



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una
institución educativa inicial pública, Chiclayo**

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

AUTORA:

Figuroa Chambergo, Yrma Violeta (orcid.org/0000-0002-4586-6137)

ASESOR:

Dr. Chero Zurita, Juan Carlos (orcid.org/0000-0003-3995-4226)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

CHICLAYO – PERÚ

2022

DEDICATORIA

En primer lugar, dar gracias a Dios por haberme dado salud y fortaleza para consolidar este proyecto de maestría, en segundo lugar, a mi esposo e hijo por estar siempre a mi lado apoyándome en todo y alentándome permanentemente a seguir adelante.

AGRADECIMIENTO

Este trabajo de investigación se lo dedico a mis padres, que siempre me motivaron para seguir creciendo académicamente, a mi esposo que confió en mi potencial y me motivo a seguir esta maestría, a mi hijo que es mi razón de ser y para él espero sea un ejemplo de vida, de esfuerzo y dedicación para lograr los objetivos trazados y a mis queridas hermanas por estar siempre a mi lado en todo momento.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de gráficos y figuras	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y Operacionalización	14
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.5. Procedimientos	16
3.6. Método de análisis de datos.....	17
3.7. Aspectos éticos.....	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	23
VI. CONCLUSIONES	29
VII. RECOMENDACIONES	30
REFERENCIAS	31
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1 Población de institución educativa inicial	16
Tabla 2 Resultado inferencial de la correlación - Prueba de normalidad	20
Tabla 3 Resultados de la correlación - Rho de Spearman	21

Índice de figuras

Figura 1 Diseño de investigación	14
Figura 2 Nivel de logro de la variable Estrategias Lúdicas	18
Figura 3 Nivel de logro de la variable Autonomía	19
Figura 4 Nivel de logro de las variables de estudio: Estrategias Lúdicas y Autonomía	22

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo: Determinar la relación entre estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo. De tipo correlacional, de enfoque cuantitativo, de diseño No-experimental – Transversal y validada por juicio de expertos. La población conformada por 25 estudiantes de tres años, a quienes se les aplicó dos instrumentos de Escala de Observación medidos con la prueba de Alfa de Cronbach, el primero, determinar el nivel de logro de Estrategias Lúdicas con una confiabilidad de 0.088 y el segundo, determinar el nivel de Autonomía con una confiabilidad de 0.906. Sus resultados en ambas variables presentaron un 96% en el nivel de inicio y proceso y solo el 4% en el nivel de logro, demostrando que los niños aún les falta desarrollar su autonomía. Tuvo el valor del Sig. de la prueba de normalidad Shapiro-Wilk, de 0,029 con una distribución No Paramétrica; la prueba de correlación con Rho de Spearman presentó un coeficiente de correlación 0,449 y el Sig. bilateral de 0,024. Concluyó que sí existe una relación entre ambas variables de estudio, pues al mejorar las estrategias lúdicas, mejorará la autonomía en niños de tres años.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, Autonomía, juego.

ABSTRACT

The objective of the research was: To determine the relationship between playful strategies and autonomy in three-year-old children from a Public Initial Educational Institution, Chiclayo. Correlational type, quantitative approach, Non-experimental - Cross-sectional design and validated by expert judgment. The population made up of 25 three-year-old students, to whom two Observation Scale instruments were applied, measured with the Cronbach's Alpha test, the first, to determine the level of achievement of Playful Strategies with a reliability of 0.088 and the second, determine the level of Autonomy with a reliability of 0.906. Their results in both variables presented 96% at the start and process level and only 4% at the achieved level, showing that children still need to develop their autonomy. It had the Sig. value of the Shapiro-Wilk normality test of 0.029 with a Non-Parametric distribution; the correlation test with Spearman's Rho presented a correlation coefficient of 0.449 and the bilateral Sig. of 0.024. He concluded that there is a relationship between both study variables, since by improving playful strategies, autonomy will improve in three-year-old children.

Keywords: Playful strategies, Autonomy, game.

I. INTRODUCCIÓN

La autonomía es reconocida como la capacidad del ser humano para tomar decisiones por sí mismo o ejecutar diversas actividades haciendo uso de sus capacidades, se desarrolla desde edades muy tempranas y es la base para lograr aprendizajes sólidos y realmente significativos. En un contexto formativo, es prioritario que, en las dinámicas de trabajo propias del nivel inicial, el principal objetivo sea la construcción de la autonomía pues su óptimo crecimiento favorece el desarrollo armónico e integral del alumno en edad preescolar y en general de toda persona. La importancia de la autonomía de cara a la formación de los niños del nivel inicial queda de manifiesto en los documentos normativos que diseña y emite el Ministerio de Educación en los cuáles se le define y se da la fundamentación respectiva. (MINEDU, 2016) citado por Castillo (2020).

En España, la tesis de grado de Cirjan (2018) nos manifiesta en su problemática que las familias están acostumbradas a decirle al niño lo que debe realizar o hacer en cada una de sus actividades diarias, pues el niño al realizarlas lo hace con mucha dificultad, acostumbrado a que siempre los padres le ayuden o realicen la actividad por ellos, perjudicando enormemente en su desarrollo, aprendizaje y en desarrollar la autonomía. Asimismo, en Ecuador, Parra (2017) en su investigación se ha observado que debido a sus entornos familiares permisivos y sobreprotectores influye notoriamente en los estudiantes de edad preescolar, demostrando la falta de autonomía en los ambientes de trabajo y a la hora de ir al baño no se asean solos; evidenciando un elevado número de niños que no desarrollan cabalmente su autonomía.

A nivel nacional, esta situación de la falta de autonomía en niños de preescolar no es ajena a la realidad peruana, en Piura, según la investigación realizada por Nassr, (2017) trabajada con niños de 4 años, encuentra en su problemática que la mayoría de los alumnos reflejan indecisión para solucionar problemas acordes a su edad, teniendo un grado de dependencia alto y poca decisión para la resolución de problemas sencillos acordes con su edad.

Olivos (2020) en su investigación realizada en Chiclayo, encontró a niños que demuestran poca iniciativa para el desarrollo de actividades de manera libre y espontánea, puesto que el adulto o cuidador se inmiscuye de manera directa en las decisiones de los preescolares, mostrándose inseguros, dependientes y con poca capacidad para valerse por sí mismo, evidenciando la falta de autonomía para actuar con libertad y seguridad en las diversas actividades que realizan en el aula como en su casa; pues no se les ofrece la posibilidad de actuar de acuerdo a sus posibilidades.

Nazario y Paredes (2020) en su artículo de investigación realizada en la ciudad de Chiclayo, identifica en su evaluación de inicio, que gran parte de los niños de 5 años reflejan inseguridad para realizar o solucionar determinadas actividades o problemas acorde a la edad, evidenciando un grado de dependencia alto y poca decisión para solucionar problemas simples acorde a la edad; como buscar un lugar para sentarse, alzar la mano y manifestar su pensamiento, por consiguiente da como respuesta un llanto demostrando que los niños aún no han desarrollado su autonomía.

Por ello, el siguiente proyecto de investigación tiene la finalidad de identificar la realidad problemática de la falta de autonomía de los preescolares en una institución educativa inicial del sector público; ante lo cual, se comprueba que los preescolares de 3 años evidencian dificultades para realizar acciones en forma independiente como: correr, saltar, girar, lanzar pelotas y realizar algunos movimientos, notándose la falta de control de su equilibrio y un alto nivel de dependencia de la madre o del adulto que los cuida, pues se les ayuda en todo momento. En entrevistas o despachos que se tienen con cada familia en forma mensual, en muchos casos manifiestan abiertamente que si ayudan a sus niños con las tareas escolares en todo momento y ratifican el comportamiento dependiente en otras circunstancias de la vida familiar. Todo lo mencionado ratifica el estilo sobreprotector de la familia lo que conlleva a la falta de fortalecimiento de su autonomía y el no lograr los aprendizajes esperados. A partir de lo expuesto, el problema de investigación planteado parte del siguiente problema: ¿Cuál es la relación entre estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo?

La justificación de este proyecto de investigación radica en el fortalecimiento y desarrollo del conocimiento teórico en referencia a las estrategias lúdicas y la autonomía. Desde una perspectiva teórica, está orientada a analizar aspectos relevantes de la relación entre estrategias lúdicas y autonomía, generando una sólida teoría correlacional que servirá de base para investigaciones futuras. En el ámbito social, al presentar este proyecto ayudará al personal docente y niños a tener una herramienta pedagógica para ser utilizada como referente para enriquecer cualquier tipo de investigación. Así mismo, a nivel metodológico, este estudio se sustenta en la utilización de técnicas para poder obtener la información, empleando herramientas apropiadas, asegurando un recojo de datos reales, la cual servirá para verificar la relación entre las variables de estudio en la presente investigación que son: estrategias lúdicas y autonomía.

A partir del problema de investigación se formuló como objetivo general: Determinar la relación entre estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo. Los objetivos específicos son los siguientes: Identificar el nivel de logro de Estrategias lúdicas en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo. Diagnosticar el nivel de autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo y Analizar la relación entre las variables estrategias lúdicas y autonomía.

Como hipótesis se plantea: Existe relación entre estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo.

II. MARCO TEÓRICO

La presente investigación ha considerado los siguientes estudios referentes a la variable estrategias lúdicas, en el ámbito internacional como González y Rodríguez (2018), en una investigación realizada en el Ecuador, cuyo objetivo es establecer la relevancia de las dinámicas lúdicas como estrategias metodológicas en la formación integral de los estudiantes de educación preescolar. La metodología se basa en una investigación reconstructiva, mediada por una revisión documental que permitió fundamentarse teóricamente en las conclusiones de varios autores sobre la actividad lúdica como instrumento eficiente en quehacer educativo ordinario. La investigación concluyó en que las dinámicas lúdicas son de gran importancia, pues contribuyen notable y positivamente en el comportamiento de los estudiantes, además fortalecen las relaciones entre sus pares y generan situaciones para la vivencia de valores sociales, también se observan mejoras en la comunicación.

Sánchez (2017) en su tesis de post grado realizada en Colombia su objetivo es poner en práctica estrategias lúdicas y pedagógicas con la intención de fortalecer el desarrollo ético y moral para una convivencia escolar saludable en los niños de educación preescolar. La metodología empleada fue cualitativa, orientada a la investigación acción buscando lograr resultados confiables, útiles y que coadyuven en mejorar aspectos colectivos. En los resultados de estudio se ha logrado que los docentes realicen cambios de actitud en cuanto al empleo e implementación de nuevas actividades pedagógicas. El estudio concluye que, el quehacer pedagógico con los niños en edad preescolar se enriquece mediante la implementación de actividades lúdicas y de recreación pues cuando éstas son adecuadamente planificadas y direccionadas a cimentar actitudes positivas en los niños, generan el fortalecimiento de valores importantes tales como la tolerancia, el respeto entre los compañeros, la honestidad, la sinceridad, la comunicación asertiva, entre otras. Todo este conjunto de valores se puede trabajar mientras ellos desarrollan una actividad que le es natural y propia a su período sensitivo como lo es el jugar.

En lo referente a estudios nacionales se considera a Agramonte (2018), quién realizó su investigación en la ciudad de Piura considerando como objetivo el demostrar si la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia en edad preescolar optimiza la motricidad gruesa en los preescolares de 3 años. Se utilizó la metodología cuantitativa de diseño pre experimental, teniendo como referencia a 13 estudiantes de 3 años de edad como muestra. En sus resultados logra encontrar que de toda la muestra de niños con los que trabajó durante 10 sesiones de aprendizaje, el 92% logra mejorar significativamente su motricidad gruesa mientras que un 8% se quedó en proceso de logro. Con este elevado porcentaje concluye que la actividad lúdica como estrategia didáctica, contribuye sustancialmente a la mejora de la motricidad gruesa en la etapa preescolar.

Calle (2018), realizó una investigación en el Callao con el propósito de ponderar la relevancia del juego simbólico de cara a la mejora, en niños de 5 años, en el lenguaje oral. La metodología empleada fue de diseño correlacional causal, de nivel descriptivo, el tipo de investigación es no experimental de carácter cuantitativo y el método empleado es hipotético deductivo, estuvo constituida por 90 estudiantes como muestra. En los resultados se encuentra que el 80% de los estudiantes que participaron de las actividades lúdicas logran una mejora significativa en el lenguaje oral mientras que un 20% se queda en un nivel de proceso. El estudio concluye que la actividad lúdica favorece el desarrollo del lenguaje e incide positivamente en el mismo.

Lozada (2020) en su estudio de grado en la ciudad de Lima, tuvo como objetivo general de establecer la relación existente entre las Estrategias Lúdicas y el comportamiento en preescolares de 5 años en el aula. La metodología empleada fue de nivel de investigación descriptivo correlacional, el diseño fue no experimental transversal y el enfoque fue cuantitativo, cuyo estudio fue de 104 estudiantes de 5 años como muestra. En los resultados obtenidos de los estudiantes se evidencian según sus niveles: un 75% medio, el 20.19% bajo y el 4.81% en alto. El estudio concluye que existe relación directa entre las estrategias lúdicas y el comportamiento de los preescolares al interno del salón de clases.

Atuncar y Gonzales (2017), en una investigación realizada en Huancavelica, en la que proponen como objetivo el uso del juego didáctico como una estrategia fundamental para incentivar el fortalecimiento de la coordinación y el equilibrio en estudiantes en edad preescolar mejorando el desarrollo motor. La metodología es de tipo descriptivo, diseño de investigación no Experimental y utilizó 20 niños de 5 años como muestra. Observa en sus resultados que luego de la aplicación de la estrategia del juego los niños mejoran en forma significativa diferentes aspectos de su motricidad, logrando resultados óptimos que oscilan entre el 80 y el 100% de logro en los aspectos trabajados. Por ello concluye que el juego didáctico como estrategia para fortalecer el equilibrio y la optimización de la coordinación, coadyuva a superar problemas relacionados con seguridad, equilibrio y destrezas, mejorando el trabajo pedagógico.

En lo referente a investigaciones locales se ha considerado investigaciones como Jara (2021) en la tesis de maestría realizada en Pimentel, cuyo objetivo general fue proponer estrategias lúdicas para incrementar el nivel de afectividad de los niños preescolares de 3 años. La metodología empleada fue el enfoque cuantitativo, tipo descriptivo, diseño No experimental Proyectiva, su población estuvo dada por un total de 35 niños y utilizó 20 niños de 3 años como muestra. Los resultados en referente al programa de estrategias lúdicas, se reconoce que debe ser aplicado a corto, mediano y largo plazo para garantizar elevar de manera integral la calidad educativa en educación inicial, siendo la base para su enseñanza en los diferentes niveles educativos. El estudio concluye que las estrategias lúdicas son significativas y mejoran el nivel de afectividad de los estudiantes observados. Pero también remarca que se concrete esta relación positiva entre juego y afectividad es importante que los docentes estén muy bien capacitados y puedan aplicar estrategias lúdicas no solamente acordes con las necesidades de los estudiantes en los diferentes grupos del nivel preescolar sino también juegos innovadores y acordes con la actualidad y la era tecnológica del presente siglo.

Delgado (2019), en su estudio realizado en Chiclayo cuyo objetivo de demostrar que al operativizar estrategias lúdicas en niños de 4 años se logra desarrollar

nociones topológicas (psicomotricidad). La metodología del estudio es de enfoque cuantitativo y por su nivel de profundidad es explicativa aplicada, el diseño es experimental en su nivel pre-experimental. Tiene una población de 60 estudiantes de 4 años y una muestra de 30 estudiantes del turno de la mañana. Luego de aplicar el programa de estrategias lúdicas basado en sus dimensiones, se verificó que el 90% de los niños mejoró significativamente sus nociones topológicas, demostrando la efectividad del programa. El estudio concluyó que la aplicación del programa de estrategias lúdicas coadyuvó con el progreso y la mejora de las nociones topológicas en estudiantes de 4 años, demostrando la efectividad y eficacia del programa.

En referencia al fortalecimiento de la autonomía es importante que ésta se empiece a trabajar desde edades tempranas, es prioritario que los estudiantes logren una adecuada integración con sus pares y a partir de ella tenga oportunidades para jugar, trabajar en equipo, comunicar sus gustos y comunicar sus incomodidades en el momento indicado; el poder experimentar estos momentos origina que el niño crezca en autonomía pues es él quien toma sus decisiones en el momento que estima conveniente y de acuerdo al contexto o situación que le rodee. Asimismo, se remarca la importancia de que las docentes de esos niños en edad preescolar estén plenamente capacitadas tanto para promover las oportunidades de integración de los alumnos como para observar algunas deficiencias que se presenten; desde otra perspectiva, esta capacitación debe alcanzar al trabajo con los padres de familia, pues son ellos los que en casa también deben favorecer el crecimiento de la autonomía con rutinas domésticas que se orienten en este sentido.

En lo referente a la variable de Autonomía en el ámbito internacional, en el estudio de Ríos (2020). en un estudio realizado en Bolivia, cuyo objetivo fue contribuir para abrir la perspectiva de los docentes en torno a su práctica educativa, considerando la cambiante y diversa realidad de las escuelas y del mundo, con el fin de conseguir una educación de calidad en nuestro país. La metodología empleada para realizar el diagnóstico se empleó como instrumento para la recopilación de información una rúbrica, el cual se llenó con base en el

desempeño de cada uno de los estudiantes durante las diversas actividades. Para la evaluación se hizo uso de la escala estimativa, prevista para conocer los resultados de la propuesta de mejora, la cual fue una actividad totalmente exitosa, se logró que todos los niños a los que fue aplicada la actividad se posicionaran en un nivel satisfactorio. El estudio concluyó que, si en la planeación de actividades se pone énfasis en los intereses de los niños, en las características del grupo y en la distribución adecuada e innovadora del ambiente de clases con peculiaridades diferentes al ambiente ordinario, captó la total atención de los niños observándose mayor predisposición para participar con confianza en las actividades y mayor iniciativa personal en todos los aspectos lo cual redundaba en el fortalecimiento de la autonomía.

Barragán (2019) en su trabajo de grado realizado en Bogotá – Colombia, en su objetivo resalta la importancia de implementar estrategias lúdicas diversas en las actividades escolares, las mismas que deben ser llamativas e innovadoras, con el fin de atraer la atención plena de los niños en edad preescolar y así se generen aprendizajes verdaderamente significativos y trascendentes de cara a los próximos años de su vida escolar. En cuanto a la metodología, la propuesta se alinea a la didáctica, que se basa en encontrar o diseñar estrategias, métodos y rutas que fortalezcan tanto el aprendizaje como los patrones de comportamiento, autonomía, socialización, entre otros. Como resultado tenemos que mediante los instrumentos utilizados se puede conseguir información cualitativa y cuantitativa las cuales nos servirán para potenciar la autonomía de una manera lúdica y divertida. Los instrumentos que utiliza son: la lista de chequeo que registra conductas de los niños, una encuesta dirigida a las familias, donde recoge información de los hijos y por último la rúbrica para estudiantes del nivel inicial. Como conclusión se remarca la necesidad de que las estrategias lúdicas y rutinas se trabajen tanto en el aula de clases como en el seno del hogar, pues de esta manera los niños crecen en independencia y fortalecen su autonomía.

Puga (2018) realizó un estudio realizado en Lima con niños en edad preescolar y teniendo como base la Pedagogía Montessori, cuyo objetivo fue determinar la influencia del método Montessori: vida práctica para el desarrollo de la

autonomía en preescolares de 3 años. La metodología empleada es aplicada la cual busca conocimientos para poner en práctica y organizar la investigación y conocer la realidad, siendo su propósito de profundizar las teorías sobre la variable independiente. El nivel de investigación es explicativo y el diseño es cuasi-experimental cuya función es demostrar la existencia de una relación causal entre dos o más variables. Como resultados encuentra que el 76.7% de los niños que participaron tienen características de mayor independencia y facilidad para la toma de decisiones. El estudio finalizó con la conclusión de que el programa es efectivo y eficaz para el fortalecimiento de la Autonomía, quedando demostrados cambios significativos en los resultados obteniendo el nivel de logro 76,7% de un 6,7% logrando su propósito.

Díaz (2019) en su tesis de grado realizada en Lima, cuyo objetivo es determinar la relación que existe entre el juego libre y el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de 3 años del nivel inicial. La metodología empleada es de tipo cuantitativa, de diseño no experimental, en cuanto a la muestra es de tipo No probabilístico, considerando una población muestral de 11 niños y niñas. Los resultados del estudio es que existe una correlación positiva y muy significativa entre las variables el juego libre y el desarrollo de la autonomía, indicando que el juego libre está en función del desarrollo de la autonomía que tienen los preescolares, por lo tanto, la relación es significativa al 95%. El estudio concluyó que sí existe una correlación de 0,95 equivalente a una correlación positiva y muy significativa entre las variables mencionadas.

El participar en actividades recreativas y ganar experiencias de vida participando en actividades lúdicas resulta trascendente para un niño en edad preescolar, no solamente porque le es inherente a su período sensitivo sino que conlleva a que gane mucha confianza conociendo su potencial y socializando con sus compañeros en un ambiente de calidez y armonía, este aspecto es esencial para un trabajo adecuado con los nuevos aprendizajes y le ayudan a potenciar diferentes dimensiones de su ser como su sistema sensorio motor, el manejo de sus emociones, la seguridad en su actuar y el buen nivel de comunicación.

Los autores Ferreiro 2009, García 2004, Díaz y Hernández 2002, citado por González y Rodríguez (2018), coinciden con el hecho de que el trabajar diversas estrategias lúdicas favorecen el desarrollo cognitivo y la formación integral de los preescolares. Siendo las actividades lúdicas lo propio a la edad de los preescolares y a la vez, sencillas y divertidas para aplicarlas en el aula, se constituyen como una estrategia principal en los docentes del nivel inicial para lograr aprendizajes significativos en los niños preescolares. El objetivo de la investigación fue determinar la influencia que poseen las estrategias lúdicas en las dinámicas de enseñanza aprendizaje en los preescolares del nivel inicial. Asimismo, en función al diseño de la actividad lúdica y el objetivo de la sesión de aprendizaje, esta estrategia puede favorecer el desarrollo del pensamiento abstracto, creativo e innovador; puede también favorecer la potenciación de habilidades para la solución de problemas, de indagación, de comunicación y de manejo de emociones.

Los enfoques conceptuales relacionadas a la variable de Estrategias Lúdicas podemos considerar a la Teoría Cognitiva de Jean Piaget y la Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky, las cuales le dan sustento a nuestra investigación. La Teoría Cognitiva de Jean Piaget citado por González y Rodríguez (2018), nos menciona que en la infancia se considera al juego como la actividad principal en los niños y lo que por naturaleza les atrae, por ello se convierte en una actividad valiosa que puede ser usada en las dinámicas de trabajo pedagógicas correspondientes a ese período etéreo. Todo docente de educación inicial debería incorporar estrategias lúdicas en sus diseños pedagógicos en bien del armónico desarrollo y formación de los preescolares.

Según Piaget, las actividades lúdicas promueven el desarrollo de la inteligencia del niño y contribuyen con la mejora de las capacidades sensoriales, de las capacidades motrices, de la interpretación simbólica y del razonamiento, que son fundamentales para el desarrollo de las dimensiones física y cognitiva de toda persona. También nos menciona que, la actividad lúdica constituye una vía de aprendizaje y a la vez una forma de ampliar los conocimientos habilidades y destrezas con los que ya cuenta el niño; es un modo de integrar armónicamente

elementos de la dimensión cognitiva (pensamiento) con elementos de la dimensión física (acción). Piaget considera al juego como un acto intelectual ya que tiene la misma estructura del pensamiento, pero con la diferencia de que mientras el acto intelectual persigue un objetivo, el juego es un fin en sí mismo.

Piaget dividió el desarrollo cognitivo en cuatro grandes etapas: Etapa sensorio motor (0 a 2 años), Etapa pre-operacional (2 a 7 años), Etapa de operaciones concretas (7 a 11 años), Etapa de operaciones formales (11 en adelante). El presente estudio se circunscribe en la Etapa preoperacional en la que aparece el juego simbólico y se extenderá hasta la edad de los 6 y 7 años. En esta etapa es común que los niños actúen ellos mismos fuesen otras personas, también se observa que estas actuaciones son diferentes en función a los diferentes lugares que vaya visitando o actividades que vaya conociendo, por ello actúa como si estuviera volando, conduciendo un automóvil, atendiendo a pacientes como si fuera un médico entre otras; en todas estas acciones se observa que predomina el juego simbólico (abstracto, ficticio), el juego de construcción y el juego reglado que es colectivo y también forma parte de un acuerdo de grupo.

La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky de 1979 citado por Díaz (2019) manifiesta que el juego surge como una necesidad social y se constituye como un aspecto fundamental para el desarrollo en la etapa de la niñez, asimismo manifiesta que la actividad lúdica se realiza en forma consciente desde los tres años de edad y va disminuyendo conforme pasan los años y las actividades escolares propias de otra etapa escolar van invadiendo la vida del niño. Vygotski plantea su teoría socio cultural en la que la esencia del juego en la edad preescolar, se sustenta en su naturaleza eminentemente social y que mediante esta actividad se trasmite la cultura, las costumbres, los valores y los detalles propios del diario vivir de una manera natural; desde esta perspectiva el juego es una adecuación de la realidad con el medio que facilita el aprender a conocer las habilidades y destrezas que se posee, así como también permite conocer las limitaciones y la normatividad que permite una convivencia saludable al relacionarnos con los demás.

La teoría de Vygotsky de 1998 citado por Calle (2018) manifiesta otro aspecto relevante para la adecuada formación de un niño que tiene que ver con la actuación de los adultos, en este sentido se recalca la función de guiar y apoyar el desarrollo intelectual de un niño mediante la supervisión y la participación guiada. Desde el punto de vista educativo este criterio engloba a docentes y padres de familia trabajando en equipo, en especial cuando se desarrollan actividades lúdicas con una finalidad específica.

Según Monteagudo (2021), las dimensiones de la variable de estrategias lúdicas son las siguientes:

Juego funcional: Se fundamenta en la ejecución de determinadas acciones en forma repetitiva con la finalidad de lograr un resultado inmediato y placentero; predomina en el estadio sensoriomotor, que abarca desde el nacimiento hasta los 2 años. Juego de construcción: Propician la asimilación de conceptos geométricos y matemáticos básicos, fortalecen la autoestima de los pre escolares pues de manera sencilla son capaces de visualizar y crear nuevas estructuras las cuales implica construir algo, armar, dibujar, elaborar. Juego simbólico: Simulan situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego, generándose un placer de la relación con sus pares coadyuvando al desarrollo de funciones como la comunicación, la experimentación, la capacidad de simbolizar y la elaboración de las experiencias, siendo propio del estadio preoperacional. Juego de reglas: Actividad recreativa y entretenida de socialización que realizan los niños en esta etapa, en la cual se deben respetar y obedecer normas. Están presentes las fases del juego funcionales, simbólicas y de construcción, pero de forma íntegra potenciando el desarrollo de la memoria, el razonamiento, del lenguaje, la reflexión y la atención.

Las bases teóricas relacionadas a la variable de Autonomía podemos considerar a la Teoría Montessori y el Método Agazziano.

La Teoría Montessori – Modelo Pedagógico de la Escuela Nueva de María Montessori (Martín, 2013) citado por Barragán (2019), sustenta que en la primera etapa de vida un niño es fundamental el hecho de aprender de sus propias experiencias y de la manera más autónoma posible cuando realiza las

actividades, por este motivo se necesita que los ambientes donde se desarrollan las experiencias, sea de su hogar o del colegio, estén debidamente preparados para tal fin, cada espacio, cada accesorio, cada artículo ubicado en el ambiente tenga una razón de ser de cara a potenciar la experiencia del niño y facilitar que el niño explore con total libertad. Con la libertad absoluta de ejecutar un trabajo y con material didáctico especializado a su alcance, se puede potenciar el desarrollo de la inteligencia.

Otros enfoques conceptuales relacionadas a esta investigación es el Método Agazziano, de las hermanas Rosa y Carolina Agazzi, citado por Cirjan (2018), radica en que, a través de un trabajo plenamente independiente con actividades lúdicas, respetando la espontaneidad de los niños se pueda formar a los niños en edad preescolar en la capacidad de actuar por iniciativa propia. La metodología empleada incorporaba el uso inteligente de objetos del entorno de su hogar que le fueran familiares con la finalidad de fortalecer su aprendizaje; asimismo trabajaron aspectos del lenguaje incorporando el canto y el ritmo corporal, con la visión de que la metodología fuera trabajada en un ambiente cálido y afectivo.

Con respecto a las dimensiones de la variable autonomía como lo establece Fierro (2018), citado por Pérez (2020) son las siguientes:

Relación consigo mismo: comprende cada uno de los logros que va acumulando el niño, las mismas que en conjunto le permite conocerse, aceptarse y valerse por cuenta propia en sus actividades diarias y le permiten desarrollar, adquirir y fortalecer el sentido de la independencia para asumir nuevos retos. Relación con los demás: implica los logros alcanzados por el niño mediante la socialización con su entorno y que le permiten tener un nivel de respeto, colaboración, compromiso, solidaridad, trabajo en equipo y comunicación asertiva; lo que ayudan cada día a ser niños independientes y seguros de sí mismos.

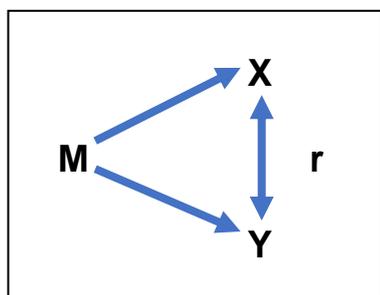
III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

El estudio se sostiene que la investigación es de tipo básica, bajo los parámetros del enfoque cuantitativo. El tipo de investigación del presente estudio según el alcance y profundidad es Correlacional. Al respecto Ríos (2017) considera como alcance correlacional, al procedimiento cuya función es medir la relación entre dos variables; siendo el propósito comparar las dos variables correlacionadas. Se consideró como diseño de la investigación No-experimental – Transversal; por lo que sólo se media en un periodo de tiempo; y se concluirá con la validación de expertos.

Figura 1

Diseño de investigación correlacional descriptivo



Nota. Muestra del diseño de estudio que se aplicará. Hernández-Sampieri & Mendoza (2018).

Dónde:

M: Niños de 3 años

X: Estrategias lúdicas

Y: Autonomía

r: Relación entre Estrategias lúdicas y autonomía.

3.2 Variable y operacionalización

Para nuestro estudio se tuvo en cuenta las siguientes variables cuantitativas de estudio:

Variable 1: Estrategias Lúdicas

Definición conceptual: Es una actividad espontánea, que tiene su origen en la determinación del niño y de su desarrollo personal de imaginar, crear o hacer una actividad en función a sus intereses y necesidades (MINEDU, 2009) citado por Delgado 2019.

Definición operacional: Estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos que, al ser utilizados y orientados adecuadamente por los docentes, refuerzan aprendizajes y desarrollan autonomía en los niños.

Dimensiones: Juego funcional; Juego de Construcción; Juego Simbólico y Juego de reglas. El instrumento consta de veinticuatro indicadores que serán mencionados posteriormente. Escala de medición: ordinal.

Variable 2: Autonomía.

Definición conceptual: La autónoma es la capacidad asociada a una persona que tiene que ver con su potencial para la determinación o ejecución de actividades por cuenta propia. (MINEDU, 2012) citado por Castillo (2020).

Definición operacional: La Autonomía es la capacidad de conocerse, sentir, razonar y pensar por cuenta propia para luego poder tomar decisiones propias en el momento que lo considere.

Dimensiones: Relación consigo mismo, Relación con los demás. Este instrumento de recolección de datos cuenta con dieciocho indicadores que serán mencionados posteriormente. Escala de medición: ordinal.

3.3 Población, muestra, muestreo y unidad de análisis.

Para Mejía (citado por Arias, 2020) la población es la totalidad de los elementos de un estudio realizado. En tal sentido la población de esta investigación estuvo conformado por 25 escolares de 3 años de la institución en mención, los cuales cumplen los criterios siguientes: Criterios de inclusión: escolares de 3 años que se encuentran matriculados en nómina 2022, que regularmente asisten a las actividades de clases presenciales. Criterios de exclusión: Estudiantes de 4 y 5 años que se encuentran matriculados en el año 2022 y no pertenecen al aula de 3 años.

Tabla 1

Niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial pública

Aula	Niños		Niñas		Total	
	f	%	f	%	f	%
Violeta	11	44	14	56	25	100

Nota. Registro de niños y niñas matriculados en nómina, aula de 3 años - 2022.

Este estudio fue de enfoque cuantitativo, de alcance y profundidad correlacional, estuvo constituido por una población de 25 escolares del aula de 3 años que forman parte de una institución educativa inicial pública, por lo que se considerará la misma como muestra. En cuanto a la unidad de análisis se consideró a escolares de 3 años de la institución en mención.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección

Para este estudio se empleó la observación como técnica y como instrumentos la Escala de Observación para ambas variables; tanto para la variable estrategias lúdicas y para la variable autonomía. A través de la observación y del trabajo diario con los niños, se ha podido evidenciar que todos presentan dificultades para realizar acciones en forma independiente, notándose la falta de control de su equilibrio y un alto nivel de dependencia de la madre o adulto que los cuida. Para la confiabilidad de los instrumentos se trabajó también con una muestra de 10 estudiantes de otra institución educativa con características similares a la nuestra.

3.5 Procedimientos

La investigación se desarrolló en varias etapas: a) a través de la observación en aula, se seleccionó el problema de investigación; b) se comunicó con las personas encargadas de la institución para los permisos y realización del estudio a los estudiantes de 3 años; c) la información recolectada fue necesaria para respaldar teóricamente la investigación; d) los instrumentos para validar esta información se consideró la Escala de observación, que a través de la técnica de observación la docente obtuvo

los resultados; e) se aplicaron los instrumentos de evaluación al grupo de estudio antes mencionado, f) los datos se procesaron en el programa Excel y en el programa estadístico SPSS versión 26 para sus resultados.

3.6 Método de análisis de datos

El estudio estadístico de esta investigación se aplicó para la variable de autonomía la observación como técnica y la Escala de observación como instrumento, la cual permitió medir el nivel de autonomía de los niños. Esta información obtenida se procesó en base a la tabulación previamente asignada con valores para dicho instrumento, el cual presentó 18 indicadores. Para la variable de estrategias lúdicas se empleó el instrumento Escala de observación, que la docente a través de la técnica de la observación obtuvo los resultados para su medición. Este instrumento presentó 24 indicadores. Los instrumentos que se utilizaron están validados por opinión de expertos, determinándose la confiabilidad con el SPSS 26 programa estadístico, mediante el coeficiente de Alfa de Cronbach; obteniendo una confiabilidad para la variable estrategias lúdicas de 0.880 con el nivel de excelente confiabilidad y para la variable autonomía de 0.906 establece que el nivel de confiabilidad de muy alta.

3.7 Aspectos éticos

Se tomaron en cuenta diferentes aspectos éticos para el desarrollo de esta investigación como: el principio de no maleficencia que consideró la valoración y respeto a las personas que participaron en brindar la información al tratar la confidencialidad de los datos recolectados y la veracidad de la información; el mismo modo el principio de beneficencia que al obtener los resultados se trabajó en beneficio no sólo para el investigador y su interés personal, sino también para tomar decisiones de mejora para la institución educativa inicial pública, así mismo, el principio de autonomía al mantener la identidad tanto de los niños y de la escuela en el anonimato y finalmente el principio de justicia la cual no pondrá en riesgo al grupo de estudio como para beneficiar a otro.

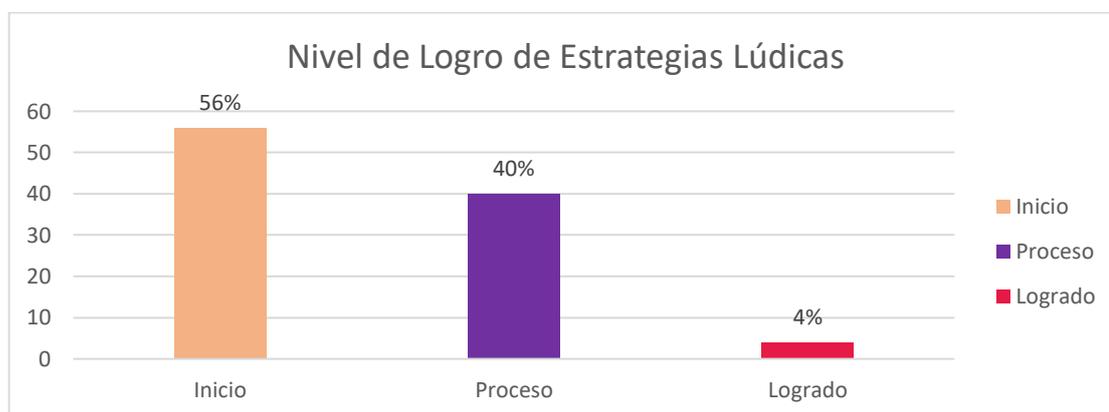
IV. RESULTADOS

En esta sección se presentarán los resultados recopilados después de aplicar los instrumentos al grupo de estudio antes mencionado. Para ello se aplicaron los instrumentos de Escala de Observación para las dos variables de estudio. Los resultados se obtuvieron en función a los objetivos propuestos en esta investigación. En referencia al primer objetivo específico, se tienen los siguientes resultados:

Objetivo 1: Identificar el nivel de logro de Estrategias lúdicas en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo.

Figura 2

Nivel de logro de la variable Estrategias Lúdicas



Nota. Resultado del Excel de los datos procesados del instrumento aplicado el 8 de junio del 2022 - Elaboración propia.

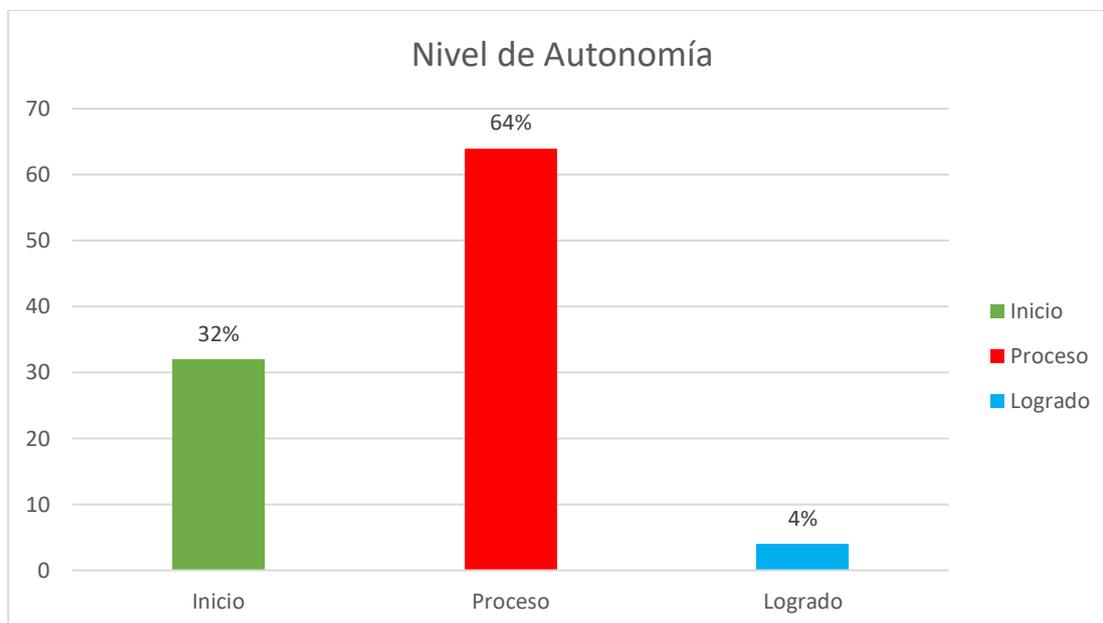
Después de aplicar el instrumento Escala de Observación con 4 dimensiones a una población de 25 estudiantes, podemos observar el porcentaje en los diferentes niveles, en inicio con 56% (14 estudiantes), un 40% (10 estudiantes) situándose en proceso y un 4% (1 estudiante) en logrado.

Por consiguiente, los resultados obtenidos nos indica que el 96% (24 estudiantes) del total de los estudiantes tiene dificultades en desarrollar actividades espontáneas de juego, puesto que a los estudiantes les falta tomar decisiones para participar en estas actividades y sólo un 4% (1 estudiante) lo ha logrado.

Objetivo 2: Diagnosticar el nivel de autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo.

Figura 3

Nivel de logro de la variable Autonomía



Nota. Resultado del Excel de los datos procesados del instrumento aplicado el 8 de junio del 2022 - Elaboración propia.

Para obtener los porcentajes del nivel de logro de autonomía en estudiantes de tres años, se aplicó la Escala de Observación con 2 dimensiones a una totalidad de 25 estudiantes. En los resultados obtenidos se pudo evidenciar que existe un 32% (8 estudiantes) en un nivel de inicio, sin embargo, existe un 64% (16 estudiantes) en nivel proceso y un 4% (1 estudiante) en el nivel logrado.

En consecuencia, los resultados obtenidos indican que el 96% (24 estudiantes) del total de los estudiantes tiene dificultades en desarrollar su autonomía, al tomar sus propias decisiones o realizar actividades por sí mismos, notándose la falta de autonomía; y sólo un 4% (1 estudiante) lo ha logrado.

Objetivo 3: Analizar la relación entre las variables estrategias lúdicas y autonomía.

En cuanto al Resultado inferencial de la correlación, según los datos obtenidos podemos observar:

Tabla 2

Resultado inferencial de la correlación de las dos variables.

Variable	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Estrategias Lúdicas	,222	25	,003	,864	25	,003
Autonomía	,172	25	,054	,909	25	,029

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Nota. Resultado del SPSS en el proceso de datos del instrumento aplicado el 8 de junio del 2022.

Como la población o el número de datos es > 50 y considerando que el valor del Sig. de la prueba de normalidad Shapiro-Wilk, es 0,029 y $> 0,05$, se tiene una distribución No Paramétrica, por consiguiente, la prueba de correlación se realizó con Rho de Spearman.

Tabla 3*Resultado de la correlación*

		Correlaciones		
		Estrategias Lúdicas	Autonomía	
Rho de Spearman	Estrategias Lúdicas	Coeficiente de correlación	1,000	,449*
		Sig. (bilateral)	.	,024
		N	25	25
	Autonomía	Coeficiente de correlación	,449*	1,000
		Sig. (bilateral)	,024	.
		N	25	25

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

Nota. Resultado de SPSS de datos procesados del instrumento aplicado el 8 de junio del 2022.

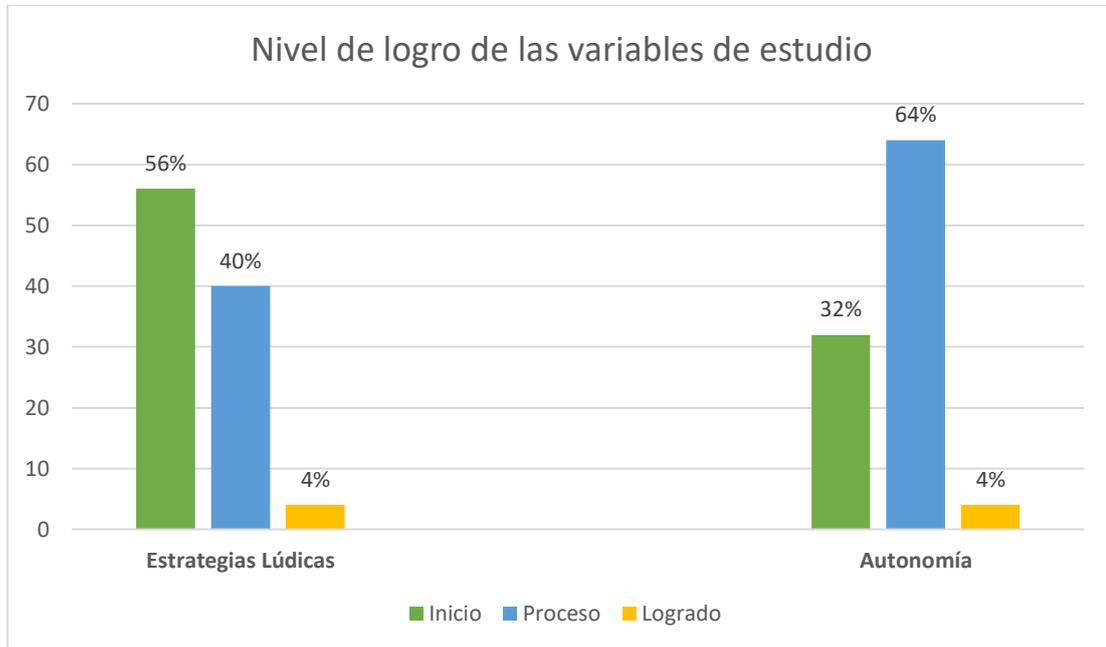
Del cuadro se observa la correlación de Rho de Spearman, de la Variable Estrategias Lúdicas con la Variable Autonomía en la que se puede decir que es media directa por tener un coeficiente de correlación 0,449, presenta el Sig. bilateral de 0,024 (menor a 0,05), por lo tanto, es una correlación significativa en la población.

Contrastando la Hipótesis planteada: Existe relación entre estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo, entonces, al contrastar la hipótesis podemos decir que sí existe relación entre las dos variables de estudio. Por lo tanto, podemos concluir que, mejorando las estrategias lúdicas se logra mejorar la autonomía en los niños de tres años.

Objetivo general: Determinar la relación entre estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo.

Figura 4

Nivel de logro de las variables de estudio: Estrategias Lúdicas y Autonomía



Nota. Resultado del Excel de los datos procesados del instrumento aplicado el 8 de junio del 2022 - Elaboración propia.

Con respecto al logro obtenidos de las variables de estudios descritas en la figura 4, podemos decir que las variables Estrategias Lúdicas y Autonomía ambas presentan un 96% (24 estudiantes) en el nivel de inicio y proceso, evidenciando que los niños aún les falta desarrollar su autonomía; y solo el 4% (1 estudiante) en el nivel de logrado.

Por lo tanto, teniendo en cuenta el objetivo general, se concluyó que, sí existe una relación entre las dos variables de estudios, pues al mejorar las estrategias lúdicas, mejorará la autonomía e independencia en niños de tres años.

V. DISCUSIÓN

El presente estudio tuvo como objetivo general el determinar la relación entre estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo. Los datos presentados en la tabla 2, en referencia al resultado inferencial de la correlación de las variables de estudios, dejan ver que la población o el número de datos es menor a 50, por lo tanto, se considera la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, tiene el valor del Sig. de 0,029 y menor que 0,05, se tiene una distribución No Paramétrica, por tanto, la prueba de correlación se realizó con Rho de Spearman. En la tabla 3, se observa la correlación de la Variable Estrategias Lúdicas con la Variable Autonomía en la que se puede decir que es media directa por tener un coeficiente de correlación 0,449, presenta el Sig. bilateral de 0,024 (menor a 0,05), por lo tanto, es una correlación significativa en la población. Se concluye que, si existe una relación entre las dos variables de estudios, pues al mejorar las estrategias lúdicas, mejorará la autonomía en niños de tres años.

Después de las investigaciones realizadas, se argumentarán los resultados obtenidos de las teorías y antecedentes preliminares que respaldan estos estudios obtenidos de tesis, artículos de repositorios y revistas indexadas en el ámbito internacional, nacional y local, permitiendo lograr el objetivo general antes descrito.

De acuerdo con las investigaciones internacionales tenemos a González y Rodríguez (2018), cuya investigación reconstructiva, mediada por una revisión documental, permitió fundamentarse teóricamente sobre la actividad lúdica como instrumento eficiente en las dinámicas de enseñanza aprendizaje. El estudio tiene como resultados el reconocer las estrategias lúdicas como una herramienta de enseñanza, destacando el valor de los juegos como una manera de aprender innovadora, de forma significativa y no tradicional a través de un adecuado y diferente ambiente escolar, donde todos puedan disfrutar de momentos educativos y puedan socializar sus experiencias, lo que ayudará en lograr resultados Eficaces. Estas evidencias se relacionan con lo señalado por Sánchez (2017) en su tesis orientada a la investigación acción y mediante el

análisis e interpretación de la información recabada de encuestas, talleres, charlas y actividades pedagógicas formativas, tiene como resultado la importancia del quehacer pedagógico con los niños en edad preescolar que se enriquece mediante la implementación de actividades lúdicas y de recreación pues cuando éstas son adecuadamente planificadas y direccionadas contribuye de manera efectiva al desarrollo integral del niño, la cual cumple con los objetivos establecidos en su investigación. Esto quiere decir que las estrategias lúdicas tienen un efecto significativo en el desarrollo de los aprendizajes de los niños logrando resultados eficaces y en el desarrollo integral del niño desde etapas muy tempranas.

Por otro lado, este resultado se relaciona con lo señalado por Agramonte (2018), quien al respecto en la hipótesis general de la investigación, la aplicación del juego didáctico como estrategias, mejora la motricidad gruesa en niños de 3 años, y considerando la hipótesis específica en la que a través de los resultados vemos que si existe diferencia entre el nivel de motricidad gruesa antes y después de ejecutar la propuesta experimental, podemos ver el gran cambio después de emplear los juegos lúdicos como táctica para mejorar la motricidad gruesa, como resultados tenemos que el 92% logra mejorar significativamente su motricidad gruesa mientras que un 8% se quedó en proceso de logro. Con este elevado porcentaje se evidencia que la actividad lúdica como estrategia didáctica, contribuye sustancialmente a la mejora de la motricidad gruesa en la etapa preescolar. Por lo que debemos considerar la relevancia de aplicar estrategias lúdicas en la práctica docente de cara a mejorar efectivamente en el desarrollo de enseñanza aprendizaje con los niños preescolares.

Calle (2018), en su investigación de diseño correlacional causal, tiene como hipótesis general, el juego simbólico incide significativamente en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años. Utilizó como instrumento la lista de cotejo para la variable de juego simbólico aplicado a un grupo de 90 niños. En el análisis realizado se obtuvo que el 80% de los participantes en las actividades lúdicas logran una mejora significativa en el lenguaje oral mientras que un 20% se queda en un nivel de proceso. Luego de obtener los resultados por medio del análisis

de regresión logística, a través de la prueba de normalidad R cuadrado de Nagelkerke=0,750, se llegó a la conclusión que el juego simbólico sí influye en el uso del lenguaje oral y su relación es significativa alta y un p-valor 0,0001. El nivel de significación teórica es $\alpha=0.05$, que equivale a un nivel de confiabilidad del 95%. Podemos decir, que la actividad lúdica favorece el desarrollo del lenguaje e incide positivamente en el mismo, por lo tanto, se acepta la hipótesis específica. Respecto a los resultados conseguidos en base a los fundamentos teóricos del Juego simbólico se ha considerado las teorías de Piaget, Vygotsky y Bruner, ellos coinciden en que el juego ayuda en el desarrollo integral del niño.

Ya en el ámbito nacional, los autores Atuncar y Gonzales (2017), en la investigación, se observó en sus resultados que luego de la aplicación de la estrategia del juego, los niños mejoran en forma significativa diferentes aspectos de su motricidad, logrando resultados óptimos que oscilan entre el 80% y el 100% de logro en los aspectos trabajados. Por ello que los resultados nos indican que el juego didáctico como estrategia para favorecer el fortalecimiento de la coordinación y el equilibrio, coadyuva a superar problemas relacionados con seguridad, equilibrio y destrezas, mejorando el trabajo pedagógico. Dentro de las bases teóricas para la variable de juego, considera a los filósofos Hegel y Nietzsche, en la cual consideran que el juego es una gran herramienta para fortalecer procesos de motricidad gruesa, lo cual es un aporte para nuestra investigación al considerar el juego como una actividad que permite desarrollar de manera óptima lo cognitivo y social en los niños.

Lozada (2020) en su investigación de grado, cuya hipótesis fue, si existe relación directa y significativa entre la estrategias lúdicas y comportamiento en el aula de estudiantes de 5 años, según la correlación es significativa entre ambas variables, con Rho de Spearman obtiene un nivel de confianza al 95%, el valor de significancia: $\alpha=0.05$. Se trabajó con 104 niños de 5 años como muestra, la técnica aplicada fue la encuesta y como instrumentos de recolección de datos dos cuestionarios. Se recurrió al juicio de expertos para la validación de los instrumentos y para la confiabilidad se utilizó el Alfa de Cronbach que resultó muy elevada en ambas variables: 0,848 para la variable Estrategias Lúdicas y

0,889 para la variable comportamiento en el aula. Finalmente se llega a la conclusión que las estrategias lúdicas se relacionan directa ($Rho=0.782$) y significativamente ($p=0.000$) con el Comportamiento en el aula de estudiantes de 5 años, se admite a la hipótesis planteada, la magnitud es alta.

En el ámbito local, se tiene al autor Jara (2021) en su estudio obtuvo los resultados en referente al programa de estrategias lúdicas, aplicada a una muestra de 20 niños de 3 años, mediante una ficha de observación utilizada como instrumento para el recojo de la información. Sus resultados para mejorar la variable Afectividad, consideró las siguientes dimensiones: Dimensión comunicación interactiva con un 75% en el nivel baja y medio y solamente un 25% en el nivel alto; Dimensión Satisfacción socioemocional con 90% en el nivel baja y medio y un 10% en el nivel alto; Dimensión desarrollo actitudinal encontraron que un 75% se encontraba en el nivel baja y medio y solo el 25% en el nivel alto. De acuerdo con los porcentajes obtenidos se debió considerar el diseño del programa de estrategias lúdicas para lograr los niveles esperados y reconocer que debe ser aplicado a corto, mediano y largo plazo para garantizar elevar de manera integral la calidad educativa en educación inicial, siendo la base para su enseñanza en los diferentes niveles educativos. En esta investigación también se puede evidenciar la importancia de aplicar estrategias lúdicas en las actividades de aprendizaje; pero también remarca que los docentes estén muy bien capacitados y puedan aplicar estrategias lúdicas no solamente acordes con las necesidades de los estudiantes sino también juegos innovadores y acordes con la actualidad y la era tecnológica del presente siglo.

Delgado (2019), en su investigación tuvo la hipótesis, la aplicación de un programa de estrategias lúdicas influye significativamente en el desarrollo de las nociones topológicas (psicomotricidad) en los niños de 4 años. Luego de aplicar el programa de estrategias lúdicas basado en sus dimensiones, se verificó que el 90% de los niños mejoró significativamente sus nociones topológicas, demostrando la efectividad del programa, evidenciando que, si existe una relación positiva y significativa entre las estrategias lúdicas y las nociones topológicas, con un nivel de significancia de $\alpha=0.05$ donde se rechaza la

hipótesis nula. Al aplicar la Prueba t student a la muestra seleccionada, se evidencia que la correlación es significativa en el nivel Sig. (bilateral). 0.000. Se concluye que el programa de estrategias lúdicas desarrolló y mejoró las nociones topológicas en niños de 4 años, demostrando la efectividad y eficacia del programa.

Puga (2018) en el estudio cuya hipótesis fue: El método Montessori: vida práctica influye significativamente para el desarrollo de la autonomía en niños de 3 años de una institución, presenta según los resultados estadísticos, la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov, con resultados que evidencian que los valores son $<0,05$ determinan que no presenta distribución normal, por lo tanto la investigación es no paramétrica y la prueba estadística será U de Mann Whitney para muestra independientes, que rechaza la hipótesis nula, ya que muestra la significancia un 0,000 en el post Test, determinando así la efectividad del programa del Método Montessori: Vida Práctica para el desarrollo de la Autonomía.

Díaz (2019) en su tesis de grado realizada en la ciudad de Lima, cuyo objetivo es determinar la relación que existe entre el juego libre y el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de 3 años del nivel inicial. Con los resultados obtenidos se aplicó la prueba de Correlación de Pearson en la que se determina que existe una correlación positiva y muy significativa entre las variables el juego libre y el desarrollo de la autonomía, indicando que el juego libre está en función del desarrollo de la autonomía que poseen los niños, en consecuencia, la relación es significativa al 95%. El estudio determinó que sí existe una correlación de 0,95 equivalente a una correlación positiva y muy significativa entre las variables mencionadas. El instrumento para medir el Juego libre fue una lista de cotejo, la cual ha sido validada por juicio de expertos, los cuales corroboran que hay suficiencia y está apta para ser aplicada. En cuanto a la confiabilidad del instrumento ha obtenido como resultado el coeficiente de Alfa de Cronbach 0,827 lo que significa que el instrumento es de fuerte confiabilidad. El instrumento para medir el desarrollo de la autonomía fue una Guía de observación, también fue validado por juicio de expertos, concluyendo que tiene

suficiencia mide las variables y sus dimensiones. Tiene como resultado de confiabilidad de Alfa de Cronbach de 0.81 que equivale a fuerte confiabilidad. Kuder de Richardson 0.94. Finalmente se demostró la prueba de hipótesis mediante Rho de Spearman.

En la investigación del autor Imán (2020), se trabajó en determinar la relación entre las habilidades motoras y el desarrollo de la autonomía en niños de inicial de 3 años; utilizó la técnica de la observación para evaluar las habilidades motoras y como instrumento dos listas de cotejo que permitieron evaluar la autonomía, ambas validadas por juicio de expertos y se sometieron a pruebas de confiabilidad de Kuder Richardson (KR-20). Para la prueba de hipótesis se aplicó la prueba de normalidad e Shapiro Will, donde se encontró una correlación significativa moderada positiva ($Rho=0,510$; Sig. (bilateral)= $0,000 < p=0,01$), con el desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años. Dándose por válida la hipótesis alterna de investigación que si existe relación directa entre las habilidades motoras y el desarrollo de la autonomía en niños de 3 años. Los resultados finales nos demuestran que en su mayoría los niños de 3 años se encuentran en el 93.3% nivel de proceso de su autonomía, lo que muestra que los niños aun necesitan de apoyo para un mejor desenvolvimiento y desarrollar las acciones planificadas para su edad, evidenciando un calificativo de deficiente a un grupo menor de los estudiantes con el 6.7%.

Finalmente, después de nuestra investigación y teniendo en cuenta los antecedentes de estudio, podemos afirmar que el juego como estrategia de enseñanza – aprendizaje es eficaz para ser diseñada y trabajada en los espacios educativos y así lograr la autonomía y el desarrollo integral en nuestros estudiantes.

VI. CONCLUSIONES

Teniendo como referencia los objetivos y los resultados presentados se llega a concluir lo siguiente:

1. Se determinó que, sí existe una relación entre estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo, pues con los resultados obtenidos ambas presentan un 96% en el nivel de inicio y proceso, demostrando que los niños aún les falta desarrollar su autonomía; y solo el 4% en el nivel de logrado. Por lo tanto, al mejorar las estrategias lúdicas, mejorará la autonomía en niños de tres años.
2. Se verificó el nivel de logro de Estrategias lúdicas en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo, después de aplicar la Escala de Observación sus resultados obtenidos nos indica que el 56% se encuentra en inicio y el 40% en proceso, lo que demostró que el 96% del total de los estudiantes tiene dificultades en desarrollar actividades espontáneas de juego, por lo que a los estudiantes les falta tomar decisiones para participar en estas actividades y sólo un 4% lo ha logrado.
3. De la misma forma se verificó el nivel de autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo, para lo cual se aplicó la Escala de Observación y se evidenció que el 32% se encuentra en inicio y el 64% en proceso, lo que resultó que el 96% del total de los estudiantes tiene dificultades en desarrollar su autonomía, al tomar sus propias decisiones o realizar actividades por sí mismos, notándose la falta de autonomía; y sólo un 4% lo ha logrado.
4. Así también, al analizar la relación entre las variables estrategias lúdicas y autonomía, teniendo una población menor a 50 y considerando que el valor del Sig. de la prueba de normalidad Shapiro-Wilk, es 0,029 y menor que 0,05, se tiene una distribución No Paramétrica. La prueba de correlación se realizó con Rho de Spearman, en la que se puede decir que es media directa por tener un coeficiente de correlación 0,449, presenta el Sig. bilateral de 0,024 (menor a 0,05), por lo tanto, es una correlación significativa en la población.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se sugiere a la directora implementar espacios con diferentes juegos infantiles que permitan trabajar aspectos como la toma de decisiones en referencia a qué juego prefiere, como la selección de rutinas para iniciar los juegos, la elección de circuitos neuromotores, entre otros procesos que necesitan ambientes especiales, motivadores y sobre todo implementados con material acorde a las edades de los preinfantiles.
2. Es importante que la directora designe el apoyo de un psicopedagogo o especialista que asesore al docente del nivel inicial con el diseño de actividades y juegos que generen una autonomía plena y un desarrollo acorde con las edades que se trabajan; los profesionales en psicología manejan dinámicas y trabajos que permiten el desarrollo de la autonomía y el fortalecimiento de la seguridad en los infantes. En este contexto, el aporte brindado es complementario y valioso para el horizonte de crecimiento del docente en referencia a estrategias diversas.
3. Es necesario que el docente del nivel inicial participe en capacitaciones o talleres internos y externos, en los que puedan conocer y compartir aspectos teóricos innovadores en referencia a las estrategias lúdicas y la autonomía. En esta línea se proponen capacitaciones en referencia al uso de las TICs con software lúdico acorde con las edades de los niños de tal manera que se propicien espacios para que los niños, de los diferentes ciclos de inicial, participen en dinámicas que favorecen la autonomía.
4. Es recomendable que las docentes del nivel inicial propicien jornadas de reflexión al interno de la institución con la finalidad de compartir estrategias innovadoras y experiencias positivas para desarrollar el crecimiento de la autonomía, la seguridad y sus habilidades intrapersonales en los niños de 3, 4 y 5 años.
5. Se sugiere a los padres de familia, asistir a las reuniones, charlas o talleres planificados por la institución educativa orientados a la mejora del buen desarrollo de los niños.

REFERENCIAS

- Arias, J. (2020). Proyecto de Tesis. Guía para la elaboración. 1ra. Edición digital. http://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2236/1/AriasGonzales_ProyectoDeTesis_libro.pdf
- Agramonte, Y. (2018). *El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular "San Francisco de Asís" del distrito de Chulucanas*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Archivo digital. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4264/JUEGO_DIDACTICO_MOTRICIDAD_GRUESA_AGRAMONTE_HERRERA_YE SSENIA_ARACELI.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Atuncar, D. y Gonzales, C. (2017). *El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I. E. P. "Virgen de Chapi"*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. Archivo digital. <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1518/TESIS%20ATUNCAR%20SARAVIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Barragán, S. (2019). *Estrategias lúdicas para fortalecer hábitos de autonomía en preescolar del Colegio Mayor San Bartolomé*. [Trabajo de grado de especialista en Pedagogía, Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá - Colombia]. Archivo digital. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2693/Vizcaya_%20Sandra_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Calle, D. (2018). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. "Juan Pablo II"- Callao, 2014*. [Tesis de maestrante, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/12812/Calle_SDJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Castillo, K. (2020). *Juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Particular Villa Catarina-Pimentel*. [Tesis de licenciatura, UCV]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46676/Castillo_CKG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Cirjan, G. (2018). *Los principios pedagógicos de María Montessori y de las hermanas Agazzi y su aplicación en el método por rincones*. [Tesis de grado, Universidad de Valladolid - España]. Archivo digital. <http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/32236/TFGG3069.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cuya, L. (2019). *Estrategias lúdicas y calidad de los aprendizajes en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Los Jilgueritos - INABIF, San Juan de Miraflores*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/2646/TM%20CE-Ev%204233%20C1%20-%20Cuya%20Tineo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Díaz, C. (2019). *Juego libre y desarrollo de la autonomía en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N° 403 – Pimentel, 2019*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39050/D%c3%adaz_NCE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Delgado, R. (2019). *Estrategias Lúdicas para el desarrollo de nociones topológicas en niños de 4 años de edad, educación inicial – “Karl Weiss” – Chiclayo*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38021/Delgado_ZRC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Espíritu, G., Lindo, R. y Huayta, Y. (2021). Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: una revisión sistemática. *Rev. Igobernanza*. Setiembre 2021. Vol.4. n°15, pp.33-53. ISSN:2617-619X. DOI: 10.47865/igob.vol4.2021.126. Archivo digital. <https://igobernanza.org/index.php/IGOB/article/view/126/195>
- Estela, J. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa 401 Frutillo Bajo - Bambamarca*. (Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo, Perú). Recuperado de http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/1286/TL_EstelaRojasJudith.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Figuroa, Y. (2019). *Juego libre en sectores para promover Autonomía - niños de cuatro años - Institución Educativa Privada Santa Ana School – Chiclayo -*

2018. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35832/Figueroa_CYV.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fuentes, L. (2018). *Taller “Granitos de amor” en la autonomía de niños de la I.E.I. La Pascana, 2017 – Lima*. [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Archivo Digital. file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Fuentes_CLE.pdf
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la Investigación. Manuel Autoformativo Interactivo I*. Universidad Continental.
- González, M. y Rodríguez, M. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial*. [Trabajo de grado de licenciatura, Universidad Estatal de Milagro, Ecuador]. Archivo Digital. <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf>
- García, M. y Grados, C. (2020). *Nivel de autonomía de los niños de 5 años de la I.E. N° 81531 “Olga María Pereda Noriega” de Cartavio desde la perspectiva de los padres de familia – Trujillo*. [Tesis de licenciada, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/55664/Garc%C3%ada_AME-Grados_VCS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Guevara, V. (2021). *Programa de Integración Familiar, para desarrollar Habilidades Sociales en estudiantes de la Institución Educativa N° 17324 Ñunya Temple-Utcubamba*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/71504/Guevara_AVs-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Heininger, R., Prifti, L. & Seifert, V. (2017). *Teaching how to program with a playful approach: A review of success factors*. Published in Global Engineering Education Conference (EDUCON). DOI: 10.1109 / EDUCON.2017.7942846 - <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7942846>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2016). *Metodología de la Investigación MTE*. 2da. Edición. <https://sites.google.com/site/metodololgdelainvestig/modulo-5>

- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación, las rutas cuantitativas cualitativa y mixta. Ciudad de México, México: Mc Graw Hill. DOI: ISBN 978-1-4562-6096-5
- Hewitt A. (2017). The development of a British assessment of inferential and idiom comprehension for 5:00 to 9:11 year-old typically developing children. A thesis submitted in partial fulfilment of the requirements of Manchester Metropolitan University for the degree of Doctor of Philosophy. Recuperado de <http://espace.mmu.ac.uk/618719/1/Anne%20Hewitt%20PhD%202017.pdf>
- Imán, I. (2020). *Habilidades motoras y desarrollo de la autonomía en niños de inicial de 3 años, Distrito Catacaos – Piura, 2020*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/53662/Iman_CI%20SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Jara, C. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar el nivel de afectividad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 403 – Pimentel*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/63403/Jara_PCJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- MINEDU (2012). Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre. Archivo digital. <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/15-favoreciendo-la-autonomia-y-el-juego.pdf>
- MINEDU (2015). *Rutas del Aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños?* Archivo digital. <http://recursos.perueduca.pe/rutas/documentos/Inicial/PersonalSocial-II.pdf>
- MINEDU (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Archivo digital. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- MINEDU (2021). *Guía docente para la aplicación circular de la experiencia de aprendizaje*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/7813/Gu%20c3%ada%20docente%20para%20la%20planificaci%20c3%b3n%20curricular%20de%20la%20experiencia%20de%20aprendizaje.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Monteagudo, P. (2021). *Estrategias lúdicas en niños de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas. 2021*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Archivo digital.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/61748/Monteagudo_MP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Nazario, M. y Paredes, M. (2020). *El juego en la identidad y autonomía del niño*. UCV HACER Rev. Inv. Cult. Volumen 9, Número 1.
<http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/UCV-HACER/article/view/2322/1947>
- 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 licenciatura en Educación, Nivel Inicial, Universidad de Piura - Perú). Archivo digital.
https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lozada, D. (2020). *Estrategias lúdicas y comportamiento en el aula de estudiantes de 5 años en la I.E.I. N°115 – Chaclacayo 2019*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Archivo digital.
[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Lozada_ADA-SD%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Lozada_ADA-SD%20(1).pdf)
- Olivos, C. (2020). *Programa de motricidad libre para fortalecer la autonomía en los niños y niñas menores de 3 años del servicio de entorno comunitario de I ciclo “Los Luceritos” del Nivel Inicial del distrito de José Leonardo Ortiz, de la provincia de Chiclayo, del departamento de Lambayeque*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Archivo digital.
https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8917/Olivos_Castillo_Carmen_Elisa.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Parra, A. (2017). *Las actividades curriculares en el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de inicial 2 del centro de educación inicial El Vergel – Ecuador*. [Informe final, Universidad Técnica de Ambato]. Archivo digital.
<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/19386/1/TESIS%20COMPLETA%20ANG%20C3%89LICA%20PARRA.pdf>
- Pintado, N. (2017). *Autonomía y su relación con el nivel de socialización en niños de 5 años de I.E.I. N°156 del Centro poblado Moyan, Inkaguasi, Ferreñafe-2016*. [Tesis de magister]. Archivo digital.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16790/Pintado_TNB.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Peñaranda, Y. (2018). *Niños y niñas en proceso de desarrollo de la autonomía en la IEI N° 208 Barrio Laykakota – Lima*. [Trabajo académico de posgrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Archivo digital. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7f7bdb04-49f7-478e-902b-420d2e75e4f5/content>

Perales, N. (2021). *Modelo de Estrategias Lúdicas para las Habilidades Sociales Básicas en Niños de 5 años de Institución Educativa Inicial N°190-Lambyeque*. [Tesis de doctora, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/72839/Perales_NNL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pérez, A. (2020). *Nivel de Autonomía de los Niños de 5 años de la I.E. N° 80020 Santa Rosa de Lima Ascope 2020*. [Tesis de licenciada, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79466/P%a9rez_CADR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Puga, F. (2018). *Método Montessori: vida práctica para el desarrollo de la autonomía en preescolar de una institución de ventanilla, 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/24132/Puga_HF.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ríos, M. (2020). *La influencia de la creación de un ambiente de aprendizaje para contribuir al desarrollo de la autonomía en un grupo de preescolar*. [Informe de grado, Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí - Bolivia]. Archivo digital. <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/482/1/RIOS%20BAUTISTA%20MARTHA%20GUADALUPE.pdf>

Ríos, J. (2019). *Actividades lúdicas y la gestión educativa en la I.E.P. Antonio Raimondi – Chimbote, 2018*. [Tesis de grado, Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí - Bolivia]. Archivo digital. <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/482/1/RIOS%20BAUTISTA%20MARTHA%20GUADALUPE.pdf>

- Sánchez, M. (2017). *Implementación de estrategias lúdicas y pedagógicas para fortalecer los valores en el desarrollo integral de los niños y niñas en nivel de preescolar*. [Trabajo de Licenciatura, Universidad del Tolima – Ibagué - Colombia]. Archivo digital. <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2358/1/MARIA%20VERONICA%20SANCHEZ.pdf>
- Santer, J., Griffiths, C., y Goodall, D. (2017). *Free Play in Early Childhood. Play England- National Children's Bureau. London*. 114, 258825. DOI: 978-1-905818-10-5. Recuperado de : <http://www.playengland.org.uk/media/120426/free-play-in-early-childhood.pdf>
- Sevilla. H. (2020). *The good, the bad and the Unthinkable of learner Autonomy in EFL*. [Universidad Nacional, Costa Rica] <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LoBuenoLoMaloYLoImpensableDeLaAutonomiaEnElAprendi-7393700.pdf>
- Silva, M. et al. (2021). *Playful strategies in the pediatric hospitalization scenario. Research Society and Development*, Vol.10, n°5. DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v10i5.14652> - <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/14652/13076>
- Silva, D. (2017). *Autoestima y habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 105 – Jicamarca - 2017*. [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/6216/Silva_NDM.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tawfik, M., Hassan, A. & Hassan H. (2018). *Strategies & spatial settings for enhancing playful learning experience in museums & libraries. Tesi di laurea Magistrale*. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Thesis.Tawfik.Ahmed.pdf> <https://www.politesi.polimi.it/handle/10589/142329>
- Walsh, G., McMillan, D. & McGuinness, C. (2017). *Playful Teaching and Learning*. (1a.Ed.). Editorial Arrangement and Introduction. <https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=m703DgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=playful+strategies&ots=c6s4f->

nbp9&sig=mhRXoyzHUA5zQn1qJ3dce-

C3xzM&redir_esc=y#v=onepage&q=playful%20strategies&f=false

- Vivas, M. (2019). *Juego libre y nivel de autoestima en los niños 3 a 5 años, Institución Educativa Inicial N° 142, Grumete Medina, UGEL 06 ATE, 2018.* [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/31645/Vivas_RKC.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Yábar, C., & Bronzoni, L. (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, Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú). Recuperado de https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/12799/Y%c3%a1bar%20Tito_Bronzoni%20Zlatar_Desarrollo_autonom%c3%ada_ni%c3%b1os1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1 – Matriz de Operacionalización de Variables (Cuantitativa)

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	
VARIABLE 1 ESTRATEGIAS LÚDICAS	Es una actividad espontánea, que parte de la decisión del niño y de su proceso personal de crear una actividad acorde a sus intereses y necesidades (MINEDU, 2009) citado por Delgado (2019).	Estrategias Lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos que, al ser utilizados y orientados adecuadamente por los docentes, refuerzan aprendizajes y desarrollan autonomía en los niños. Se evalúa a través de 4 dimensiones: Juego funcional con 3 ítems, Juego de Construcción con 3 ítem, Juego Simbólico con 3 ítem y Juego de reglas con 3 ítems.	Juego Funcional	Utiliza objetos como herramientas	Ordinal	
				Explora movimientos nuevos con su cuerpo.		
				Repite movimientos para lograr dominio motor.		
			Juego de Construcción	Ubicación espacial	Siempre (2)	
				Coordinación motora fina		
				Nociones matemáticas		
			Juego Simbólico	Imaginación	A veces (1)	
				Lenguaje expresivo		
			Juego de reglas	Autonomía		Nunca (0)
				Reglas de juego		
				Cooperación		
				Autorregulación		

Matriz de Operacionalización de Variables (Cuantitativa)

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
VARIABLE 2 AUTONOMÍA	La Autonomía es la capacidad asociada a una persona que tiene que ver con su potencial para tomar decisiones o realizar actividades por sí mismo. (MINEDU, 2012, p. 22) citado por Castillo (2020).	La Autonomía es la capacidad de conocerse, sentir, pensar por sí mismo y de tomar sus propias decisiones. Se evaluará a través de 2 dimensiones: Relación consigo mismo con 5 indicadores y 9 ítems. Relación con los demás con 6 indicadores y 9 ítems	Relación consigo mismo	Toma decisiones para realizar actividades.	Ordinal
				Realizan sus actividades por sí mismos.	
				Se identifica y se reconoce como parte de su familia	En inicio (0)
				Reconoce sus errores y limitaciones	
				Se interesa por su apariencia personal	
			Relación con los demás.	Asume responsabilidades.	En proceso (1)
				Respeta las normas de convivencia	
				Utiliza los buenos modales cuando se relaciona con los demás.	
				Expresan espontáneamente sus preferencias y desagradados	
				Se relaciona fácilmente con su entorno	
				Muestra empatía por otros niños de su edad	
				Logrado (2)	

Anexo 2

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

ESCALA DE OBSERVACIÓN PARA DETERMINAR EL NIVEL DE LOGRO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LOS NIÑOS DE TRES AÑOS

Autor: Lic. Yrma Violeta Figueroa Chambergó

Se agradece anticipadamente la colaboración de la directora de la Institución Educativa Inicial Pública de Chiclayo.

MARQUE CON UN ASPA (X) LA ALTERNATIVA QUE MEJOR VALORA CADA ITEM:

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN		
			NUNCA (0)	A VECES (1)	SIEMPRE (2)
1. Juego Funcional	Utiliza objetos como herramientas	Juega transportando juguetes utilizando cajas y envases que encuentra en su casa.			
	Explora movimientos nuevos con su cuerpo.	Juega con palos, tubos, empujando o jalando sus juguetes			
	Repite movimientos para lograr dominio motor.	Se divierte subiendo sobre bancos, cajones a diferentes alturas.			
		Juega valiéndose de palitos intentando reparar sus juguetes			
2. Juego de Construcción	Ubicación espacial	Se divierte construyendo casitas con sus compañeros			
		Juega con cubos, maderas, conos formando puentes, torres, filas y otras creaciones.			
	Coordinación motora fina	Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro" y "fuera" cuando juega a construir o armar cosas.			
		Juega a armar rompecabezas hasta 20 piezas.			
	Nociones matemáticas	Juega con sus compañeros haciendo conteos libres hasta 5.			
		Juega clasificando los juguetes de acuerdo con características perceptuales que acuerda con su maestra.: color, forma, tamaño.			
		Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores: muchos – pocos.			
3. Juego Simbólico	Imaginación	Juega recreando actividades de su vida diaria (Juego simbólico)			
		Juega imitando las actividades de los adultos de su casa. (Juego de roles)			
		Juega imaginando situaciones y personajes ficticios			
	Lenguaje expresivo	Al jugar logra expresar lo que siente, desea o necesita			
		Juega imitando sonidos de los animales			
		Juega repitiendo rimas y trabalenguas con su docente.			
	Autonomía	Al jugar demuestra seguridad y alegría			

		Participa libremente en los juegos colectivos con sus pares.			
		Propone sus ideas para jugar			
4. Juego de Reglas	Reglas de juego	Crea reglas para jugar entre varias personas			
	Cooperación	Cuando juega en grupo con sus compañeros, coopera con su equipo para lograr un fin común			
	Autorregulación	Respetar las reglas de juego que han acordado con sus compañeros.			
		Acepta la frustración			

BAREMO	
Inicio	0 - 16
Proceso	17 - 32
Logrado	33 - 48

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Título de la tesis: *Estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo*

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
ESTRATEGIAS LÚDICAS	1. Juego Funcional	Utiliza objetos como herramientas	Juega transportando juguetes utilizando cajas y envases que encuentra en su casa.	X		X		X		X		
		Explora movimientos nuevos con su cuerpo.	Juega con palos, tubos, empujando o jalando sus juguetes.	X		X		X		X		
		Repite movimientos para lograr dominio motor.	Se divierte subiendo sobre bancos, cajones a diferentes alturas.	X		X		X		X		
			Juega valiéndose de palitos intentando reparar sus juguetes.	X		X		X		X		
	2. Juego de Construcción	Ubicación espacial	Se divierte construyendo casitas con sus compañeros	X		X		X		X		
			Juega con cubos, maderas, conos formando puentes, torres, filas y otras creaciones.	X		X		X		X		
		Coordinación motora fina	Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro" y "fuera" cuando juega a construir o armar cosas.	X		X		X		X		
			Juega a armar rompecabezas hasta 20 piezas.	X		X		X		X		
		Nociones matemáticas	Juega con sus compañeros haciendo conteos libres hasta 5.	X		X		X		X		
			Juega clasificando los juguetes de acuerdo con características perceptuales que acuerda con su maestra: color, forma, tamaño.	X		X		X		X		
	3. Juego Simbólico	Imaginación	Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores: muchos – pocos.	X		X		X		X		
			Juega recreando actividades de su vida diaria (Juego simbólico)	X		X		X		X		
			Juega imitando las actividades de los adultos de su casa. (Juego de roles)	X		X		X		X		
			Juega imaginando situaciones y personajes ficticios	X		X		X		X		
			Al jugar logra expresar lo que siente, desea o necesita	X		X		X		X		

4. Juego de Reglas	Lenguaje expresivo	Juega imitando sonidos de los animales	X		X		X		X	
		Juega repitiendo rimas y trabalenguas con su docente.	X		X		X		X	
	Autonomía	Al jugar demuestra seguridad y alegría	X		X		X		X	
		Participa libremente en los juegos colectivos con su familia	X		X		X		X	
		Propone sus ideas para jugar	X		X		X		X	
	Reglas de juego	Crea reglas para jugar entre varias personas	X		X		X		X	
	Cooperación	Cuando juega en grupo con sus compañeros, coopera con su equipo para lograr un fin común	X		X		X		X	
	Autorregulación	Respeto las reglas de juego que han acordado en familia	X		X		X		X	
		Acepta la frustración	X		X		X		X	

Grado y Nombre del Experto: Dra. Lourdes Gisella Palacios Ladines

Firma del experto :



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

 Dra. Lourdes Gisella Palacios Ladines
 COORDINADORA ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

EXPERTO EVALUADOR



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo

2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Escala de Observación (Variable V1: Estrategias Lúdicas)

3. TESISISTA:

Lic.: Yrma Violeta Figueroa Chambergo

4. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, permito a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación.

APROBADO: SI



NO



Chiclayo, 11 de junio de 2022

 <p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p> <p><i>[Firma]</i></p> <p>Dr. Lourdes Gisella Palacios Ladines COORDINADORA ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL</p> <hr/> <p>Firma/DNI 02884556 EXPERTO</p>	<p>HUELLA</p>
--	---------------

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS
Título de la tesis: *Estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo*

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)			
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
ESTRATEGIAS LÚDICAS	1. Juego Funcional	Utiliza objetos como herramientas	Juega transportando juguetes utilizando cajas y envases que encuentra en su casa.	X		X		X		X			
		Explora movimientos nuevos con su cuerpo.	Juega con palos, tubos, empujando o jalando sus juguetes	X		X		X		X			
		Repite movimientos para lograr dominio motor.	Se divierte subiendo sobre bancos, cajones a diferentes alturas.	X		X		X		X			
	2. Juego de Construcción	Ubicación espacial	Se divierte construyendo casitas con sus compañeros	Juega con palos, tubos, empujando o jalando sus juguetes	X		X		X		X		
			Juega con cubos, maderas, conos formando puentes, torres, filas y otras creaciones.	Juega valiéndose de palitos intentando reparar sus juguetes	X		X		X		X		
		Coordinación motora fina	Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro" y "fuera" cuando juega a construir o armar cosas.	Juega con cubos, maderas, conos formando puentes, torres, filas y otras creaciones.	X		X		X		X		
			Juega a armar rompecabezas hasta 20 piezas.	Juega valiéndose de palitos intentando reparar sus juguetes	X		X		X		X		
		Nociones matemáticas	Juega con sus compañeros haciendo conteos libres hasta 5.	Juega con cubos, maderas, conos formando puentes, torres, filas y otras creaciones.	X		X		X		X		
			Juega clasificando los juguetes de acuerdo con características perceptuales que acuerda con su maestra: color, forma, tamaño.	Juega con cubos, maderas, conos formando puentes, torres, filas y otras creaciones.	X		X		X		X		
	Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores: muchos – pocos.		Juega valiéndose de palitos intentando reparar sus juguetes	X		X		X		X			
	3. Juego Simbólico	Imaginación	Juega recreando actividades de su vida diaria (Juego simbólico)	Juega con cubos, maderas, conos formando puentes, torres, filas y otras creaciones.	X		X		X		X		
			Juega imitando las actividades de los adultos de su casa. (Juego de roles)	Juega con cubos, maderas, conos formando puentes, torres, filas y otras creaciones.	X		X		X		X		
			Juega imaginando situaciones y personajes ficticios	Juega con cubos, maderas, conos formando puentes, torres, filas y otras creaciones.	X		X		X		X		
			Al jugar logra expresar lo que siente, desea o necesita	Juega con cubos, maderas, conos formando puentes, torres, filas y otras creaciones.	X		X		X		X		

4. Juego de Reglas	Lenguaje expresivo	Juega imitando sonidos de los animales	X	X	X	X	
		Juega repitiendo rimas y trabalenguas con su docente.	X	X	X	X	
	Autonomía	Al jugar demuestra seguridad y alegría	X	X	X	X	
		Participa libremente en los juegos colectivos con su familia	X	X	X	X	
		Propone sus ideas para jugar	X	X	X	X	
	Reglas de juego	Crea reglas para jugar entre varias personas	X	X	X	X	
	Cooperación	Cuando juega en grupo con sus compañeros, coopera con su equipo para lograr un fin común	X	X	X	X	
	Autorregulación	Respeto las reglas de juego que han acordado en familia	X	X	X	X	
		Acepta la frustración	X	X	X	X	

Grado y Nombre del Experto: *Dra. Mayra Russel del Carmen Nazario Urbina*

Firma del experto :



Dra. Mayra Russel del Carmen Nazario Urbina

EXPERTO EVALUADOR



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo

2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Escala de Observación (Variable V1: Estrategias Lúdicas)

3. TESISISTA:

Lic. : Yrma Violeta Figueroa Chambergó

4. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 01 de junio de 2022

 <u>Dra. Mayra Rosal del Carmen Nazario Urbina</u> <hr/> <p>Firma DNI: 16683498 EXPERTO</p>	<p>HUELLA</p>
--	---------------

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Título de la tesis: Estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	
				RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACION ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACION ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)			
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
ESTRATEGIAS LÚDICAS	1. Juego Funcional	Utiliza objetos como herramientas	Juega transportando juguetes utilizando cajas y envases que encuentra en su casa.	X		X		X		X			
		Explora movimientos nuevos con su cuerpo.	Juega con palos, tubos, empujando o jalando sus juguetes	X		X		X		X			
		Repite movimientos para lograr dominio motor.	Se divierte subiendo sobre bancos, cajones a diferentes alturas. Juega valiéndose de palitos intentando reparar sus juguetes	X		X		X		X			
	2. Juego de Construcción	Ubicación espacial	Se divierte construyendo casitas con sus compañeros	Juega con cubos, maderas, conos formando puentes, torres, filas y otras creaciones.	X		X		X		X		
			Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro" y "fuera" cuando juega a construir o armar cosas.	Juega a armar rompecabezas hasta 20 piezas.	X		X		X		X		
		Coordinación motora fina	Juega con sus compañeros haciendo conteos libres hasta 5.	Juega clasificando los juguetes de acuerdo con características perceptuales que acuerda con su maestra: color, forma, tamaño.	X		X		X		X		
			Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores: muchos – pocos.	Juega recreando actividades de su vida diaria (Juego simbólico)	X		X		X		X		
		Nociones matemáticas	Juega imitando las actividades de los adultos de su casa. (Juego de roles)	Juega imaginando situaciones y personajes ficticios	X		X		X		X		
			Al jugar logra expresar lo que siente, desea o necesita		X		X		X		X		

4. Juego de Reglas	Lenguaje expresivo	Juega imitando sonidos de los animales	X		X		X		X	
		Juega repitiendo rimas y trabalenguas con su docente.	X		X		X		X	
	Autonomía	Al jugar demuestra seguridad y alegría	X		X		X		X	
		Participa libremente en los juegos colectivos con sus pares.	X		X		X		X	
		Propone sus ideas para jugar	X		X		X		X	
	Reglas de juego	Crea reglas para jugar entre varias personas	X		X		X		X	
	Cooperación	Cuando juega en grupo con sus compañeros, coopera con su equipo para lograr un fin común	X		X		X		X	
	Autorregulación	Respeto las reglas de juego que han acordado en familia	X		X		X		X	
		Acepta la frustración	X		X		X		X	

Grado y Nombre del Experto: Dra. Cinthia Tocto Tomapasca

Firma del experto :



.....
 Dra. Cinthia Tocto Tomapasca
 CPPe. N° 0532683

EXPERTO EVALUADOR



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo

2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Escala de Observación (Variable V1: Estrategias Lúdicas)

3. TESI STA:

Lic.  Yrma Violeta Figueroa Chambergo

4. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 01 de junio de 2022

 Dra. Cecilia Tello Toropani C.P.P.S. N° 0032001 <hr/> FIRMA/DNI 40423070 EXPERTO	HUELLA
--	--------

Anexo 3

Ficha Técnica – Estrategias Lúdicas

TÉCNICA	OBSERVACIÓN
Instrumento:	Escala de Observación
Autora:	El instrumento utilizado es la Lista de Cotejo de la autora: Patricia Monteagudo Montenegro, de la Tesis de maestría: Estrategias lúdicas en niños de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas. 2021. Modificado y adaptado por Yrma Violeta Figueroa Chambergó, 2022.
Año de Creación:	2022
Objetivo:	Determinar el nivel el nivel de logro de estrategias lúdicas en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo. Este instrumento evaluador nos permitirá valorar las dificultades que puedan presentar los niños en sus primeros años de vida.
Descripción	Esta Escala de Observación consta de 4 dimensiones: <ul style="list-style-type: none">• Juego funcional es el que predomina en el estadio sensoriomotor, que abarca desde el nacimiento hasta los 2 años. Consiste principalmente en la repetición de ciertas acciones con el fin de obtener un resultado inmediato y placentero.• Juego de construcción va apareciendo alrededor del primer año, enseñan a los niños a comprender que para que las cosas funcionen se deben respetar ciertas reglas básicas. Fomentan el aprendizaje de conceptos geométricos y matemáticos básicos, refuerzan la autoestima de los niños ya que de forma sencilla son capaces de visualizar y crear nuevas estructuras las cuales implica construir algo, armar, dibujar, elaborar.• Juego simbólico, propio del estadio preoperacional, es aquel que consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego. Nace del placer de la relación con el otro, y sus funciones son la comunicación, la experimentación, la capacidad de simbolizar y la elaboración de las experiencias.• Juego de reglas son la actividad lúdica del ser, en esta etapa están presentes las fases del juego funcionales, simbólicas y de construcción, pero de una forma más completa potenciando el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.
Validez:	La Escala de Observación fue elaborada en base a la matriz de operacionalización de variables y fue revisado por expertos en metodología de investigación quienes declararon su validez y aplicabilidad, demostrado que el instrumento es consistente y bien construido en base a las teorías de Piaget y Vygotsky utilizadas en la investigación. Su medición se establece a través de la técnica de la observación y la escala de medición ordinal. Siempre (2), A veces (1) y Nunca (0). Como instrumento se aplicará la Escala de observación.
Confiabilidad:	Este instrumento tiene el coeficiente de confiabilidad de 0.880 medido con la prueba de Alfa de Cronbach, facultado por el software SPSS (versión 26). Número de elementos 24 y el nivel de excelente confiabilidad.

Anexo 4

Confiabilidad del Instrumento Escala de Observación de la Variable Estrategias Lúdicas basado en la prueba piloto.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,880	24

Estadísticos total-elemento

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
VAR00001	32,0000	48,222	,334	,879
VAR00002	32,2000	45,733	,521	,874
VAR00003	32,2000	45,733	,521	,874
VAR00004	32,1000	41,433	,811	,862
VAR00005	32,1000	46,767	,554	,873
VAR00006	32,1000	48,100	,360	,878
VAR00007	31,9000	47,878	,392	,877
VAR00008	31,8000	48,178	,378	,878
VAR00009	32,1000	48,767	,265	,880
VAR00010	32,1000	45,656	,508	,874
VAR00011	32,5000	46,722	,621	,872
VAR00012	31,9000	48,100	,360	,878
VAR00013	32,3000	45,789	,556	,873
VAR00014	32,1000	46,322	,620	,872
VAR00015	32,1000	44,322	,659	,869
VAR00016	32,1000	46,989	,521	,874
VAR00017	32,2000	49,956	,111	,884
VAR00018	32,0000	41,778	,948	,859
VAR00019	32,2000	47,733	,446	,876
VAR00020	32,1000	49,433	,104	,887
VAR00021	32,2000	49,511	,177	,882
VAR00022	31,8000	45,956	,726	,870
VAR00023	32,1000	49,878	,110	,884
VAR00024	32,3000	49,789	,164	,882

Nota. Resultado de SPSS de datos procesados del instrumento aplicado el 8 de junio del 2022. - Elaboración propia.

Anexo 5

Resultados de Prueba Piloto y Confiabilidad de variable Estrategias Lúdicas

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	
1	CODIGO	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15	E16	E17	E18	E19	E20	E21	E22	E23	E24		TOTAL		
2	A1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1		39		
3	A2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2		37		
4	A3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	0	1	2	2	1		39		
5	A4	1	1	1	0	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1		26		
6	A5	2	2	1	2	2	1	2	1	2	0	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2		36		
7	A6	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1		30		
8	A7	2	0	1	0	1	1	1	2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1		26	
9	A8	1	1	0	1	1	1	2	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1		21		
10	A9	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1		40		
11	A10	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1		41	
12	VARIANZA	0.25	0.41	0.41	0.64	0.24	0.24	0.24	0.21	0.24	0.44	0.2	0.24	0.36	0.24	0.44	0.24	0.21	0.45	0.21	0.44	0.21	0.21	0.24	0.16				
13	SUMATORIA DE VARIANZAS	7.17																											
14	VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITEMS	45.9																											
15	$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_t^2}{S_T^2} \right]$																												
16																					0.88								
17																													
18																													
19																													
20																													
21																													
22																													

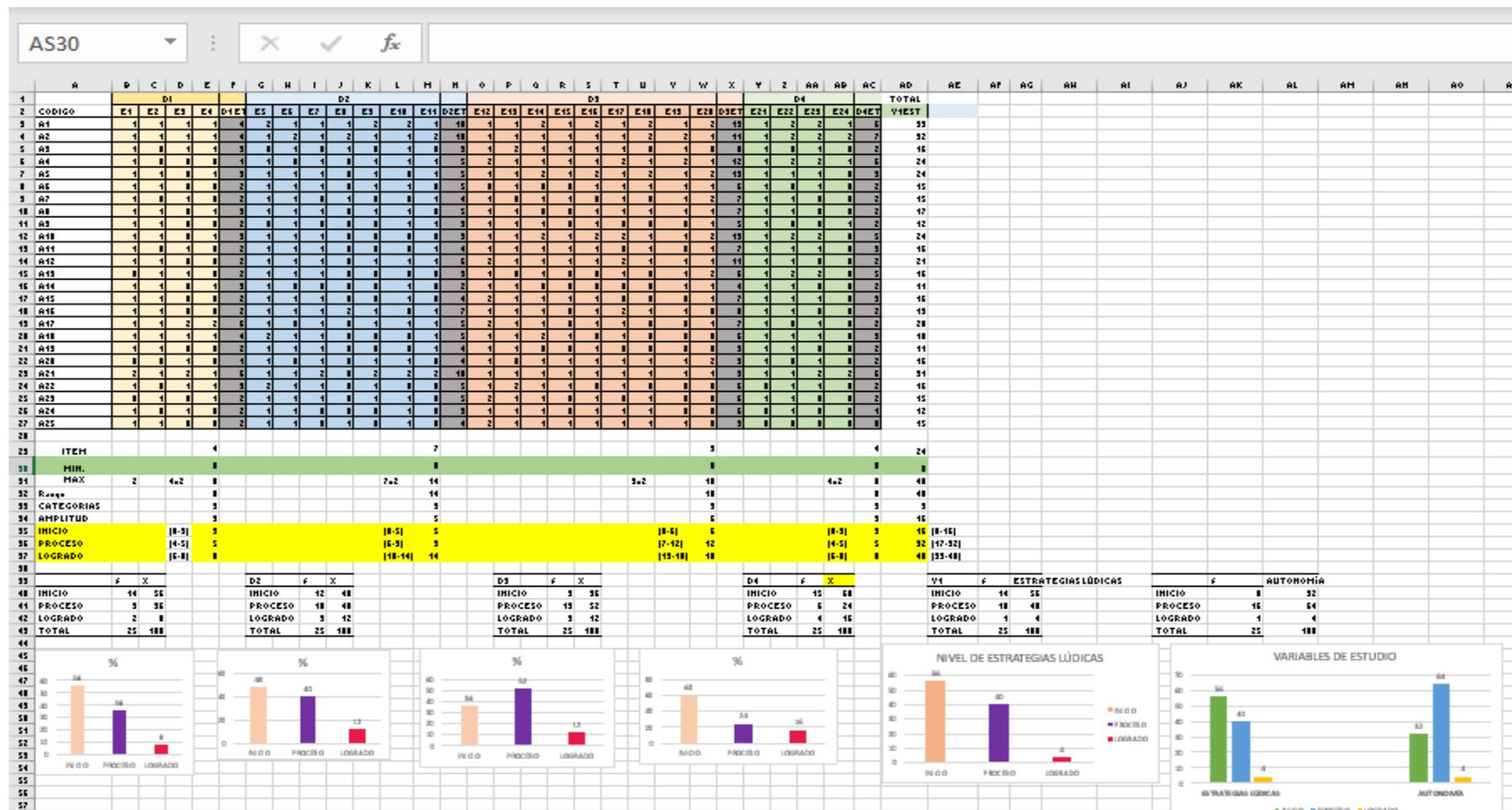
α :	Coficiente de confiabilidad del cuestionario	0.88	RANGO	CONFIABILIDAD
K :	Número de ítems del instrumento	24	0.53 a menos	Confiabilidad nula
$\sum_{i=1}^k S_t^2$:	Sumatoria de las varianzas de los ítems	7.17	0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
ST^2 :	Varianza total del instrumento	45.9	0.60 a 0.65	Confiable
			0.66 a 0.71	Muy confiable
			0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
			1	Confiabilidad perfecta

Activar

Nota. Resultado de Excel de datos procesados del instrumento aplicado el 8 de junio del 2022. - Elaboración propia.

Anexo 6

Resultados de la aplicación del instrumento de la Variable Estrategias Lúdicas aplicado a la muestra de estudio.



Nota. Resultado de Excel de datos procesados del instrumento aplicado el 8 de junio del 2022. - Elaboración propia.

Anexo 7

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

ESCALA DE OBSERVACIÓN PARA DETERMINAR EL NIVEL DE AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS DE TRES AÑOS

Autor: Lic. Yrma Violeta Figueroa Chambergo

Se agradece anticipadamente la colaboración de la directora de la Institución Educativa Inicial Pública de Chiclayo.

MARQUE CON UN ASPA (X) LA ALTERNATIVA QUE MEJOR VALORA CADA ITEM:

DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
		NUNCA (0)	A VECES (1)	SIEMPRE (2)
1. Relación consigo mismo	Toma la iniciativa para elegir algunas actividades como: juegos, juguetes, etc.			
	Realiza sus actividades sin pedir ayuda como: lavarse las manos e ir al baño.			
	Se viste y se desviste por si solo			
	Va al baño sin pedir ayuda			
	Menciona con facilidad sus datos personales: como nombres, apellidos y edad.			
	Reconoce y menciona los miembros de su familia			
	Pide y acepta su ayuda cuando reconoce que no puede realizar la actividad por sí solo.			
	Reconoce y acepta cuando ha cometido un error, por ejemplo: rompió algún juguete, no realizó alguna actividad que le ordenaron.			
	Se preocupa por su apariencia, por ejemplo: si se ensucia jugando se lava y se cambia sin que usted se lo pida.			
2. Relación con los demás	Ayuda con las responsabilidades del aula como: poner la lonchera en su lugar, limpiar su mesa y ordenar los juguetes.			
	Respeto las normas de convivencia del aula como: no tirar las cosas, pedir disculpas, pedir permiso.			
	Saluda al ingresar y se despide de los demás.			
	Pide por favor y da las gracias.			
	Expresa de forma espontánea lo que le agrada y le desagrada con relación a: juegos, comida, rutinas, figuras, juguetes, etc.			
	Se relaciona fácilmente con otros niños de su edad.			
	El niño es tolerante cuando está con sus pares.			
	Al jugar con otros niños, respeta el turno de los demás y sus opiniones.			
Cuando tiene problemas, reacciona sin agredir a los demás.				

BAREMO	
Inicio	0 - 12
Proceso	13 - 24
Logrado	25 - 36



FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Título de la tesis: Estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo

VARIABLE	DIMENSIÓN	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
			RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
AUTONOMÍA	1. Relación consigo mismo	Toma la iniciativa para elegir algunas actividades como: juegos, juguetes, etc.	X		X		X		X		
		Realiza sus actividades sin pedir ayuda como: lavarse las manos e ir al baño.	X		X		X		X		
		Se viste y se desviste por sí solo	X		X		X		X		
		Va al baño sin pedir ayuda	X		X		X		X		
		Menciona con facilidad sus datos personales: como nombres, apellidos y edad.	X		X		X		X		
		Reconoce y menciona los miembros de su familia	X		X		X		X		
		Pide y acepta su ayuda cuando reconoce que no puede realizar la actividad por sí solo.	X		X		X		X		
		Reconoce y acepta cuando ha cometido un error, por ejemplo: rompió algún juguete, no realizó alguna actividad que le ordenaron.	X		X		X		X		
	2. Relación con los demás	Se preocupa por su apariencia, por ejemplo: si se ensucia jugando se lava y se cambia sin que usted se lo pida.	X		X		X		X		
		Ayuda con las responsabilidades del aula como: poner la lonchera en su lugar, limpiar su mesa y ordenar los juguetes.	X		X		X		X		
		Respeto las normas de convivencia del aula como: no tirar las cosas, pedir disculpas, pedir permiso.	X		X		X		X		
		Saluda al ingresar y se despide de los demás.	X		X		X		X		
		Pide por favor y da las gracias.	X		X		X		X		
		Expresa de forma espontánea lo que le agrada y le desagrada con relación a: juegos, comida, rutinas, figuras, juguetes, etc.	X		X		X		X		
	Se relaciona fácilmente con otros niños de su edad.	X		X		X		X			
	El niño es tolerante cuando está con sus pares.	X		X		X		X			



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

	Al jugar con otros niños, respeta el turno de los demás y sus opiniones.	x		x		x		x		
	Cuando tiene problemas, reacciona sin agredir a los demás.	x		x		x		x		

Grado y Nombre del Experto: *Dra. Lourdes Gisella Palacios Ladines*

Firma del experto :



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
Lourdes Gisella Palacios Ladines

Dra. Lourdes Gisella Palacios Ladines
COORDINADORA ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

EXPERTO EVALUADOR



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo

2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Escala de Observación. (Variable V2: Autonomía)

3. TESISISTA:

Lic. : Yrma Violeta Figueroa Chambergo

4. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI



NO



Chiclayo, 11 de junio de 2022

 <p>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</p>  <p>..... Dra. Lourdes Gisella Pelacios Ledines COORDINADORA ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL</p> <hr/> <p>Firma/DNI 02884556 EXPERTO</p>	<p>HUELLA</p>
---	---------------



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior Universitaria

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

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través de la Jefa de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	PALACIOS LADINES
Nombres	LOURDES GISELLA
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Numero de Documento de Identidad	02884556

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO
Rector	LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION
Secretario General	SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL
Director	MORENO RODRIGUEZ ROSA YSABEL

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	DOCTOR
Denominación	DOCTORA EN EDUCACION
Fecha de Expedición	02/03/17
Resolución/Acta	0040-2017-UCV
Diploma	052-005127
Fecha Matricula	12/01/2015
Fecha Egreso	31/12/2016

Fecha de emisión de la constancia:
28 de Julio de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 000838090

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado
Fecha: 28/07/2022 13:36:37-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2005-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Título de la tesis: Estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
			RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
AUTONOMÍA	1. Relación consigo mismo	Toma la iniciativa para elegir algunas actividades como: juegos, juguetes, etc.	X		X		X		X		
		Realiza sus actividades sin pedir ayuda como: lavarse las manos e ir al baño.	X		X		X		X		
		Se viste y se desviste por sí solo	X		X		X		X		
		Va al baño sin pedir ayuda	X		X		X		X		
		Menciona con facilidad sus datos personales: como nombres, apellidos y edad.	X		X		X		X		
		Reconoce y menciona los miembros de su familia	X		X		X		X		
		Pide y acepta su ayuda cuando reconoce que no puede realizar la actividad por sí solo.	X		X		X		X		
		Reconoce y acepta cuando ha cometido un error, por ejemplo: rompió algún juguete, no realizó alguna actividad que le ordenaron.	X		X		X		X		
	2. Relación con los demás	Se preocupa por su apariencia, por ejemplo: si se ensucia jugando se lava y se cambia sin que usted se lo pida.	X		X		X		X		
		Ayuda con las responsabilidades del aula como: poner la lonchera en su lugar, limpiar su mesa y ordenar los juguetes.	X		X		X		X		
		Respeto las normas de convivencia del aula como: no tirar las cosas, pedir disculpas, pedir permiso.	X		X		X		X		
		Saluda al ingresar y se despide de los demás.	X		X		X		X		
		Pide por favor y da las gracias.	X		X		X		X		
		Expresa de forma espontánea lo que le agrada y le desagrada con relación a: juegos, comida, rutinas, figuras, juguetes, etc.	X		X		X		X		
	Se relaciona fácilmente con otros niños de su edad.	X		X		X		X			



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

	El niño es tolerante cuando está con sus pares.	X		X		X		X		
	Al jugar con otros niños, respeta el turno de los demás y sus opiniones.	X		X		X		X		
	Cuando tiene problemas, reacciona sin agredir a los demás.	X		X		X		X		

Grado y Nombre del Experto: *Dra. Mayra Russel del Carmen Nazario Urbina*

Firma del experto :

Dra. Mayra Russel del Carmen Nazario Urbina /

EXPERTO EVALUADOR



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo

2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Escala de Observación. (Variable V2: Autonomía)

3. TESISISTA:

Lic. Yrma Violeta Figueroa Chambergó

4. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 01 de junio de 2022

 <u>Dra. Mayra Russel del Carmen Nazario Urbina</u>	
<hr/> <p>Firma DNI: 16683498 EXPERTO</p>	<p>HUELLA</p>



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

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

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Jefe de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra previamente inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **NAZARIO URBINA**
Nombres **MAYRA RUSSEL DEL CARMEN**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Número de Documento de Identidad **16683498**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO**
Rector **LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION**
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **DOCTOR**
Denominación **DOCTORA EN EDUCACIÓN**
Fecha de Expedición **10/10/18**
Resolución/Acta **0334-2018-UCV**
Diploma **052-044448**
Fecha Matrícula **05/01/2015**
Fecha Egreso **26/03/2017**

Fecha de emisión de la constancia:
04 de Junio de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0090764003

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 04000322 11:34:22.0000

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectores de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27209 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Título de la tesis: Estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo

VARIABLE	DIMENSION	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
			RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSION		RELACION ENTRE LA DIMENSION Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACION ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
AUTONOMÍA	1. Relación consigo mismo	Toma la iniciativa para elegir algunas actividades como: juegos, juguetes, etc.	X		X		X		X		
		Realiza actividades sin pedir ayuda como: lavarse las manos e ir al baño.	X		X		X		X		
		Se viste y se desviste por sí solo	X		X		X		X		
		Va al baño sin pedir ayuda	X		X		X		X		
		Menciona con facilidad sus datos personales: como nombres, apellidos y edad.	X		X		X		X		
		Reconoce y menciona los miembros de su familia	X		X		X		X		
		Pide y acepta su ayuda cuando reconoce que no puede realizar la actividad por sí solo.	X		X		X		X		
		Reconoce y acepta cuando ha cometido un error, por ejemplo: rompió algún juguete, no realizó alguna actividad que le ordenaron.	X		X		X		X		
	2. Relación con los demás	Se preocupa por su apariencia, por ejemplo: si se ensucia jugando se lava y se cambia sin que usted se lo pida.	X		X		X		X		
		Ayuda con las responsabilidades del aula como: poner la lonchera en su lugar, limpiar su mesa y ordenar los juguetes.	X		X		X		X		
		Respeto las normas de convivencia del aula como: no tirar las cosas, pedir disculpas, pedir permiso.	X		X		X		X		
		Saluda al ingresar y se despide de los demás.	X		X		X		X		
		Pide por favor y da las gracias.	X		X		X		X		
		Expresa de forma espontánea lo que le agrada y le desagrada con relación a: juegos, comida, rutinas, figuras, juguetes, etc.	X		X		X		X		

	Se relaciona fácilmente con otros niños de su edad.	X		X		X		X	
	El niño es tolerante cuando está con sus pares.	X		X		X		X	
	Al jugar con otros niños, respeta el turno de los demás y sus opiniones.	X		X		X		X	
	Cuando tiene problemas, reacciona sin agredir a los demás.	X		X		X		X	

Grado y Nombre del Experto: Dra. Cinthia Tocto Tomapasca

Firma del experto :



.....
 Dra. Cinthia Tocto Tomapasca
 CPPe. N° 0532683

EXPERTO EVALUADOR



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo

2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Escala de Observación. (Variable V2: Autonomía)

3. TESISISTA:

Lic. Ymma ~~Ymma~~ Violeta Figueroa Chambergo

4. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 01 de junio de 2022



Dra. Ymma Violeta Figueroa Chambergo
C.P.F. N° 000000

Firma/DNI 46423076
EXPERTO

HUELLA

**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Jefe de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra previamente inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	TOCTO TOMAPASCA
Nombres	CINTHIA
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Numero de Documento de Identidad	46423076

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.
Rector	LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION
Secretario General	SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL
Director	PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	DOCTOR
Denominación	DOCTORA EN EDUCACIÓN
Fecha de Expedición	21/09/20
Resolución/Acta	0233-2020-UCV
Diploma	052-690385



CÓDIGO VIRTUAL 0090387553

Lugar y fecha de emisión de la presente constancia:
Santiago de Surco, 29 de Setiembre de 2021

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectores de códigos o teléfono celular embebiendo al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

Anexo 8

Ficha Técnica – Autonomía

TÉCNICA	OBSERVACIÓN
Instrumento:	Escala de Observación
Autor:	El instrumento utilizado es el Cuestionario de las autoras: Milagros Elizabeth García Alfaro y Carolay Sofía Grados Vega, de la Tesis de licenciada: Nivel de autonomía de los niños de 5 años de la I.E. N° 81531 “Olga María Pereda Noriega” de Cartavio desde la perspectiva de los padres de familia – Trujillo. 2020. Modificado y adaptado por Yrma Violeta Figueroa Chambergo, 2022.
Año de Creación:	2022
Objetivo:	Determinar el nivel de autonomía en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo.
Descripción	Esta Escala de Observación consta de 2 dimensiones: Dimensiones: <ul style="list-style-type: none">• Relación consigo mismo: comprende cada uno de los logros que va acumulando el niño, las mismas que en conjunto le permite conocerse, aceptarse y valerse por sí mismo en sus actividades cotidianas y le permiten desarrollar, adquirir y fortalecer el sentido de la independencia para asumir nuevos retos. Consta de 5 indicadores y 9 ítems• Relación con los demás: implica los logros alcanzados por el niño mediante la socialización con su entorno y que le permiten tener un nivel de respeto, colaboración, compromiso, solidaridad, trabajo en equipo y comunicación asertiva; lo que ayudan cada día a ser niños independientes y seguros de sí mismos. Consta de 6 indicadores y 9 ítems.
Validez:	La Escala de Observación para determinar el nivel de autonomía en los niños de 3 años fue sometido a la opinión de juicio de expertos, quienes son personas que cuentan con una trayectoria profesional y académica requerida, evaluando el fondo y la forma de cada ítem considerado en el instrumento, los cuales guardan relación con los objetivos de la investigación.
Confiabilidad:	Este instrumento tiene el coeficiente de confiabilidad de 0.906 medido con la prueba de Alfa de Cronbach, facultado por el software SPSS (versión 26), número de elementos 18, el cual establece el nivel de confiabilidad de muy alta.

Anexo 9

Confiabilidad del Instrumento Escala de Observación de la Variable Autonomía basado en la prueba piloto.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,906	18

Estadísticos total-elemento

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
VAR00001	23,7000	42,456	,243	,909
VAR00002	23,9000	40,100	,450	,905
VAR00003	23,9000	39,211	,560	,901
VAR00004	23,8000	35,733	,789	,893
VAR00005	23,8000	40,844	,498	,903
VAR00006	23,8000	41,733	,360	,906
VAR00007	23,6000	41,600	,380	,906
VAR00008	23,5000	41,389	,447	,904
VAR00009	23,8000	42,622	,224	,910
VAR00010	23,8000	38,178	,664	,898
VAR00011	24,1000	39,211	,685	,898
VAR00012	23,6000	38,933	,807	,895
VAR00013	23,9000	38,100	,701	,897
VAR00014	24,0000	41,333	,533	,903
VAR00015	23,8000	36,178	,919	,889
VAR00016	23,7000	39,567	,687	,898
VAR00017	23,9000	43,433	,115	,912
VAR00018	23,8000	36,178	,919	,889

Nota. Resultado de SPSS de datos procesados del instrumento aplicado el 8 de junio del 2022. - Elaboración propia.

Anexo 10

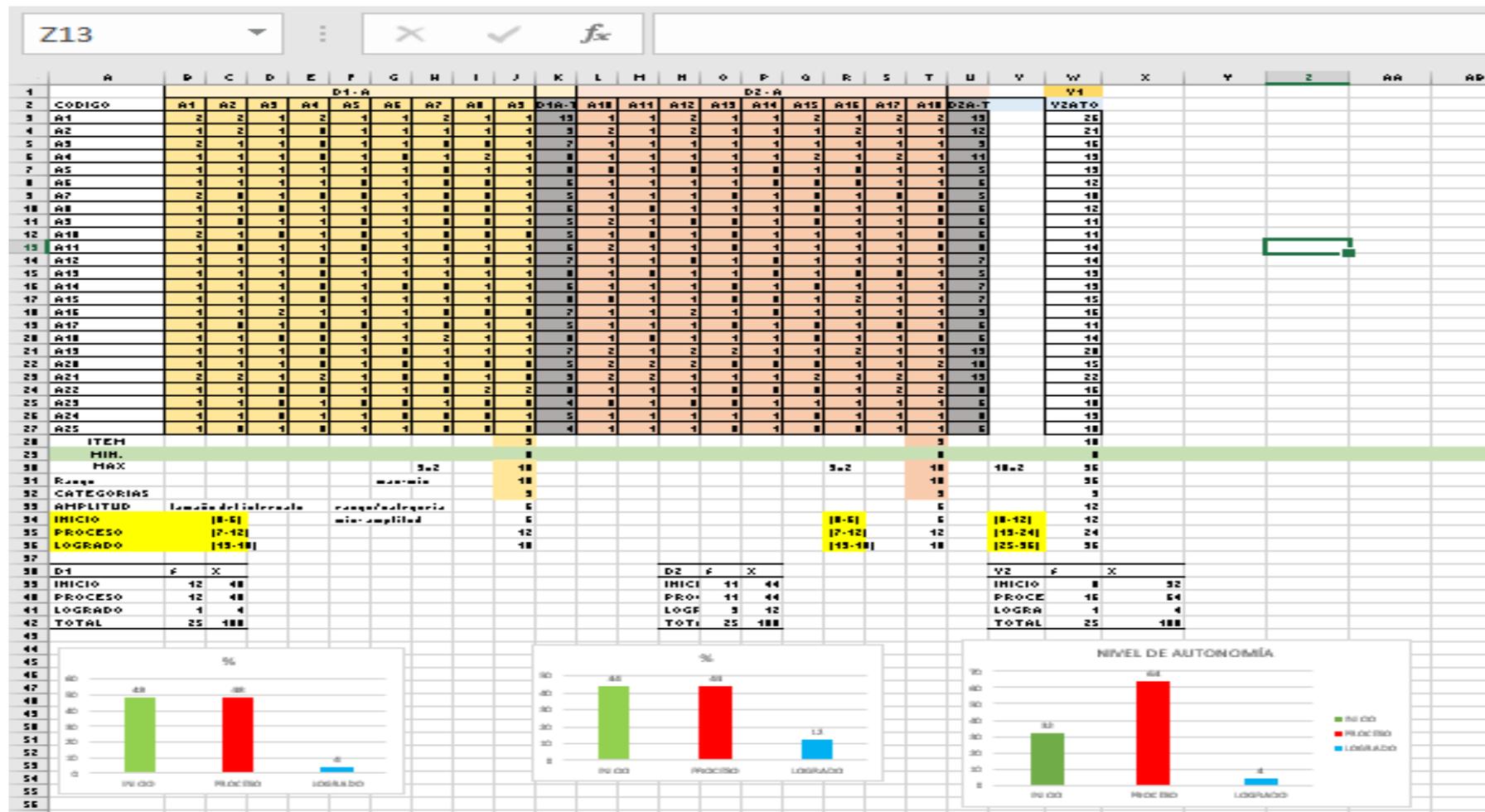
Resultados de Prueba Piloto y Confiabilidad de variable Autonomía

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X		
1	CODIGO	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15	A16	A17	A18		TOTAL					
2	A1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2					30		
3	A2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2					29		
4	A3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2					33		
5	A4	1	1	1	0	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1					19		
6	A5	2	2	1	2	2	1	2	1	2	0	1	1	1	1	1	2	1	1					24		
7	A6	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1					22		
8	A7	2	0	1	0	1	1	1	2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1					17		
9	A8	1	1	0	1	1	1	2	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0					15		
10	A9	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2					31		
11	A10	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2					32		
12	VARIANZA	0.25	0.41	0.41	0.64	0.24	0.24	0.24	0.21	0.24	0.44	0.29	0.24	0.41	0.16	0.44	0.25	0.21	0.44							
13	SUMATORIA DE VARIANZAS	5.76																								
14	VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITEMS	40																								
15	$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_t^2}{S_T^2} \right]$																					α :	Coficiente de confiabilidad del cuestionario	0.91	RANGO	CONFIABILIDAD
16																						K :	Número de ítems del instrumento	18	0.53 a menos	Confiabilidad nula
17																						$\sum_{i=1}^k S_t^2$:	Sumatoria de las varianzas de los ítems	5.76	0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
18																						ST^2 :	Varianza total del instrumento	40	0.60 a 0.65	Confiable
19																								0.66 a 0.71	Muy confiable	
20																								0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad	
21																								1	Confiabilidad perfecta	
22																										

Nota. Resultado de Excel de datos procesados del instrumento aplicado el 8 de junio del 2022. - Elaboración propia.

Anexo 11

Resultados de la aplicación del instrumento de la variable Autonomía aplicado a la muestra de estudio.



Nota. Resultado de Excel de datos procesados del instrumento aplicado el 8 de junio del 2022. - Elaboración propia.

Anexo 12

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS ESCALA DE OBSERVACIÓN A NIÑOS DE 3 AÑOS

Sr. Padre de Familia o tutor: _____
Presente.

Por medio de la presente reciba mi cordial saludo, quien les habla es estudiante de la Facultad de Educación del Programa de Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo: Yrma Violeta Figueroa Chambergo; al mismo tiempo se le informa que, deseando incluir a su menor hijo(a) en el desarrollo del estudio: **Estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una Institución Educativa Inicial, Chiclayo** y con el fin de mejorar en el tema de Estrategias Lúdicas y autonomía del estudiante en el aula.

Es importante que usted sepa que se aplicarán dos instrumentos: “Escala de observación para determinar el nivel de Estrategias lúdicas en niños de tres años” y “Escala de observación para determinar el nivel de autonomía en niños de tres años”. Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, la cual será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación, se codificará y se mantendrá en el anonimato.

Desde ya le agradecemos por su consentimiento para la realización de esta investigación.

Marque con un (X) donde considere:

CONSENTIMIENTO	SI	NO	
-----------------------	----	----	--

Chiclayo, Julio del 2022

DNI: