



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## ESCUELA DE POSGRADO

### PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Actividad lúdica y su incidencia en la autonomía en niños de 5 años  
en una institución educativa pública inicial

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Lucas Asencios, Betzabe Yesenia (ORCID: 0000-0002-5078-7441)

**ASESORA:**

Dra. Leiva Torres, Jakline Gicela (ORCID: 0000-0001-7635-5746)

**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

**LIMA – PERÚ**

2022

### **Dedicatoria**

A Dios por darme la vida, A mi familia por su amor y entrega, y muy especial a mis hijos por su comprensión y acompañamiento en la gran tarea de ser cada día mejor Maestra.

### **Agradecimiento**

Al personal directivo, docente y administrativo de la Universidad César Vallejo, por darme la oportunidad de crecer profesionalmente para brindar un mejor servicio educativo a los niños del nivel inicial.

## Lista de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Lista de contenidos	iv
Lista de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	3
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Variables y operacionalización	12
I.3. Población, muestra y muestreo	13
I.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	13
I.5. Procedimiento	15
I.6. Métodos de análisis de datos	15
I.7. Aspectos éticos	15
IV. RESULTADOS	17
V. DISCUSIÓN	24
VI. CONCLUSIONES	30
VII. RECOMENDACIONES	31
REFERENCIAS	
ANEXOS	

## Lista de tablas

Tabla 1	Distribución de la población de niños de 4 y 5 años	13
Tabla 2	Distribución de la variable actividad lúdica y sus dimensiones	17
Tabla 3	Distribución de la variable autonomía y sus dimensiones	17
Tabla 4	Prueba de normalidad – Kolmogorov-Smirnov	18
Tabla 5	Resumen de modelo – Hipótesis general	19
Tabla 6	Anova de hipótesis general	19
Tabla 7	Resumen de modelo – Hipótesis específica 1	20
Tabla 8	Anova de hipótesis específica 1	20
Tabla 9	Resumen de modelo – Hipótesis específica 2	21
Tabla 10	Anova de hipótesis específica 2	21
Tabla 11	Resumen de modelo – Hipótesis específica 3	22
Tabla 12	Anova de hipótesis específica 3	22

## Lista de figuras

Figura 1	Diseño correlacional	13
Figura 2	Distribución de la variable actividad lúdica y sus dimensiones	17
Figura 3	Distribución de la variable autonomía y sus dimensiones	18

## Resumen

La investigación realizada, tuvo como objetivo determinar la incidencia entre la actividad lúdica y la autonomía, con un enfoque cuantitativo, tipo explicativo, diseño no experimental, correlacional causal, un muestra comprendida por 78 niños de 5 años, a quienes se les aplicó una lista de cotejo para cada variable, que fue debidamente validada y con una buena confiabilidad. Se realizó la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov, y determinó que los conjuntos de datos no tienen distribución normal, por lo tanto se utilizó la prueba de regresión lineal. Los resultados obtenidos, arrojaron una prevalencia del 59% en el nivel proceso de la variable actividad lúdica y el 61,9% en la variable autonomía. Y concluyó que, La actividad lúdica incide significativamente en la autonomía de los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de educación inicial de Puente Piedra, 2022, en un 56,2%; habiéndose obtenido un nivel de significancia igual a 0,000 ( $p < 0,05$ ).

Palabras clave: Actividad lúdica, expresión, desarrollo, imaginación.  
Autonomía.

## **Abstract**

The objective of the research carried out was to determine the incidence between playful activity and autonomy, with a quantitative approach, explanatory type, non-experimental design, causal correlational, a sample comprised of 78 5-year-old children, to whom a list was applied. of comparison for each variable, which was duly validated and with good reliability. The Kolmogorov-Smirnov normality test was performed, and it was determined that the data sets do not have a normal distribution, therefore the linear regression test was used. The results obtained showed a prevalence of 59% in the process level of the ludic activity variable and 61.9% in the autonomy variable. And it concluded that, The playful activity significantly affects the autonomy of 5-year-old boys and girls from an educational institution of initial education in Puente Piedra, 2022, by 56.2%; having obtained a level of significance equal to 0.000 ( $p < 0.05$ ).

Keywords: Playful activity, expression, development, imagination. Autonomy.



## I. INTRODUCCIÓN

En el desarrollo de las clases de las instituciones educativas iniciales, se observa que son impartidas de manera tradicional y monótona, sin motivaciones y que conduce a que los niños y niñas no logren su aprendizaje y menos aún su desarrollo integral, es allí, donde se rescata que la actividad lúdica es importante como motivación para solucionar problemas propios de su entorno.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2018) señaló que, la importancia de las actividades lúdicas, constituye un nexo significativo para el aprendizaje, que permite un desarrollo holístico. Es decir, el juego permite movilizar capacidades, y ello determina en cada una de las áreas de desarrollo. Para Lucas (2019) la actividad lúdica logra transmitirse miméticamente de generación en generación; siendo difícil indicar cuando fueron creados, solo se tiene información a través de pinturas antiguas, griegas, romanas, entre otras; así como algún vestigio hallado en alguna civilización donde se practicaba dicha actividad, referenciando a las personas mayores, quienes jugaban en su niñez y adolescencia, lo que denota, su importancia para desarrollar las capacidades autónomas de los estudiantes.

Para Nassr (2019) la construcción de la autonomía, se logra durante los primeros años de vida, donde aún a los 5 años de edad, los niños se sienten dependientes, y limitados en la resolución de sus propios problemas de la edad, como opinar en público, buscar donde sentarse, y responder mediante un llanto que no podía comprenderse en un inicio, que aparentemente no son importantes; pero que los niños se desarrollen de manera autónoma.

En el mismo sentido, Arias (2019) señaló que el niño o niña logra el aprendizaje de su autonomía, donde los padres permiten éstos, desarrollen alguna actividad diaria que permita construir su autonomía y ser más independiente; donde, es misión de los padres y docentes, que se utilicen tareas que ayude al niño a desarrollar sus habilidades, y valorar la fuerza; así como la colocación, el recojo, guardar, quitarse, abrocharse y desabrocharse sus prendas de vestir y calzados, realizar sus necesidades básicas, alimentarse solo; son actividades que ayudará al niño o niña a ambientarse en el entorno en que vive

y hacer partícipe en su propia familia y con sus amigos.

En el Perú, el Ministerio de Educación (2019) señaló a la actividad lúdica, como una de las formas de aprender para el niño; ya que, permitirá que éste conozca el mundo y un aprendizaje permanente. Los niños y niñas, ponen en práctica todo tipo de actividad lúdica posible; asimismo, conocen una gran cantidad de juegos, que pueden ser individuales o colectivos, competitivo, imitativo, verbal, intelectual o de destrezas, utilizando medios y materiales del entorno y le permitirá el desarrollo de sus capacidades.

En la I.E.I de Puente Piedra, se observa a niños dependientes de sus padres, docentes y auxiliares, con una limitada comunicación e interacción entre ellos, dificultades en el desarrollo socioemocional, autoestima, habilidades comunicativas y la autonomía; asimismo, se observa que las docentes no utilizan adecuadamente actividades lúdicas de expresión, desarrollo e imaginación para la promoción del desarrollo integral, ello los limita en su relación consigo mismo y con los demás.

Luego de la problemática descrita, se realizó la formulación del problema, y como problema general: ¿Cuál es la incidencia de la actividad lúdica en la autonomía de los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de educación inicial de Puente Piedra, 2022?, asimismo los problemas específicos que están consignados en la matriz de consistencia.

También los objetivos, y como objetivo general: Determinar la incidencia de la actividad lúdica en la autonomía de los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de educación inicial de Puente Piedra, 2022; así como los objetivos específicos, consignados en la matriz de consistencia.

De la misma manera, se formuló las hipótesis, y como hipótesis general: La actividad lúdica incide significativamente en la autonomía de los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de educación inicial de Puente Piedra, 2022; y las hipótesis específicas, consignadas en la matriz de consistencia.

## II. MARCO TEÓRICO

Entre las investigaciones nacionales relacionadas al estudio, se tiene a Ochoa - Rodríguez et al. (2021) realizaron una investigación para conocer la influencia de la actividad lúdica en la motricidad fina de los niños. Investigación cuantitativa, pre experimental, una muestra de 30 niños de 3 y 4 años, se aplicó una guía de observación, así como la prueba de Wilcoxon, y concluyó que, la actividad lúdica influye significativamente en la motricidad fina, como la viso manual, gestual o facial en los niños de 3 y 4 años.

Canta-Carhuaricra (2020) realizó un estudio con el objetivo de conocer la relación entre la actividad lúdica y el desarrollo psicomotriz en los niños(as). De enfoque cuantitativo, de tipo básico y diseño no experimental, una muestra de 56 niños, aplicándose una ficha de observación, utilizándose para la prueba de hipótesis la rho de Spearman con un valor de 0,595, y concluyó que, existe una relación directa y moderada entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor.

Aguilar-Rosado (2020), realizó un estudio con el objetivo de determinar cómo influye la actividad lúdica en la motricidad fina en los niños(as). Investigación cuantitativa, pre experimental, la muestra fue 20 niños, y se utilizó una lista de cotejo y llegó a los siguientes resultados, la motricidad fina de los niños y niñas al inicio del estudio tuvo un promedio de 23,61% y luego de la aplicación del programa el 80,14%. Y, concluyó que, la utilización de la actividad lúdica mejoró significativamente el desarrollo motor fino en los niños(as) de 5 años.

Así, también, Maldonado-Sánchez et al. (2019) realizaron el estudio, con el objetivo de determinar cuál es la estrategia que predomina y tiene relación con la autonomía de los estudiantes. Con un enfoque cuantitativo, de tipo sustantivo, diseño no experimental, transversal, una muestra censal de 171 estudiantes, a quienes se les aplicó cuestionarios, y se utilizó la prueba de regresión logística para la contratación de las hipótesis, y llegó a concluir que, existió una prevalencia de la estrategia de exploración para el logro de un aprendizaje autónomo.

Fierro-Rojas (2018) realizó un estudio, con el objetivo de determinar diferencia entre el desarrollo de la autonomía en los niños de 3 años. de enfoque cuantitativo, y diseño descriptivo comparativo, una muestra de 50 niños de 3 años, y se aplicó una guía de observación, y se utilizó la prueba de Wilcoxon, llegando a concluir que, existen diferencias estadísticas significativa entre dos PRONEIs de San Juan de Lurigancho.

Con respecto a las investigaciones internacionales, se tuvo a Moreira-Mero (2021), tuvo como objetivo, implementar la actividad lúdica para desarrollar la autonomía en niños(as). Con un enfoque cuantitativo-cualitativo, de diseño descriptivo, una muestra de 23 niños, y se aplicó una guía de observación, y tuvo como resultados que, el 43,4% logró un nivel promedio, el 26% un nivel bajo, y el 34,7% un nivel alto, y legó a concluir que, la actividad lúdica favorece significativamente en el desarrollo de la autonomía en niños y niñas.

Recio-Paneque y Aguilar-Reguero (2019) realizaron un estudio en España, con el objetivo de a conocer la relación entre las habilidades del desarrollo motor fino y la autonomía personal Con un enfoque cuantitativo, de diseño descriptivo, una muestra de 100 niños, utilizando una guía de observación, teniendo como resultados, el 80% de estudiantes prefiere la mano derecha, el 13% la mano izquierda y el resto utiliza ambas manos, y concluyó que, existe un bajo nivel de autonomía en lo referente a la alimentación y ejecución de actividades del niño comola vestimenta sin una supervisión adulta.

Albornoz-Zamora (2019) realizó un estudio en Ecuador, con el objetivo de determinar la relación entre el juego y el desarrollo de la creatividad. Con un enfoque cuantitativo, y diseño descriptivo y una muestra de 25 estudiantes, a quienes se les aplicó una ficha de observación; y tuvo como resultados que, un 72% de estudiantes practica juegos de imitación de manera normal, el 60% propone juegos con sus propias reglas, el 92% juega de manera libre en todos los ambientes, el 92% logra manipular material en los ambientes y crea e imaginan situaciones; y concluyó que, la mayoría de los docentes no utilizan una metodología activa como el juego-trabajo, ello no les permite desarrollar el pensamiento creativo, realizando solo trabaos mecánicos.

Con respecto a la variable actividad lúdica, Saleima y Saleima (2018) conceptúan a la actividad lúdica, como un grupo de actividades que permite interactuar dinámicamente, donde fluyen la práctica, la vivencia y el conocimiento, que fortalece la creatividad, el esparcimiento y la imaginación; y ello logra repercutiren el desarrollo integral de toda persona.

Para Gonzáles (2017) desarrollar la actividad lúdica en los estudiantes, tiene significativa importancia para las capacidades visuales, táctiles y auditivas; logran aligerar las nociones espacio temporales, así como algún movimiento ligero y coordinado del cuerpo. También, el jugar acelera el lenguaje, despierta la creatividad, permite desarrollar capacidades de observación, afirmando sus voluntades y perfeccionando acciones pacientes. Yanqui et al. (2017) señalaron que jugar es una actividad de mucha importancia, que favorece el despliegue de dosis de esparcimiento, disfrutar como toda persona para que su vida sea placentera, aun en situaciones complejas.

Castellar et al. (2015) señaló que, es aquella por la que se generan pautas sociales; permite experimentar con un objeto concreto antes de que existe la capacidad de formar una idea abstracta. La actividad lúdica permite una interacción de manera afectiva entre los niños y sus pares en el aula y el docente; también, brinda normas y valores, permite el favorecimiento del desarrollo cognitivo, así como motor, y social. Gómez et al. (2015) señalaron que es un proceso actividad que logra favorecer la infancia en la autonomía, autoconfianza y formar la personalidad para que se convierta en una actividad creativa y educativa.

Para Lara (2021) los niños y niñas a través de la actividad lúdica favorecen su aprendizaje global, motor, cognitivo, social y emocional y, buscando respuestas a los problemas que se les suscitan, para lograr la comprensión del entorno, y a la vez sentirán motivaciones a lo largo de todo el proceso educativo. Asimismo, Vivero (2021) señaló que la actividad lúdica se debe al complacimento de estímulos inconscientes de naturaleza afectiva y violenta, y trasmite sentimiento, experiencia emoción. Facilita la confrontación y permite hallar soluciones a través de la imaginación. Los niños desarrollan sensación de alegría, tristeza, miedo o enfado entre otras emociones que

favorecen su desarrollo integral. Asimismo, permite que logre un aprendizaje comunicativo, físico y motor, que facilita el desarrollo de vivencias que le favorece el desarrollo autónomo frente al entorno que lo rodea. También, Rhenals (2020) la actividad lúdica no es simplemente sinónimo de recreación, pasatiempo o algo relativo a competencia, sino que va más allá de sentir placer y gozar con el desarrollo de actividades a priori, es una actividad natural de los niños, que les permite un equilibrio armónico entre lo intelectual y lo emocional, y ante ello se utiliza como recurso para estimular la comunicación, expresión, autonomía, entre otros; y posibilita el incremento de conocimientos, así como el desarrollo de habilidades y destrezas.

Entre las teorías relacionadas a las actividades lúdicas, se tiene, la teoría biológica, llamada también del crecimiento, donde Aldaba (2009) señaló que jugar es como un fenómeno de cambio físico debido a una secreción glandular grande, que genera transformaciones químicas y provoca que las personas logren expresarse mediante el juego. Así también, Carr citado por Delgado (2011) en la teoría catárquica, consideró jugar como una estimulación que induce a accionar a las personas, dejando de lado alguna pretensión perniciosa o instinto nocivo que posee cada persona de forma congénita, considerando como una gimnasia para el cerebro, estimulando los crecimientos físico y neurológico. Asimismo, Gross citado por Fingerhann (1970), identificando a la actividad lúdica como el motor que logra desarrollar la potencialidad innata, permitiendo que los órganos maduren, así como los huesos, cerebro y músculo.

Las teorías fisiológicas, que desarrollaron Schiller y Spencer, según Delgado (2011) coincidiendo, que el juego involucra desgastes de energía, que se inicia en la energía acumulada y que sobra, que busca la manera de liberarse del organismo; asimismo, añade que el cuerpo logra aliviarse, descansar o buscar evadirse de sus obligaciones a través del juego. También, Steintal citado por Calero (2005) que se refiere al juego, posibilitando el descanso de la parte fatigada, permite recuperar energía, descanso y la relajación. De la misma manera, Claparede citado por Delgado (2011) quién señaló que la actividad lúdica es la manera que se representa la realidad y permite el cumplimiento de algún deseo prohibido que será difícil su cumplimiento en lo real. Asimismo, Freud, citado por Venegas et al. (2013) señalaron que jugar es una manera de expresarse y satisfacer necesidades, de los sentimientos, así como un deseo

inconsciente y reprimido, Así, se entiende al juego como una repetición de experiencias que impresionan y que poco a poco se irá dominándolo.

Las teorías cognitivas, de acuerdo a Piaget (1983) propuso que el juego logra evolucionar según el desarrollo de la persona, considerándolo como una forma que dicha persona se interrelaciona con su entorno, conocer, aceptar, modificar y construir. Para Ribes (2011) el niño logra desarrollar a través del juego su estructura mental, siendo una manera de la simbolización, de asimilación de experiencias, adaptándolas a su necesidad.

También las teorías sociológicas, donde Buytendijk citado por Venegas et al. (2013) consideran al juego como una de las características propias del niño, que lo relaciona a su entorno natural y social, ya que jugando logra satisfacer sus necesidades de autonomía, integración social y tendiente a reiterar, es decir, a repetir el juego. Finalmente, la teoría de Vygotsky (1988) quien planteó que el juego se origina en su entorno natural, social y en la condición de vida del niño, orientando la interacción social, y se transmite la cultura a través del juego, adaptando al niño a la nueva realidad, permitiendo el aprendizaje del conocimiento de límites, capacidades y normas sociales en la relación de unos con otros.

Con referencia a las dimensiones de la actividad lúdica, Vásquez (2017) señaló las siguientes dimensiones para el nivel inicial, la dimensión expresión, favorece las diversas situaciones comunicativas y de interacción para que los estudiantes se sientan cómodos y logrando un aprendizaje de los climas de seguridad y afecto, logrando mejorar su autonomía e interdependencia, construyendo su propia identidad, aceptándose a sí mismo y sentirse valorado por los demás. Los niños se expresan e integran las diferentes formas de lenguaje y logra desarrollarlos en la institución educativa donde se desarrolle. Silva (2009) señaló que, el juego libre permite al niño, evolucione de acuerdo al contexto que pertenece y quizá lo más importante de ello, es que un hecho donde interviene la lengua y significado a la vez.

La dimensión desarrollo, donde Vásquez (2017) señaló que los niños se arman de herramienta y estrategia primitiva universal. Logra leer los labios, copiar gestos, logra escuchar hasta un mínimo suspiro probar la tierra, agua o

cosas que este en su entorno, de esa manera acumula sabores de manera continua, mirando, chupando, palpando, golpeando, lanzando, yendo y viniendo de manera interminable, debido al instinto de sentirse fuertes, tenaces y duraderos. Silva (2009) explicó que algunos docentes y padres, consideran que el juego debe ser conducidos por los adultos, que lo invita a realizar actividades divertidas; donde, el niño sienta minimizado sin generar alguna situación en el juego que le resulte placentero debido a la presencia de los docentes y adultos.

La dimensión imaginación, para Vásquez (2017) los niños que juegan y se divierten logra motivar su mente, de tal manera, que buscan resolver problemas imaginativos o creativos, que le permite visualizar su vida de manera diferente, con obstáculos salvables, desafiante y atrayente. También, la lúdica permite que el niño desarrolle la imaginación y conozca su entorno natural y social, ver el comportamiento de las personas adquiriendo un nuevo lenguaje. Silva (2009) reconoció que jugar es una acción que libera energía, la emoción reprimida; asimismo, consideró que tanto la alegría como la libertad son sentimientos que se desarrollan en la actividad lúdica. Por ello, jugar libremente es una actividad espontánea, que permite al niño, se exprese libremente, y que despierte su sensibilidad, imaginación.

Con referencia a la variable autonomía, Vásquez (2017) señaló que son capacidades propias de una persona para tener decisión propia, realizando actividades de manera libre, bajo la responsabilidad de sus actos. Los niños deben actuar teniendo su iniciativa propia e instinto, según su conocimiento, posibilidad y habilidad.

Para Sánchez (2012), es la capacidad de sentir emociones estando solo, sin la presencia de familiares; y tiene que ver con la seguridad propia, aceptando las normas con capacidades de frustración y responsabilidad. Es un proceso por etapas por la que pasa todo ser humano, pero no de la misma manera. Riley (2000) señaló que, el desarrollo de la autonomía se lleva a cabo en todas las áreas del conocimiento y sociedad, los ciudadanos autónomos son aquellos que logran describir sus propias vivencias, como lo que requiere en la vida, su carrera profesional, los logros en el tiempo; es una capacidad realizable.



Venegas et al. (2021) señalaron que los estudiantes de educación básica regular, mostraron dificultades para el desarrollo de la autonomía en el desarrollo de actividades de aprendizaje, cosa que se vio afectada en la pandemia cuando se implementó la educación a distancia, debido al aislamiento social, donde la responsabilidad de dicha formación recayó en las familias, con niños que casi no tenían acceso más que el que los padres asumían, limitando de esta manera el desarrollo de su autonomía, así también, Quispe (2021) el uso de las tics en todos los ámbitos del desarrollo integral del niño, ha involucrado también en el desarrollo de la autonomía y la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje, donde la implementación de plataformas educativas, se considera como un recurso que promueve y facilita el aprendizaje como una adecuación de calidad, como parte del desarrollo sostenible y autónomo de la persona.

Para Ribotta (2021) existe una relevante tensión conceptual y fáctica entre la autonomía y las condiciones materiales de los orígenes sociales, que está enmarcado en la relación de desigualdad y autonomía desde el concepto de pobreza, necesidad básica y desigualdad económica, explicando cuáles y qué condiciones materiales originaría una carencia de autonomía o libertades real de las personas de actuar por sí mismas, lo mismo, Vásquez (2022) la ONU señaló y reiteró que una de las obligaciones del Estado, está el derecho a la educación, a la autonomía, cumpliendo parámetros como: disponibilidad, que implica la existencia de instituciones educativas, personal, programas e instalaciones, materiales; accesibilidad, que es la posibilidad igualitaria de acceder al servicio educativo; aceptabilidad, que es el cumplimiento de criterios en torno a pertinencia, adecuación cultural y calidad, y adaptabilidad, que implica la flexibilidad que permite a la educación, adecuarse a las necesidades de la persona y la sociedad.

Entre las teorías sobre la autonomía, se tiene a Wallon, postulando que el niño desde sus primeros años inicia competencias o capacidad. Cuando nace, construye las funciones de equilibrio, llevando a cabo el manejo de su cuerpo, y construye seguridad en su postura, predispone la acción que desarrolla de manera plena, contribuyendo a participar y planificar de sus actos.

La teoría psicosocial, propuesta por Erickson (2000) postuló que el ser humano pasa por etapas en su desarrollo, y a través de ellas, se socializa la autonomía evolutiva, las cuales señalan y producen crisis y conflictos sociales en los niños, que se debe resolver en cada etapa. La etapa que presenta la crisis entre la iniciativa y culpabilidad se da entre los 3 y 6 años, que es la tercera etapa, donde el niño inicia la realización de cosas nuevas, aceptar responsabilidades y examinarlo que es más favorable a su acción.

La teoría de Pikler (1999) que generó un sistema educativo que se basa en el respeto al niño, donde el adulto adopta una actitud no intervencionista, que logra favorecer el desarrollo, y señaló que, cuando el niño o nace, adquiere un impulso epistémico, que lo induce a explorar y conocer, es decir, los niños desde su nacimiento, buscan conocerse y conocer a los demás, conocer objetos y el espacio donde se encuentran; por ello, Pikler señaló que el niño desde su nacimiento puede aprender por sí mismo, tiene la capacidad de la realización de actividades según el comportamiento, según el nivel de desarrollo, recogiendo y aprendiendo vivencias en el entorno que lo rodea.

Por otro lado, para Chokler (1998), no se debe prohibir la realización de movimientos, y si un niño camina, quiere rodar y rectar, ello no es malo, señaló que no se debe ayudar al niño cuando este realiza movimientos, sino está listo para ello. Mediante el descubrimiento y los ejercicios de posturas diversas, todo niño logra activar cada parte de su cuerpo y la capacidad de hacer funcionar en los momentos más oportunos, y logra aprenderse sus movimientos y emociones.

Con respecto a las dimensiones de la autonomía, el Minedu (2018), planteó las siguientes dimensiones: la relación consigo mismo, que implica la capacidad con que cuentan los niños al nacer para el aprendizaje. Según Bornas (1998) los niños desde temprana edad, dan pasos de a poco hasta desarrollar la inteligencia que le permite comprender la realidad donde se encuentra. Cuando el niño nace no se reconoce a sí mismo, ni al entorno, se alimenta mediante los reflejos, logra conectarse e interactuar de manera lenta con toda persona y objeto, logra tocarlos y llevárselos a la boca.

La relación con los demás, según el Minedu (2018) los niños empiezan a interactuar con otros niños, surgen los primeros amigos, casi no están

acompañado de familiares, a través de los juegos se relacionan, abren las probabilidades de la adquisición de nuevos conocimientos. Cuando el niño cumple los dos años, centra su relación en los adultos, enfrenta a los momentos sociales a los tres años, en esa etapa busca la relación con otros grupos, escogen los juegos y con quienes los harán, aprenden de sus capacidades y valores, logran adquirir responsabilidades según su edad, logran desarrollar responsabilidades dependiendo de su edad; por ello, los adultos requieren el mejor momento para acompañarlos.

### III. METODOLOGÍA

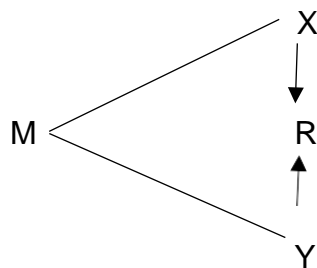
#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

El estudio realizado fue explicativo, donde Sánchez et al. (2018) señaló que permitiera la formulación de cuestionamientos referentes a las causas de los fenómenos del estudio, buscando el grado o nivel de la relación de causalidad entre las variables.

De la misma manera, se tuvo un diseño correlacional causal, que de acuerdo a Hernández y Mendoza (2018) permitió conocer la relación de incidencia de la actividad lúdica en la autonomía, y obedece al siguiente esquema:

**Figura 1**

*Diseño correlacional causal*



Dónde:

X: Variable independiente: Actividad lúdica

Y: Variable dependiente: Autonomía

R: Relación de causa efecto

#### 3.2. Variables y operacionalización

##### **Variable independiente: Actividad lúdica**

**Definición conceptual.** Es el conjunto de actividades realizadas con una interacción dinámica donde permite el desarrollo de su práctica, vivencia y conocimiento que fortalece su creatividad, esparcimiento e imaginación, repercutiendo en el desarrollo integral de la persona. (Saleima y Saleima, 2018)

**Definición operacional.** Acciones para medir la variable actividad lúdica mediante sus dimensiones expresión, desarrollo e imaginación; a través de una lista de cotejo.

### **Variable dependiente: Autonomía**

**Definición conceptual.** Son las capacidades que tiene la persona para actuar y decidir por cuenta propia con libertad y espontaneidad, logrando dirigir sus actos con responsabilidad de su propio comportamiento. (Vásquez,2017)

**Definición operacional.** Acciones para medir la variable autonomía en sus dimensiones relación consigo mismo y relación con los demás a través de una listade cotejo.

### **3.3. Población, muestra y muestreo**

Se tuvo una población censal, que según Sánchez et al. (2018) es el grupo de elementos que poseen rasgos comunes, que pueden ser personas, objetos o acontecimiento, y se identifican en un área de interés determinado, está comprendida por 78 niños y niñas de cinco años de una institución educativa inicial pública:

**Tabla 1**

*Distribución de la población de niños y niñas de 5 años*

Sección	Niños y niñas		Total
	H	M	
Verde	12	14	26
Azul	17	9	26
Rojo	15	11	26
Total	44	34	78

*Fuente:* Nóminas de matrícula

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Se utilizó la técnica de la observación, que según Hernández & Mendoza (2018) es un mecanismo significativo sistemático, que tiene como propósito situaciones observables al realizar una prueba de las características diferentes de un fenómeno, con la finalidad de examinar los aspectos y las conductas en el ambiente donde habita, es decir, permite recoger datos de manera directa, teniendo en cuenta las características de la unidad de análisis.

En el estudio, se utilizó como instrumento, una lista de cotejo, que según Carrasco (2019), son listados que poseen características y cualidades, que permiten diagnosticarlo que existe o no existe.

### Ficha técnica 1

Nombre: Lista de cotejo sobre actividad lúdica

Autor: Macavilca y Vallenias

Año: 2014

Adaptado: Lucas, B. (2022)

Descripción: Comprende 20 ítems, divididos en tres dimensiones: expresión (7 ítems), desarrollo (7 ítems) e imaginación (6 ítems), y sus escalas son: nunca (1 punto), algunas veces (2 puntos), siempre (3 puntos)

Aplicación: Individual

Tiempo: 20 minutos aproximadamente

### Ficha técnica 2

Nombre: Lista de cotejo sobre autonomía  
Autor: Hajar, L.

Año: 2018

Adaptado: Lucas, B. (2022)

Descripción: Comprende 20 ítems, divididos en dos dimensiones: relación consigo mismo (10 ítems), relación con los demás (10 ítems), y sus escalas son: nunca (1 punto), algunas veces (2 puntos), siempre (3 puntos)

Aplicación: Individual

Tiempo: 20 minutos aproximadamente

**Confiabilidad.** La confiabilidad del instrumento según Hernández y Mendoza (2018), es la consistencia interna del instrumento, y es el establecimiento de la media en que se puede replicar la evaluación. Se aplicó a una prueba piloto a 15 estudiantes, y se tuvo como resultado en la lista de cotejo sobre actividad lúdica un valor de 0,824 y en la lista de cotejo sobre autonomía un valor de 0,809, lo que indica una fuerte confiabilidad, por lo tanto, procede la aplicación (Anexo 4)

**Validación.** Según Hernández y Mendoza (2018) es la opinión informada de una persona experta en metodología de la investigación, reconocida en el ámbito investigativo, y que puede dar información, evidencia, juicios y valoración, y en el estudio, se contó con los expertos: Dra. Carmen Edith Miranda Olivos, Dra. Violeta Oncebay Piscontey la Dra. Magna Soria Vásquez. (Anexo 4).

### 3.5. Procedimiento

Para la ejecución del estudio, se procedió de la siguiente manera: solicitar autorización al directo(a) de la institución educativa, aplicar la prueba piloto para la confiabilidad, validar los instrumentos, aplicar instrumentos y elaborar base de datos con los datos recogidos, procesar los datos, procesarlos y presenta los resultados, comprobar las hipótesis y elaborar conclusiones y recomendaciones.

### 3.6. Métodos de análisis de datos

Después de aplicar instrumentos y elaborar base de datos, se comprobó la normalidad de los datos para seleccionar el estadígrafo; y para ello se utilizó la prueba de Kolmogorov - Smirnov.

Asimismo, el resultado se presentó de dos formas: descriptivos, con tablas de frecuencias y porcentajes y figuras de barras descriptivas; e inferencial, realizando la comprobación de las hipótesis general y específicos.

### 3.7. Aspectos éticos

La investigación fue desarrollada siguiendo la guía de indagación de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, así como las normas APA, respetando la autoría de las citas, así como la autenticidad de los datos y resultados.

**Beneficencia (no maleficencia)**, es un principio que involucra una obligación concerniente a un par de acciones comprobadas: 1) no causar daños y 2) maximizar los beneficios y reducir los daños. La ejecución de este principio nos conduce a la reflexión y consideración correspondiente en el nivel de riesgos de los cuales los adolescentes pueden estar expuestos. (Espinoza Freire & Calva Nagua 2020). En el estudio se consideró la vigilancia de manera permanente de los escolares para evitar algún daño, con el propósito de garantizar su bienestar emocional, social y físico. En el caso de la no maleficencia resulto del trabajo realizado, cuidando la información obtenida.

**Justicia**, este principio resalta que los seres humanos deben ser tratados con igualdad. (Paz Maldonado 2018). En la investigación se tratará equitativamente a cada estudiantado que participan en el estudio y la información brindada será igual para todos, utilizando materiales y métodos iguales para todos.

**Balance riesgo-beneficio**, es una propuesta de investigación justificada,

además, los riesgos que puedan tener el estudiante deben ser balanceadas con los resultados beneficiosos probables para él, su entorno familiar y en su contexto social, cuya finalidad es la de proporcionar alguna base en la identificación de los riesgos a los individuos al ser incluidos (Molina Montoya, 2018). En la investigación toman todas las precauciones adecuadas y razonables para garantizar que los escolares no se ven perjudicados o afectados en forma negativa por participar en el estudio.



## IV. RESULTADOS

### 4.1 Resultados descriptivos

**Tabla 2**

*Distribución de niveles de actividad lúdica y sus dimensiones*

Niveles	Expresión		Desarrollo		Imaginación		Actividad lúdica	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Inicio	3	3.9	3	3.9	6	7.7	3	3.8
Proceso	53	67.9	54	69.2	53	67.9	46	59.0
Logro	22	28.2	21	26.9	19	24.4	29	37.2

En la tabla 2, se observa que con respecto a la variable actividad lúdica, el 59% se encuentra en nivel proceso, el 37,2% en nivel de logro y el 3,8% en nivel inicio; en la dimensión expresión, el 67,9% presenta un nivel en proceso, el 28,2% en nivel de logro y el 3,9% un nivel bajo; en la dimensión desarrollo, el 69,2% se encuentra en nivel proceso, el 26,9% en nivel de logro y el 69,2% en nivel inicio; en la dimensión imaginación, el 67,9% se encuentra en nivel proceso, el 24,4% en nivel de logro y el 7,7% en nivel inicio.

**Tabla 3***Distribución de niveles de la autonomía y sus dimensiones*

Niveles	Relación consigo mismo		Relación con los demás		Autonomía	
	fi	%	fi	%	fi	%
Inicio	3	3.9	4	5.2	4	5.2
Proceso	44	56.4	43	55.1	48	61.5
Logro	31	39.7	31	39.7	26	33.3

En la tabla 3 y figura 2, se observa que, con respecto a la variable autonomía, el 61,5% se encuentra en nivel procesos, el 33,3% en nivel de logro y el 5,2% en nivel inicio; en la dimensión relación consigo mismo, el 56,4% se encuentra en nivel proceso, el 39,7% en nivel de logro y el 3,9% en nivel inicio, y en la dimensión relación con los demás, el 55,1% se encuentra en nivel inicio, el 39,7% en nivel de logro y el 5,2% en nivel inicio.

## 4.2 Resultados inferenciales

### Prueba de normalidad

Se utilizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov porque el tamaño de la muestra supera a los 50 datos y para ello se utilizó la regla de contraste:

Si  $p < 0,05$ , se rechaza la hipótesis nula

Sí  $p > 0,05$ , se acepta la hipótesis nula.

**Tabla 4**

*Prueba de normalidad– Kolmogorov-Smirnov*

	Estadístico	gl	Sig.
Actividad lúdica	,171	78	,000
Autonomía	,144	78	,000

En la tabla 4 se observa que, los resultados de la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov, arrojaron resultados en el nivel de significancia menores a 0,05, por lo tanto, se afirma que los conjuntos de datos no tienen una distribución normal y se utilizó la prueba de regresión lineal.

## Pruebas de hipótesis

### Hipótesis general

**Tabla 5**

*Resumen de modelo– Hipótesis general*

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,750 a	,562	,556	,370

Los resultados de la tabla 5, señaló un 75% en el modelo y que después de su corrección resultó 56,2%, con un error de estimación de 0,370.

**Tabla 6**

*Anova de la hipótesis general*

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	13,376	1	13,376	97,574	,000b
	Residuo	10,419	76	,137		
	Total	23,795	77			

Los resultados de la tabla 6, señala los valores obtenidos en F fueron de 97,574, y una probabilidad asociada menor de 0,05, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y acepta la alterna.

## Hipótesis específica 1

**Tabla 7**

*Resumen del modelo– Hipótesis específica 1*

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	<u>,574a</u>	,330	,321	,458

Los resultados de la tabla 7, en el modelo encontrado con un 57,4% y que luego corregida resultó 33,2%, y un error típico de estimación de 0,458.

**Tabla 8**

*Coefficientes– Hipótesis específica 1*

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	7,844	1	7,844	37,373	,000b
	Residuo	15,951	76	,210		
	Total	23,795	77			

En la tabla 8, se observó que se obtuvo un valor F de 37,373, con una probabilidad asociada menor a  $\alpha 0,05$ , por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula: La dimensión expresión de la actividad lúdica incide en la autonomía en los niños de 5 años.

## Hipótesis específica 2

**Tabla 9**

*Resumen de modelo– Hipótesis específica 2*

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,549 <sup>a</sup>	,301	,292	,468

Los resultados de la tabla 9, señalan que, el 54,9% que su corrección resultó 30,1%, y un error típico de estimación de 0,468.

**Tabla 10**

*Coefficientes– Hipótesis específica 2*

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	7,163	1	7,163	32,732	,000 <sup>b</sup>
	Residuo	16,632	76	,219		
	Total	23,795	77			

Los resultados de la tabla 10, arrojó el valor F obtenido fue de 32,732, y una probabilidad asociada menor que 0,05, por ello se rechaza la hipótesis nula: La dimensión desarrollo de la actividad lúdica incide en la autonomía de ellos niños de 5 años.

### Hipótesis específica 3

Tabla 11

*Resumen de modelo– Hipótesis específica 3*

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,443 <sup>a</sup>	,197	,186	,502

Los resultados de la tabla 11, arrojaron un 44,3% que corregido arrojó 19,7%, con un error de estimación 0,502.

Tabla 12

*Coefficientes – Hipótesis específica 3*

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	4,676	1	4,676	18,590	,000 <sup>b</sup>
	Residuo	19,118	76	,252		
	Total	23,795	77			

Los resultados de la tabla 12, arrojaron un valor f igual a 18,590 y una probabilidad asociada menor que 0,05, y por ello se rechazó la hipótesis nula: La dimensión imaginación de la actividad lúdica inciden la autonomía de los niños de 5 años.

## V. DISCUSIÓN

En los resultados de la hipótesis general, se obtuvo un valor de 56,2% en el modelo y en la prueba F fue de 97,574, u n a probabilidad asociada menor que 0,05, rechazándose la hipótesis n u la y acepta la hipótesis alterna, la actividad lúdica incide significativamente en la autonomía de los niños y niñas de 5 años; y tiene semejanza con el estudio de Maldonado-Sánchez et al. (2019) quienes concluyeron que, existió una prevalencia de la estrategia de exploración para el logro de un aprendizaje autónomo; y de Fierro-Rojas (2018) que existen diferencias estadísticas significativa entre la actividad lúdica de dos PRONEIs de San Juan de Lurigancho; y el estudio de Moreira-Mero (2021) quién llegó a concluir que, la actividad lúdica favorece significativamente en el desarrollo de la autonomía en niños y niñas y también la investigación de Recio-Paneque y Aguilar-Reguero (2019) quienes concluyeron que, existe un bajo nivel de autonomía en lo referente a la alimentación y ejecución de actividades del niño como la vestimenta sin una supervisión adulta.

Asimismo, tiene semejanza con los planteamientos de Saleima y Saleima (2018) que señalan a la actividad lúdica, como un grupo de actividades que permite interactuar dinámicamente, donde fluyen la práctica, la vivencia y el conocimiento, que fortalece la creatividad, el esparcimiento y la imaginación; y ello logra repercutir en el desarrollo integral de toda persona; así como el estudio de Gonzáles (2017) desarrollar la actividad lúdica en los estudiantes, tiene significativa importancia para las capacidades visuales, táctiles y auditivas; logran aligerar las nociones espacio temporales, así como algún movimiento ligero y coordinado del cuerpo. También, el jugar acelera el lenguaje, despierta la creatividad, permite desarrollar capacidades de observación, afirmando sus voluntades y perfeccionando acciones pacientes; así como de Yanqui et al. (2017) quienes señalaron que jugar es u n a actividad de mucha importancia, que favorece el despliegue de dosis de esparcimiento, disfrutar como toda persona para que su vida sea placentera, aun en situaciones complejas.

Así como también, el estudio de Vásquez (2017) quién señaló que son capacidades propias de u n a persona para tener decisión propia, realizando



actividades desde manera libre, bajo la responsabilidad de sus actos. Los niños deben actuar teniendo su iniciativa propia e instinto, según su conocimiento, posibilidad y habilidad; y de Sánchez (2012) señalando que es la capacidad de sentir emociones estando solo, sin la presencia de familiares; y tiene que ver con la seguridad propia, aceptando las normas con capacidades de frustración y responsabilidad. Es un proceso por etapas por la que pasa todo ser humano, pero no de la misma manera. Riley (2000) señaló que, el desarrollo de la autonomía se lleva a cabo en todas las áreas del conocimiento y sociedad, los ciudadanos autónomos son aquellos que logran describir sus propias vivencias, como lo que requiere en la vida, su carrera profesional, los logros en el tiempo; es una capacidad realizable.

En el mismo sentido, los estudios de Lara (2021) los niños y niñas a través de la actividad lúdica favorecen su aprendizaje global, motor, cognitivo, social y emocional y, buscando respuestas a los problemas que se les suscitan, para lograr la comprensión del entorno, y a la vez sentirán motivaciones a lo largo de todo el proceso educativo, así como Vivero (2021) señaló que la actividad lúdica se debe al cumplimiento de estímulos inconscientes de naturaleza afectiva y violenta, y transmite sentimiento, experiencia emoción. Facilita la confrontación y permite hallar soluciones a través de la imaginación. Los niños desarrollan sensación de alegría, tristeza, miedo o enfado entre otras emociones que favorecen su desarrollo integral. Asimismo, permite que logre un aprendizaje comunicativo, físico y motor, que facilita el desarrollo de vivencias que le favorece el desarrollo autónomo frente al entorno que lo rodea; y Rhens (2020) la actividad lúdica no es simplemente sinónimo de recreación, pasatiempo o algo relativo a competencia, sino que va más allá de sentir placer y gozar con el desarrollo de actividades a priori, es una actividad natural de los niños, que les permite un equilibrio armónico entre lo intelectual y lo emocional, y ante ello se utiliza como recurso para estimular la comunicación, expresión, autonomía, entre otros; y posibilita el incremento de conocimientos, así como el desarrollo de habilidades y destrezas.

Así como con la teoría cognitiva, de acuerdo a Piaget (1983) propuso que el juego logra evolucionar según el desarrollo de la persona, considerándolo como una forma que dicha persona se interrelaciona con su entorno, conocer, aceptar, modificar y construir; donde el niño logra desarrollar a través del juego su estructura mental, siendo una manera de la simbolización, de asimilación de

experiencias, adaptándolas a su necesidad; y las teorías sociológicas, donde Buytendijk citado por Venegas et al. (2013) consideran al juego como una de las características propias del niño, que lo relaciona a su entorno natural y social, ya que jugando logra satisfacer sus necesidades de autonomía, integración social y tendiente a reiterar, es decir, a repetir el juego.

Finalmente, la teoría de Vygotsky (1988) quien planteó que el juego se origina en su entorno natural, social y en la condición de vida del niño, orientando la interacción social, y se trasmite la cultura a través del juego, adaptando al niño a la nueva realidad, permitiendo el aprendizaje del conocimiento de límites, capacidades y normas sociales en la relación de unos con otros.

Asimismo, en referencia a la hipótesis específica 1, con un valor en el modelo de 33,2% y un valor en la prueba F igual a 33,373 con una probabilidad de 0,000 menor a 0,05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta que existe una incidencia de la dimensión expresión de la actividad lúdica en la autonomía; y tiene semejanza con el estudio de Ochoa-Rodríguez et al. (2021) quien que, la actividad lúdica influye significativamente en la motricidad fina, como la viso manual, gestual o facial en los niños de 3 y 4 años.

De la misma manera, se fundamenta en los planteamientos de Vásquez (2017) quien señaló que la dimensión expresión, favorece las diversas situaciones comunicativas y de interacción para que los estudiantes se sientan cómodos y logrando un aprendizaje de los climas de seguridad y afecto, logrando mejorar su autonomía e interdependencia, construyendo su propia identidad, aceptándose a sí mismo y sentirse valorado por los demás. Los niños se expresan e integran las diferentes formas de lenguaje y logra desarrollarlos en la institución educativa donde se desarrolle y el estudio de Silva (2009) quien señaló que, el juego libre permite al niño, evolucionar de acuerdo al contexto que pertenece y quizá lo más importante de ello, es que un hecho donde interviene la lengua y significado a la vez.

Con respecto a la hipótesis específica 2, se tuvo un valor en el modelo de 30,1% y un valor F igual a 32,732, aceptándose que, existe una incidencia significativa de la dimensión desarrollo de la actividad lúdica en la autonomía de los niños de 5 años; y tiene semejanza con el estudio de Aguilar-Rosado (2020), y

llegó a los siguientes resultados, el desarrollo motor fino de los niños al inicio del estudio tuvo un promedio de 23,61% y luego de la aplicación del programa el 80,14%. Y, concluyó que, la utilización de la actividad lúdica mejoró significativamente la motricidad fina en los niños(as) de 5 años, y el estudio de Canta-Carhuaricra (2020) concluyó que, existe una correlación directa y moderada entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor.

También, se fundamenta en los estudios de Vásquez (2017) quién señaló que los niños se arman de herramienta y estrategia primitiva universal. Logra leer los labios, copiar gestos, logra escuchar hasta un mínimo suspiro probar la tierra, agua o cosas que este en su entorno, de esa manera acumula sabores de manera continua, mirando, chupando, palpando, golpeando, lanzando, yendo y viniendo de manera interminable, debido al instinto de sentirse fuertes, tenaces y duraderos; sí como el estudio de Silva (2009) explicó que algunos docentes y padres, consideran que el juego debe ser conducidos por los adultos, que lo invita a realizar actividades divertidas; donde, el niño se sienta minimizado sin generar alguna situación en el juego que le resulte placentero debido a la presencia de los docentes y adultos.

También, para Venegas et al. (2021) señalaron que los estudiantes de educación básica regular, mostraron dificultades para el desarrollo de la autonomía en el desarrollo de actividades de aprendizaje, cosa que se vio afectada en la pandemia cuando se implementó la educación a distancia, debido al aislamiento social, donde la responsabilidad de dicha formación recayó en las familias, con niños que casi no tenían acceso más que el que los padres asumían, limitando de esta manera el desarrollo de su autonomía; y Quispe (2021) el uso de las tics en todos los ámbitos del desarrollo integral del niño, ha involucrado también en el desarrollo de la autonomía y la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje, donde la implementación de plataformas educativas, se considera como un recurso que promueve y facilita el aprendizaje como una adecuación de calidad, como parte del desarrollo sostenible y autónomo de la persona.

También, Ribotta (2021) existe una relevante tensión conceptual y fáctica entre la autonomía y las condiciones materiales de los orígenes sociales, que está enmarcado en la relación de desigualdad y autonomía desde el concepto de pobreza, necesidad básica y desigualdad económica, explicando cuáles y qué condiciones materiales originaría una carencia de autonomía o libertades real de

las personas de actuar por sí mismas; y Vásquez (2022) la ONU señaló y reiteró que una de las obligaciones del Estado, está el derecho a la educación, a la autonomía, cumpliendo parámetros como: disponibilidad, que implica la existencia de instituciones educativas, personal, programas e instalaciones, materiales; accesibilidad, que es la posibilidad igualitaria de acceder al servicio educativo; aceptabilidad, que es el cumplimiento de criterios en torno a pertinencia, adecuación cultural y calidad, y adaptabilidad, que implica la flexibilidad que permite a la educación, adecuarse a las necesidades de la persona y la sociedad.

Así como también en la teoría de Pikler (1999) que generó un sistema educativo que se basa en el respeto al niño, donde el adulto adopta una actitud no intervencionista, que logra favorecer el desarrollo, y señaló que, cuando el niño nace, adquiere un impulso epistémico, que lo induce a explorar y conocer, es decir, los niños desde su nacimiento, buscan conocerse y conocer a los demás, conocer objetos y el espacio donde se encuentran; por ello, Pikler señaló que el niño desde su nacimiento puede aprender por sí mismo, tiene la capacidad de la realización de actividades según el comportamiento, según el nivel de desarrollo, recogiendo y aprendiendo vivencias en el entorno que lo rodea

De la misma manera, la hipótesis específica 3, se tuvo un valor en el modelo de 44,3%, y un valor F de 18,590, con una probabilidad de 0,05, aceptándose que, la dimensión imaginación de la actividad lúdica incide de manera significativa en la autonomía de los niños de 5 años; y tiene semejanza con el estudio de Albornoz-Zamora (2019) con resultados que, un 72% de estudiantes practica juegos de imitación de manera normal, el 60% propone juegos con sus propias reglas, el 92% juega de manera libre en todos los ambientes, el 92% logra manipular material en los ambientes y crea e imaginan situaciones; y concluyó que, los docentes utilizan una metodología activa como el juego-trabajo, ello no les permite desarrollar el pensamiento creativo, realizando solo trabajos mecánicos.

Asimismo, se fundamenta en los estudios de Vásquez (2017) quien señala que, los niños que juegan y se divierten logra motivar su mente, de tal manera, que buscan resolver problemas imaginativos o creativos, que le permite visualizar su vida de manera diferente, con obstáculos salvables, desafiante y atrayente. También, la lúdica permite que el niño desarrolle la imaginación y conozca su

entorno natural y social, ver el comportamiento de las personas adquiriendo un nuevo lenguaje; así como lo planteado por Silva (2009) reconoció que jugar es una acción que libera energía, la emoción reprimida; asimismo, consideró que tanto la alegría como la libertad son sentimientos que se desarrollan en la actividad lúdica. Por ello, jugar libremente es una actividad espontánea, que permite al niño, se exprese libremente, y que despierte su sensibilidad, imaginación.

Así como la teoría de Chokler (1998) que sostuvo que, no se debe prohibir la realización de movimientos, y si un niño camina, quiere rodar y rector, ello no es malo, señaló que no se debe ayudar al niño cuando este realiza movimientos, sino está listo para ello. Mediante el descubrimiento y los ejercicios de posturas diversas, todo niño logra activar cada parte de su cuerpo y la capacidad de hacer funcionar en los momentos más oportunos, y logra aprender de sus movimientos y emociones. Concluyó que, existe una correlación directa y moderada entre las actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor.

De la misma manera, la hipótesis específica 3, se tuvo un valor en el modelo de 44,3%, y un valor F de 18,590, con una probabilidad de 0,05, aceptándose que, la dimensión imaginación de la actividad lúdica incide de manera significativa en la autonomía de los niños de 5 años; y tiene semejanza con el estudio de Albornoz-Zamora (2019) con resultados que, un 72% de estudiantes practica juegos de imitación de manera normal, el 60% propone juegos con sus propias reglas, el 92% juega de manera libre en todos los ambientes, el 92% logra manipular material en los ambientes y crea e imaginan situaciones; y concluyó que, los docentes utilizan una metodología activa como el juego-trabajo, ello no les permite desarrollar el pensamiento creativo, realizando solo trabajos mecánicos.

## VI. CONCLUSIONES

### Primera

La actividad lúdica incide significativamente en la autonomía de los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de educación inicial de Puente Piedra, 2022, en un 56,2%; habiéndose obtenido un nivel de significancia igual a 0,000 ( $p < 0,05$ )

### Segunda

La dimensión expresión incide significativamente en la autonomía de los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de educación inicial de Puente Piedra, 2022, en un 33,2%; habiéndose obtenido un nivel de significancia igual a 0,000 ( $p < 0,05$ )

### Tercera

La dimensión desarrollo incide significativamente en la autonomía de los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de educación inicial de Puente Piedra, 2022, en un 30,1%; habiéndose obtenido un nivel de significancia igual a 0,000 ( $p < 0,05$ )

### Cuarta

La dimensión imaginación incide significativamente en la autonomía de los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de educación inicial de Puente Piedra, 2022, en un 19,7%; habiéndose obtenido un nivel de significancia igual a 0,000 ( $p < 0,05$ )

## **VII. RECOMENDACIONES**

### Primera

Se recomienda al director, docentes y padres de familia, implementar un programa con estrategias como la actividad lúdica y mejorar la autonomía en los niños, que les permita una mejor relación consigo mismo y con las demás personas como sus pares, docentes y demás adultos.

### Segunda

Se recomienda a los docentes, utilizar estrategias con actividades lúdicas donde los niños y niñas logren manifestar y dar a conocer lo que sienten y piensan, a través de manifestaciones libres y espontáneas que les permita desarrollar mejor su autonomía.

### Tercera

Se recomienda a los docentes y padres de familia, la implementación de estrategias dentro y fuera del aula sobre actividades lúdicas del desarrollo físico, emocional e intelectual, y los niños mejoren su independencia y autonomía personal y con el entorno que los rodea.

### Cuarta

Se sugiere a los docentes la utilización de estrategias lúdicas en el aula donde los estudiantes puedan reproducir acciones y modelos y desarrollen la creatividad para una mejor interacción con las demás personas, y permita optimizar su relación consigo mismo y con los demás.

## REFERENCIAS

- Aguilar-Rosado, M. y De la Cruz-Miraval, G. (2020). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 006 Inmaculada Njña María, Huánuco, 2019*. [Tesis de maestría, Universidad Católica Los Angeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/20733>
- Albornoz, E. (2019). Games and the development of creativity in children of the initial level at Benjamin Carrión school. *Conrado*, 15(66), 209-213. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>.
- Aldaba, M. (2009). El juego en la escuela. *Innovación y experiencias educativas* 15, 1-9.
- Andres, J., De Hoog, J., Von Känel, J., Berk, J., Le, B., Wang, X., ... & Mueller, F. F. (2016, October). Exploring human: Ebike interaction to support rider autonomy. In *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts* (pp. 85-92).  
  
[https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C5&q=Andres%2C+J.%2C+De+Hoog%2C+J.%2C+Von+K%C3%A4nel%2C+J.%2C+Berk%2C+J.%2C+Le%2C+B.%2C+Wang%2C+X.%2C+...+%26+Mueller%2C+F.+F.+%282016%2C+October%29.+Exploring+human%3A+Ebike+interaction+to+support+rider+autonomy.+In+Proceedings+of+the+2016+Annual+Symposium+on+Computer-Human+Interaction+in+Play+Companion+Extended+Abstracts+%28pp.+85-92%29.&btnG=](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Andres%2C+J.%2C+De+Hoog%2C+J.%2C+Von+K%C3%A4nel%2C+J.%2C+Berk%2C+J.%2C+Le%2C+B.%2C+Wang%2C+X.%2C+...+%26+Mueller%2C+F.+F.+%282016%2C+October%29.+Exploring+human%3A+Ebike+interaction+to+support+rider+autonomy.+In+Proceedings+of+the+2016+Annual+Symposium+on+Computer-Human+Interaction+in+Play+Companion+Extended+Abstracts+%28pp.+85-92%29.&btnG=)
- Arias-Zuluaga, H. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c*. [Tesis de maestría, Universidad Libre]
- Aviram, R., & Yonah, Y. (2004). 'Flexible Control': Towards a conception of personal autonomy for postmodern education. *Educational Philosophy and Theory*, 36(1), 3-17.  
  
<https://doi.org/10.1111/j.1469-5812.2004.00045.x>
- Baquiáx S., J. C. (2014). *Implementación de actividades lúdicas a través del baúl del juego*. [Tesis de licenciatura, Universidad Rafael Landívar] <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/84/Baquiáx-Judith.pdf>



- Bjørgen, K. (2015). Children's well-being and involvement in physically active outdoors play in a Norwegian kindergarten: Playful sharing of physical experiences. *Child Care in Practice*, 21(4), 305-323.  
<https://doi.org/10.1080/13575279.2015.1051512>
- Bornas, X. (1994). *La autonomía personal en la infancia. Estrategias y pautas para su desarrollo*. Siglo Veintiuno Editores
- Carrasco, S. (2019). *Metodología de la investigación*. San Marcos.
- Calero, M. (2005). *Educar jugando*. Lima: San Marcos.
- Canta, G. (2020). La actividad lúdica para el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas de 4 años Inicial, I.E. N° 158 Santa María, SJL; 2020. Tesis de maestría, Universidad César Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46605/Canta\\_CGT-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46605/Canta_CGT-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Castellar, G. M., González, S. L., & Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Tolima]  
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/2106/SANDRA%20-%20TESIS%20LUDICA%20FINAL%20-%2024%20de%20marzo%20de%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cooney, M., Sjöberg, J. (2022). Prototipos divertidos de IA para apoyar la creatividad y las emociones en el aprendizaje. En: Brooks, E., Sjöberg, J., Møller, AK (eds) *Diseño, aprendizaje e innovación. DLI 2021. Apuntes de conferencias del Instituto de Ciencias de la Computación, Informática Social e Ingeniería de Telecomunicaciones*, vol 435. Springer, Cham.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-031-06675-7\\_10](https://doi.org/10.1007/978-3-031-06675-7_10)
- Cruaud, C. (2018). Learner Autonomy and Playful Learning: Students' Experience of a Gamified Application for French as a Foreign Language. *Alsic. Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication*, (Volume 21).  
<https://doi.org/10.4000/alsic.3166>

Chokler, M. (1998). *Desarrollo postural y motor autónomo según Emili Pikler*

<http://www.msal.gov.ar/promin/archivos/pdf7Dllo-motor.pdf>

Chokler, M. (1998). *Los organizadores del desarrollo psicomotor, del mecanicismo a la psicomotricidad operativa*. Buenos Aires, Ediciones Cinco.

Cuéllar, T. (2011). *La práctica de juegos heurísticos y el desarrollo psicomotriz de los niños*. [Tesis de maestría, Universidad José Faustino Sánchez Carrión]

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.

[https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9\\_8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false).

Deterding, S. (2016, May). Contextual autonomy support in video game play: a grounded theory. In *Proceedings of the 2016 chi conference on human factors in computing systems* (pp. 3931-3943).

<https://doi.org/10.1145/2858036.2858395>

Denault, A. S., & Guay, F. (2017). Motivation towards extracurricular activities and motivation at school: A test of the generalization effect hypothesis. *Journal of Adolescence*, 54, 94-103.

<https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2016.11.013>

Erikson, E. (2000). *El ciclo vital completado*. Ediciones Paidós Ibérica.

Fierro-Rojas, G. (2018). *Desarrollo de la autonomía en niños de 3 años de dos Programas No Escolarizados de Educación Inicial, San Juan de Lurigancho, 2018*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22410/Fierro\\_GL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22410/Fierro_GL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Fingermann, G. (1970). *El juego y sus proyecciones sociales*. Buenos Aires: El Ateneo.

Gadris, S. (2022). Philosophising with children as a playful activity: Purposiveness without purpose. *Journal of Philosophy in Schools*, 9(1).

[https://www.researchgate.net/profile/Stelios-](https://www.researchgate.net/profile/Stelios-Gadris/publication/359438030_Philosophising_with_children_as_a_playful_activity_Purposiveness_without_purpose/links/623c32298f081a732fba2484/Philosophising-with-children-as-a-playful-activity-Purposiveness-without-)

[Gadris/publication/359438030\\_Philosophising\\_with\\_children\\_as\\_a\\_playful\\_activity\\_Purposiveness\\_without\\_purpose/links/623c32298f081a732fba2484/Philosophising-with-children-as-a-playful-activity-Purposiveness-without-](https://www.researchgate.net/profile/Stelios-Gadris/publication/359438030_Philosophising_with_children_as_a_playful_activity_Purposiveness_without_purpose/links/623c32298f081a732fba2484/Philosophising-with-children-as-a-playful-activity-Purposiveness-without-)

purpose.pdf

Gómez, T., Molano, O. P., & Rodríguez, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Ibagué. Universidad de Tolima. <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

González, M. (2017). Efectos que produce la aplicación de 'juegos sociales' como estrategia didáctica en la mejora del nivel de socialización en el área de personal social en Los niños y niñas de 3 años del colegio Premium College - Cutervo - Cajamarca, Años 2017. [Tesis de maestría, Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo"]

<http://docplayer.es/13677798-Tesis-la-practica-de-juegosheuristicos-y-el-desarrollo-psicomotriz-de-los-ninos-presentado-por.html>

<https://www.worldcat.org/title/juego-y-sus-proyecciones-ociales/oclc/645083432>

Hernández y Mendoza (2018) Metodología de la investigación, las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Universidad de Caleyá, México.

<file:///D:/Principal%20User/Downloads/Hern%C3%A1ndez%20Sampieri%20-%20Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%20-%202018.pdf>

Jiménez, C., Dinello, R. y Alvarado, L. (2004). *Lúdica y recreación*. Magisterio.

[http://www.geocities.com/ludico\\_pei/ludica\\_y\\_recreacion](http://www.geocities.com/ludico_pei/ludica_y_recreacion).

Lara, C. (2021). Teaching-learning sequence of experimental sciences in 5 years of age through games. *South Florida Journal of Development, Miami*, 2(5), 7929-7966. <https://southfloridapublishing.com/ojs/index.php/jdev/article/view/985/841>

Lucas, R., J. Berges, G. Villalva, y Martin, M. (2019). Juegos tradicionales en las comarcas de Jiloca y Campo de Daroca. *Psikologi Perkembangan*.

Maldonado-Sánchez, M., Aguinaga-Villegas, D., Nieto-Gamboa, J., Fonseca-Arellano, F. Shardin-Flores, L., & Cadenillas-Albornoz, V. (2019). Learning strategies for the development of the autonomy of secondary school students. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 415-439. doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.290>

Ministerio de Educación (2015). *Guía lúdica y de apertura a la educación formal*. Lima: Minedu. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/5057>

- Ministerio de Educación (2018). Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre para los niños y niñas de 0 a 3 años. Minedu. <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/15-favoreciendo-la-autonomia-y-el-juego.pdf>
- MINEDU, (2019), Actividades lúdicas para mejorar la enseñanza de la primera infancia. <https://andina.pe/agencia/noticia-minedu-promueve-actividades-ludicas-para-mejorar-ensenanza-de-primera-infancia-753459.aspx>
- Moreira-Mero, K.; Marin-Llaver, L. y Vera-Viteri, L. (2021). Education of autonomy in children of initial sublevel ii of the school Gabriela Mistral. *Polo del Conocimiento*, 58(6)8, 135-153. DOI: 0.23857/pc.v6i5.2734
- Moscoso Loaiza, L. F., & Díaz Heredia, L. P. (2018). Aspectos éticos en la investigación cualitativa con niños. *Revista latinoamericana de bioética*, 18(1), 51-67.
- 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, Universidad de Piura]
- Ochoa Rodríguez, M.L., Ochoa Yupanqui, W.W., Rodríguez Lizana, M. (2021) Development of fine motor skills with playful activities in preschool children. *MENDIVE*, 19(2), 600-608. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2393>
- Organización de las Naciones Unidas para la Equidad y Protección a la Infancia - UNICEF (2006). *Convención sobre los derechos del niño*. Madrid: Unicef. <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Pavlou, M. (2020). Game-informed assessment for playful learning and student experience (part II). *Journal of Classics Teaching*, 21(42), 19-30. <https://doi.org/10.1017/S2058631020000409>
- PN Molina Montoya. Aspectos éticos en la investigación con niños. *Cienc Tecnol Salud Vis Ocul*. 2018;(1): 75-87. doi: <https://doi.org/10.19052/sv.4348>
- Piaget, J. (1983). Seis estudios de psicología. Madrid: Morata.
- Pikler, E. (1999). *Moverse en libertad*. Madrid: Narcea.
- Quispe, R. (2021). A systematic review of the use of educational platforms and their relationship with learning in Peruvian higher education in the period 2015-

2021," 2021. *16th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)*, 1-6,  
doi: 10.23919/CISTI52073.2021.9476596.

Recio,P., y Aguilar,J.(2019). Autonomía personal y estado psicomotor en alumnos de 3-4 años de edad. *Journal of Physical Education and Human Movement*, 1(1), 4-15. <https://doi.org/10.24310/JPEHMjpehm.v1i1.5495>

Ribes, M. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Eduforma.

Riley,P. (1988). The ethnography of autonomy. *ELTDocuments* 131, 12-34.

Ribotta, S. (2021) Material conditions for the exercise of autonomy: The check of inequality to freedom. *Revista Derecho del Estado* 48, 149-182. <https://heinonline.org/HOL/LandingPage?handle=hein.journals/revderest48&div=8&id=&page=>

Sturm, J., Tieben, R., Deen, M., Bekker, T., & Schouten, B. A. (2011). PlayFit: Designing playful activity interventions for teenagers. In *DiGRA Conference*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11301.04007.pdf>

Sailema, Á. y Sailema, M. (2019). Juegos tradicionales y populares del ecuador. Publicaciones y Libros [Uhttps://revistas.uta.edu.ec/erevista/index.php/comedit/article/view/240](https://revistas.uta.edu.ec/erevista/index.php/comedit/article/view/240)

Sánchez, H.; Reyes, L. y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Universidad Ricardo Palma.

Sánchez, I. y Casal, S. (2016). Promoting learner autonomy through cooperative learning techniques in the L2 classroom. *Porta Linguarum*, 25, 179-190. [https://www.ugr.es/~portalin/articulos/PL\\_numero25/13%20Irene%20Sanchez.pdf](https://www.ugr.es/~portalin/articulos/PL_numero25/13%20Irene%20Sanchez.pdf)

Silva, G. (2009). *La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima, Perú: Corporación Gráfica Navarrete S.A. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/4904>

Tieben, R., Bekker, T., Sturm, J., & Schouten, B. (2011). Eliciting casual activity through playful exploration, communication, personalisation and expression. *way (eg school, games, television, internet)*, 6, 20.

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/4104060/FP-34\\_AC-GP-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1658423288&Signature=XnQ6mJPMycmwSyTEkl2ZDbHcA1qV](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/4104060/FP-34_AC-GP-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1658423288&Signature=XnQ6mJPMycmwSyTEkl2ZDbHcA1qV)

Acvd-ap~Vi7sTp7OMoB7qY9dIdSh5i1ii1xZ3y~qRo~A3Q6ic0Ni4XSda-  
37rZnz1530TKtQ1HhqMNMip3KT4zaaMrZ6iOXJ5D26BT~XntwPC0tmoZVpDcp  
oabt9Gssft0Qw1p9xADEI8Uj0vpkMQ6jXatpZsc3mjKjFueOQQhAyFBNC~nW5n  
9Lsjtif9HMNXrD14nspAXhzJTbrHpgQ5KegyANhkVZ17VGfyciwXWF6tqGBr0MI  
Bs8gDOoM-IIwOqPYBDadGjc~N8HnqDQluiJQsmGVgno9PLFGEwbtdgQ-  
W1pTaklhWX5LIA &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Tieben, R., Sturm, J., Bekker, T., & Schouten, B. (2014). Playful persuasion: Designing for ambient playful interactions in public spaces. *Journal of Ambient Intelligence and Smart Environments*, 6(4), 341-357.

<https://content.iospress.com/articles/journal-of-ambient-intelligence-and-smart-environments/ais265>

UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Nueva York.  
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Vásquez, Y. (2017). *Propuesta pedagógica regional de educación inicial-CICLO II*. Grafica Aquarela E.I.R.L Cusco.

Venegas, F., García, M. y Venegas, A. (2013). *El juego infantil y sus metodologías*. IC Editorial

Venegas, F.; García, M. y Venegas, A. (2013). *El juego infantil y su metodología. Málaga: Innovación y cualificación*.  
<https://reader.digitalbooks.pro/book/preview/18798/copyrights.html>.

Viciano, V. (2003). *El juego y la educación física en la etapa de Educación Infantil*. Barcelona: Inde.

Vygotsky, L. (1988). *Pensamiento y lenguaje*. Trillas

Vilca, E. (2012). *Metodología de la investigación científica*. Universidad Nacional de Trujillo.

Wainwright, N., Goodway, J., Whitehead, M., Williams, A., & Kirk, D. (2020). Playful pedagogy for deeper learning: exploring the implementation of the play-based foundation phase in Wales. *Early Child Development and Care*, 190(1), 43-53.

<https://doi.org/10.1080/03004430.2019.1653551>

Yanqui, M., Espinoza, K. y Torres, R. (2017). *Aprendo mejor mediante la*

*etnomatemática lúdica: experiencia de la IEP No. 71003 "Centenario 891" Juli, UGEL Chucuito. Fondo nacional de la Educación Peruana.*

Ying, P. L. R., & van der Linden, J. J. H. How can a playful design enhance the cognitive engagement in the classroom of 7–12-year-olds by considering the autonomy, competence and relatedness of pupils?

[https://kellyfransen.com/projects/pj/motivation\\_research\\_paper.pdf](https://kellyfransen.com/projects/pj/motivation_research_paper.pdf)

Zehle, S. (2012). The autonomy of gesture: of lifestream logistics and playful profanations. *Distinktion: Scandinavian Journal of Social Theory*, 13(3), 340-353.

<https://doi.org/10.1080/1600910X.2012.728143>

## **ANEXOS**



### Anexo 1. Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Categorías y sub categorías				
Problema General:	Objetivo general:	Hipótesis general	Variable independiente (X): Actividad lúdica				
<p>¿Cuál es la incidencia de la actividad lúdica en la autonomía de los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de educación inicial de Puente Piedra, 2022?</p> <p><b>Problemas Específicos</b> ¿Cómo incide la dimensión expresión en la autonomía de los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de educación inicial de Puente Piedra, 2022?</p> <p>¿Cómo incide la dimensión desarrollo en la autonomía de los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de educación inicial de Puente Piedra, 2022?</p>	<p>Determinar la incidencia de la actividad lúdica en la autonomía de los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de educación inicial de Puente Piedra, 2022</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Determinar cómo incide la dimensión expresión en la autonomía de los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de educación inicial de Puente Piedra, 2022</p> <p>Determinar cómo incide la dimensión desarrollo en la autonomía de los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de educación inicial de Puente Piedra, 2022</p>	<p>La actividad lúdica incide significativamente en la autonomía de los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de educación inicial de Puente Piedra, 2022</p> <p><b>Hipótesis específicas</b> La dimensión expresión incide significativamente en la autonomía de los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de educación inicial de Puente Piedra, 2022</p> <p>La dimensión desarrollo incide significativamente en la autonomía de los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de educación inicial de Puente Piedra, 2022</p>					
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rangos
			Expresión	Manifestación	1 2 3	Escala Ordinal	Bajo 20–33 Medio 34 – 47 Alto 48 – 60
				Dar a conocer	4,5,6		
				Demostración	7		
			Desarrollo	Físico	8,9,10,	Siempre (3)	
				Emocional	11,12		
				Intelectual	13,14,		
			Imaginación	Reproducción	15,16,17	Algunas veces (2)	
				Creación	18,19,20		
<b>Variable dependiente (Y): Autonomía</b>							
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rangos			
Relación consigo mismo	Toma de decisiones	1,2,3	Escala Ordinal	Bajo 20–33 Medio 34 – 47 Alto 48 – 60			
	Colaboración	4,5,6					
	Capacidades	7,8,9,10					
	Responsabilidad						
Relación con los demás	Expresión	11,12,13,	Algunas veces (2)				
	Tolerancia	14,15,16					
	Respeto	17,18,19					
	Solución de conflictos	20					

¿Cómo incide la dimensión imaginación en la autonomía de los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de educación inicial de Puente Piedra, 2022?	Determinar cómo incide la dimensión imaginación en la autonomía de los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de educación inicial de Puente Piedra, 2022	La dimensión imaginación incide significativamente en la autonomía de los niños y niñas de 5 años de una institución educativa de educación inicial de Puente Piedra, 2022				(1)	
--	---	--	--	--	--	-----	--

<b>Diseño de investigación:</b>	<b>Población y muestra</b>	<b>Técnicas e instrumentos:</b>	<b>Rigor científico:</b>	<b>Método de análisis de datos:</b>
Enfoque: cuantitativo Tipo: Explicativo Diseño: Correlacional causal	Escenario de estudio: Población: Muestra:	Técnicas: Observación Instrumentos: Ficha de observación		Regresión logística

## Anexo 2: Operacionalización de variables

### Operacionalización de la variable actividades lúdicas

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos
Expresión	Manifestación	1 2 3	Escala Ordinal  Siempre (3) Algunas veces (2) Nunca (1)	Bajo 20–33 Medio 34 – 47 Alto 48 – 60
	Dar a conocer	4,5,6		
	Demostración	7,		
Desarrollo	Físico	8,9,10,11,		
	Emocional	12,13,14		
	Intelectual			
Imaginación	Reproducción	15,16,17 18,19,20		
	Creación			

### Operacionalización de la variable autonomía

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos
Relación consigo mismo	Toma de decisiones	1,2,3 4,5,6	Escala Ordinal  Siempre (3) Algunas veces (2) Nunca (1)	Bajo 20–33 Medio 34 – 47 Alto 48 – 60
	Colaboración	7,8,9,10		
	Capacidades			
	Responsabilidad			
Relación con los demás	Expresión	11,12,13,14		
	Tolerancia	15,16,17,18		
	Respeto	19,20		

### Anexo 3: Instrumentos

#### Lista de cotejo sobre la actividad lúdica (Macavilca y Vallenas, 2014)

**Estimada Profesora:**

**El presente documento es anónimo y su aplicación será de utilidad para mi investigación, por ello pido su colaboración:**

**Marque con un aspa "X" la respuesta que considere acertada con su punto de vista, según las siguientes alternativas:**

**S: Siempre AV: A veces N: Nunca**

Nº	ÍTEMS	Escalas		
		S	AV	N
	<b>Dimensión conocimiento</b>			
1	El niño identifica a cada uno de sus compañeros de juego			
2	El niño nombra los elementos de la actividad lúdica			
3	El niño comprende la actividad			
4	El niño realiza movimientos conforme a las instrucciones			
5	El niño memoriza coreografías			
6	El niño sigue indicaciones durante la actividad lúdica			
7	El niño reconoce sus emociones durante una actividad			
	<b>Dimensión expresión</b>			
8	El niño reproduce las instrucciones			
9	El niño utiliza los gestos que requiere la actividad			
10	El niño demuestra interdependencia			
11	El niño usa las partes de su cuerpo para comunicar a sus compañeros			
12	El niño participa en el juego dramático representando personajes			
13	El niño disfruta de todas las actividades			
14	El niño demuestra confianza durante la actividad			
	<b>Dimensión desarrollo</b>			
15	El niño coordina los movimientos exigidos durante la actividad lúdica			
16	El niño corre sin dificultad			
17	El niño salta de manera continua durante la actividad lúdica			
18	El niño trepa con facilidad			
19	El niño demuestra equilibrio al desplazarse			
20	El niño ofrece apoyo estático para escalar			

## Lista de cotejo sobre desarrollo de la autonomía

**Estimada Profesora:**

**El presente documento es anónimo y su aplicación será de utilidad para mi investigación, por ello pido su colaboración:**

**Marque con un aspa “X” la respuesta que considere acertada, según la observación realizada al niño o niña.**

**Nunca: N**

**A veces: AV**

**Siempre: S**

Nº	Dimensiones/Ítems	Escala		
		S	AV	N
	<b>Dimensión relación consigo mismo</b>			
1	Toma decisiones al realizar actividades			
2	Pide ayuda cuando la necesita			
3	Se asea sin ayuda			
4	Colabora en las actividades de mantenimiento del aula			
5	Ingiere sus alimentos sin ayuda			
6	Tiene control de sus necesidades biológicas			
7	Se muestra colaborador al momento de ambientar el aula			
8	Demuestra capacidad de elección de actividades (juegos, actividades, tareas, ideas, entre otros).			
9	Participa activamente en las actividades del aula			
10	Asume responsabilidades dentro del aula			
	<b>Dimensión relación con los demás</b>			
11	Expresa espontáneamente su preferencia			
12	Expresa su desagrado ante una situación en el aula			
13	Comparte sus materiales con sus compañeros			
14	Es solidario en los trabajos grupales			
15	Agradece la ayuda que le dan			
16	Es tolerante con sus compañeros			
17	Acepta las reglas de los juegos grupales			
18	Respeto las opiniones de los demás			
19	Pide disculpas cuando considera que ha cometido un error			
20	Reacciona sin golpear ante cualquier conflicto			

## Anexo 4: Confiabilidad

### Actividad lúdica

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	1	3	3
3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	1	3	3	3	3	2	1	3	3
4	2	3	2	2	1	3	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	2	2
5	2	3	3	2	3	1	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3
6	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2
7	3	2	3	2	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	3	3
8	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	1	1	1	2	3	2	1	1
9	2	3	3	3	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	3	1	2	2
10	1	2	1	2	2	1	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2
11	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2
12	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3
13	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3
14	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2
15	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,829	20

### Autonomía

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
2	2	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	1
3	2	1	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	1
4	2	3	1	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
5	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
6	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3
7	2	2	2	2	2	1	2	1	3	3	3	2	1	2	2	2	2	1	2	1
8	3	2	1	1	1	2	3	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	3	2
9	2	2	1	1	2	1	3	1	2	2	2	3	2	2	1	1	2	1	3	1
10	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	1	3	3	3	3	2	3
11	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3
12	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3
13	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2
14	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	1	3	3	3	3	2	3
15	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,804	20

## Anexo 4: CERTIFICADO DE VALIDEZ

### Juicio de expertos

#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA ACTIVIDAD LÚDICA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>Dimensión conocimiento</b>							
1	El niño identifica a cada uno de sus compañeros de juego	X		X		X		
2	El niño nombra los elementos de la actividad lúdica	X		X		X		
3	El niño comprende la actividad	X		X		X		
4	El niño realiza movimientos conforme a las instrucciones	X		X		X		
5	El niño memoriza coreografías	X		X		X		
6	El niño sigue indicaciones durante la actividad lúdica	X		X		X		
7	El niño reconoce sus emociones durante una actividad	X		X		X		
	<b>Dimensión expresión</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
8	El niño reproduce las instrucciones	X		X		X		
9	El niño utiliza los gestos que requiere la actividad	X		X		X		
10	El niño demuestra interdependencia	X		X		X		
11	El niño usa las partes de su cuerpo para comunicar a sus compañeros	X		X		X		
12	El niño participa en el juego dramático representando personajes	X		X		X		
13	El niño disfruta de todas las actividades	X		X		X		
14	El niño demuestra confianza durante la actividad	X		X		X		
	<b>Dimensión desarrollo</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
15	El niño coordina los movimientos exigidos durante la actividad lúdica	X		X		X		
16	El niño corre sin dificultad	X		X		X		
17	El niño salta de manera continua durante la actividad lúdica	X		X		X		
18	El niño trepa con facilidad	X		X		X		
19	El niño demuestra equilibrio al desplazarse	X		X		X		
20	El niño ofrece apoyo estático para escalar	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **ES SUFICIENTE**

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

20	Reacciona sin golpear ante cualquier conflicto	X		X		X	
----	--	---	--	---	--	---	--

Observaciones (precisar si hay suficiencia): ES SUFICIENTE

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ X]

Aplicable después de corregir [ ]

No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. VIOLETA ONCEBAY PISCONTE

DNI: 09695113

13 de Mayo del 2022.

Especialidad del validador: Metodólogo

Grado del especialista: Maestro

Temático

Doctor

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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



Violeta Oncebay Pisconte  
DNI: 09695113





**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA AUTONOMÍA**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>Dimensión relación consigo mismo</b>							
1	Toma decisiones al realizar actividades	X		X		X		
2	Pide ayuda cuando la necesita	X		X		X		
3	Se asea sin ayuda	X		X		X		
4	Colabora en las actividades de mantenimiento del aula	X		X		X		
5	Ingiere sus alimentos sin ayuda	X		X		X		
6	Tiene control de sus necesidades biológicas	X		X		X		
7	Se muestra colaborador al momento de ambientar el aula	X		X		X		
8	Demuestra capacidad de lección de actividades (juegos, actividades, tareas, ideas, entre otros).	X		X		X		
9	Participa activamente en las actividades del aula	X		X		X		
10	Asume responsabilidades dentro del aula	X		X		X		
	<b>Dimensión relación con los demás</b>							
11	Expresa espontáneamente su preferencia	X		X		X		
12	Expresa su desagrado ante una situación en el aula	X		X		X		
13	Comparte sus materiales con sus compañeros	X		X		X		
14	Es solidario en los trabajos grupales	X		X		X		
15	Agradece la ayuda que le dan	X		X		X		
16	Es tolerante con sus compañeros	X		X		X		
17	Acepta las reglas de los juegos grupales	X		X		X		
18	Respeto las opiniones de los demás	X		X		X		
19	Pide disculpas cuando considera que ha cometido un error	X		X		X		

20	Reacciona sin golpear ante cualquier conflicto	X		X		X	
----	--	---	--	---	--	---	--

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **ES SUFICIENTE**

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. **VIOLETA ONCEBAY PISCONTE**

DNI: 09695113

Especialidad del validador: Metodólogo   
 Grado del especialista: Maestro

Temático   
 Doctor

13 de Mayo del 2022.

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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



Violeta Manuel Oncebay Pisconte  
 DNI: 09695113

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA ACTIVIDAD LÚDICA**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>Dimensión conocimiento</b>							
1	El niño identifica a cada uno de sus compañeros de juego	x		x		x		
2	El niño nombra los elementos de la actividad lúdica	x		x		x		
3	El niño comprende la actividad	x		x		x		
4	El niño realiza movimientos conforme a las instrucciones	x		x		x		
5	El niño memoriza coreografías	x		x		x		
6	El niño sigue indicaciones durante la actividad lúdica	x		x		x		
7	El niño reconoce sus emociones durante una actividad	x		x		x		
	<b>Dimensión expresión</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
8	El niño reproduce las instrucciones	x		x		x		
9	El niño utiliza los gestos que requiere la actividad	x		x		x		
10	El niño demuestra interdependencia	x		x		x		
11	El niño usa las partes de su cuerpo para comunicar a sus compañeros	x		x		x		
12	El niño participa en el juego dramático representando personajes	x		x		x		
13	El niño disfruta de todas las actividades	x		x		x		
14	El niño demuestra confianza durante la actividad	x		x		x		
	<b>Dimensión desarrollo</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
15	El niño coordina los movimientos exigidos durante la actividad lúdica	x		x		x		
16	El niño corre sin dificultad	x		x		x		

17	El niño salta de manera continua durante la actividad lúdica	x		x		x	
18	El niño trepa con facilidad	x		x		x	
19	El niño demuestra equilibrio al desplazarse	x		x		x	
20	El niño ofrece apoyo estático para escalar	x		x		x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **ES SUFICIENTE**

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

Apellidos y nombres del juez validador. **Dra. MIRANDA OLIVOS, CARMEN EDITH DNI: 10096206**

Especialidad del validador: **Metodólogo**    
**Grado del especialista:**    **Maestro**

**Temático**    
**Doctor**

**16 de Mayo del 2022.**

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

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

  
Carmen Edith Miranda Olivos  
Doctora en Educación  
DNI N° 10096206  
C.M. 1355818

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA AUTONOMÍA**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Sí	No	Si	No	Si	No	
	<b>Dimensión relación consigo mismo</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
1	Toma decisiones al realizar actividades	x		x		x		
2	Pide ayuda cuando la necesita	x		x		x		
3	Se asea sin ayuda	x		x		x		
4	Colabora en las actividades de mantenimiento del aula	x		x		x		
5	Ingiere sus alimentos sin ayuda	x		x		x		
6	Tiene control de sus necesidades biológicas	x		x		x		
7	Se muestra colaborador al momento de ambientar el aula	x		x		x		
8	Demuestra capacidad de lección de actividades (juegos, actividades, tareas, ideas, entre otros).	x		x		x		
9	Participa activamente en las actividades del aula	x		x		x		
10	Asume responsabilidades dentro del aula	x		x		x		
	<b>Dimensión relación con los demás</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
11	Expresa espontáneamente su preferencia	x		x		x		
12	Expresa su desagrado ante una situación en el aula	x		x		x		
13	Comparte sus materiales con sus compañeros	x		x		x		
14	Es solidario en los trabajos grupales	x		x		x		
15	Agradece la ayuda que le dan	x		x		x		
16	Es tolerante con sus compañeros	x		x		x		
17	Acepta las reglas de los juegos grupales	x		x		x		
18	Respeto las opiniones de los demás	x		x		x		

19	Pide disculpas cuando considera que ha cometido un error	x		x		x	
20	Reacciona sin golpear ante cualquier conflicto	x		x		x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **ES SUFICIENTE**

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. MIRANDA OLIVOS, CARMEN EDITH DNI: 10096206

Especialidad del validador: Metodólogo  X  
 Grado del especialista:   Maestro

Temático   
 Doctor  X

16 de Mayo del 2022.

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

  
 Carmen Edith Miranda Olivo  
 Doctora en Educación  
 DNI N° 10096206  
 C.M. 1355818

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA ACTIVIDAD LÚDICA**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>Dimensión conocimiento</b>							
1	El niño identifica a cada uno de sus compañeros de juego	X		X		X		
2	El niño nombra los elementos de la actividad lúdica	X		X		X		
3	El niño comprende la actividad	X		X		X		
4	El niño realiza movimientos conforme a las instrucciones	X		X		X		
5	El niño memoriza coreografías	X		X		X		
6	El niño sigue indicaciones durante la actividad lúdica	X		X		X		
7	El niño reconoce sus emociones durante una actividad	X		X		X		
	<b>Dimensión expresión</b>							
8	El niño reproduce las instrucciones	X		X		X		
9	El niño utiliza los gestos que requiere la actividad	X		X		X		
10	El niño demuestra interdependencia	X		X		X		
11	El niño usa las partes de su cuerpo para comunicar a sus compañeros	X		X		X		
12	El niño participa en el juego dramático representando personajes	X		X		X		
13	El niño disfruta de todas las actividades	X		X		X		
14	El niño demuestra confianza durante la actividad	X		X		X		
	<b>Dimensión desarrollo</b>							
15	El niño coordina los movimientos exigidos durante la actividad lúdica	X		X		X		
16	El niño corre sin dificultad	X		X		X		

17	El niño salta de manera continua durante la actividad lúdica	X		X		X		
18	El niño trepa con facilidad	X		X		X		
19	El niño demuestra equilibrio al desplazarse	X		X		X		
20	El niño ofrece apoyo estático para escalar	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **ES SUFICIENTE**

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

Apellidos y nombres del juez validador. **Dra. SORIA VÁSQUEZ, EUGENIA MAGNA**           DNI: 10329578

Especialidad del validador: **Metodólogo**    
 Grado del especialista:   **Maestro**

Temático    
 Doctor

16 de Mayo del 2022.

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

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

*Eugenia M. Soria Vásquez*   
 Eugenia M. Soria Vásquez   
 Dra. en Administración   
 de la Educación



**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA AUTONOMÍA**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Sí	No	Si	No	Si	No	
	<b>Dimensión relación consigo mismo</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
1	Toma decisiones al realizar actividades	X		X		X		
2	Pide ayuda cuando la necesita	X		X		X		
3	Se asea sin ayuda	X		X		X		
4	Colabora en las actividades de mantenimiento del aula	X		X		X		
5	Ingiere sus alimentos sin ayuda	X		X		X		
6	Tiene control de sus necesidades biológicas	X		X		X		
7	Se muestra colaborador al momento de ambientar el aula	X		X		X		
8	Demuestra capacidad de lección de actividades (juegos, actividades, tareas, ideas, entre otros).	X		X		X		
9	Participa activamente en las actividades del aula	X		X		X		
10	Asume responsabilidades dentro del aula	X		X		X		
	<b>Dimensión relación con los demás</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
11	Expresa espontáneamente su preferencia	X		X		X		
12	Expresa su desagrado ante una situación en el aula	X		X		X		
13	Comparte sus materiales con sus compañeros	X		X		X		
14	Es solidario en los trabajos grupales	X		X		X		
15	Agradece la ayuda que le dan	X		X		X		
16	Es tolerante con sus compañeros	X		X		X		
17	Acepta las reglas de los juegos grupales	X		X		X		
18	Respeto las opiniones de los demás	X		X		X		

19	Pide disculpas cuando considera que ha cometido un error	X		X		X	
20	Reacciona sin golpear ante cualquier conflicto	X		X		X	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): ES SUFICIENTE**

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

**Apellidos y nombres del juez validador. Dra. SORIA VÁSQUEZ, EUGENIA MAGNA            DNI: 10329578**

**Especialidad del validador: Metodólogo**    
**Grado del especialista: Maestro**

**Temático**    
**Doctor**

**16 de Mayo del 2022.**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

*E. Soria Vásquez*  
 Eugenia M. Soria Vásquez  
 Dra. en Administración  
 de la Educación

## ANEXO 5, Prueba de normalidad

Por ser una muestra mayor de 50, se utilizó la prueba Kolmogorov-Smirnov

H<sub>0</sub> El conjunto de datos tiene distribución normal

H<sub>a</sub> El conjunto de datos no tiene una distribución normal

### Regla de contraste

Si  $p > 0,05$  se acepta la hipótesis nula (H<sub>0</sub>)

Si  $P \leq 0,05$ , se rechaza la hipótesis nula (H<sub>0</sub>)

### Tabla

*Prueba de normalidad – Kolmogorov-Smirnov*

Variables	Estadístico	gl	Sig.
Actividad lúdica	.171	78	0.001
Autonomía	.141	78	0.001

Los resultados obtenidos en la tabla, indican que ambas variables: actividad lúdica obtuvo un valor igual a 0,001 y la variable autonomía igual a 0,001; por lo tanto, se puede afirmar que los conjuntos de datos, no tienen una distribución normal, y se utilizó un estadístico no paramétrico como la prueba de regresión lineal.