infinitamente gratificante, dando apertura a su creatividad, compromiso, empatía y disposición para aprender y crecer.

Para finalizar, los datos determinados en este estudio según la tabla 6 se plasman los frutos de la evaluación de pre y post test por dimensión, donde se evidencia que en gran parte los niños del grupo experimental y control se ubican en un nivel bajo y medio de su desenvolvimiento autónomo, luego de ejecutar el programa lúdico al grupo experimental, el superior porcentaje alcanzado el rango alto en el desarrollo de su autonomía, como se refleja en la dimensión identidad personal con un 66,7%, en la dimensión seguridad física y emocional con un 63,0%, mientras que en la dimensión socialización cuenta con un 70,4% y en la dimensión independencia con un 74,1%, por otro lado el grupo control llega a cierta mejora. Teniendo en cuenta los resultados cabe mencionar que según Piaget (1968), la autonomía es la independencia del infante que va adquiriendo en el proceso de su crecimiento, y una de las estrategias es a través del juego y brinda la seguridad al infante para poner en práctica la socialización. De tal manera que, para relacionarse con los demás, el niño debe elegir un medio de socialización donde demuestre independencia al tomar sus propias decisiones sin requerir ayuda de un adulto. Las actividades lúdicas conllevan al niño a conocer, explorar, imaginar, crear y sobre todo a relacionarse con

su entorno por lo que es fundamental el juego lúdico ya que ira estableciendo relaciones interpersonales basadas en el respeto hacia los demás. Así como también, desenvuelve la independencia, desarrollo cognitivo, social y motriz.

Respecto al efecto del programa de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en las dimensiones de identidad personal, seguridad física y emocional, socialización e independencia en niños de 5 años del nivel inicial, se evidencia varios autores que afirman que existe cierta relevancia como:

García (2022), realizó una investigación el objetivo fue crear un sistema lúdico para el crecimiento autónomo por medio de un método didáctico en la etapa preescolar de la Unidad Educativa Juan Montalvo. El estudio fue el método mixto, bajo un diseño documental. El instrumento que se utilizó fue una encuesta hacia las maestras de la dicha I.E a través de la guía de observación se aplicó a los infantes que pertenecen a la muestra de estudio. Los resultados obtenidos sobre el método lúdico para crecimiento autónomo, en sus hallazgos se encontraron en el nivel de proceso con un 65% por lo que aún existe dificultades para lograr un 100% de su desarrollo autónomo. Se concluyó que el juego lúdico son recursos que transmiten aprendizajes significativos en el propio acto de jugar, a fin de potenciar su independencia y habilidades sociales, así como también una autonomía óptima.

Por otro lado, Quispe (2019) desarrolló un proyecto de investigación el objetivo fue analizar el crecimiento autónomo en los preescolares del II ciclo. La metodología que se utilizó fue de enfoque cuantitativo, asumiendo el tipo de investigación aplicada, de diseño experimental y de longitudinal. La muestra fue aleatoria simple no probabilístico y estuvo conformada por 51 participantes, 21 del grupo experimental y 30 del grupo control. El instrumento aplicado fue un fue test, entrevista, cuestionario para obtener los datos requeridos. Los resultados obtenidos después de la aplicación del programa lúdico fue que en el nivel de las habilidades sociales en los infantes se encontró en un rango medio que se define bueno con un 67%, asimismo

en el nivel de comunicaciones se encontró en un rango bueno con un 64% definiendo que la muestra alcanzo los indicadores propuestos. De tal manera que, la investigación concluyó que se lograron los objetivos planteados y se constataron las hipótesis, se determinó que una gran influencia me forma directa entre las variables de estudio, las acciones lúdicas son estrategias didácticas significativas durante la formación educativa del preescolar.

El efecto del programa de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en las dimensiones como identidad personal, seguridad física y emocional, socialización e independencia en niños de 5 años del nivel inicial, podemos decir que hay una evolución favorable debido a que los porcentajes han ido subiendo como, por ejemplo en la identidad personal de 59.3% en el nivel medio ha subido al 66.7%, mientras que en seguridad física y emocional del 63% en el nivel medio subió al 63% pero en nivel alto, mientras que socialización del 66.7% en el rango medio ascendió al 63% del nivel alto y finalmente en la independencia de 66,7% en el nivel medio escalo al 74,1% en el nivel alto. Teniendo en cuenta los resultados cabe mencionar que Identidad Personal permitir entablar relaciones favorables con niños de su misma edad (Ramírez, 2019), Además la seguridad física y el estado emocional está relacionado a los niños porque deben vivir dentro de un hogar donde sus padres les brinden el amor y apoyo incondicional (Maldonado, 2021), mientras que en la socialización viene a hacer la interacción de los niños con los demás, donde desarrollaran su manera de pensar, sentir y actuar (Huamán, 2019) y por último la Independencia es el desenvolvimiento de los niños que realizan por medio de actividades sencillas diarias que llevan a cabo (Luengo, 2016).

VI. CONCLUSIONES

O.G. Se evidencia que, si existe un efecto positivo al aplicar el programa de las estrategias didácticas en el desarrollo de la autonomía en niños de 5 años de una institución educativa la victoria, 2023, como lo evidencia el método de Wilcoxon, como $p=0 < 0,05$, por lo tanto, anulamos la H_0 y admitimos la H_a , es decir las medias entre el pre y post - test son específicamente diferentes. De tal modo que, finiquitamos que el proyecto del método lúdico incremento el desenvolvimiento de la autonomía de los preescolares.

O.E.1. Se tomó en cuenta que el nivel de independencia del preescolar antes y después de aplicar las acciones lúdicas ha variado, ya que en el pre test el conjunto de preescolares tanto del grupo experimental como el grupo control poseen un nivel bajo y medio con relación a la autonomía, mientras que después de aplicar el método de actividades lúdicas evidencian una mejoría en la autonomía porque se evidencian nivel medios y altos, esto quiere decir que al aplicar un programa casi siempre hay resultados positivos en las evoluciones.

O.E.2. El efecto del programa de las actividades didácticas durante su crecimiento de la autonomía en las dimensiones como identidad personal, seguridad física y emocional, socialización e independencia en niños preescolares, podemos decir que hay una evolución favorable debido a que los porcentajes han ido subiendo como, por ejemplo en la identidad personal de 59.3% en el nivel medio ha subido al 66.7%, mientras que en seguridad física y emocional del 63% en el nivel medio subió al 63% pero en nivel alto, mientras que socialización del 66.7% en el rango medio ascendió al 63% del rango alto y finalmente en la independencia de 66,7% en el nivel medio escalo al 74,1% en el nivel alto.

VII. RECOMENDACIONES

Se recomienda al director y a las profesoras de educación inicial que es necesario fomentar el programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en los preescolares porque esto los hace independientes y a valerse por sí mismos, además aprenden jugando de esta manera no se sienten presionados o estresados por aprender algo.

Para realizar un antes y un después, los docentes que sigan este programa es muy importante saber si el programa aplicado está dando resultados por ende siempre se debe tener un grupo de control y otro experimental para ver las diferencias, estos tipos de estudios son recomendables para saber cuál es el método o programa adecuado para aplicar en las diferentes instituciones del nivel inicial.

Es recomendable que los docentes analicen por dimensiones la variable ya que esto permite saber si se han desarrollado de una manera correcta el programa reflejando las fluctuaciones de los porcentajes en cada dimensión y nos da un panorama general para poder incidir o mejorar en la deficiencia que tiene de ser el caso en la dimensión con un bajo porcentaje.

REFERENCIAS

- Almeida, Z. y Morales, Q. (2022). La metodología juego en rincones para el desarrollo de la autonomía en niños y niñas de 4 y 5 años. (Tesis de pregrado). Universidad Central del Ecuador.
- Alva, V. (2021). Desarrollo de la autonomía personal en niños con trastorno por déficit de atención e hiperactividad. (Tesis de doctorado). Universidad de Coruña, España.
- Alzamora, M. (2019). Identidad y autonomía en niños de 5 años en una institución – los olivos. (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Arias, J., Villasís, M., y Miranda, M. (2019). El protocolo de investigación III: La población de estudio. (Artículo). Revista Alergia México Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Barragán, Z. (2019). Estrategias lúdicas para fortalecer hábitos de autonomía en preescolares. (Artículo). Recuperado de: [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2693/Vizcaya_a_%20Sandra_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2693/Vizcaya_%20Sandra_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Bulhoes, P., y Condessa, I. (2019). El desarrollo infantil mediante el juego. (Artículo). Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7541070>
- Caballero, C. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. (Artículo). Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. (Artículo). Recuperado de: [Dialnet-LasActividadesLudicasParaElAprendizaje-7926973.pdf](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973)
- Cantos, M. (2018). “Programa de juego libre en los sectores para desarrollar la Autonomía en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018”. (Tesis de Licenciatura). Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú.
- Cruz, G. (2019). Actividades lúdicas que favorecen el aprendizaje en niñas y niños de 4 años. (Tesis de Pregrado). Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua.
- Dávila, S. (2018). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades

sociales. (Artículo). Recuperado de: programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales | hacedor - aiapæc (uss.edu.pe)

Delgado, T. (2021). Programa de actividades lúdicas para el desarrollo de competencias en estudiantes de cinco años. (Tesis de Doctorado). Universidad Cesar Vallejo, Chiclayo, Perú.

Dos Santos, J. (2018). Educação para a autonomia: Reflexões sobre a atualidade do conceito de autonomia a partir de um estudo entre crianças. (Tesis de Pregrado). Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Brasil.

EDUCREA, 2020. Cómo fomentar la educación en los niños. Consultado 01 de junio 2020. <https://educrea.cl/fomentar-la-autonomia-los-ninos/>. Falleiro, D., Pereira, N., Pancieri, L., Ramallo, M., Pampiona, V., y Malone, M. (2014). La seguridad del niño en la perspectiva de las necesidades esenciales. Revista Latino Am Enfermagen, vol 22(4), 604 - 610

Figueroa, C. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. (Artículo). Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/5217/521763178002/521763178002.pdf>

Flores, E. y Valderrama, C. (2022). Programa de actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en niños de educación inicial. (Tesis de Pregrado). Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Perú.

García, I. (2022). El método lúdico en el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 4 años. (Tesis de posgrado). Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.

Guerra, R. (2020). Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años. (Tesis de Posgrado). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.

Guardamino, H. (2018). Juego libre y desarrollo de la autonomía en estudiantes de 5 años de la institución educativa n°403 - Pimentel, 2019. (Tesis de maestría). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.

- Heras, J. (2019). Madurez psicológica de los y las adolescentes pertenecientes a familias nucleares y monoparentales. (Tesis de pregrado). Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador.
- Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). Metodología de la investigación. Recuperado de <https://librosenpdf.org/metodologia-de-la-investigacion-sampieri/>
- Lanchimba, M. y Quilumba, P. (2022). La importancia del juego para el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 y 5 años de edad. (Tesis de pregrado). Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.
- Lázaro, C. (2016). Programa “casita hogar en mi jardín” para desarrollar la autonomía en niños de cinco años. (Tesis de doctorado). Universidad cesar vallejo, Trujillo, Perú.
- León, R. Z. Campos, V. S. Méndez, V. J y Napaico, A. M. (2021). Las actividades lúdicas en la adquisición de la autonomía de niños de preescolar. Revista Revencyt, 104-115.
- Lucas, A. (2022). Actividades lúdicas y su incidencia en la autonomía en niños de 5 años en una institución educativa pública. (Tesis de Posgrado). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
- Matos, V. (2022). El tipo de juego en los niños de 4 años, en el contexto de pandemia covid-19. (Tesis de pregrado). Universidad Mayo de San Marcos, Lima, Perú.
- Mautino, C. (2018). Los acuerdos de aula como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía de los estudiantes de 5 años de la I.E. Jardín de la Infancia N° 122 Huaraz, en el año 2017. (Tesis de pregrado). Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Huaraz, Perú.
- Mayorga, V., Pérez, M., Ruiz, M., & Coloma, M. (2020). Trabajo cooperativo docente – familia para el desarrollo de la autonomía en infantes. (Artículo). Revista Arbitraria Interdisciplinaria Koinonia. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7437977>
- Maldonado, M., Aguinaga, D., Nieto, J., Fonseca, F., Shardin, L., y Cadenillas, V. (2021). Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de secundaria. (Artículo). Recuperado de:

<http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v7n2/a16v7n2.pdf>

- Mazo, M. (2012). La autonomía: principio ético contemporáneo. (Artículo). Revista Colombiana de Ciencias Sociales. Recuperado de: <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaAutonomia-5123760.pdf>
- Méndez, R. (2018). Desarrollo la identidad y autonomía a través de juegos estimulando lo personal y lo social de los niños. (Tesis posgrado). Universidad Técnica de Machala. Machala, Ecuador.
- MINEDU (2021). Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre. Recuperado de: http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para_ebr/15-favoreciendo-la-autonomia-y-el-juego.pdf
- MINEDU (2020). Entorno educativo de calidad en Educación Inicial. Guía para docentes del Ciclo II. "Conocer para planificar y mejorar". Lima, Perú. Recuperado de: <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5469>
- MINEDU (2022). Orientaciones pedagógicas para la educación inicial. Recuperado de: <https://www.gob.pe/institucion/minedu/informes-publicaciones/2825868-orientaciones-pedagogicas-para-educacion-inicial>
- Montes, G. (2020). El desarrollo de las capacidades de coordinación por medio de actividades lúdicas en infantes de 4 y 5 años. (Tesis de posgrado). Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima, Perú.
- Moreira, O., y Quijije, L. (2022). Guía de actividades lúdicas que fomentan la autonomía en los niños de educación inicial. (Artículo). Recuperado de: <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1704/1615>
- Nazario, U., y Paredes, A. (2020). El juego en la identidad y autonomía del niño. (Artículo). Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7946081>
- Nassr, B. (2017). El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular del distrito de castilla, Piura. (Tesis de pregrado). Universidad de Piura, Perú.
- Pikler, L. (2016). El dilema de la autonomía y el apego en las familias de hoy. (Artículo). Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7598502>

- Pozo, C., Murillo, G., y Camacho, P. (2017). Las estrategias lúdicas en el aprendizaje de los niños en inclusión. (Artículo). Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7210571>
- Puga, F. (2018). Método Montessori: vida práctica para el desarrollo de la autonomía en preescolares de una institución de ventanilla, 2018. (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Perú.
- Quijije, L. (2022). Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de educación inicial. (Artículo). Recuperado de: <https://revistas.investigacionupelipb.com/index.php/educare/article/view/1704>
- Raylla, A. V. (2016). Autonomía e individuos sin la capacidad para consentir. Revista Bioética, 24 (3), 452-458.
- Samamé, G., Tasayco, P., y Méndez, V, (2021). Aplicación del programa para mejorar la autonomía de los niños en etapa preescolar. (Artículo). Recuperado de: <https://doi.org/10.17162/au.v11i2.641>
- Sánchez, L., Perdomo, O., y Matos, N. (2015). Empleo del método lúdico en la formación de sentimientos y cualidades del niño preescolar. (Artículo). Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/4757/475752820029/>
- Sánchez (2018). Autonomía personal y salud infantil. Editex S.A, Recuperado de: https://books.google.com.pe/books?id=zBVfDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Tuárez, P., y Tarazona, M. (2022). Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de educación inicial. (Artículo). Recuperado de: <https://revistas.investigacionupelipb.com/index.php/educare/article/view/1682>
- UNESCO (1980). El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Recuperado de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134047>
- UNICEF (2019). Un mundo preparado para aprender. Dar prioridad a la educación preescolar de calidad. Recuperado de: <https://www.unicef.org/es/informes/un-mundo-preparado-para-aprender-2019>

UNICEF (2020). Construir para que perdure. Un marco a favor de la educación preescolar de calidad y universal. Recuperado de: <https://www.unicef.org/es/informes/construir-para-que-perdure-2020>

Yábar, T., & Bronzoni, Z. (2018). Desarrollo de la autonomía en niños de 18 a 24 meses de edad según la filosofía de Reggio Emilia aplicada en el nido La Casa Amarilla. (Tesis de pregrado). Universidad Católica, Lima, Perú.

Anexo 1: Matriz de operacionalización de la variable independiente

| Variable | Definición Conceptual | Definición Operacional | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Instrumento | Escala Valorativa |
|---------------------|---|---|-------------------------------|--------------------------|------------|---------------------|---|
| Actividades Lúdicas | Son estrategias didácticas que contribuyen el desarrollo integral del niño en el transcurso de su crecimiento, el juego se desarrolla en forma individual o grupal y que genera placer en los niños. Por lo tanto, la enseñanza lúdica es fundamental ya que le accede captar un aprendizaje permanente y significativo, es decir a más juego más conexiones neuronales y por ende mayor aprendizaje y desarrollo. De tal manera, que se lograra un desenvolvimiento autónomo en el niño preescolar (UNICEF, 2019). | Las actividades lúdicas es el juego libre que todos los niños realizan de manera natural y espontánea. De modo que, es la forma de comunicarse y expresarse ante los demás mostrando diversas emociones dirigidas según su imaginación. En tal sentido, incrementa sus capacidades y competencias cognitivas para un adecuado desarrollo. Por lo tanto, la variable se medirá por medio de la técnica de la observación, siendo el instrumento aplicado la guía de observación en la que se evaluara el efecto del programa lúdico en los niños preescolares. Las dimensiones a evaluar fueron: Actividades lúdicas libres y Actividades lúdicas dirigidas (Quito, 2021). | Actividades lúdicas libres | Creatividad | 1, 2, 3, 4 | Guía de Observación | Ordinal Inicio = 1 Proceso = 2 Logrado = 3 |
| | | | | Imaginación | 5, 6, 7, 8 | | |
| | | | Actividades lúdicas dirigidas | Desarrollo intelectual | 9, 10, 11 | | |
| | | | | Desarrollo social | 12, 13, 14 | | |
| | | | | Desarrollo afecto-motriz | 15, 16 | | |

Anexo 2: Matriz de operacionalización de la variable dependiente

| Variable | Definición Conceptual | Definición Operacional | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Instrumento | Escala Valorativa |
|-----------|---|--|------------------------------|--|---------------------|---------------------|--|
| Autonomía | Es la capacidad que le permite al niño a realizar acciones por sí mismo como realizar tareas o actividades por sus propios medios, asumir responsabilidades de sus actos y tomar decisiones de acuerdo a su edad, con sentido preciso (MINEDU, 2020). | La autonomía es la independencia del niño donde se desenvuelve por sí mismo ante situaciones que se le presenta en su vida cotidiana. De tal manera, que le permitirá al niño ser más autónomo. Para tal efecto, la variable se va a medir a través de la técnica de observación, siendo el instrumento aplicado la guía de observación para evaluar el nivel de la autonomía en los niños preescolares. Las dimensiones de la autonomía evaluadas fueron las siguientes: Identidad personal, seguridad física y emocional, socialización e independencia (Varona, 2019 y León, 2021). | Identidad personal | Datos personales Características | 1, 2, 3, 4 y 5 | Guía de observación | Ordinal Bajo = 1 Medio = 2 Alto = 3 |
| | | | Seguridad física y emocional | Acciones y movimientos Emociones | 6, 7, 8, 9 y 10 | | |
| | | | Socialización | Respeto Compartir Confianza y seguridad | 11, 12, 13, 14 y 15 | | |
| | | | Independencia | Resuelve problemas Responsabilidad Participación | 16, 17, 18, 19 y 20 | | |

TÍTULO: Programa de Actividades Lúdicas en el Desarrollo de la Autonomía en Niños de 5 años en una Institución Educativa Pública La Victoria, 2023.

AUTOR: Liliana Grisel Tandaypan Valderrama

| PROBLEMA | OBJETIVOS | HIPOTESIS | VARIABLES | DIMENSIONES | INDICADORES | ITEMS |
|--|---|--|---|-------------------------------|--------------------------|---|
| <p>¿La aplicación del programa de actividades lúdicas favorece el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 años?</p> | <p>Objetivo General: Determinar el efecto del programa de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en niños de 5 años de una institución educativa la victoria, 2023.</p> <p>Objetivo Específicos:</p> <p>Nivel de autonomía antes y después de la aplicación del programa de las actividades lúdicas en niños de 5 años.</p> <p>El efecto del programa de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en las dimensiones de identidad personal, seguridad física y emocional, socialización e independencia en niños de 5 años del nivel inicial.</p> | <p>La aplicación del programa de las actividades lúdicas0 tuvo efecto en el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 años.</p> | <p>Variable 1: Actividades Lúdicas</p> | Actividades lúdicas libres | Creatividad | <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Con plastilina crea animales o cualquier otra figura de acuerdo a su creatividad? 2. ¿Utiliza diversos recursos de material de reúso para sus juegos libres? 3. ¿Elabora juegos en base a su creatividad? 4. ¿Crea obstáculos con objetos de su alrededor y busca la solución? |
| | | | | | Imaginación | <ol style="list-style-type: none"> 5. ¿Con colores, plumones y crayolas realiza dibujos libremente? 6. ¿Realiza juegos que puede volar y/o que tiene poderes según si imaginación? 7. ¿Observa imágenes y crea relatos o imagina situaciones? 8. ¿Le pone nombre a sus dibujos que crea según su imaginación? |
| | | | | | Desarrollo intelectual | <ol style="list-style-type: none"> 9. ¿Utiliza palitos, chapitas, sus colores, etc. para contar? 10. ¿Comprende con facilidad la secuencia de acontecimientos a partir de las imágenes mostradas? 11. ¿Clasifica objetos de acuerdo a las indicaciones de la maestra? |
| | | | | Actividades lúdicas dirigidas | Desarrollo social | <ol style="list-style-type: none"> 12. ¿Participa en el juego “Simón dice”, siguiendo las instrucciones y respetando a sus compañeros? 13. ¿Participa en los juegos dirigidos por la maestra respetando las normas? 14. ¿Participa en juegos de persecución y a las escondidas respetando las instrucciones y reglas? |
| | | | | | Desarrollo afecto-motriz | <ol style="list-style-type: none"> 15. ¿Juega lanzando la pelota sobre tarros de leche vacíos con precisión y lo celebra con emoción al tumbarlos todos? 16. ¿Realiza saltos laterales con dos pies y al llegar a la meta expresa alegría de haberlo logrado? |
| | | | | | | |

Anexo 3: Matriz de consistencia

| | | | | | | |
|---------------------------------------|--|----------------------------|----------------------------------|--------------------------------|--|---|
| | | | Variable 2: Autonomía | Identidad personal | Datos personales Características | 1. ¿Sabe cómo se escribe su nombre completo? 2. ¿Reconoce sus características físicas? 3. ¿Se reconoce a través de fotografías, videos, etc.? 4. ¿Reconoce algún trabajo hecho por sí mismo? 5. ¿Juega con variados objetos diferentes a su sexo? |
| | | | | Seguridad física y emocional | Acciones y movimientos Emociones | 6. ¿Disfruta al realizar sus actividades que más le gusta? 7. ¿Demuestra equilibrio en sus movimientos? 8. ¿Expresa lo que siente ante cualquier situación que se le presenta? 9. ¿Demuestra felicidad en los juegos que más le gusta? 10. ¿Expresa lo que siente a través de gestos? |
| | | | | Socialización | Respeto Compartir Confianza y seguridad | 11. ¿Disfruta conversar o jugar con las personas más cercanas? 12. ¿Interactúa con sus compañeros expresando respeto entre ellos? 13. ¿Comparte juguetes y materiales con sus amiguitos (as)? 14. ¿Expresa su cariño a sus amigos y demuestra con gestos su amistad? 15. ¿Demuestra compañerismo con los demás? |
| | | | | Independencia | Resuelve problemas Responsabilidad Participación | 16. ¿Da su punto de vista en lo que cree estar de acuerdo y no de acuerdo? 17. ¿Realiza el aseo de su cuerpo sin requerir ayuda y expresa su cuidado? 18. ¿Busca alternativas de solución las situaciones que se le presentan en su vida cotidiana? 19. ¿Se viste y desviste sin requerir ayuda? 20. ¿Asume las consecuencias de sus actos? |
| TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN | | POBLACIÓN Y MUESTRA | | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS | | ESTADÍSTICA A UTILIZAR |

| | | | |
|--|--|---|---|
| <p>TIPO: Aplicada</p> <p>DISEÑO: Cuasi experimental</p> <p>MÉTODO: Hipotético deductivo</p> | <p>POBLACIÓN: 27 estudiantes de 5 años</p> <p>TIPO DE MUESTRA: No probabilístico</p> <p>TAMAÑO DE MUESTRA: 27 estudiantes de 5 años</p> | <p>Variables:</p> <p>Actividades Lúdicas</p> <p>Autonomía</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumentos: Guía de observación</p> <p>Autor: Liliana Grisel Tandaypan Valderrama</p> <p>Año: 2023</p> <p>Monitoreo: Determinar el desarrollo de la autonomía.</p> <p>Ámbito de Aplicación: Niños y niñas de 5 años.</p> <p>Forma de Administración: Colectiva</p> | <p>DESCRIPTIVA: En el análisis descriptivo se hará uso de la técnica de tablas de distribución y porcentaje, y Gráfico de barras.</p> <p>INFERENCIAL: Experimental</p> <p>Paramétrica : Shapiro</p> <p>No Paramétrica : Wilk</p> <p>Paramétrica: t student para muestras relacionadas.</p> |
|--|--|---|---|

Anexo 4

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

| Nº orden | Identidad personal | | | | Seguridad Física y emocional | | | | Socialización | | | | Independencia | | | |
|----------|--------------------|-------|-----------|-------|------------------------------|-------|-----------|-------|---------------|--------|-----------|-------|---------------|-------|-----------|-------|
| | Pre-Test | | Post-test | | Pre-Test | | Post-test | | Pre-Test | | Post-test | | Pre-Test | | Post-test | |
| | Ptje | Nivel | Ptje | Nivel | Ptje | Nivel | Ptje | Nivel | Ptje | Nivel | Ptje | Nivel | Ptje | Nivel | Ptje | Nivel |
| 01 | 5 | Bajo | 8 | Medio | 5 | Bajo | 9 | Medio | 5 | Bajo | 11 | Alto | 5 | Bajo | 11 | Alto |
| 02 | 10 | Medio | 10 | Medio | 9 | Medio | 10 | Medio | 10 | Medio | 10 | Medio | 8 | Medio | 10 | Medio |
| 03 | 10 | Medio | 15 | Alto | 10 | Medio | 10 | Medio | 10 | Medio | 15 | Alto | 8 | Medio | 15 | Alto |
| 04 | 10 | Medio | 15 | Alto | 9 | Medio | 15 | Alto | 9 | Medio | 15 | Alto | 10 | Medio | 15 | Alto |
| 05 | 10 | Medio | 15 | Alto | 11 | Alto | 15 | Alto | 11 | Alto | 13 | Alto | 11 | Alto | 12 | Alto |
| 06 | 10 | Medio | 15 | Alto | 10 | Medio | 15 | Alto | 10 | Medio | 15 | Alto | 9 | Medio | 15 | Alto |
| 07 | 10 | Medio | 14 | Alto | 11 | Alto | 15 | Alto | 10 | Medio | 15 | Alto | 10 | Medio | 15 | Alto |
| 08 | 8 | Medio | 10 | Medio | 8 | Medio | 10 | Medio | 9 | Medio | 10 | Medio | 8 | Medio | 10 | Medio |
| 09 | 10 | Medio | 15 | Alto | 9 | Medio | 15 | Alto | 9 | Medio | 15 | Alto | 8 | Medio | 15 | Alto |
| 10 | 9 | Medio | 15 | Alto | 9 | Medio | 15 | Alto | 9 | Medio | 15 | Alto | 9 | Medio | 15 | Alto |
| 11 | 5 | Bajo | 8 | Medio | 5 | Bajo | 9 | Medio | 5 | Bajo | 10 | Medio | 5 | Bajo | 8 | Medio |
| 12 | 5 | Bajo | 7 | Medio | 5 | Bajo | 9 | Medio | 5 | Bajo | 10 | Medio | 5 | Bajo | 10 | Medio |
| 13 | 9 | Medio | 15 | Alto | 10 | Medio | 14 | Alto | 9 | Medio | 14 | Alto | 9 | Medio | 13 | Alto |
| 14 | 10 | Medio | 15 | Alto | 10 | Medio | 15 | Alto | 9 | Medio | 15 | Alto | 10 | Medio | 15 | Alto |
| 15 | 10 | Medio | 15 | Alto | 10 | Medio | 15 | Alto | 10 | Medio | 14 | Alto | 7 | Medio | 15 | Alto |
| 16 | 10 | Medio | 15 | Alto | 10 | Medio | 15 | Alto | 8 | Medio | 14 | Alto | 9 | Medio | 14 | Alto |
| 17 | 5 | Bajo | 8 | Medio | 5 | Bajo | 10 | Medio | 5 | Bajo | 10 | Medio | 5 | Bajo | 10 | Medio |
| 18 | 10 | Medio | 15 | Alto | 10 | Medio | 15 | Alto | 8 | Medio | 15 | Alto | 10 | Medio | 15 | Alto |
| 19 | 10 | Medio | 10 | Medio | 8 | Medio | 10 | Medio | 9 | Medio | 10 | Medio | 7 | Medio | 10 | Medio |
| 20 | 10 | Medio | 15 | Alto | 10 | Medio | 15 | Alto | 11 | Alto | 15 | Alto | 12 | Alto | 15 | Alto |
| 21 | 11 | Alto | 14 | Alto | 9 | Medio | 15 | Alto | 12 | Alto | 13 | Alto | 10 | Medio | 15 | Alto |
| 22 | 9 | Medio | 15 | Alto | 10 | Medio | 14 | Alto | 10 | Medio | 15 | Alto | 9 | Medio | 15 | Alto |
| 23 | 5 | Bajo | 7 | Medio | 5 | Bajo | 10 | Medio | 5 | Bajo | 10 | Medio | 5 | Bajo | 11 | Alto |
| 24 | 9 | Medio | 10 | Medio | 10 | Medio | 10 | Medio | 10 | Medio | 10 | Medio | 7 | Medio | 10 | Medio |
| 25 | 10 | Medio | 15 | Alto | 9 | Medio | 15 | Alto | 10 | Medio | 14 | Alto | 10 | Medio | 13 | Alto |
| 26 | 11 | Alto | 15 | Alto | 11 | Alto | 14 | Alto | 10 | Medio | 15 | Alto | 12 | Alto | 15 | Alto |
| 27 | 5 | Bajo | 14 | Alto | 5 | Bajo | 15 | Alto | 5 | Inicio | 15 | Alto | 5 | Bajo | 15 | Alto |

Fuente: Pre-Test y Post-Test. Grupo experimental, aplicado a los niños de 5 años del nivel preescolar.

Anexo 5

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

| Nº orden | Identidad personal | | | | Seguridad Física y emocional | | | | Socialización | | | | Independencia | | | |
|-------------|--------------------|-------|-----------|-------|---------------------------------|-------|-----------|-------|---------------|-------|-----------|-------|---------------|-------|-----------|-------|
| | Pre-Test | | Post-test | | Pre-Test | | Post-test | | Pre-Test | | Post-test | | Pre-Test | | Post-test | |
| | Ptje | Nivel | Ptje | Nivel | Ptje | Nivel | Ptje | Nivel | Ptje | Nivel | Ptje | Nivel | Ptje | Nivel | Ptje | Nivel |
| 01 | 5 | Bajo | 8 | Medio | 5 | Bajo | 9 | Medio | 5 | Bajo | 11 | Alto | 5 | Bajo | 14 | Alto |
| 02 | 10 | Medio | 10 | Medio | 9 | Medio | 10 | Medio | 8 | Medio | 8 | Medio | 8 | Medio | 10 | Medio |
| 03 | 10 | Medio | 12 | Alto | 6 | Medio | 10 | Medio | 8 | Medio | 9 | Medio | 8 | Medio | 15 | Alto |
| 04 | 6 | Medio | 12 | Alto | 8 | Medio | 15 | Alto | 6 | Medio | 9 | Medio | 6 | Medio | 15 | Alto |
| 05 | 10 | Medio | 12 | Alto | 11 | Alto | 15 | Alto | 11 | Alto | 8 | Medio | 11 | Alto | 12 | Alto |
| 06 | 7 | Medio | 13 | Alto | 8 | Medio | 15 | Alto | 9 | Medio | 13 | Alto | 9 | Medio | 15 | Alto |
| 07 | 10 | Medio | 14 | Alto | 7 | Medio | 15 | Alto | 6 | Medio | 8 | Medio | 6 | Medio | 15 | Alto |
| 08 | 8 | Medio | 10 | Medio | 8 | Medio | 10 | Medio | 8 | Medio | 10 | Medio | 8 | Medio | 13 | Alto |
| 09 | 6 | Medio | 13 | Alto | 8 | Medio | 15 | Alto | 8 | Medio | 10 | Medio | 8 | Medio | 15 | Alto |
| 10 | 9 | Medio | 15 | Alto | 8 | Medio | 15 | Alto | 9 | Medio | 10 | Medio | 9 | Medio | 15 | Alto |
| 11 | 5 | Bajo | 8 | Medio | 5 | Bajo | 9 | Medio | 5 | Bajo | 10 | Medio | 5 | Bajo | 8 | Medio |
| 12 | 5 | Bajo | 7 | Medio | 5 | Bajo | 9 | Medio | 5 | Bajo | 10 | Medio | 5 | Bajo | 10 | Medio |
| 13 | 9 | Medio | 15 | Alto | 10 | Medio | 14 | Alto | 6 | Medio | 11 | Alto | 6 | Medio | 13 | Alto |
| 14 | 7 | Medio | 12 | Alto | 8 | Medio | 15 | Alto | 7 | Medio | 10 | Medio | 7 | Medio | 15 | Alto |
| 15 | 10 | Medio | 15 | Alto | 7 | Medio | 15 | Alto | 7 | Medio | 11 | Alto | 7 | Medio | 15 | Alto |
| 16 | 8 | Medio | 12 | Alto | 10 | Medio | 15 | Alto | 9 | Medio | 11 | Alto | 9 | Medio | 14 | Alto |

Fuente: Pre-Test y Post-Test. Grupo control, aplicada a los niños de 5 años del nivel preescolar.

Anexo 6

Instrumento de evaluación: Guía de observación de las actividades lúdicas

Variable 1: Actividades Lúdicas

Ítems: 16

Instrucciones: Maque con una (X) en cada uno de los aspectos correspondientes que cumple cada Ítem, según el nivel en que el niño(a) realizan.

| Preguntas | | Escala de Valoración | | |
|--------------------------------------|---|----------------------|---------|--------|
| Nº | Ítems | Logrado | Proceso | Inicio |
| Actividades lúdicas libres | | | | |
| 1 | ¿Con plastilina crea animales o cualquier otra figura de acuerdo a su creatividad? | | | |
| 2 | ¿Utiliza diversos recursos de material de reuso para sus juegos libres? | | | |
| 3 | ¿Elabora juegos en base a su creatividad? | | | |
| 4 | ¿Crea obstáculos con objetos de su alrededor y busca la solución? | | | |
| 5 | ¿Con colores, plumones y crayolas realiza dibujos libremente? | | | |
| 6 | ¿Realiza juegos que puede volar y/o que tiene poderes según su imaginación? | | | |
| 7 | ¿Observa imágenes y crea relatos o imagina situaciones? | | | |
| 8 | ¿Le pone nombre a sus dibujos que crea según su imaginación? | | | |
| Actividades lúdicas dirigidas | | | | |
| 9 | ¿Utiliza palitos, chapitas, sus colores, etc. para contar? | | | |
| 10 | ¿Comprende con facilidad la secuencia de acontecimientos a partir de las imágenes mostradas? | | | |
| 11 | ¿Clasifica objetos de acuerdo a las indicaciones de la maestra? | | | |
| 12 | ¿Participa en el juego "Simón dice", siguiendo las instrucciones y respetando a sus compañeros? | | | |
| 13 | ¿Participa en los juegos dirigidos por la maestra respetando las normas? | | | |
| 14 | ¿Participa en juegos de persecución y a las escondidas respetando las instrucciones y reglas? | | | |
| 15 | ¿Juega lanzando la pelota sobre tarros de leche vacíos con precisión y lo celebra con emoción al tumbarlos todos? | | | |
| 16 | ¿Realiza saltos laterales con dos pies y al llegar a la meta expresa alegría de haberlo logrado? | | | |

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL NIVEL DE RELACIÓN ENTRE LA ACTIVIDADES LUDICAS Y EL DESARROLLO DE SU AUTONOMÍA.

| Nº | DIMENSIONES / ítems | Pertinencia ¹ | | Relevancia ² | | Claridad ³ | | Sugerencias |
|----|---|--------------------------|-----------|-------------------------|-----------|-----------------------|-----------|-------------|
| | | Si | No | Si | No | Si | No | |
| | DIMENSIÓN 1. Actividades lúdicas libres | | | | | | | |
| 1 | ¿Con plastilina crea animales o cualquier otra figura de acuerdo a su creatividad? | X | | X | | X | | |
| 2 | ¿Utiliza diversos recursos de material de reúso para sus juegos libres? | X | | X | | X | | |
| 3 | ¿Elabora juegos en base a su creatividad? | X | | X | | X | | |
| 4 | ¿Crea obstáculos con objetos de su alrededor y busca la solución? | X | | X | | X | | |
| 5 | ¿Con colores, plumones y crayolas realiza dibujos libremente? | X | | X | | X | | |
| 6 | ¿Realiza juegos que puede volar y/o que tiene poderes según su imaginación? | X | | X | | X | | |
| 7 | ¿Observa imágenes y crea relatos o imagina situaciones? | X | | X | | X | | |
| 8 | ¿Le pone nombre a sus dibujos que crea según su imaginación? | X | | X | | X | | |
| | DIMENSIÓN 2. Actividades lúdicas dirigidas | Si | No | Si | No | Si | No | |
| 9 | ¿Utiliza palitos, chapitas, sus colores, etc. para contar? | X | | X | | X | | |
| 10 | ¿Comprende con facilidad la secuencia de acontecimientos a partir de las imágenes mostradas? | X | | X | | X | | |
| 11 | ¿Clasifica objetos de acuerdo a las indicaciones de la maestra? | X | | X | | X | | |
| 12 | ¿Participa en el juego "Simón dice", siguiendo las instrucciones y respetando a sus compañeros? | X | | X | | X | | |
| 13 | ¿Participa en los juegos dirigidos por la maestra respetando las normas? | X | | X | | X | | |
| 14 | ¿Participa en juegos de persecución y a las escondidas respetando las instrucciones y reglas? | X | | X | | X | | |
| 15 | ¿Juega lanzando la pelota sobre tarros de leche vacíos con precisión y lo celebra con emoción al tumbarlos todos? | X | | X | | X | | |
| 16 | ¿Realiza saltos laterales con dos pies y al llegar a la meta expresa alegría de haberlo logrado? | X | | X | | X | | |

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Apellidos y nombres del juez validador. MG. ACOSTA BOCANEGRA, JUNET S.
DNI: 47163376

17 de octubre del 2022


Especialidad del validador: Mg. Educación con Mención en Gestión y Acreditación Educativa

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

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

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

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



Mg. Junet S. Acosta Bocanegra
DOCENTE

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL NIVEL DE RELACIÓN ENTRE LA ACTIVIDADES LUDICAS Y EL DESARROLLO DE SU AUTONOMÍA.

| Nº | DIMENSIONES / ítems | Pertinencia ¹ | | Relevancia ² | | Claridad ³ | | Sugerencias |
|----|---|--------------------------|-----------|-------------------------|-----------|-----------------------|-----------|-------------|
| | | Si | No | Si | No | Si | No | |
| | DIMENSIÓN 1. Actividades lúdicas libres | | | | | | | |
| 1 | ¿Con plastilina crea animales o cualquier otra figura de acuerdo a su creatividad? | X | | X | | X | | |
| 2 | ¿Utiliza diversos recursos de material de reúso para sus juegos libres? | X | | X | | X | | |
| 3 | ¿Elabora juegos en base a su creatividad? | X | | X | | X | | |
| 4 | ¿Crea obstáculos con objetos de su alrededor y busca la solución? | X | | X | | X | | |
| 5 | ¿Con colores, plumones y crayolas realiza dibujos libremente? | X | | X | | X | | |
| 6 | ¿Realiza juegos que puede volar y/o que tiene poderes según su imaginación? | X | | X | | X | | |
| 7 | ¿Observa imágenes y crea relatos o imagina situaciones? | X | | X | | X | | |
| 8 | ¿Le pone nombre a sus dibujos que crea según su imaginación? | X | | X | | X | | |
| | DIMENSIÓN 2. Actividades lúdicas dirigidas | Si | No | Si | No | Si | No | |
| 9 | ¿Utiliza palitos, chapitas, sus colores, etc. para contar? | X | | X | | X | | |
| 10 | ¿Comprende con facilidad la secuencia de acontecimientos a partir de las imágenes mostradas? | X | | X | | X | | |
| 11 | ¿Clasifica objetos de acuerdo a las indicaciones de la maestra? | X | | X | | X | | |
| 12 | ¿Participa en el juego “Simón dice”, siguiendo las instrucciones y respetando a sus compañeros? | X | | X | | X | | |
| 13 | ¿Participa en los juegos dirigidos por la maestra respetando las normas? | X | | X | | X | | |
| 14 | ¿Participa en juegos de persecución y a las escondidas respetando las instrucciones y reglas? | X | | X | | X | | |
| 15 | ¿Juega lanzando la pelota sobre tarros de leche vacíos con precisión y lo celebra con emoción al tumbarlos todos? | X | | X | | X | | |
| 16 | ¿Realiza saltos laterales con dos pies y al llegar a la meta expresa alegría de haberlo logrado? | X | | X | | X | | |

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. MG. REQUEJO ALTAMIRANO, BERTHA NIVIA
DNI: 18183638 **Código ORCID:** [0000-0003-1639-4705](https://orcid.org/0000-0003-1639-4705)

Especialidad del validador: Magister en Psicología Educativa.

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

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

17 de octubre del 2022



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL NIVEL DE RELACIÓN ENTRE LA ACTIVIDADES LUDICAS Y EL DESARROLLO DE SU AUTONOMÍA.

| Nº | DIMENSIONES / ítems | Pertinencia ¹ | | Relevancia ² | | Claridad ³ | | Sugerencias |
|----|---|--------------------------|-----------|-------------------------|-----------|-----------------------|-----------|-------------|
| | | Si | No | Si | No | Si | No | |
| | DIMENSIÓN 1. Actividades lúdicas libres | | | | | | | |
| 1 | ¿Con plastilina crea animales o cualquier otra figura de acuerdo a su creatividad? | X | | X | | X | | |
| 2 | ¿Utiliza diversos recursos de material de reúso para sus juegos libres? | X | | X | | X | | |
| 3 | ¿Elabora juegos en base a su creatividad? | X | | X | | X | | |
| 4 | ¿Crea obstáculos con objetos de su alrededor y busca la solución? | X | | X | | X | | |
| 5 | ¿Con colores, plumones y crayolas realiza dibujos libremente? | X | | X | | X | | |
| 6 | ¿Realiza juegos que puede volar y/o que tiene poderes según su imaginación? | X | | X | | X | | |
| 7 | ¿Observa imágenes y crea relatos o imagina situaciones? | X | | X | | X | | |
| 8 | ¿Le pone nombre a sus dibujos que crea según su imaginación? | X | | X | | X | | |
| | DIMENSIÓN 2. Actividades lúdicas dirigidas | Si | No | Si | No | Si | No | |
| 9 | ¿Utiliza palitos, chapitas, sus colores, etc. para contar? | X | | X | | X | | |
| 10 | ¿Comprende con facilidad la secuencia de acontecimientos a partir de las imágenes mostradas? | X | | X | | X | | |
| 11 | ¿Clasifica objetos de acuerdo a las indicaciones de la maestra? | X | | X | | X | | |
| 12 | ¿Participa en el juego “Simón dice”, siguiendo las instrucciones y respetando a sus compañeros? | X | | X | | X | | |
| 13 | ¿Participa en los juegos dirigidos por la maestra respetando las normas? | X | | X | | X | | |
| 14 | ¿Participa en juegos de persecución y a las escondidas respetando las instrucciones y reglas? | X | | X | | X | | |
| 15 | ¿Juega lanzando la pelota sobre tarros de leche vacíos con precisión y lo celebra con emoción al tumbarlos todos? | X | | X | | X | | |
| 16 | ¿Realiza saltos laterales con dos pies y al llegar a la meta expresa alegría de haberlo logrado? | X | | X | | X | | |

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. CORNEJO GUEVARA MARIA
DNI: 73451255 **Código ORCID:** [0000-0003-1970-3059](https://orcid.org/0000-0003-1970-3059)

Especialidad del validador: Mg. DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA


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

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

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

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

17 de octubre del 2022

-----  -----

Firma del Experto Informante.

ANEXO 7

Instrumento

Instrumento de evaluación: Guía de observación de la autonomía.

Instrucciones: Marque con una (X) en la casilla correspondiente al aspecto cuantitativo que le parece que cumple cada Ítem, según los criterios que a continuación se detalla.

| Autonomía | | | | |
|-------------------------------------|---|------|-------|------|
| Nº | Dimensión - Ítems | ALTO | MEDIO | BAJO |
| IDENTIDAD PERSONAL | | | | |
| 1 | ¿Sabe cómo se escribe su nombre completo? | | | |
| 2 | ¿Reconoce sus características físicas? | | | |
| 3 | ¿Se reconoce a través de fotografías, videos, etc.? | | | |
| 4 | ¿Reconoce algún trabajo hecho por sí mismo? | | | |
| 5 | ¿Juega con variados objetos diferentes a su sexo? | | | |
| SEGURIDAD FÍSICA Y EMOCIONAL | | | | |
| 6 | ¿Disfruta al realizar sus actividades que más le gusta? | | | |
| 7 | ¿Demuestra equilibrio en sus movimientos? | | | |
| 8 | ¿Expresa lo que siente ante cualquier situación que se le presenta? | | | |
| 9 | ¿Demuestra felicidad en los juegos que más le gusta? | | | |
| 10 | ¿Expresa lo que siente a través de gestos? | | | |
| SOCIALIZACIÓN | | | | |
| 11 | ¿Disfruta conversar o jugar con las personas más cercanas? | | | |
| 12 | ¿Interactúa con sus compañeros expresando respeto entre ellos? | | | |
| 13 | ¿Comparte juguetes y materiales con sus amiguitos (as)? | | | |
| 14 | ¿Expresa su cariño a sus amigos y demuestra con gestos su amistad? | | | |
| 15 | ¿Demuestra compañerismo con los demás? | | | |
| INDEPENDENCIA | | | | |
| 16 | ¿Da su punto de vista en lo que cree estar de acuerdo y no de acuerdo? | | | |
| 17 | ¿Realiza el aseo de su cuerpo sin requerir ayuda y expresa su cuidado? | | | |
| 18 | ¿Busca alternativas de solución las situaciones que se le presentan en su vida cotidiana? | | | |
| 19 | ¿Se viste y desviste sin requerir ayuda? | | | |
| 20 | ¿Asume las consecuencias de sus actos? | | | |

Formato de validación

Informe de opinión de expertos del instrumento de investigación

Datos generales:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):
OCHOA TRUCIOS PAMELA MAGALI

1.2. Grado Académico: MAGISTER EN PROBLEMAS DE
APRENDIZAJE.

1.3 Profesión: DIRECTORA _ PROFESORA DE EDUCACIÓN
INICIAL.

| INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO | Criterios Sobre los ítems del instrumento | Muy Malo | Malo | Regular | Bueno | Muy Bueno |
|---|--|----------|------|---------|-------|-----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. CLARIDAD | Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión | | | | | X |
| 2.OBJETIVIDAD | Están expresados en conductas observables, medibles | | | | | X |
| 3.CONSISTENCIA | Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría | | | | | X |
| 4. COHERENCIA | Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable | | | | | X |
| 5. PERTINENCIA | Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados | | | | | X |
| 6. SUFICIENCIA | Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento | | | | | X |
| Sumatoria parcial | | | | | | 30 |
| Sumatoria total | | 30 | | | | |

Validación

Resultados de la validación

3.1. Valoración total cuantitativa: **30**

3.2. Opinión:

Favorable _____ **X** _____

Debe Mejorar

No Favorable

3.3. Observaciones:

Trujillo, _09 de noviembre 2020

Firma.

Datos generales:

1.3. Apellidos y nombres del informante (Experto): Duran Llaro, Kony Luby

1.4. Grado Académico: Doctora en Educación

1.3 Profesión: Licenciada en Educación Secundaria con mención Ciencias Naturales: Física, Química y Biología.

Validación

| INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO | Criterios Sobre los ítems del instrumento | Muy Malo | Malo | Regular | Bueno | Muy Bueno |
|---|--|----------|------|---------|-------|-----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. CLARIDAD | Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión | | | | | X |
| 2. OBJETIVIDAD | Están expresados en conductas observables, medibles | | | | | X |
| 3. CONSISTENCIA | Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría | | | | | X |
| 4. COHERENCIA | Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable | | | | | X |
| 5. PERTINENCIA | Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados | | | | | X |
| 6. SUFICIENCIA | Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento | | | | | X |
| Sumatoria parcial | | | | | | 30 |
| Sumatoria total | | 30 | | | | |

Resultados de la validación

3.4. Valoración total cuantitativa: **30**

3.5. Opinión:

Favorable **X**
Debe Mejorar
No Favorable

3.6. Observaciones:
Trujillo, 14 de octubre 2020.

Firma.

<https://orcid.org/0000-0003-4825-3683>
LLaro



Dra. Kony Luby Duran

Datos generales:

1.1 Apellidos y nombres del informante (Experto): CORNEJO GUEVARA MARIA ELENA

1.2 Grado Académico: Mg. DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

1.3 Profesión: DOCENTE

Validación

| INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO | Criterios Sobre los ítems del instrumento | Muy Malo | Malo | Regular | Bueno | Muy Bueno |
|---|--|-------------|---|---------|-------|-----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | 1. CLARIDAD | Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión | | | |
| 2.OBJETIVIDAD | Están expresados en conductas observables, medibles | | | | | X |
| 3.CONSISTENCIA | Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría | | | | | X |
| 4. COHERENCIA | Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable | | | | | X |
| 5. PERTINENCIA | Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados | | | | | X |
| 6. SUFICIENCIA | Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento | | | | | X |
| Sumatoria parcial | | | | | | 29 |
| Sumatoria total | | 29 | | | | |

Resultados de la validación

3.1. Valoración total cuantitativa: 29

3.2. Opinión:

Favorable X

Debe Mejorar

No Favorable

3.3. Observaciones:

Trujillo, 14 de octubre 2020.

Firma.

Datos generales:

1.1 Apellidos y nombres del informante: GRADOS VASQUEZ

MARTÍN MANUEL

1.2. Grado Académico: DOCTOR

1.3 Profesión: ECONOMISTA

Validación

| INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO | Criterios Sobre los ítems del instrumento | Muy Malo | Malo | Regular | Bueno | Muy Bueno |
|---|--|-------------|---|---------|-------|-----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | 1. CLARIDAD | Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión | | | |
| 2.OBJETIVIDAD | Están expresados en conductas observables, medibles | | | | | X |
| 3.CONSISTENCIA | Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría | | | | | X |
| 4. COHERENCIA | Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable | | | | | X |
| 5. PERTINENCIA | Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados | | | | | X |
| 6. SUFICIENCIA | Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento | | | | | X |
| Sumatoria parcial | | | | | | 30 |
| Sumatoria total | | 30 | | | | |

Resultados de la validación

3.1. Valoración total cuantitativa: **30**

3.2. Opinión:

Favorable X

Debe Mejorar

No Favorable

3.3. Observaciones:

3.4.



Manuel P. Vasquez

Datos generales:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Tello Moncada, Laurent

1.2. Grado Académico: Magister

1.3 Profesión: Educación Inicial

VALIDACIÓN

| INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO | CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento | Muy Malo | Malo | Regular | Bueno | Muy Bueno |
|---|--|----------|------|---------|-------|-----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. CLARIDAD | Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión | | | | | X |
| 2.OBJETIVIDAD | Están expresados en conductas observables, medibles | | | | | X |
| 3.CONSISTENCIA | Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría | | | | | X |
| 4. COHERENCIA | Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable | | | | | X |
| 5. PERTINENCIA | Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados | | | | | X |
| 6. SUFICIENCIA | Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento | | | | | X |
| SUMATORIA PARCIAL | | | | | | 30 |
| SUMATORIA TOTAL | | 30 | | | | |

RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1. Valoración total cuantitativa: 30

3.2. Opinión:

Favorable ____X____

Debe Mejorar _____

No Favorable _____

3.3. Observaciones:

Trujillo, 2020.

Firma.



ANEXO 8 DE CONFIABILIDAD

| N° Cuestionari | Alfa de Cronbach | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total | |
|---------------------------|------------------|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------|-------------|--------------------------|--|
| | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | P11 | P12 | P13 | P14 | P15 | P16 | P17 | P18 | P19 | P20 | Suma Fila (t) | |
| E1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 49 | |
| E2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 58 | |
| E3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 51 | |
| E4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 58 | |
| E5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 56 | |
| E6 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 60 | |
| E7 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 58 | |
| E8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 56 | |
| E9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 59 | |
| E10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 58 | |
| E11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 51 | |
| E12 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 51 | |
| E13 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 54 | |
| E14 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 60 | |
| E15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 59 | |
| E16 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 58 | |
| E17 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 47 | |
| E18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 60 | |
| E19 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 42 | |
| E20 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 60 | |
| E21 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 52 | |
| E22 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 47 | |
| E23 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 60 | |
| E24 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 48 | |
| E25 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 60 | |
| E26 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 60 | |
| PROMEDIO | 2.8 | 3 | 3 | 2.9 | 2.7 | 2.9 | 2.6 | 2.8 | 2.9 | 2.7 | 3 | 2.6 | 2.6 | 2.8 | 2.6 | 2.7 | 2.5 | 2.5 | 2.7692 | 2.7 | Varianza Total | |
| DESVEST S | 0.4 | 0 | 0 | 0.3 | 0.5 | 0.3 | 0.5 | 0.4 | 0.3 | 0.5 | 0 | 0.5 | 0.5 | 0.4 | 0.5 | 0.5 | 0.5 | 0.5 | 0.4297 | 0.6 | Columnas | |
| VARIANZA por ítem | 0.2 | 0 | 0 | 0.1 | 0.2 | 0.1 | 0.2 | 0.2 | 0.1 | 0.2 | 0 | 0.3 | 0.2 | 0.1 | 0.3 | 0.2 | 0.3 | 0.3 | 0.1846 | 0.3 | Varianzas total de ítems | |
| SUMA DE VARIANZA S de los | 3.40923 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 26.09210526 | | |

α = **0.915**

N° ítems: K= 20

Reemplazando:

$$s_i^2 \alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

$$\sum_{i=1}^k S_i^2$$

Coeficiente de confiabilidad del cuestionario.
 Número de ítems del instrumento.
 Sumatoria de las varianzas de los ítems.
 Varianza total del instrumento.

→ **0.915**
 → 20
 → 3.4092
 → 26.092

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

| RANGO | CONFIABILIDAD |
|--------------|------------------------|
| 0.53 a menos | Confiabilidad Nula |
| 0.54 a 0.59 | Confiabilidad Baja |
| 0.60 a 0.65 | Confiable |
| 0.66 a 0.71 | Muy confiable |
| 0.72 a 0.99 | Excelente Confiable |
| 1 | Confiabilidad Perfecta |

Anexo 9

Programa Actividades Lúdicas

I. Datos informativos.

1.1 Nombre: Actividades Lúdicas

1.2 Responsable: Lic. Tandypan Valderrama, Liliana Grisel

1.3 Población objetiva: Niños y niñas de 5 años

1.4 Duración: 1 mes y medio (10 sesiones de 40 minutos)

1.5 Fecha: Mes abril y mayo

1.6 Lugar: I.E. La Victoria, Sartimbamba de S.C

II. Presentación.

El programa “Actividades Lúdicas” se basa en potencializar las habilidades sociales a temprana edad, fomentando el comportamiento activo del niño en el que va ganando relevancia durante la interacción con los demás. De tal manera que, el desarrollo de la autonomía del niño se potencia a través del juego lúdico ya que contribuye su bienestar psicológico, explora sus sentimientos, expresa emociones mediante su expresión corporal para obtener una vida más plena.

A través de este programa de diversos juegos didácticos, son placenteros, divertidos, espontáneos y voluntario, se fomenta que los niños y niñas jugaran por la emoción y satisfacción que cada actividad lúdica generara en ellos, y no con el fin de premiarles después de su participación. De tal modo que, mediante estas

estrategias lúdicas los niños logren desarrollar su autonomía, reconociendo sus gustos y preferencias, expresándose con libertad y confianza. Los juegos lúdicos fueron dirigidos para niños y niñas de 5 años, se realizó durante diez sesiones de 40 minutos cada actividad.

III. Objetivos

Objetivo general.

Determinar el efecto del programa de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en niños de 5 años de una institución educativa la victoria, 2023.

Objetivos específicos.

Nivel de autonomía antes y después de la aplicación del programa de las actividades lúdicas en niños de 5 años.

El efecto del programa de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en las dimensiones de identidad personal, seguridad física y emocional, socialización e independencia en niños de 5 años del nivel inicial.

Desarrollo de sesiones

| SESIÓN N° 1: “Juntos para reconocernos” | | | FECHA: |
|---|--|--|------------|
| MOMENTOS PEDAGOGICOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS | TIEMPO |
| INICIO | <p>Se les invita a los niños a sentarse en media luna mencionando que realizaremos un juego muy divertido.</p> <p>Entregamos un solapero a todos los niños para poder llamarlos por su nombre.</p> <p>Se indica que jugando vamos a aprender nuestros nombres. Para ello es importante que todos participemos en el juego.</p> <p>Que nos tratemos con respeto durante y después del juego.</p> | Solapero | 10 minutos |
| DESARROLLO | <p>Participan todos los niños en el siguiente juego: “Digo mi nombre” al final se puede comprobar los nombres que han aprendido los niños (Me llamo) (Me gusta) cuando todos terminen de presentarse, se pregunta si recuerdan el nombre de algún niño y las cosas que le gustaban.</p> <p>¿Qué conocieron de sus compañeros? ¿Les gusto sus nombres? ¿Cómo dijo que se llama? ¿Sera importante tener un nombre? ¿Por qué?</p> <p>Se escribe sus respuestas en un papelote.</p> <p>Luego se les entregar una hoja donde escribirán sus nombres de acuerdo a sus posibilidades.</p> | <p>Plumón</p> <p>Papelote</p> <p>Hojas bond</p> <p>Colores</p> | 20 minutos |
| CIERRE | <p>Al terminar comentamos a que jugamos hoy. ¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron? ¿Aprendieron algunos nombres de sus compañeros?</p> <p>Finalizamos con un cálido abrazo en equipo.</p> | <p>Papelote</p> <p>Plumón</p> | 10 minutos |

| SESIÓN N° 2: "Reconociendo mis características físicas" | | | FECHA: |
|---|---|---|------------|
| MOMENTOS PEDAGOGICOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS | TIEMPO |
| INICIO | <p>Se menciona a los niños que realizaremos un juego donde todos participaremos, siguiendo las indicaciones de la maestra.</p> <p>Se les invita a los niños a sentarse en un círculo para empezar la actividad recordando las normas de convivencia.</p> <p>Se les presenta imágenes de diversos niños, mencionando sus características físicas de cómo son, si son iguales o diferentes.</p> | Imágenes | 10 minutos |
| DESARROLLO | <p>Se menciona a los niños que jugaremos en equipo y que se les entregara un espejo como parte del juego y que deben tener cuidado de no golpearlo porque puede romperse, empezamos el juego, se les facilita a cada uno de los niños un espejo, donde podrán observarse sus rostros y reconocerse como son sus rasgos físicos. ¿Tu cabello es largo o corto? ¿Tus ojos son claros u oscuros? ¿Tienes lunares o no? ¿Eres blanco o moreno? ¿Se parecen o son diferentes? Escuchamos sus respuestas de cada uno.</p> <p>Al escuchar sus respuestas de los niños y niñas, escribimos en la pizarra las características que mencionan de cada uno de ellos de cómo se reconocen.</p> | <p>Espejos</p> <p>Plumón</p> <p>Pizarra</p> | 20 minutos |
| CIERRE | <p>Finalizando la actividad se les indica que nos sentaremos en media luna e invitamos a los niños a comentar sobre el juego. ¿Les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustaría volver a jugar al espejo otra vez?</p> <p>Finalizamos con aplausos para todos.</p> | <p>Pizarra</p> <p>Plumón</p> | 10 minutos |

| SESIÓN N° 3: "Me divierto siguiendo instrucciones" | | | FECHA: |
|--|--|---|------------|
| MOMENTOS PEDAGOGICOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS | TIEMPO |
| INICIO | Se inicia la sesión con la canción del (ECO) con el objetivo de generar un ambiente agradable y que los niños se diviertan y sigan mejor el desarrollo de las actividades. | Video | 10 minutos |
| DESARROLLO | Se forman equipos de 3 filas a una distancia determinada por la maestra se sitúan tres torres de conos en forma de triángulo. El primer niño de la fila tendrá una pelota en sus manos. Al escuchar el silbato, lanzara en dirección a la torre, al no lograr derrumbarlo tiene que ir por la pelota y dárselo a su compañero siguiente. Y así incorporándose al final de la misma. Cada torre derribada vale un punto. Ganará el equipo que más puntos acumule durante 5 minutos. En el aula se les entrega una hoja bond en blanco y crayolas o colores, para que dibujen que juegos les gustaría realizar al siguiente día. Luego cada niño en forma individual, expondrá por qué le gustaría realizar ese juego. | Pelotas Conos Latas Hoja bond Colores | 20 minutos |
| CIERRE | Se conversa con los niños acerca de lo aprendido de la actividad (trabajo de grupo, respetar las reglas, seguir instrucciones, colaborar, etc.) ¿Qué juego realizamos? ¿Se divirtieron mucho? ¿Les gustaría seguir realizando más juegos en equipos? ¿Por qué? | Pizarra Plumón | 10 minutos |

| SESIÓN N° 4: "Reconociendo mis emociones" | | | FECHA: |
|---|---|---|-------------------|
| MOMENTOS PEDAGOGICOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS | TIEMPO |
| INICIO | <p>Se inicia la sesión invitando a los niños a cantar juntos la canción "Las emociones" con el objetivo de motivarlos.</p> <p>Después de cantar, nos sentamos para conversar: ¿Cómo reaccionas cuando estas feliz? ¿Qué haces cuando estás enojado? ¿Qué haces cuando tienes miedo? Comentamos entre todos los niños y niñas expresando diversas emociones que sienten cuando pasan algo bonito o triste en diferentes momentos de su vida.</p> | <p>TV</p> <p>Canción "Las emociones"</p> | <p>10 Minutos</p> |
| DESARROLLO | <p>Invitamos a los niños a sentarse en media luna. De tal manera que, todos puedan verse y escucharse.</p> <p>Se les comenta que jugaremos a expresar emociones con el rostro: Primero se les indica que antes de mencionar que emoción deben expresar, se les pide que recuerden algunos momentos de su vida que hayan pasado y cómo se sintieron, y lo puedan expresar a través de una emoción.</p> <p>Agradecerles a todos por su colaboración y decirles que lo han hecho muy bien.</p> | <p>Cartillas de las emociones</p> <p>Plumón</p> <p>Papelote</p> | <p>20 Minutos</p> |
| CIERRE | <p>Se conversa con los niños sobre la sesión y de lo aprendido.</p> <p>¿Cómo se sintieron al recordar?</p> <p>¿Cuál de las emociones les gusto más? ¿Qué emoción expresan más seguido? ¿Por qué?</p> | <p>Plumón</p> <p>Cartulina</p> | <p>10 Minutos</p> |

| SESIÓN N° 5: "Armando historias mágicas" | | | FECHA: |
|--|--|--|------------|
| MOMENTOS PEDAGOGICOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS | TIEMPO |
| INICIO | Iniciamos la sesión bailando una canción "Patita Lu Lu" con el objetivo de integrar a todos los niños a moverse a ritmo de la canción, donde se diviertan e interactúen con el movimiento de su cuerpo. | Video | 10 Minutos |
| DESARROLLO | Se les menciona a los niños que crearemos una historia mágica. Se les invita a formar un círculo, para realizar la actividad, se les brinda un dado con diferentes imágenes en cada lado para que lo exploren y vayan interactuando de cómo formar su historia, se les invita a coger fuerte el dado y lanzarlo para que nos dé como resultado una propuesta para iniciar a crear una historia haciendo uso de las imágenes de cada lado del dado según la imagen que vaya saliendo en cada lanzamiento del dado, todos participan lanzando y dando ideas de la creación de la historia mágica. Mientras la maestra va escribiendo en la pizarra las ideas de los niños e ir creando una increíble historia mágica. Posteriormente se les brinda una hoja bond para que a través de un dibujo creen su propia historia de acuerdo a su imaginación para luego compartirlas con todas nuestras historias. | Dado Imágenes Plumones Hoja bond Colores | 20 Minutos |
| CIERRE | Se conversa con los niños acerca de lo aprendido se la actividad. ¿Les gusto crear una historia mágica? ¿Fue fácil crear una historia? ¿Les gusto trabajar en equipo? ¿Fue divertido compartir ideas con sus compañeros? | Plumón Cartulina | 10 Minutos |

| SESIÓN N° 6: "Un cuento para escuchar" | | | FECHA: |
|--|--|--------------------------------------|-------------------|
| MOMENTOS PEDAGOGICOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS | TIEMPO |
| INICIO | La sesión inicia acompañando a los niños para que se ubiquen en un círculo y las facilitadoras se colocarán al centro, a continuación, cantarán la canción: "Hola, hola" logrando que los niños puedan saludarse uno a uno, cantando y respondiendo cómo se encuentran. | TV Canción "Hola hola" | 10 Minutos |
| DESARROLLO | Para el desarrollo se pedirá a los niños que se sienten en el suelo formando un círculo, y se les dará la siguiente indicación: "El día de hoy, les traemos una historia que estamos seguras les va a gustar, para eso, tienen que estar con los ojos y oídos bien abiertos pues les haremos unas preguntas al finalizar" posterior a ello, las facilitadoras haciendo uso de títeres desarrollarán el cuento "El burro y el lobo", posterior a ello, se les realizarán las siguientes preguntas: ¿Quiénes son los personajes de la historia? ¿Cómo engañó el lobo al burro? | Títeres Pizarra Plumón | 20 Minutos |
| CIERRE | Finalmente, se les pregunta cómo se sintieron la sesión, culminando con una lluvia de aplausos a todos porque han trabajado muy bien. | Cartulina Plumón | 10 Minutos |

| SESIÓN N° 7: "Uno para todos y todos para uno" | | | FECHA: |
|--|--|--------------------------------|---------------|
| MOMENTOS PEDAGOGICOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS | TIEMPO |
| INICIO | La sesión inicia acompañando a los niños para que se ubiquen en un círculo y las facilitadoras se colocarán al centro, a continuación, cantarán la canción: "Hola, hola" logrando que los niños puedan saludarse uno a uno, cantando y respondiendo cómo se encuentran. | Tv Canción "Como están" | 10 Minutos |
| DESARROLLO | Para el desarrollo del tema, se organizará a los niños en cuatro equipos procurando que sean equipos mixtos y diferentes a los grupos dados por afinidad, posteriormente se les dará la siguiente consigna: "A continuación les vamos a entregar a cada equipo seis vasos con los que deberán construir una torre en el menor tiempo posible y evitando que la torre se caiga, ganará el equipo que consiga hacerlo primero". Cuando se obtenga al equipo ganador se le felicitará y a continuación se le otorgará una medalla a cada integrante por haber logrado la meta (medalla hecha de Microporoso). | Vasos descartables Medallas | 20 Minutos |
| CIERRE | Para finalizar, se les preguntará: ¿Cómo se sintieron trabajando en su equipo? ¿Les fue fácil realizar la torre? Con el objetivo de que puedan verbalizar sus emociones y detectar que tanto les costó integrarse al equipo de trabajo. Por último, se les felicitará por todo lo que han logrado en la sesión y se les brindará una lluvia de aplausos por haber realizado con éxito la sesión. | Cartulina Plumón | 10 Minutos |

| SESIÓN N° 8: "Gusanito de globos" | | | FECHA: |
|-----------------------------------|---|----------------------------------|-------------------|
| MOMENTOS PEDAGOGICOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS | TIEMPO |
| INICIO | La sesión inicia acompañando a los niños para que se ubiquen en un círculo y las facilitadoras se colocarán al centro, a continuación, cantarán la canción: "Hola, hola" logrando que los niños puedan saludarse uno a uno, cantando y respondiendo cómo se encuentran | Tv Canción "Hola hola" | 10 Minutos |
| DESARROLLO | Para el desarrollo se agrupará a los niños en cuatro equipos y se les indicará lo siguiente: "A continuación vamos a jugar al gusanito de globos, para eso, le daremos a cada uno un globo que deberán inflar y cuidar de que pueda reventarse o perderse", luego, se les explicará que, en equipos, se organizarán en una fila colocando cada globo entre un compañero y otro. Posteriormente se les indicará: Cada equipo es un gusanito y deberá llegar a su destino caminando y evitando que algún globo se mueva, reviente o caiga. Este juego se realizará por turnos, iniciará primero el equipo 1, luego el 4, seguido del 2 y finalmente el 3". Se inicia el conteo regresivo y se da paso a la actividad. | Globos Inflados | 20 Minutos |
| CIERRE | Para finalizar, se les preguntará: ¿Les fue fácil llegar a la meta? ¿Les fue fácil o difícil esperar a que el otro equipo termine para ustedes comenzar su turno? Incentivando a que expresen verbalmente las emociones que les generó la actividad anterior, posterior a ello, se culmina la sesión con una lluvia de aplausos. | Cartulina Plumón | 10 Minutos |

| SESIÓN N° 9: "Trencito obediente" | | | FECHA: |
|-----------------------------------|---|---|--------------------------|
| MOMENTOS PEDAGOGICOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS | TIEMPO |
| INICIO | <p>Se menciona a los niños que realizaremos un juego donde propondrán ideas para jugar.</p> <p>Invitamos a sentarse en media luna, recordando las normas de convivencia durante el juego.</p> <p>Se les presenta un dibujo de un tren en la pizarra, preguntamos ¿Cuáles son las partes del tren? Escuchamos sus respuestas y se anota en un papelote.</p> | <p>Pizarra</p> <p>Plumón</p> <p>Una imagen de un tren</p> | <p>10</p> <p>Minutos</p> |
| DESARROLLO | <p>Se elige a un niño que será el conductor, y mencionamos que el indicara las funciones de cada niño formando las partes del tren.</p> <p>Nos dirigimos al patio recordando las normas del juego y quienes son los conductores de los trenes, una vez formados los trenes en columna empezamos la carrera los conductores deben mencionar las indicaciones (avanza, pare, despacio, rápido, voltea, izquierda, derecha, retrocede, velocidad, etc.)</p> <p>Hasta que el tren llegue a su estación.</p> | <p>Partes del tren</p> | <p>20</p> <p>Minutos</p> |
| CIERRE | <p>Finalizando la actividad indicamos que nos sentaremos en un círculo e invitamos a los niños a comentar como se sintieron jugando, ¿Les gusto el juego? ¿Fue divertido jugar en equipo? ¿Qué otros juegos podríamos jugar entre todos? Invitamos a los niños a mencionar como jugaron, a cada mención se le brinda un alago de participación. Finalizamos con aplausos para todos.</p> | <p>Papelote</p> <p>Plumón</p> | <p>10</p> <p>Minutos</p> |

| SESIÓN N° 10: “Me divierto al mantener limpio a mi muñeco” | | | FECHA: |
|--|---|--|---------------|
| MOMENTOS PEDAGOGICOS | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS | RECURSOS | TIEMPO |
| INICIO | Se les invita a los niños a ponerse de pie y se les presenta una canción para bailar “a bañarme” con el objetivo de motivarlos para a iniciar la actividad. | Video | 10 Minutos |
| DESARROLLO | <p>Se les indica a sentarse en forma circular, para conversar sobre la importancia del aseo personal de nuestro cuerpo. Luego empezamos a realizar el juego nos dividimos en dos equipos, uno de niños y otro de niñas. Cada grupo tendrá un muñeco y sus implementos para realizar el aseo.</p> <p>Se les indica el comienzo del baño de los muñecos, el cual será realizado por cada integrante del equipo.</p> <p>Cada niño sigue el procedimiento correcto del baño, según los pasos que se les va indicando con mucho cuidado realizando masajes con la yema de los dedos, y así sucesivamente continúan el baño completo del muñeco siguiendo las indicaciones de la docente.</p> <p>Finalmente, lo secamos se les viste, para ver el resultado de como se ve después del baño.</p> | Muñeco Tina Jabón Shampoo Toalla Jarrita pequeña | 20 Minutos |
| CIERRE | <p>Al finalizar nos sentamos en media luna para interactuar sobre la importancia del aseo personal.</p> <p>¿Sera importante bañarse? ¿Es difícil realizarse el aseo personal? ¿Podrán bañarse solos? ¿Qué pasaría si no se bañarían?</p> | Plumón Cartulina | 10 Minutos |