

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ BORJA”**



PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

**El juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía en los
estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de
Tacna, 2022**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

PRESENTADO POR:

CALIZAYA QUISPE, Luz Karem

FLORES TURPO, Vilma Yanet

ASESOR (A)

Alejandra Milagros de Jesús Ponce Escobedo

<https://orcid.org/0000-0001-9916-6921>

TACNA- PERÚ

2023

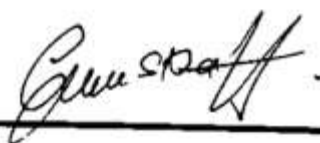
PÁGINA DE JURADOS

El juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

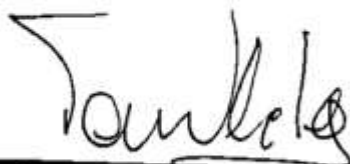
Tesis sustentada el día: 22 / 12 / 23 siendo jurados de sustentación los siguientes docentes formadores:



PRESIDENTE



VOCAL



SECRETARIO


INFORME N° 1-2023-AT-EESPP/JJB**De : Mg. Alejandra Milagros de Jesús Ponce Escobedo****Docente de la EESPP José Jiménez Borja****A : Mg. José Luis Alcalá Blanco****Jefe de la Unidad de Investigación e Innovación****ASUNTO : Informe de similitud**

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para comunicarle que fui designado como asesor (a) de la tesis titulada:

El juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022 presentada por Luz Karem Calizaya Quispe y Vilma Yanet Flores Turpo. Al respecto dejo constancia de lo siguiente:

- La tesis tiene un reporte de similitud del 7% según el reporte emitido por el software Turnitin el día 24 de noviembre de 2023.
- Se ha verificado que las citas a otros autores cumplen con todas las exigencias formales según el Manual APA 7ma. Edición.
- Luego de la revisión exhaustiva de la tesis se concluye que no existe indicios de plagio.

Tacna, 5 de diciembre de 2023

..........
Nombres y apellidos del asesor/a
DNI:.....45.27.1856.....

DEDICATORIA

Primero agradecer a Dios, por permitir que llegue este momento, por acompañarme durante todo este proceso, dándome fuerzas y la voluntad para seguir adelante. Dedico este trabajo principalmente a mi madre por su esfuerzo y apoyo incondicional, porque ella es mi fuerza y razón que me impulsa a seguir adelante para hacer realidad mis sueños.

Luz Karem Calizaya Quispe

Dedico este trabajo a mi familia, a mi pequeño hijo por ser uno de los pilares más importantes para mi vida fomentando mi deseo de superación. A mi familia por su comprensión, por su apoyo y sacrificio para continuar con mi formación académica; y en especial a mi madre por siempre brindarme su apoyo incondicional y a Dios por brindarme la fuerza para terminar esta etapa de mi formación académica.

Vilma Yanet Flores Turpo

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecer a la directora de la I.E.I. N° 396 “Alfonso Ugarte” por permitirnos ingresar a las aulas de la institución educativa, en especial a la sección “Pequeños juguetones” que estuvo a cargo de la docente Claudia Santa María Palacios, quien dio la oportunidad de aplicar “El juego, como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía”.

En segundo lugar, agradecer a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Jiménez Borja” por facilitar los ambientes como la biblioteca y las aulas de computación, gracias a ello se pudo buscar antecedentes para nuestra investigación, ya que los trabajos de tesis, artículos y libros encontrados sirvieron como orientación para una presentación adecuada.

Así también agradecer a todos los docentes de práctica e investigación, quienes siempre estuvieron pendientes a cada uno de nuestros avances, enseñando con el ejemplo a superar toda aquella dificultad que se ha podido presentar, dispuestos a orientar y guiar de manera oportuna, brindando su asesoría durante todo el proceso. Finalmente agradecer a cada uno de nuestros familiares, por el apoyo brindado durante todo este proceso que fue de manera incondicional.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
RESUMEN	14
ABSTRAC	15
INTRODUCCIÓN.....	16

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1	DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	18
1.2	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	22
1.2.1	Pregunta general	22
1.2.2	Preguntas específicas	22
1.3	JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	22
1.4	OBJETIVOS	24
1.4.1	Objetivo general.....	24
1.4.2	Objetivos específicos	24
1.5	HIPÓTESIS	25
1.5.1	Hipótesis general.....	25
1.5.2	Hipótesis específicas.....	25

1.6	VARIABLE E INDICADORES.....	26
1.6.1	Identificación de la variable.....	26
1.6.2	Definición conceptual y operacional	26
1.6.3	Operacionalización de la variable.....	28

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1	ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	30
2.1.1	Internacional	30
2.1.2	Nacional.....	31
2.1.3	Local	33
2.2	BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS	34
2.2.1	Variable dependiente: Autonomía	34
2.2.2	Variable independiente: El juego como estrategia didáctica	42
2.2.3	Propuesta del juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía.....	49
2.2.4	Definición de teorías básicas	54

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1	TIPOS DE INVESTIGACIÓN	56
3.2	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	57
3.3	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	58

3.3.1	Población	58
3.3.2	Muestra	59
3.4	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	60
3.4.1	Técnicas	60
3.4.2	Instrumentos.....	61
3.5	TÉCNICAS DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	62

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1	DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO.....	63
4.2	ANÁLISIS ESTADÍSTICO DESCRIPTIVO E INFERENCIAL	67
4.2.1	Análisis estadístico descriptivo.....	67
4.2.2	Análisis estadístico inferencial	99
4.3	VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS	113
4.3.1	Verificación de la hipótesis específica (a)	113
4.3.2	Verificación de la hipótesis específica (b)	115
4.3.3	Verificación de la hipótesis general.....	116
	CONCLUSIONES.....	118
	RECOMENDACIONES	120
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	121
	ANEXOS	129

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1	Población de estudio	58
TABLA 2	Muestra de estudio	60
TABLA 3	Validación del instrumento.....	62
TABLA 4	Evaluación inicial de la autonomía por ítems en el grupo control	67
TABLA 5	Niveles de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo control	69
TABLA 6	Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo control.	71
TABLA 7	Evaluación de la autonomía por ítems del grupo experimental	73
TABLA 8	Evaluación inicial de la autonomía por dimensiones en el grupo experimental.	75
TABLA 9	Niveles de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo experimental.	77
TABLA 10	Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo experimental.....	79

TABLA 11	Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo control y experimental.	81
TABLA 12	Evaluación del post tes de la autonomía por ítems en el grupo control	83
TABLA 13	Niveles de logro de la autonomía en la prueba de salida aplicada a los estudiantes del grupo control	85
TABLA 14	Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de salida aplicada a los estudiantes del grupo control.	87
TABLA 15	Evaluación de la autonomía por ítems del grupo experimental.....	89
TABLA 16	Evaluación de salida de la autonomía por dimensiones en el grupo experimental.	91
TABLA 17	Niveles de logro de la autonomía en la prueba de salida aplicada a los estudiantes del grupo experimental.....	93
TABLA 18	Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de salida aplicada a los estudiantes del grupo experimental.....	95
TABLA 19	Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de salida aplicada a los estudiantes del grupo control y experimental.	97

TABLA 20	Medidas estadísticas de la evaluación inicial del grupo control.....	101
TABLA 21	Medidas estadísticas de la evaluación inicial del grupo experimental.....	105
TABLA 22	Medidas estadísticas de la evaluación de salida del grupo control y experimental.	108
TABLA 23	Medidas estadísticas de la evaluación inicial y de salida del grupo experimental.	112

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1	Operacionalización de la variable dependiente “Autonomía”	28
FIGURA 2	Operacionalización de la variable independiente “El juego como estrategia didáctica”	29
FIGURA 3	Cronograma de aplicación	66
FIGURA 4	Evaluación inicial de la autonomía por ítems en el grupo control	68
FIGURA 5	Niveles de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo control.	69
FIGURA 6	Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo control.	71
FIGURA 7	Evaluación inicial por ítems de la autonomía del grupo experimental.....	74
FIGURA 8	Evaluación inicial de la autonomía por dimensiones en el grupo experimental.	75
FIGURA 9	Niveles de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo experimental.	77
FIGURA 10	Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo experimental.....	79

FIGURA 11	Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo control y experimental.	81
FIGURA 12	Evaluación del post test de la autonomía por ítems en el grupo control	84
FIGURA 13	Niveles de logro de la autonomía en la prueba de salida aplicada a los estudiantes del grupo control.	85
FIGURA 14	Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo control	87
FIGURA 15	Evaluación de salida por ítems de la autonomía del grupo experimental.....	90
FIGURA 16	Evaluación de salida de la autonomía por dimensiones en el grupo experimental	91
FIGURA 17	Niveles de logro de la autonomía en la prueba de salida aplicada a los estudiantes del grupo experimental	93
FIGURA 18	Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de salida aplicada a los estudiantes del grupo experimental.....	95
FIGURA 19	Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de salida aplicada a los estudiantes del grupo control y experimental.	97

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue demostrar el efecto de la aplicación del juego para desarrollar la autonomía como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años una Institución Educativa Inicial de Tacna, en el transcurso del año 2022. La investigación es de tipo experimental, con un diseño cuasi experimental, en donde se trabajó con una población de 40 estudiantes y una muestra de 20 estudiantes. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento fue una lista de cotejo, para la recolección de datos se aplicó un pre test, donde se conoció que los estudiantes tenían un bajo nivel de autonomía, y después de aplicar el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía, los estudiantes fueron evaluados en el post test, alcanzando un nivel alto de autonomía. Así mismo, se concluye que antes de aplicar el juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía demostró que el 95% del grupo control y el 100% del grupo experimental se encuentra en un nivel de inicio y después de aplicar el juego como estrategia didáctica los estudiantes del grupo experimental han alcanzado el nivel de logro previsto en un 85%.

Palabras clave: autonomía, juego, estrategia, habilidades, educación.

ABSTRAC

The objective of the research was to demonstrate the effect of the application of the game to develop autonomy as a didactic strategy in the 4-year-old students of an Initial Educational Institution of Tacna, during the year 2022. The research is experimental, with a quasi-experimental design, where we worked with a population of 40 students and a sample of 20 students. The technique used was observation and the instrument was a checklist, for the data collection a pre-test was applied, where it was known that the students had a low level of autonomy, and after applying the game as a didactic strategy for the development of autonomy, the students were evaluated in the post test, reaching a high level of autonomy. Likewise, it is concluded that before applying the game as a didactic strategy to develop autonomy, it emerges that 95% of the control group and 100% of the experimental group are at a starting level and after applying the game as a didactic strategy the the students in the experimental group have reached the expected level of achievement by 85%.

Keywords: autonomy, game, strategy, skills, education.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo demostrar el efecto de la aplicación del juego para desarrollar la autonomía como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, ya que, mediante el juego, como estrategia lúdica los estudiantes pueden fortalecer la autonomía, construyendo diferentes habilidades que contribuyan a su vida personal como social.

La presente investigación se ha organizado en cinco capítulos, los mismos que se exponen a continuación:

En el Capítulo I, se presenta el planteamiento del problema realizando la descripción y formulación del problema, exponiendo los objetivos tanto general como específicos y la justificación, motivo por el cual se realizó el estudio. En el Capítulo II, se presenta el marco teórico donde se desarrolla los antecedentes de la investigación en el ámbito internacional, nacional y local, además de las diferentes bases teorías y las conceptualizaciones relacionadas al tema que permiten comprender los términos. En el Capítulo III, se desarrolla la metodología de la investigación, donde se menciona el tipo y diseño de la investigación, así también, se define la población y muestra de estudio, además de

presentar las técnicas e instrumentos de recolección de datos junto a las técnicas y análisis de interpretación. En el Capítulo IV, se encuentran los resultados de la Investigación donde se muestra el análisis de los resultados de la prueba de pre test y post, realizando un análisis estadístico descriptivo para su comprensión, así mismo se procedió a la comprobación de hipótesis, realizando un resumen comparativo de los datos obtenidos. Finalmente, en el Capítulo V, se encuentra las conclusiones a las que se llegó luego de la investigación y las recomendaciones correspondientes.

La presente investigación permitió que los estudiantes puedan ser autónomos y puedan desenvolverse libremente construyendo conocimientos y desarrollen habilidades en su vida cotidiana para así afianzar su seguridad en sí mismo.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La autonomía es la capacidad más importante en el desarrollo del ser humano, ya que permite fortalecer la identidad, el pensamiento crítico y la libertad de la persona para poder decidir, según el Instituto Europeo de Estudios de la Educación (IEEE, (2019) afirma que un niño que desarrolla una autonomía acorde a su edad, es un niño seguro y capaz. Es así que en algunos países extranjeros se han tomado medidas para promover desde el aspecto educativo una variedad de programas y proyectos que fortalezcan el desarrollo de la autonomía en sus estudiantes desde la etapa preescolar. Por lo que la fundación Cantabria Ayuda al Déficit de Atención e Hiperactividad (CADAH, afirma "...que el desarrollo de la autonomía personal es un objetivo prioritario dentro de la educación..." (p.3). En síntesis, la autonomía es una de las prioridades que se presenta a nivel mundial, donde desarrollar esta capacidad desde la

etapa preescolar es esencial para que pueda influir de manera positiva en diferentes etapas de su vida.

En el Perú, la situación es similar a los países extranjeros. Es por ello que el Ministerio de Educación (MINEDU, 2020) viene realizando diversas capacitaciones virtuales a docentes tutores de cada Institución Educativa desde la plataforma PERUEDUCA con el fin de brindar orientaciones que permitan fortalecer la autonomía en sus estudiantes y así poder crear otro comportamiento social en ellos. Así mismo, la Educación Básica Regular (EBR) y el Diseño Curricular Nacional de la Básica Regular (MINEDU, 2016) ha venido implementando el área de Personal Social tanto para el nivel inicial, primaria y un afín en el nivel secundario con el objetivo de promover en los estudiantes diversas habilidades que permitan identificarse como personas únicas y ciudadanos responsables; además de implementar la competencia transversal “Construye su aprendizaje de manera autónoma” con el objetivo de desarrollar la reflexión y la adquisición de actitudes en los estudiantes peruanos. En resumen, la autonomía dentro del sistema educativo nacional, es tema de interés donde se busca que los ciudadanos de un futuro sean personas que ejerzan su ciudadanía de manera adecuada y responsable.

En la ciudad de Tacna, la situación de los estudiantes después de la coyuntura mundial del COVID-19 se viene observando una clara

deficiencia en el desarrollo de la autonomía de los estudiantes puesto que el apego que suscita entre padres de familia y sus hijos no permitía un desenvolvimiento adecuado, así lo afirma el trabajo de investigación de Huacani (2021) quien llega a la conclusión de que si existe una relación entre la sobreprotección materna y el desarrollo de la autonomía en estudiantes del de primer y segundo año del nivel primaria de la institución educativa parroquial San Martín de Porres, Tacna 2021, donde la correlación es inversa, lo cual se deduce que a mayor sobreprotección materna menor es el desarrollo de la autonomía.

En las prácticas pedagógicas realizadas en una Institución Educativa Inicial de Tacna se pudo observar un bajo nivel del desarrollo de la autonomía en los estudiantes de 4 años, donde se evidencian diversas dificultades, entre ellas la búsqueda constante de aprobación para realizar sus fichas de trabajo durante el desarrollo de las actividades, de igual manera se presenta una deficiente expresión oral al momento de exponer sus ideas, además, de observar niños introvertidos a la hora de socializar con otros compañeros durante la hora del receso, incluso una inadecuada autorregulación de las emociones como la ira y algunos de los niños requieren apoyo constante para realizar actividades diarias como quitarse una prenda, abrir o pelar los alimentos demostrando pocos hábitos de higiene.

Entre las causas secundarias que generan el problema se muestra la alta sobreprotección por parte de los padres de familia, adicional a ello la deficiente estimulación y un escaso acompañamiento oportuno, ocasionando que los niños tengan dificultades para fortalecer la autonomía. Y entre la causa principal es la deficiente aplicación de estrategias planteadas por la docente de aula, ya que no se brinda oportunidades para que los estudiantes tengan la oportunidad de reforzar la confianza y seguridad en sí mismo, conllevando a una autonomía adecuada y oportuna.

De esta manera, se propone el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía, el mismo que estuvo conformado por una serie de juegos innovadores que permitan brindar la oportunidad de ser autónomos en cada actividad, afianzando su seguridad y autoestima. Por otra parte, las actividades a realizar serán organizadas secuencialmente para un mejor resultado permitiendo que el niño pueda potencializar sus habilidades y capacidades personales y sociales.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 Pregunta general

¿Cuál es el efecto de la aplicación del juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022?

2.2.1 Preguntas específicas

¿Cuál es el nivel de la autonomía en el grupo control y en el grupo experimental, antes de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022?

¿Cuál es el nivel de la autonomía en el grupo control y en el grupo experimental, después de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022?

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Se justifica desde el aspecto teórico, porque permitió conocer teorías que sustentan la importancia del desarrollo de la autonomía en los primeros años de vida del ser humano, con la intención profundizar y de

fomentar el grado de relevancia que se debe considerar dentro del aprendizaje de los estudiantes desde el nivel inicial, para que así puedan tener un desarrollo integral propiciando un adecuado desenvolvimiento de sus conocimientos cognitivos, habilidades sociales y emocionales.

Desde el aspecto práctico, porque se aplicó el juego como estrategia didáctica que aportó a la solución del bajo desarrollo de la autonomía en los estudiantes del nivel inicial, ya que, de esta manera, al culminar el segundo ciclo de la EBR, se logró que los estudiantes sean autónomos capaces de resolver situaciones problemáticas por sí mismo para que expresen sus ideas de forma espontánea y sean personas con habilidades sociales.

Se justifica desde el ámbito metodológico debido a que se utilizó un instrumento de recolección de datos con validez y confiabilidad encaminada al desarrollo y fortalecimiento de la autonomía, mejorando el desempeño de los estudiantes en las actividades dentro del aula como en su vida cotidiana.

En el aspecto social, permitió que los estudiantes en un futuro puedan realizar actividades por sí solos, así como también tengan la capacidad de decidir y actuar de manera competente y espontánea al realizar diversas actividades de su vida cotidiana, además de autorregular

sus emociones, de tal manera que se pueda contribuir en la formación de ciudadanos críticos y reflexivos.

La importancia de esta investigación es que se buscó aportar en la formación inicial de la autonomía en los estudiantes para que ellos sean capaces de tomar decisiones respetuosas y responsables para el beneficio de su entorno, comunidad y nación.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo general

Demostrar el efecto de la aplicación del juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

1.4.2. Objetivos específicos

- a. Evaluar el nivel de la autonomía en el grupo control y en el grupo experimental, antes de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

- b. Evaluar el nivel de la autonomía en el grupo control y en el grupo experimental, después de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

1.5. HIPÓTESIS

1.5.1. Hipótesis general

La aplicación del juego como estrategia didáctica permite desarrollar la autonomía en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

1.5.2. Hipótesis específicas

- a. El nivel de la autonomía en el grupo control y en el grupo experimental se encuentran en el nivel de inicio antes de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.
- b. El nivel de la autonomía en el grupo experimental es superior al grupo control encontrándose en el nivel de logro después de aplicar

el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

1.6. VARIABLE E INDICADORES

1.6.1. Identificación de la variable

- a. Variable dependiente.** La autonomía
- b. Variable independiente.** El juego como estrategia didáctica

1.6.2. Definición conceptual y operacional

1.6.2.1. Variable dependiente: La autonomía

- a. Definición conceptual.**

Bornas (1994) manifiesta que cuando se habla de autonomía hace énfasis a la capacidad que tiene la persona de pensar críticamente para elegir una por sí mismo teniendo un grado de libertad para decidir en diferentes situaciones de su vida.

b. Definición operacional.

La autonomía es la capacidad que posee una persona para poder pensar crítica y reflexivamente sobre aquellas decisiones que uno toma por sí mismo, ya que de esta manera logró actuar libremente.

1.6.2.2. Variable independiente: El juego como estrategia didáctica

a. Definición conceptual.

Para Piaget, citado por Zapata (1995) menciona que el juego es el vehículo para la construcción de conocimientos, en especial en la etapa sensorio motora y pre operacional, en donde se ejercita la iniciativa y la inteligencia del niño.

b. Definición operacional.

El juego permite que el niño desarrolle de manera natural diferentes habilidades como es observar, explorar y descubrir, llegando a comprender el mundo que los rodea. Así mismo alcanzar destrezas motrices, visión espacial, equilibrio, seguridad y confianza en sí mismo.

1.6.3. Operacionalización de la variable

1.6.3.1. Operacionalización de la variable dependiente

Figura 1

Operacionalización de la variable dependiente “Autonomía”

Variable Dependiente	Dimensiones	Indicadores	Escala de Evaluación
Autonomía	Personal	Expresa sus propias decisiones	A= Logro esperado B= Proceso C= Inicio
		Realiza acciones de cuidado personal por sí mismo.	
		Propone ideas para resolver un conflicto.	
	Toma acuerdos en conjunto.		
	Social	Respeta las opiniones y decisiones de los demás.	
		Trabaja en equipo cumpliendo su rol.	

Nota: Elaboración propia

1.6.3.2. Operacionalización de la variable independiente

Figura 2

Operacionalización de la variable independiente “El juego como estrategia didáctica”

Variable Independiente	Dimensiones	Indicadores	Escala de Evaluación
Juego como estrategia didáctica	Movimiento corporal	Realiza al sonido de la música	
	Exploración	Propone materiales para jugar	
		Juega con materiales de su entorno	A= Logro
	Creación	Propone juegos con algunos materiales de su entorno	B= Proceso
		Representación	Simula situaciones de juego con sus compañeros
Socialización	Respeto a sus compañeros en el momento de juego		

Nota: Elaboración propia

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Internacional

Navarro y Pabón (2020) efectuaron la investigación “El Juego como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Pensamiento Numérico en una Operación Básica: La Suma” en la ciudad de Barranquilla en Colombia. El tipo de investigación fue cuantitativo con un enfoque explicativo, la población es de 47 estudiantes, la muestra total es de 23, la técnica de recolección de datos que se aplicó fue la ficha de observación. En cuanto a los resultados obtenidos se muestra. Los datos contrastados en el grupo experimental donde el pre test arrojó puntuaciones en promedio de 1,58 y las puntuaciones del post test de 4,5, se comprueba por medio de este estudio que sí hubo un cambio significativo en los resultados del post test con respecto a los resultados del pre test, concluyendo así que las

estrategias lúdicas si fortalecen el pensamiento numérico en los estudiantes de 1° de la Institución Educativa el Concorde.

2.1.2. Nacional

Cabello (2018) desarrolló la investigación denominada “Actividades vivenciales para mejorar la autonomía en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 060 de Cachicoto, Monzon-2020” desarrollada en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán en la ciudad de Huánuco en Perú. La metodología utilizada del tipo de investigación fue la experimental, con diseño pre-experimental y enfoque cuantitativo. La muestra utilizada fue conformada por 16 estudiantes de 4 años del nivel inicial y el instrumento utilizado fue una ficha de observación. Los resultados a los que llegó el investigador luego de aplicar el post test fue que el 56.3% se encontraba en proceso de desarrollo, mientras que un 37.5% había desarrollado exitosamente su autonomía. Por lo que se concluyó que las actividades vivenciales mejoran significativamente la autonomía en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 060 de Cachito.

Figuroa (2019) realizó la investigación “Juego libre en sectores para promover Autonomía en niños de cuatro años de la Institución Educativa Santa Ana School, Chiclayo-2018” en la ciudad de Chiclayo en

Perú. En cuanto al tipo de investigación fue una experimental, con un diseño pre-experimental y enfoque cuantitativo. Para la muestra se tomó a 12 estudiantes de 4 años de edad. En cuanto al tipo de instrumento fue una lista de cotejo; los resultados que obtuvo luego de aplicar el post test una vez ejecutado el taller de juego libre en los sectores obtuvieron que el 100% de estudiantes si lograron alcanzar el nivel de logro esperando, por lo que concluyó que la estrategia aplicada fue significativa influyendo significativamente en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de 4 años de la I.E.P. “Santa Ana School”.

Valle (2019) efectuó la investigación “Taller de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 4 años de la I.E. 10153 - Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – Región Lambayeque, 2018” en la ciudad de Lambayeque en Perú. El tipo de investigación fue una experimental, con un enfoque cuantitativo y diseño pre-experimental. La muestra fue de 48 niños y niñas. Y la técnica de recolección de datos que se aplicó fue una lista de cotejo. En cuanto a los resultados obtenidos una vez aplicado los juegos simbólicos se observaron que los estudiantes obtuvieron un promedio de 16.13 representado por un 80.67% encontrándose en un nivel de logro, concluyendo que el taller de juegos simbólicos influyó significativamente en el progreso de la autonomía en los niños de 4 años de la I.E.10153 “Virgen de la Medalla Milagrosa”

2.1.3. Local

Romero (2016) realizó una investigación con el título “Aplicación del juego sujeto a reglas para mejorar el nivel de atención en los niños de 4 años en la Institución Educativa “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico, Tacna 2016” en la ciudad de Tacna en Perú. El tipo de investigación aplicada, con un diseño experimental de tipo pre-experimental con enfoque cuantitativo. La población estuvo constituida por 28 niños del nivel inicial, mientras que la muestra fue de 20 niños. La técnica aplicada fue la observación y el instrumento una lista de cotejo. Los resultados a los que llegó el investigador fue que luego de aplicar el post test se obtuvo que el 80% de estudiantes se encontraban en el nivel de logro destacado, mientras que el 20% se encuentra en el nivel de proceso y un 0% en inicio luego de aplicar juegos sujetos a reglas, concluyendo así que la aplicación de las actividades lúdicas sujetas a reglas es una estrategia es eficaz para mejorar el nivel de atención.

Sotelo (2021) desarrolló la investigación “La aplicación de la estrategia “juego y aprendo” para el desarrollo psicomotor grueso en los niños de 3 años de la I.E.I “Virgen del Rosario” de la ciudad de Tacna en el año 2017”. El tipo de investigación es aplicada, con diseño pre-experimental con un enfoque cuantitativo, la muestra fueron niños de 3 años del nivel inicial. El instrumento utilizado fue una lista de cotejo. Los

resultados que se obtuvieron luego de aplicar la estrategia “Juego y Aprendo” se evidenció que el 100% de estudiantes se encuentran en el nivel de logro, por lo que se puede concluir que la estrategia “Juego y Aprendo” contribuye en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas menores de 3 años.

2.2. Bases teóricas científicas

2.2.1. Variable dependiente: Autonomía

2.2.1.1. Definición de autonomía

El término de autonomía dentro de la educación es frecuente y relevante, por ello es importante conocer la definición de este término. Según Bisquerra (2015) citado por Laura (2019) manifiesta que la palabra autonomía procede de la suma de dos vocablos auto (por sí mismo) y nomos (ley o regla). Sin embargo, Urrutia (1991) citado por Bedoya et al. (2013) afirman que es la capacidad que tiene el ser humano para poder pensar, actuar y decidir sobre uno mismo. Por otro lado, Bornas (1994) manifiesta que cuando se habla de autonomía hace énfasis a la capacidad que tiene la persona de pensar críticamente para elegir una por sí mismo teniendo un grado de libertad para decidir en diferentes situaciones de su vida. En síntesis, la autonomía es la capacidad que posee una persona para

poder pensar crítica y reflexivamente sobre aquellas decisiones que uno toma por sí mismo, de esta manera se logró actuar libremente.

2.2.1.2. Importancia del desarrollo de la autonomía en los niños del nivel inicial

El desarrollo de la autonomía es necesario dentro del aprendizaje de los estudiantes, según Kammi (2003) afirma que durante la niñez la autonomía cumple un rol importante en cuanto a la construcción de la personalidad del niño lo cual no solo va repercutir en el momento sino en un futuro, tanto para su vida personal como social. Por otra parte, Rodríguez y Zehang (2009) manifiestan que la autonomía brinda beneficios enriquecedores para el desarrollo integral del estudiante permitiendo que el estudiante mejore su autoestima, su confianza, su personalidad y la capacidad de raciocinio para tomar decisiones adecuadas para su edad. Así mismo, Riley (1987) citado por Fierro (2018) indicó “que los niños con mayor desenvolvimiento no se sienten amenazados y son capaces de realizar sus actividades con mayor confianza, incluso ante los problemas que aparezcan” (p.45).

En resumen, la importancia y el rol que cumple la autonomía en los aprendizajes de los niños es fundamental ya que permite obtener seguridad

y confianza en sí mismo, lo cual es gratificante para su desarrollo tanto personal como social.

2.2.1.3. Características de la autonomía

Para que la autonomía se desarrolle de manera íntegra y segura, se necesita trabajar en diferentes características, para que de esta manera la persona pueda ir adquiriéndola de manera gradual. Según Gómez y Martín (2013) mencionan cinco aspectos como:

- a.** Los hábitos, según Vicuña (1998) citando a Hull, afirma que el hábito es un patrón de conducta el cual se presenta de manera espontánea y rutinaria, donde la persona no piensa sobre su forma de actuar, por ende, se puede afirmar que este es una conducta que realiza un individuo diariamente.
- b.** Desarrollo intelectual, para Matos (2004) expresa que es un componente estructural la cual permite que la persona piense y actúe en base a su psicología construyendo su personalidad, en tal sentido el desarrollo intelectual viene a ser la capacidad que tiene una persona para comprender y actuar ante diversas situaciones.

- c. Responsabilidad, según Nápoles (2010) citando a Aguilar expresa que es la acción con la que un individuo actúa de manera cotidiana cumpliendo tareas o deberes específicos. Por ende, la responsabilidad es la forma en la que una persona actúa conscientemente para cumplir un rol u tarea determinada.

- d. Interacciones, para Galindo et al. (2009) manifiesta que son el conjunto de acciones y comportamientos que intervienen al poder relacionarse con otros individuos, por lo que se puede afirmar que son intercambio de mensajes que se dan entre dos o más individuos.

De acuerdo con lo mencionado anteriormente, la persona debe trabajar ciertas características para que pueda desarrollar la autonomía de tal manera que pueda contribuir con su formación, sin embargo, estos aspectos requieren de momentos y ambientes favorables que permitan el desenvolvimiento de sus habilidades y destrezas.

2.2.1.4. La autonomía como objetivo principal de la EBR

Para la educación peruana uno de los principios de educación, es la autonomía, según el MINEDU (2016) en Programa Curricular de Educación Básica Regular, los niños y niñas en un futuro deben ser personas que sean capaces de aprender y construir su aprendizaje por sí

mismos, para que así sean ciudadanos que realicen acciones por iniciativa propia. Así mismo es que el MINEDU (2015) en las Rutas del Aprendizaje promueve dentro del área de Personal Social este término e incluso como una de sus capacidades, señalando que “el área Personal Social busca contribuir al desarrollo integral de los estudiantes como personas autónomas que desarrollan su potencial, y como miembros conscientes y activos de la sociedad” (p.7).

Por ende, es que el estado peruano ve pertinentemente que el desarrollo de la autonomía debe brindarse de forma paulatina según la edad de los estudiantes, logrando que en un futuro sean personas capaces de realizar acciones por sí mismos de manera responsable y consecuente.

2.2.1.5. Factores que influyen al desarrollo de la autonomía

Para que el niño logre desarrollar la autonomía necesita de interacciones con otras personas, así lo afirma Vygotsky citado por Baquero (1997) quien menciona que, para el desarrollo gradual de la autonomía, es necesario que el niño interactúe con otras personas, por medio de juegos, estrategias didácticas, entre otros, permitiendo socializar y darle la oportunidad de ser él mismo, en 3 ámbitos:

- a. **Familia.** Para Castellán (1982) la familia es el grupo de individuos que están unidos por el vínculo de sangre la cual vive en un mismo lugar. Además, Tuirán y Salles (1997) expresan la importancia de la familia como una base en la cual sus miembros son preparados para afrontar diversas situaciones. Es por ello que la familia viene a ser la relación sanguínea que se tiene con un grupo de personas, el cual cumple un rol fundamental desde que nacemos, puesto que los lazos que se crean en ese momento influyen durante su vida. Sin embargo, Morales (2006) expresa que muchas veces al construir relaciones con la familia, aparece el término de apego inseguro, lo cual limita a la libertad y habilidad del niño. Por ende, la familia cumple una función muy importante para el desarrollo oportuno de la autonomía según su edad.
- b. **Escuela.** Gómez y Nieto (2013) expresan que la escuela junto a la familia cumple una función importante dentro de la educación de los estudiantes, puesto que ambos deben ir de la mano, buscando el beneficio de los estudiantes como actor principal, ya que la finalidad del sector educativo ya no solo es la parte cognitiva, sino que además también es la parte emocional y conductual, es decir se busca aportar a que sean personas responsables, independientes y conscientes con sus decisiones.

- c. **Sociedad.** Según Carrera (2019) expresa que la sociedad es un grupo el cual está conformada por amigos, familia, barrio o comunidad, sin embargo, es en esta etapa que resaltaran las discusiones, planes y situaciones conflictivas. Lo cual va permitir que el niño desarrolle su capacidad autónoma ante sucesos reales, interactuando con su entorno.

En síntesis, para que el desarrollo de la autonomía pueda brindarse de manera adecuada se necesita no solo de la participación de las escuelas, sino que también de la familia y sociedad, la cual aportaran con brindarles oportunidades en las cuales se puedan desenvolver de manera autónoma según su edad.

2.2.1.6. Autores que sustentan la autonomía

a. Autonomía moral según Piaget.

Según Piaget (1968) la autonomía es desarrollar la autonomía en los niños es que logren tener la capacidad de tener un pensamiento crítico, tomando decisiones por sí mismos donde se enseñe al niño liberarse del egocentrismo socializando su conducta y pensamiento, con el objetivo de promover un bienestar social, donde puedan expresar sus decisiones y dificultades.

b. Autonomía social según Vigotsky.

Según Vygotsky (1997) expresa que el niño desarrolla su nivel de autonomía según el entorno social, es decir que sea capaz de construir sus propios conocimientos desarrollando así sus propias estrategias, ya que de esta manera puede tener un grado de independencia y así pueda tomar decisiones por sí mismo.

c. Autonomía como sentido de voluntad según Kant.

Kant (1997) afirma que la autonomía es el sentido de voluntad que cada persona posee al decidir libremente en virtud a sus capacidades, donde uno establece reglas de manera voluntaria, viéndose condicionado para sí mismo.

En síntesis, según el concepto de diversos autores la autonomía abarca desde el sentido de voluntad hasta las interacciones que uno tiene con la sociedad, ya que permite independencia, valoración por sí mismo, toma de decisiones con un sentido de responsabilidad.

2.2.1.7. Dimensiones de la autonomía

Según Pérez (2018) afirma que existen dos dimensiones que posee la autonomía las cuales son:

a. Autonomía personal

Según Chambilla y Lupaca (2018) citando a Waxenberg (2002) afirman que para aprender a vivir uno debe conocerse y así comprender su función con los demás. Es por ello, que durante la infancia se debe promover que el estudiante pueda conocerse así mismo. Sin embargo, Bornas (1994) menciona que el niño según el grado de madurez debe ir experimentando y desarrollando la capacidad de relacionarse a sí mismo como también con su entorno, asumiendo responsabilidades con ciertas actividades según su edad. Por ende, promover en el estudiante situaciones para que desarrollen la capacidad de tomar conciencia de su propia conducta y opte por un comportamiento coherente y armonioso.

b. Autonomía social

El entorno más cercano para que el niño aprenda a desenvolverse y relacionarse es el hogar, donde sus padres brinden posibilidades reales que le ayuden a conseguir aprendizajes significativos, así lo afirma Bornas (1994). Por ende, es que a través de situaciones cotidianas el niño desarrolla habilidades y capacidades, para Ibañez y Jimenez (2014) expresan que el relacionarse con los demás es una fuente de bienestar en el cual

permite al niño adquirir seguridad, responsabilidad, mejora de su autoestima y desarrolle su autonomía. En resumen, las interacciones sociales benefician a que el niño pueda desenvolverse adecuadamente logrando aprendizajes significativos.

Es síntesis las dimensiones de autonomía social y personal, permiten desarrollar en el niño habilidades y capacidades que deben ser propiciadas según su edad, ya que beneficia al desenvolvimiento adecuado y pertinente.

2.2.2. Variable independiente: El juego como estrategia didáctica

2.2.2.1. Definición del juego como estrategia didáctica

Para Gruppe (1976) menciona que “el juego ofrece posibilidades y oportunidades para educar, considerarlo así no es explotarlo, sino intentar colmar lo que constituye su sentido total” (p.68) es por ello que, para la comprensión adecuada se desglosa los términos en: juego y estrategia didáctica.

- a. Juego.** El juego es una actividad en la que el infante busca divertirse sin necesidad de gestionar un aprendizaje definido, es creativo, espontáneo y puede ser realizado de forma individual o grupal.

Según, Meneses y Monge (2001) mencionan que “el juego es una función necesaria y vital” (p.113). Sin embargo, para Piaget, citado por Zapata (1995) afirma que el juego es el vehículo para la construcción de conocimientos, en especial en la etapa sensorio motora y pre operacional, en donde se ejercita la iniciativa y la inteligencia del niño, permitiendo que tenga un espacio de motivación.

Considerando esta premisa se puede decir que todo infante necesita del juego para desarrollar de manera natural diferentes habilidades como es observar, explorar y descubrir, llegando a comprender el mundo que los rodea, sin dejar de lado la imaginación y creatividad que los caracteriza para describir lo que percibe del mundo. Así mismo logró alcanzar destrezas motrices, visión espacial, equilibrio, seguridad y confianza en sí mismo.

- b. Estrategia didáctica.** La estrategia didáctica es una actividad lúdica planificada para la mejora del aprendizaje del estudiante, de acuerdo con Tobón (2010) citado por Jiménez y Robles (2016) menciona que son “un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito” (p.106). En el caso de Griffiths (2013) lo define como herramientas o técnicas que el estudiante debe de utilizar para poder construir sus propios

conocimientos. Sin embargo, Pimienta (2008) lo define “como los instrumentos de los que se vale el docente para contribuir a la implementación y el desarrollo de las competencias de los estudiantes” (p. 3).

En síntesis, toda aquella técnica o medios que son utilizados para el proceso de la planificación y ejecución de una actividad de aprendizaje son denominadas estrategias, las cuales contribuyen a que se obtenga un aprendizaje significativo en el estudiante.

En resumen, el juego dentro de la educación beneficia a que los estudiantes puedan obtener aprendizajes significativos y relevantes, donde potencian sus habilidades y destrezas. Es por ello que es utilizada como una estrategia didáctica la cual permite, que el estudiante logre alcanzar de manera más sencilla los objetivos planteados, porque no discrimina y no distingue entre edad, sexo, religión o situación económica.

2.2.2.2. Etapas del juego según el desarrollo cognitivo

Según Piaget (1972) citado por Castilla (2013) divide el juego en etapas, las cuales se desarrollan de acuerdo a la edad y la fase cognitiva que posee el niño, donde se realizan determinadas acciones por cada etapa, las cuales se dividen en cuatro y son:

- a. **Etapa sensorio motriz:** Se da desde que nace hasta los 2 años, en esta etapa el infante puede realizar una coordinación de la información sensorial con las respuestas motoras.

- b. **Etapa Pre operacional:** Se da entre los 2 a 7 años y se basa en el desarrollo del pensamiento simbólico, marcado por la irreversibilidad, concentración y egocentrismo.

- c. **Etapa Operacional concreta:** Se da entre los 7 a 11 años y desarrolla las operaciones mentales, que son aplicadas a eventos concretos; incluso la clasificación jerárquica.

- d. **Etapa Operacional formal:** Se da entre los 11 años hasta la adultez y desarrollan operaciones mentales. aplicadas a ideas abstractas; pensamiento lógico y ordenado.

Por consecuente, el niño aprende en cualquiera de las etapas del juego, desde el momento que empieza a gatear, caminar y correr, se llevan un aprendizaje involuntario, el cual le permite al estudiante aprender, crear, pensar y actuar para resolver problemas; desarrollando la inteligencia. Es por ello, que para fines de la investigación se trabaja en la

etapa pre operacional, ya que la población y muestra está representada por estudiantes de 4 años de edad.

2.2.2.3. Clasificación del juego

Según el Instituto Europeo de Estudios de la Educación (2019) el juego se clasifica en cuatro grupos:

a. El juego funcional.

Se desarrolla en los primeros años de vida, pertenecen a un estadio sensorio motor del desarrollo, es decir, los primeros dos años de vida. Es aquí donde se desarrollan con mayor potencial los sentidos, la coordinación de su cuerpo y la comprensión del mundo que le rodea.

b. El juego simbólico

Se desarrolla entre los dos a los siete años vida, pertenecen a un estadio preoperacional, se trata del juego de simulación, donde imitan situaciones, objetos o personajes que no se encuentran presentes en el momento del juego, logran

comprender y asimilar su entorno, aprenden conocimientos sobre los roles establecidos y desarrollan el lenguaje.

c. El juego de reglas

Se encuentra presente en ambas etapas anteriores, ayudan a establecer juegos reglados, en este caso el niño sabe que debe o no hacer durante la hora del juego, en este caso el acompañamiento permanente del adulto es opcional, al finalizar se premia y se reanuda el juego, ya sea de manera individual o grupal.

d. El juego de construcción

Se desarrolla desde los primeros años de vida, se realiza conjuntamente con los juegos ya mencionados, van perfeccionando y evolucionando conforme aumentan la edad, estos ayudan a la creatividad, concentración y control corporal.

El juego en la etapa infantil es una actividad fundamental y clave para el desarrollo del niño. Es el escenario perfecto para que pueda practicar la experiencia y medir sus propias posibilidades. Poniendo en marcha sus habilidades cognitivas, el niño es capaz de comprender lo que le rodea y desarrollar su propio pensamiento.

2.2.2.4. **Importancia del juego en los niños del nivel inicial**

Los juegos en la formación del niño representan un impacto positivo, ya que en la etapa de formación de la educación inicial generan un impacto relevante en el desarrollo de su aprendizaje; según Calero (2005) el juego es importante para:

- a. **El desarrollo de la personalidad.** Según Kotler y Armstrong (2003) definen que la personalidad son características psicológicas que posee una persona las cuales determinan su forma de actuar y pensar. Es por ello que se puede afirmar que la personalidad son un conjunto de conductas que determina la forma de pensar y actuar de un individuo. Por otro lado, Aguilera y Damián (2010) afirman que “el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad del niño” (pag.57). En síntesis, el juego facilita el manejo y la habilidad para desarrollar actividades personales, porque de esta manera logra satisfacer algunos de los intereses trascendentales que posee cada estudiante y de esta manera conseguirán desenvolverse, expresarse con atención, iniciativa e ingenio.

- b. **La formación educativa en forma activa y dinámica.** El juego puede lograr impartir conocimiento, la cual se desarrolla en forma

activa y dinámica, con actividades significativas en el aprendizaje de los estudiantes.

- c. **Desarrollo social, psicológico y sensorio motriz.** El juego procura dar al niño oportunidades para actuar con libertad frente a ciertas situaciones ya que facilita la incorporación a un grupo social, logrando el respeto mutuo y solidaridad. Además, permite que el niño desarrolle su coordinación motora gruesa y fina.

El juego es fundamental para el desarrollo cognitivo, social y motor del niño, es por ello que se puede afirmar que el juego es una actividad de suma importancia en todo el transcurso en la vida del individuo.

2.2.3. Propuesta del juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía

2.2.3.1. Objetivo del Juego como estrategia didáctica

El principal objetivo para los niños del aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial, es favorecer el desarrollo de la autonomía a través del juego, promoviendo espacios de diversión dentro de los aprendizajes de los estudiantes y de esta manera su aprendizaje sea significativo, de acuerdo con el Fondo de las Naciones Unidas para la

Infancia (UNICEF, (2018) “el juego constituye una de las formas más importantes en la que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales” (p. 9). Es por ende que, para efectos de la investigación, se propone al juego como estrategia didáctica, promoviendo espacios recreativos, brindando momentos en donde los estudiantes tengan la oportunidad de desenvolverse por sí mismos y de esta forma puedan desarrollar de manera progresiva y divertida la autonomía, demostrando sus capacidades, destrezas y habilidades según su edad.

2.2.3.2. Importancia del juego como estrategia didáctica

La importancia del juego como estrategia didáctica, se centra principalmente en el desarrollo oportuno de sus aprendizajes, potenciando las competencias cognitivas, el bienestar emocional y social, las cuales son base para el éxito en la vida adulta. La autonomía para los estudiantes del nivel inicial tiene un impacto positivo, permite promover la seguridad en sí mismo y desarrollar valores como la voluntad, responsabilidad y liderazgo, haciendo las cosas por iniciativa propia, tanto de manera personal como colectiva.

2.2.3.3. Características del juego como estrategia didáctica

Una de las principales características es la flexibilidad de adaptación del juego como estrategia, donde el estudiante puede ejercer un papel activo, siendo dueño de sus propias experiencias, permitiendo que pueda confiar en sus capacidades, siendo autónomos y controlando el ritmo de su aprendizaje, es por ello que se destaca algunas de las características:

- a. Flexible para la adaptación
- b. Innovadora y creativa
- c. Estrategia recreativa
- d. Brinda un espacio adecuado y pertinente
- e. Invita a la participación activa
- f. Socialmente interactivo
- g. Trabajo en equipo

2.2.3.4. Etapas de la propuesta del juego como estrategia didáctica

El juego como estrategia tiene como propósito desarrollar la autonomía en los niños de nivel inicial, por lo que se consideró cinco etapas que son las siguientes:

- a. **Seguridad en sí mismo.** En esta etapa lo que se quiere lograr es que el niño mejore su autoestima, reconociéndose como persona importante, ya que de esta manera tendrá confianza y seguridad en sí mismo para decidir.

- b. **Responsabilidad.** Para esta etapa lo que se quiere desarrollar es que el niño tenga la oportunidad de realizar tareas pequeñas acordes a su edad, iniciando desde su cuidado personal.

- c. **Fuerza de voluntad.** En esta etapa lo que se quiere lograr es que el niño tenga motivación por realizar las tareas asignadas y de esta manera afrontar las dificultades, ya que de esta manera desarrollará la disciplina para cumplir con algunas actividades.

- d. **Orden lógico.** El objetivo de esta etapa es que el niño pueda adquirir una rutina importante el cual permitirá que cumpla con los roles, actividades y responsabilidades según su edad.

- e. **Hacerlo por sí mismo.** Ya en esta etapa el niño va demostrar que puedo hacer las cosas por sí mismos de forma personal y grupal, reconociendo sus logros y de los demás.

En síntesis, cada una de las etapas presentadas permitirán el niño pueda desarrollar la autonomía de manera gradual y así se pueda obtener mejores resultados tanto para su vida personal como social.

2.2.3.5. Dimensiones del juego como estrategia didáctica

Para la ejecución del juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía se consideró seis etapas entre ellas son las siguientes:

- a. **Movimiento corporal.** En esta etapa los estudiantes relacionan la música con los movimientos corporales.
- b. **Exploración.** Los estudiantes exploran los diferentes materiales utilizando algunos de sus sentidos.
- c. **Creación.** Los estudiantes crean diferentes alternativas para jugar, empleando los materiales presentados.
- d. **Representación.** Los estudiantes ejecutan sus nuevas creaciones de manera personal o social.
- e. **Socialización.** Los estudiantes comparten sus vivencias y lo que aprendieron durante el juego.

En síntesis, cada una de las etapas presentadas permitirán el desarrollo de la autonomía en los estudiantes, alcanzando resultados favorables para su desenvolvimiento personal y social.

2.2.4. Definición de teorías básicas

- a. **Autonomía.** Es la capacidad que posee una persona para poder pensar crítica y reflexivamente sobre aquellas decisiones que uno toma por sí mismo.
- b. **Juego.** El juego es una actividad espontánea la cual se puede realizar de forma individual o grupal.
- c. **Estrategia didáctica.** Es aquella técnica o medios que son utilizados para el proceso de la planificación y ejecución de una actividad de aprendizaje.
- d. **Hábitos.** Es una conducta que realiza un individuo diariamente.
- e. **Desarrollo intelectual.** capacidad que tiene una persona para comprender y actuar ante diversas situaciones.

- f. Responsabilidad.** la forma en la que una persona actúa conscientemente para cumplir un rol u tarea determinada.
- g. Familia.** La familia viene a ser la relación sanguínea que se tiene con un grupo de personas, el cual cumple un rol fundamental desde que nacemos.
- h. Sociedad.** La sociedad es un grupo el cual está conformada por amigos, familia, barrio o comunidad.
- i. Personalidad.** Son un conjunto de conductas que determina la forma de pensar y actuar de un individuo.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación utilizado según las características y fines es experimental ya que según Arias (2012) la define como un “proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos, a determinadas condiciones, estímulos o tratamientos, para observar los efectos o reacciones que se producen” (p. 34). Por otro lado, según Briones (2002) la investigación experimental es más pertinente para conocer relaciones de causa-efecto luego de haber aplicado un procedimiento. Por ende, la investigación experimental se basa en aplicar un procedimiento a un grupo de individuos, lo cual genera un efecto, por lo que es adecuado para la presente investigación.

3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Para la presente investigación se trabajó con el diseño cuasi experimental, según Campbell (1988) expresa que "se puede distinguir los cuasi experimentos de los experimentos verdaderos por la ausencia de asignación aleatoria de las unidades a los tratamientos" (p. 191). Del mismo modo Arnau (1995) afirma que el diseño cuasi-experimental es una técnica que tiene como finalidad estudiar el efecto de los procesos de cambio que los sujetos de observación realizan, los cuales no son establecidos aleatoriamente. Mientras que Hedrick et al. (1993) expresan que "los diseños cuasi-experimentales tienen la misma intención que los diseños experimentales de probar la relación causal entre dos o más variables". (p.58).

GE	O1	X	O2
GC	O3	-	O4

Donde:

GE : Grupo experimental

GC : Grupo control

X : Tratamiento experimental

O1 y O3 : Prueba de pre test

O2 y O4 : Prueba de post test

- : Ausencia de la experiencia

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1. Población

Según Arias et al. (2016) “la población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios predeterminados” (p.202). Sin embargo, Palella y Martins (2008) definen que es un conjunto de elementos del cual se desea obtener información para concluir sobre ellos.

La población está constituida por 40 niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°396 “Alfonso Ugarte” del distrito Gregorio Albarracín Lanchipa, Tacna, 2022.

Tabla 1

Población de estudio

Aula	Número de estudiantes
4 años “Pequeños Cantores”	20
4 años “Pequeños juguetones”	20
Total	40

Nota: Nomina de Estudiantes

3.3.2. Muestra

Morice (1974) define la muestra como un grupo de personas extraídas de una población definida. Tamayo (2006) establece que es un conjunto acciones que se realizan a una población para estudiar sus características comenzando desde la observación de una pequeña fracción de la población establecida. Sin embargo, López (1998) afirma que “la muestra censal es aquella porción que representa toda la población”. (p.123). Por otro lado, Zarcovich (2005) expresa que toda aquella población en la que sus integrantes puedan ser contados, son denominados muestra censal. En síntesis, la muestra censal permite tomar a toda la población ya que se requiere de dos grupos para recolectar la información y se permita revisar la eficacia de la estrategia aplicada. Es por ello, que para beneficio de la investigación se trabajó con la muestra censal.

La muestra está constituida por 40 niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°396 “Alfonso Ugarte” del distrito Gregorio Albarracín Lanchipa, Tacna, 2022.

Tabla 2:*Muestra de estudio*

Grupos	Aula	Número de estudiantes
GC	4 años “Pequeños Cantores”	20
GE	4 años “Pequeños juguetones”	20
Total		40

Nota: Elaboración propia

3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1. Técnicas

Para recoger los datos que se requieren para una investigación se necesita de técnicas e instrumentos propicios; Orellana y Sánchez (2006) afirman que las técnicas de recolección de datos cumplen un papel importante para la investigación, ya que es de ahí que parte la construcción, comprensión e interpretación de datos de un estudio. Por otro lado Arias (2012) define a la técnica de recolección de datos como las distintas formas o procedimientos por la cual se obtiene, registra o almacena información de la muestra. Es por ende que la técnica que se utilizó fue la de observación.

Según Hernández (1998) expresan que la técnica de observación permite registrar un hecho, fenómeno o comportamiento. Sin embargo, Carrasco (2006) afirma que la técnica de observación es un medio por la

cual se obtiene información sobre un hecho o fenómenos en donde se puede emplear diversos instrumentos efectivos como: lista de cotejo, cotejo, cuaderno de campo, entre otros.

3.4.2. Instrumentos

Para fines de la investigación el instrumento que se aplicó fue una lista de cotejo para la recolección de datos, según Hernández (1998) definen al instrumento como “...aquel que registra datos observables que representan verdaderamente a los conceptos o variables que el investigador tiene en mente” (p. 242). Además, Arias (2006) define a los instrumentos como un recurso por el cual el investigador obtiene, registra o almacena información del comportamiento o características de la variable a investigar.

Por otra parte, Drago y Pérez (2018) citado por Gonzales (2020) afirma que la lista de cotejo es un instrumento en el cual se evalúa acciones específicas, además que gracias a este instrumento se puede apreciar de manera más clara si existe o no un avance o necesidad del estudiante durante su aprendizaje. Por otro lado, Hualpa (2018) expresa que “es un instrumento descriptivo de evaluación útil para evaluar capacidades y conocimientos, porque permite determinar si la conducta observable existe o no en el niño o niña” (p.19). En síntesis, los instrumentos son esenciales

para obtener información, por ello, es que se determinó el uso de la lista de cotejo, ya que permite apreciar de forma más clara las características sus características. El instrumento fue validado por 3 jueces expertos.

Tabla 3

Validación del instrumento

Juez	Nombre del Juez	Evaluación
01	Prof. Guina Quispe	100%
02	Prof. Zulema García	86%
03	Prof. Aurelio Mamani	100%

Nota: Elaboración propia

3.5. TÉCNICAS DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

El procesamiento de datos se realizó a través de diferentes métodos como la aplicación de la estadística descriptiva, la cual se muestra los resultados en las tablas de frecuencias, para armonizar los datos se representa en figuras, las cuales permiten observar los resultados de la investigación; por otro lado, se aplicó la estadística inferencial.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción del trabajo de campo

La presente investigación se desarrolló en la Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” la cual está ubicada en el distrito de Gregorio Albarracín Lanchipa de Tacna, la cual cuenta con una sección de tres años “Pequeños Solidarios”, cuatro años “Pequeños cantores” y “Pequeños juguetones”, cinco años “Pequeños artistas” y “Pequeños bailarines”.

El tiempo de aplicación de las estrategias didácticas basadas en el juego con la sección de 4 años de la sección “Pequeños juguetones” se realizó entre los meses de octubre y noviembre. Durante este periodo se ejecutaron diversas estrategias que permitían desarrollar la autonomía en los estudiantes.

a. Planificación

La elaboración del proyecto se inició a inicios del X ciclo en el mes de septiembre. Para redactar la problemática de la investigación, se basó en experiencias de prácticas realizadas en ciclos anteriores, donde se apreciaba que había una deficiencia metodológica para desarrollar la autonomía en los niños, por lo que se consideró como pilar fundamental fortalecer y potencializar la autonomía de los niños por medio de los juegos didácticos.

Una vez concluido con el proyecto, se realizó la presentación y entrega a la jefatura de investigación dirigida por el Mgr. José Luis Alcalá Blanco, quien posteriormente revisó y aprobó proyecto de investigación el cual debía ser desarrollado en los meses siguientes. Para la ejecución del proyecto de investigación se realizó anticipadamente un cronograma de actividades que apunten al objetivo de la investigación, con el fin de realizar diversas estrategias para potencializar y fortalecer la autonomía en la sección “pequeños juguetones” de 4 años, para ello la Escuela de Educación Superior “José Jiménez Borja” y docentes de práctica realizaron un convenio con la Institución Educativa Inicial de la I.E.I. N° 369 “Alfonso Ugarte” del distrito de Gregorio Albarracín Lanchipa de la ciudad de Tacna.

b. Ejecución

La experiencia se inició el 20 de octubre del presente año, con 20 estudiantes de cuatro años del nivel de Educación Inicial de la sección “Pequeños juguetones” que fue considerada como grupo experimental y la sección “Pequeños cantores” considerada como grupo control, donde primero se aplicó una prueba de entrada a ambos salones, cuyos resultados mostraron el nivel de autonomía que poseían los estudiantes, encontrándose ambos en un nivel de inicio.

La ejecución de la estrategia didáctica tuvo la duración de un mes aproximadamente, la cual inició a mediados del mes de octubre, donde se ejecutaron una diversidad de estrategias programadas con anticipación basadas en el juego, la cual concluyó, el 25 de noviembre.

Figura 3*Cronograma de aplicación*

Nº	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	PROPÓSITO	FECHA
01	Yo decido	Promover la seguridad en el niño.	20 de octubre
02	Me cuido porque me quiero	Promover los cuidados personales	27 de octubre
03	Yo puedo hacerlo		28 de octubre
04	¿Qué puedo hacer para resolverlo?	Promover la voluntad para afrontar las dificultades	03 de noviembre
05	Creamos nuestros horarios	Promover un orden cotidiano para que realicen actividades	10 de noviembre
06	Yo haré hoy		11 de noviembre
07	Todos podemos hacerlo	Desarrollar la autonomía de forma grupal	17 de noviembre
08	Sé que puedo hacerlo	Evidenciar el nivel de autonomía de los estudiantes.	24 de noviembre

Nota: Elaboración propia

a. Evaluación

La culminación fue el 25 de noviembre del presente año, con 20 estudiantes de cuatro años del nivel de Educación Inicial; donde se aplicó una prueba de salida para la sección “Pequeños juguetones” y la sección “Pequeños cantores”, para que así se pudo observar y evidenciar el nivel de progreso que poseen los estudiantes del grupo experimental con referencia al grupo control, observando una diferencia del desarrollo de la autonomía, luego de aplicar las diversas estrategias didácticas basadas en el juego.

4.2. Análisis estadístico descriptivo e inferencial

4.2.1. Análisis estadístico descriptivo

4.2.1.1. Análisis descriptivo antes de la aplicación de la experiencia

A. Resultados de la prueba de entrada del grupo control

Tabla 4

Evaluación inicial de la autonomía por ítems en el grupo control

Ítems	SI	NO
	%	%
1. Expresa sus decisiones con seguridad	20%	80%
2. Reconoce los cuidados de aseo para su cuerpo.	70%	30%
3. Reconoce los pasos para ponerse y quitarse una prenda de vestir.	10%	90%
4. Identifica acciones adecuadas para solucionar un problema.	30%	70%
5. Propone ideas para elaborar acuerdos (juego, normas, horarios) en el aula.	45%	55%
6. Expresa acciones para tomar acuerdos	15%	85%
7. Respeta las decisiones de los demás con expresiones amables.	30%	70%
8. Participa respetando los roles con sus compañeros.	20%	80%

Nota: Resultados de la prueba de entrada en el grupo control

Figura 4*Evaluación inicial de la autonomía por ítems en el grupo control*

Nota: Tabla 4

Tabla 5

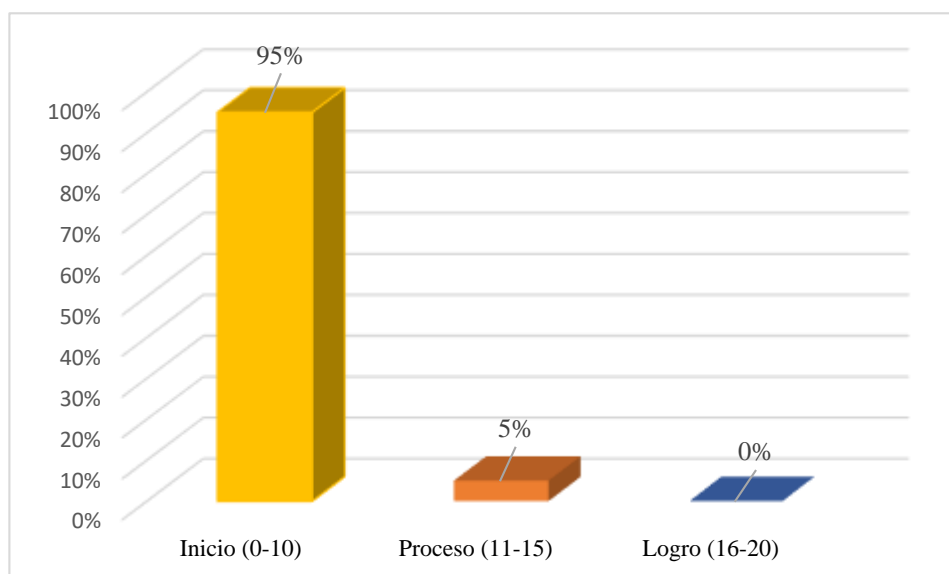
Niveles de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo control.

Niveles de logro	Frecuencia	Porcentaje
Inicio (0 – 10)	19	95 %
Proceso (11 – 15)	1	5 %
Logro (16 – 20)	0	0 %
Total	20	100 %

Nota: Prueba de entrada aplicado a los estudiantes del grupo control

Figura 5

Niveles de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo control.



Nota: Tabla 5

Análisis y descripción

En la tabla 5 se presentan los niveles de la autonomía en los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños cantores” de la Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna, 2022, pertenecientes al grupo control.

El 95 % de estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, encontrándose con un puntaje menor a 10, mientras que un 5 % se encuentra en nivel de progreso, con un puntaje que se encuentra entre los intervalos (11-15). Por lo que se observa que ningún estudiante se encuentra en el nivel de logro.

Se concluye que los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños cantores” de una Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna, se encuentran en su mayoría en un nivel de inicio lo que significa que la autonomía se encuentra poco desarrollada, presentando ciertas características que evidencian lo expresado cuando realizan actividades diarias como el temor a expresar sus ideas y opiniones a los demás, buscar aprobación constante para realizar ciertas actividades como pintar, cortar, dibujar.

Tabla 6

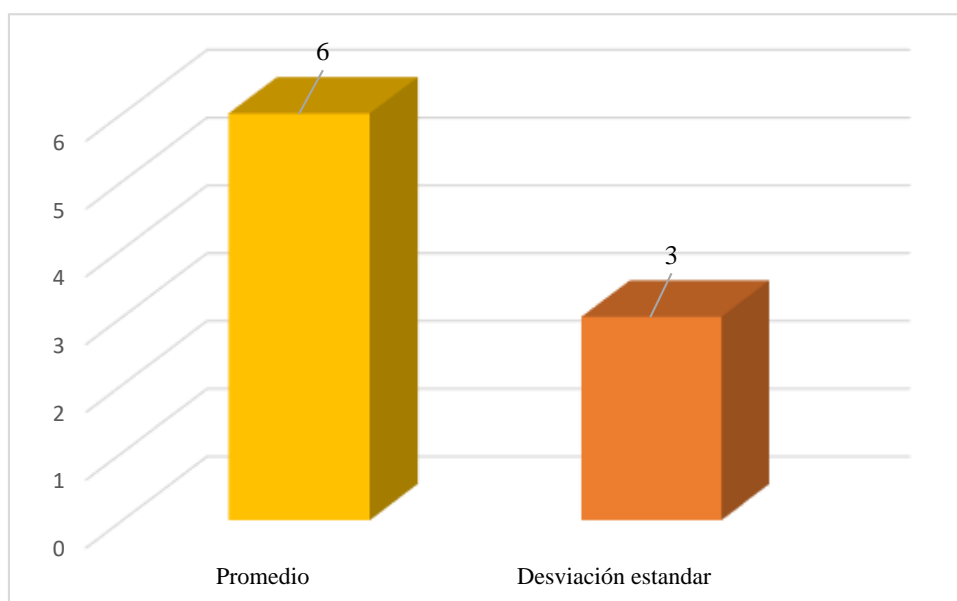
Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo control.

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	\bar{x}	6
Desviación estándar	S	3
Muestra	N	20

Nota: Prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo control

Figura 6

Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo control.



Nota: Tabla 6

Análisis y descripción

En la tabla 6 se presenta la medida del promedio y desviación estándar de los resultados de la evaluación inicial respecto a la autonomía en los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños cantores” en una Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna de Tacna, 2022, pertenecientes al grupo control.

Se observa que el promedio de las calificaciones obtenidas en la lista de cotejo, fue de 6 que corresponde a un nivel en inicio. La desviación estándar es de 3 obtenido por los estudiantes, por lo que el grupo es relativamente heterogéneo.

Se concluye que los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños cantores” de la Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna, se encuentran con una deficiencia en el desarrollo de la autonomía, donde presentan un promedio de nivel bajo los cuales están entre los intervalos (0-10), evidenciándose que presentan una deficiente seguridad al momento de exponer sus ideas, puesto que solo participan cuando se les pregunta directamente por medio de su nombre; además, de observar niños con una escasa iniciativa para resolver problemas por sí solos al momento de jugar con sus compañeros.

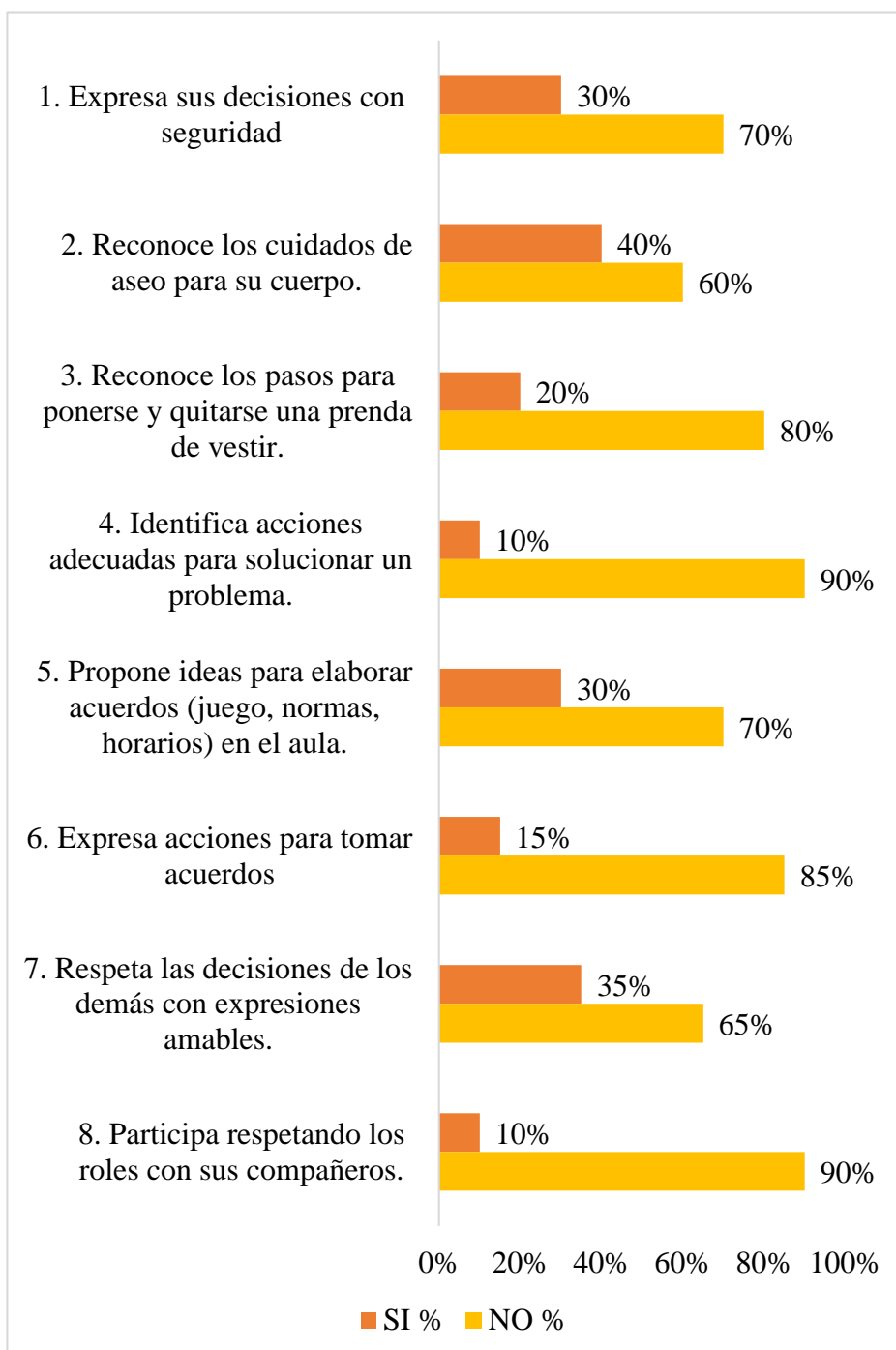
B. Resultados de la prueba de entrada del grupo experimental

Tabla 7

Evaluación de la autonomía por ítems del grupo experimental

Ítems	SI	NO
	%	%
1. Expresa sus decisiones con seguridad	30%	70%
2. Reconoce los cuidados de aseo para su cuerpo.	40%	60%
3. Reconoce los pasos para ponerse y quitarse una prenda de vestir.	20%	80%
4. Identifica acciones adecuadas para solucionar un problema.	10%	90%
5. Propone ideas para elaborar acuerdos (juego, normas, horarios) en el aula.	30%	70%
6. Expresa acciones para tomar acuerdos	15%	85%
7. Respeta las decisiones de los demás con expresiones amables.	35%	65%
8. Participa respetando los roles con sus compañeros.	10%	90%

Nota: Resultados de la prueba de entrada por ítems del grupo experimental

Figura 7*Evaluación inicial por ítems de la autonomía del grupo experimental*

Nota: Tabla 7

Tabla 8

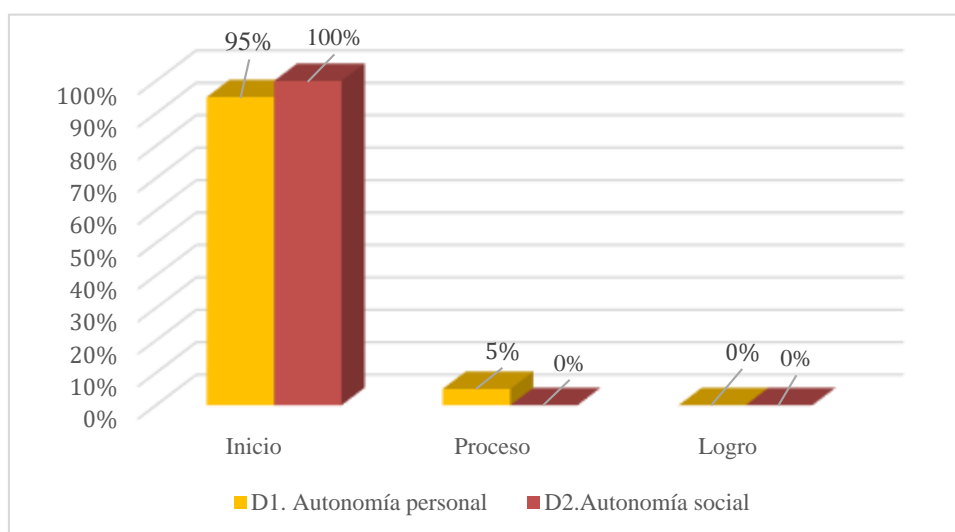
Evaluación inicial de la autonomía por dimensiones en el grupo experimental.

Niveles de logro	Dimensión personal		Dimensión social	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	19	95 %	20	100 %
Proceso	1	5 %	0	0 %
Logro	0	0 %	0	0 %
Total	20	100 %	20	100 %

Nota: Evaluación de la autonomía por dimensiones en el grupo experimental

Figura 8

Evaluación inicial de la autonomía por dimensiones en el grupo experimental.



Nota: Tabla 8

Análisis y descripción

En la tabla 8 se presenta la evaluación inicial por las dimensiones tanto personal y social, con respecto a la autonomía en los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños juguetones” en la Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna, 2022, pertenecientes al grupo experimental.

Se observa que, en la dimensión personal, un 95 % de estudiantes .se encuentra en el nivel de inicio y un 5 % está en proceso, debido a que los niños presentan un temor al momento de expresar sus ideas, inseguridad para tomar decisiones, buscando aprobación constante para realizar una actividad específica. Mientras que en la dimensión personal el 100% de estudiantes se encuentra en inicio ya que los niños presentan dificultades para socializar y trabajar en equipo cumpliendo y respetando su rol. Por lo que se considera que el rol a trabajar con más énfasis es la dimensión social.

Se concluye que los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños juguetones” de la Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna, presentan un bajo nivel en ambas dimensiones.

Tabla 9

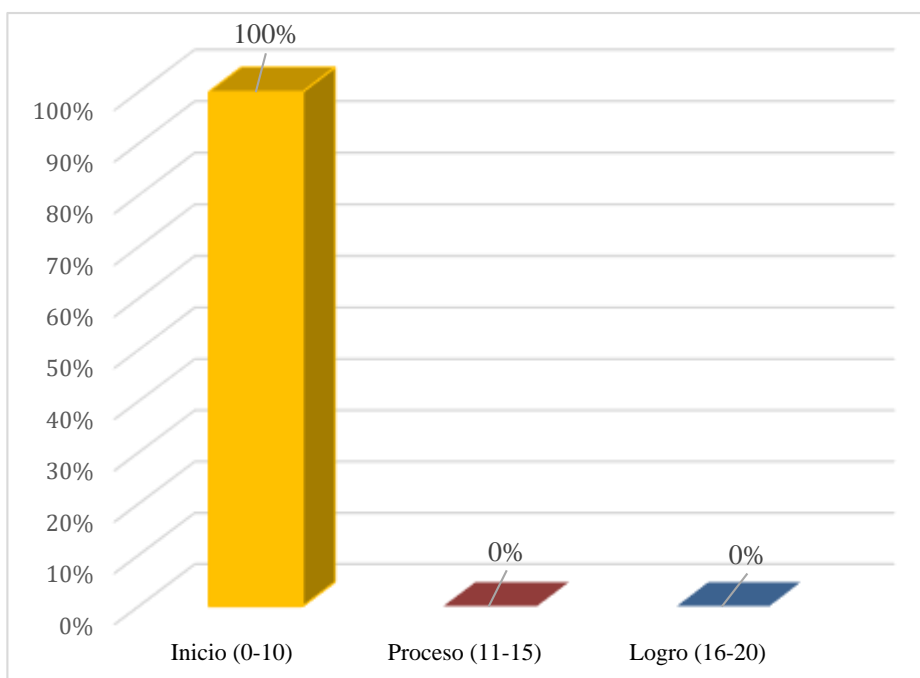
Niveles de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo experimental.

Niveles de logro	Frecuencia	Porcentaje
Inicio (0 – 10)	20	100 %
Proceso (11 – 15)	0	0 %
Logro (16 – 20)	0	0 %
Total	20	100 %

Nota: Prueba de entrada aplicado a los estudiantes del grupo experimental

Figura 9

Niveles de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo experimental.



Nota: Tabla 9

Análisis y descripción

En la tabla 9 se presentan los niveles de la autonomía en los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños juguetones” en la Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna, 2022, pertenecientes al grupo experimental.

El 100 % de estudiantes presentan un bajo nivel de autonomía, encontrándose con un puntaje menor a 10, encontrándose en los intervalos (0-10). Y ninguno de los estudiantes se encuentran en el nivel de proceso y logro.

Por lo que se concluye que los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños juguetones” de la Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna, se encuentran en el nivel de inicio, lo que significa que la autonomía se encuentra poco desarrollada, evidenciándose niños con dependientes a la hora de realizar actividades cotidianas, como quitarse una prenda, destapar una botella, lavarse las manos, elegir su sitio para sentarse pidiendo la aprobación constante.

Tabla 10

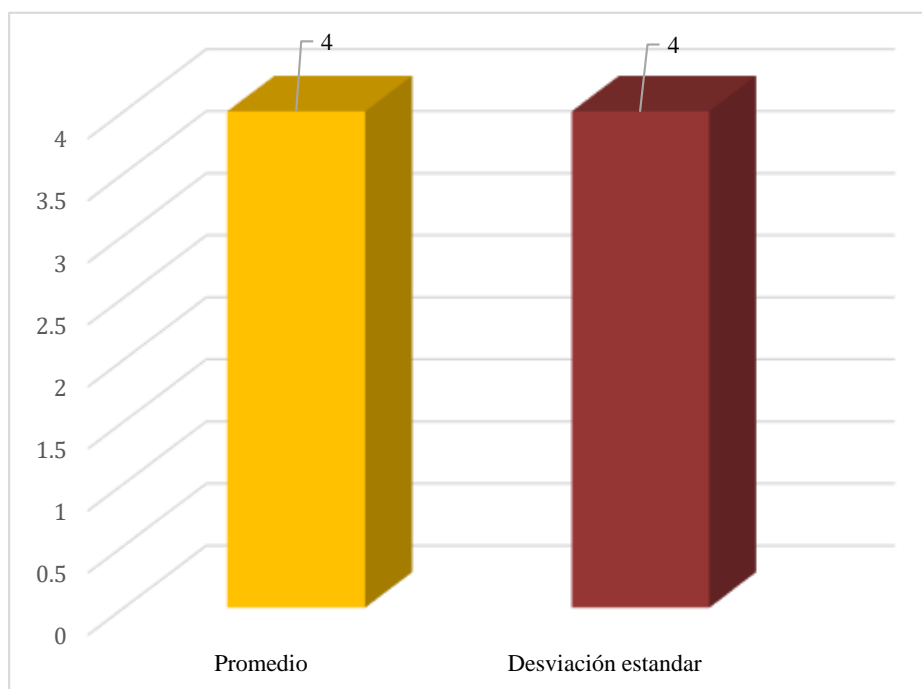
Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo experimental.

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	x	4
Desviación estándar	S	4
Muestra	N	20

Nota: Prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo experimental

Figura 10

Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo experimental.



Fuente: Tabla 10

Análisis y descripción

En la tabla 10 se presenta la medida del promedio y desviación estándar de los resultados de la evaluación inicial respecto a la autonomía en los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños juguetones” en la Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna, 2022, pertenecientes al grupo control.

Se observa que el promedio de las calificaciones obtenidas en la lista de cotejo, fue de 4 que corresponde a un nivel en inicio, encontrándose entre los intervalos (0-10). La desviación estándar es de 4 obtenido por los estudiantes, por lo que el grupo es heterogéneo.

Se concluye que los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños juguetones” de la Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna, se encuentran con una deficiencia en el desarrollo de la autonomía, ya que realizan preguntas constantes de cómo dibujar, pintar, usar materiales para elaborar una creación por sí mismos.

C. Resumen comparativo de las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada del grupo control y experimental

Tabla 11

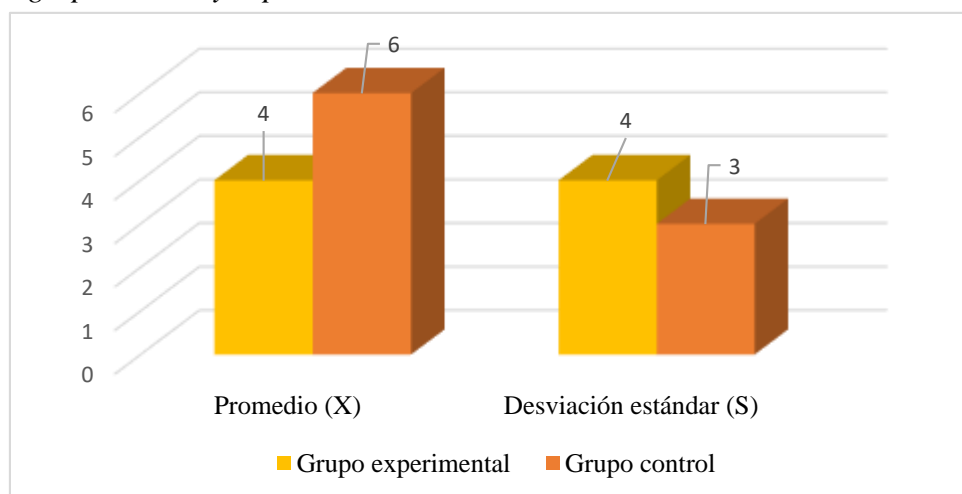
Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo control y experimental.

Indicadores	Grupo control	Grupo experimental
Promedio (\bar{X})	6	4
Desviación estándar (S)	3	4
Muestra (N)	20	20

Nota: Prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo control y experimental

Figura 11

Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo control y experimental.



Fuente: Tabla 11

Análisis y descripción

En la tabla 11 se presenta el resumen comparativo de las medidas del promedio y desviación estándar de los resultados de la evaluación inicial respecto a la autonomía en los estudiantes de 4 años de las secciones de “Pequeños cantores” y “Pequeños juguetones” en la Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna, 2022, pertenecientes al grupo control.

Se observa que la medida del promedio de los estudiantes del grupo control (GC) es de 6, mientras que de los estudiantes del grupo experimental (GE) es de 4. Por otro lado, la desviación estándar del grupo control (GC) es de 3, mientras que de los estudiantes del grupo experimental (GE) es de 4.

Se concluye que los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños cantores” y “Pequeños juguetones” se encuentran ambos en inicio, presentando una deficiencia en el desarrollo de la autonomía, ya que ambos salones se pueden observar niños introvertidos a la hora de socializar con otros compañeros durante la hora del receso, los niños requieren apoyo constante para realizar actividades diarias como quitarse una prenda, abrir o pelar los alimentos demostrando pocos hábitos de higiene al no realizarlos por iniciativa propia.

4.2.1.2. Análisis descriptivo después de la experiencia

A. Resultados de la prueba de salida del grupo control

Tabla 12

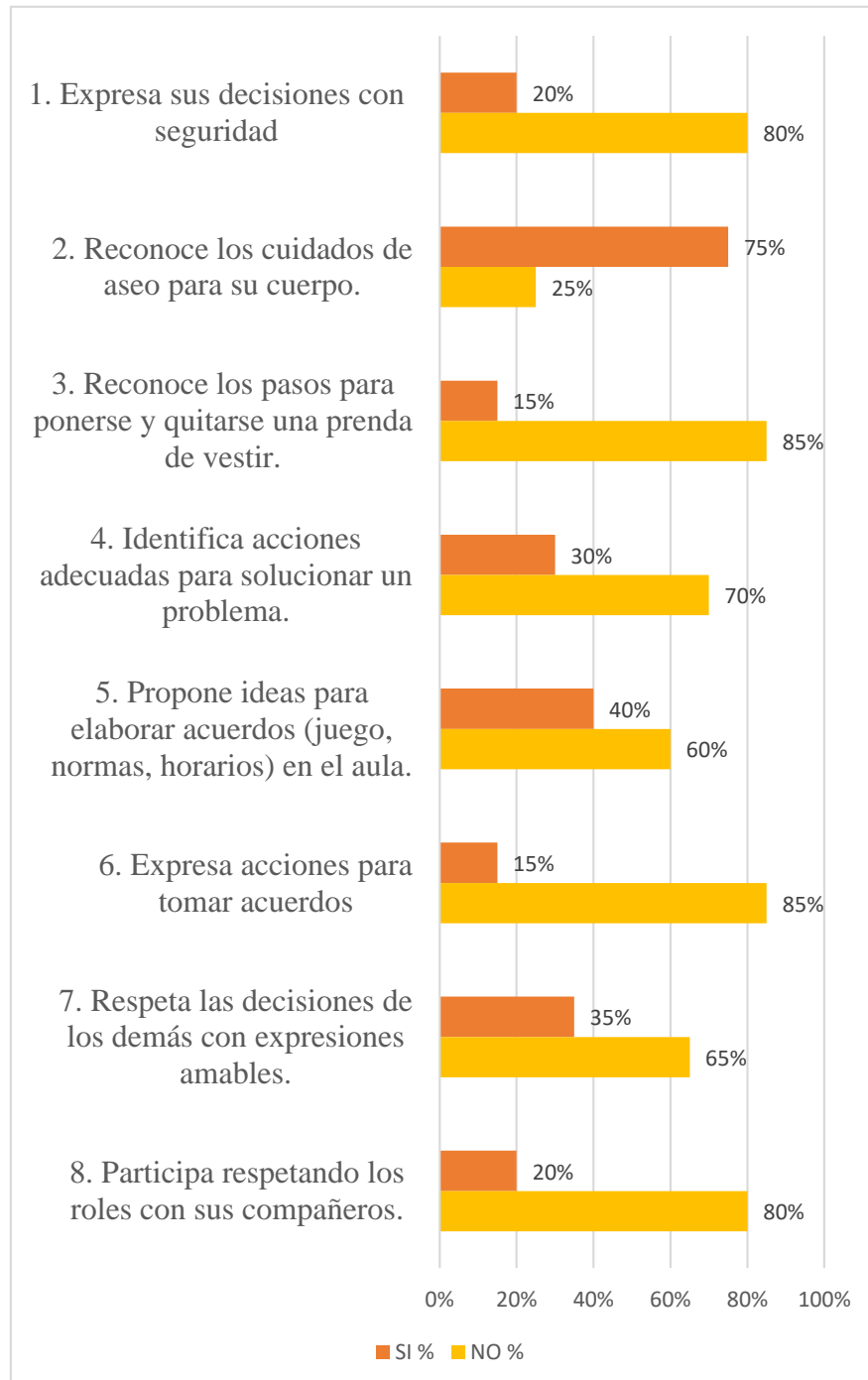
Evaluación del post tes de la autonomía por ítems en el grupo control

Ítems	SI	NO
	%	%
1. Expresa sus decisiones con seguridad	20%	80%
2. Reconoce los cuidados de aseo para su cuerpo.	75%	25%
3. Reconoce los pasos para ponerse y quitarse una prenda de vestir.	15%	85%
4. Identifica acciones adecuadas para solucionar un problema.	30%	70%
5. Propone ideas para elaborar acuerdos (juego, normas, horarios) en el aula.	40%	60%
6. Expresa acciones para tomar acuerdos	15%	85%
7. Respeta las decisiones de los demás con expresiones amables.	35%	65%
8. Participa respetando los roles con sus compañeros.	20%	80%

Nota: Resultados de la prueba de salida en el grupo control

Figura 12

Evaluación del post test de la autonomía por ítems en el grupo control



Nota: Tabla 12

Tabla 13

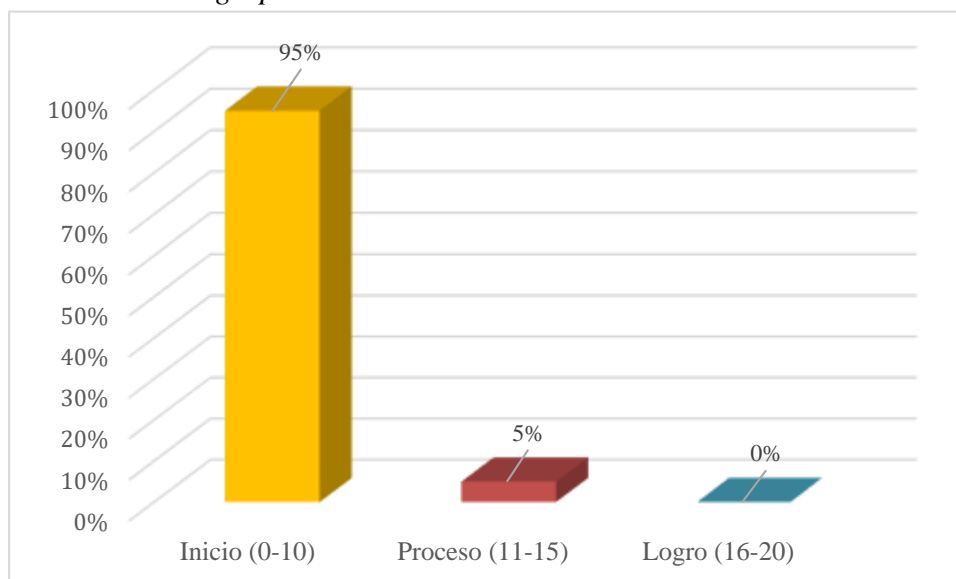
Niveles de logro de la autonomía en la prueba de salida aplicada a los estudiantes del grupo control.

Niveles de logro	Frecuencia	Porcentaje
Inicio (0 – 10)	19	95 %
Proceso (11 – 15)	1	5 %
Logro (16 – 20)	0	0 %
Total	20	100 %

Nota: Prueba de salida aplicado a los estudiantes del grupo control

Figura 13

Niveles de logro de la autonomía en la prueba de salida aplicada a los estudiantes del grupo control.



Nota: Tabla 13

Análisis y descripción

En la tabla 13 se presentan los niveles de la autonomía en los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños cantores” en la Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna, 2022, pertenecientes al grupo control.

El 95 % de estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, encontrándose con un puntaje menor a 10, mientras que un 5 % se encuentra en nivel de progreso, con un puntaje que se encuentra entre los intervalos (11-15). Por lo que se observa que ningún estudiante se encuentra en el nivel de logro.

Se concluye que los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños cantores” de la Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna, en su mayoría continúan encontrándose en un nivel de inicio lo que significa que la autonomía se encuentra poco desarrollada, debido a que los niños continúan sintiendo inseguridad en las actividades que realizan, lo cual dificulta el desarrollo de la autonomía propia en los niños, además se ha evidenciado que no todos los niños son capaces de tomar decisiones por sí mismos, haciéndolos dependientes de una respuesta o aprobación previa para realizar ciertas actividades.

Tabla 14

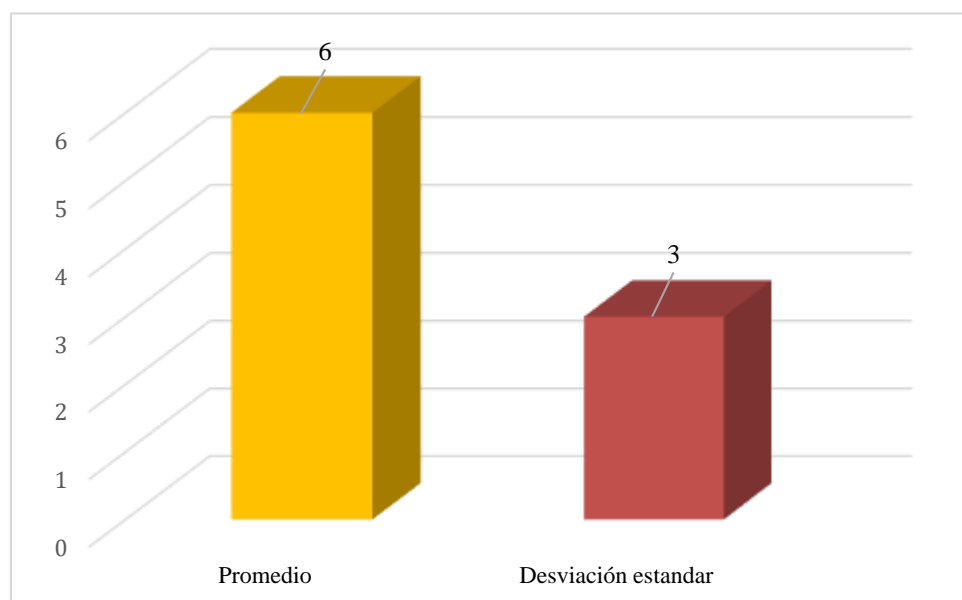
Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de salida aplicada a los estudiantes del grupo control.

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	X	6
Desviación estándar	S	3
Muestra	N	20

Nota: Prueba de salida aplicada a los estudiantes del grupo control

Figura 14

Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo



Nota: Tabla 14

Análisis y descripción

En la tabla 14 se presenta la medida del promedio y desviación estándar de los resultados de la evaluación de salida respecto a la autonomía en los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños cantores” en la Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna, 2022, pertenecientes al grupo control.

Se observa que el promedio de las calificaciones obtenidas en la lista de cotejo, fue de 6 que corresponde a un nivel en inicio. La desviación estándar es de 3, por lo que el grupo es relativamente heterogeneo.

Se concluye que los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños cantores” de la Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna, se encuentran con una deficiencia en el desarrollo de la autonomía, ya que presentan un promedio bajo entre los intervalos (0-10), demostrando que aún presentan dificultades para expresar sus ideas, evidenciando una baja autonomía, además se puede mencionar que en los estudiantes de dicha aula, necesitan la ayuda de un adulto para decidir, ya que no lo pueden hacer por sí mismos.

B. Resultados de la prueba de salida del grupo experimental

Tabla 15

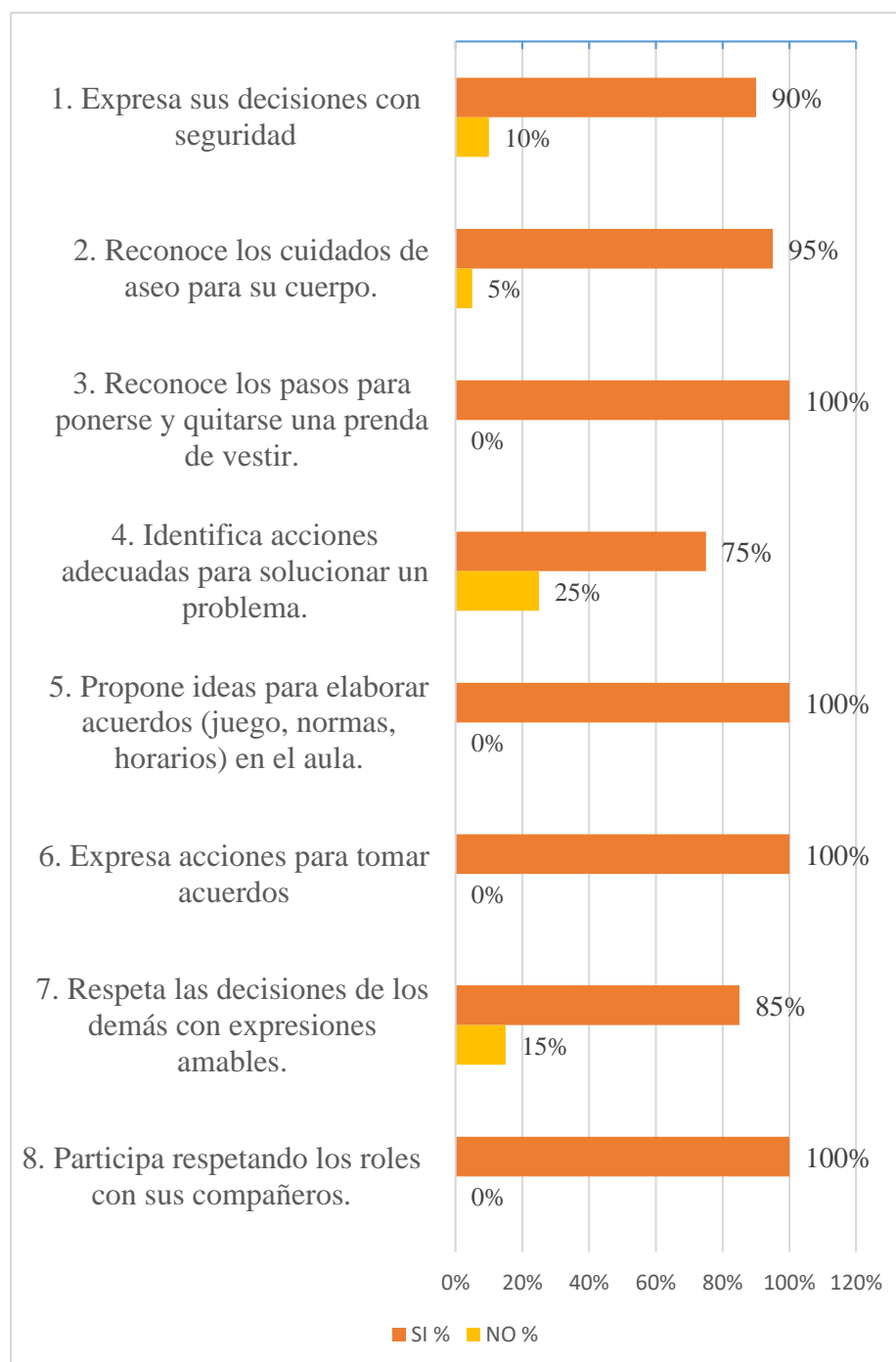
Evaluación de la autonomía por ítems del grupo experimental

Ítems	SI	NO
	%	%
1. Expresa sus decisiones con seguridad	90%	10%
2. Reconoce los cuidados de aseo para su cuerpo.	95%	5%
3. Reconoce los pasos para ponerse y quitarse una prenda de vestir.	100%	0%
4. Identifica acciones adecuadas para solucionar un problema.	75%	25%
5. Propone ideas para elaborar acuerdos (juego, normas, horarios) en el aula.	100%	0%
6. Expresa acciones para tomar acuerdos	100%	0%
7. Respeta las decisiones de los demás con expresiones amables.	85%	15%
8. Participa respetando los roles con sus compañeros.	100%	0%

Nota: Resultados de la prueba de salida por ítems del grupo experimental

Figura 15

Evaluación de salida por ítems de la autonomía del grupo experimental



Nota: Tabla 15

Tabla 16

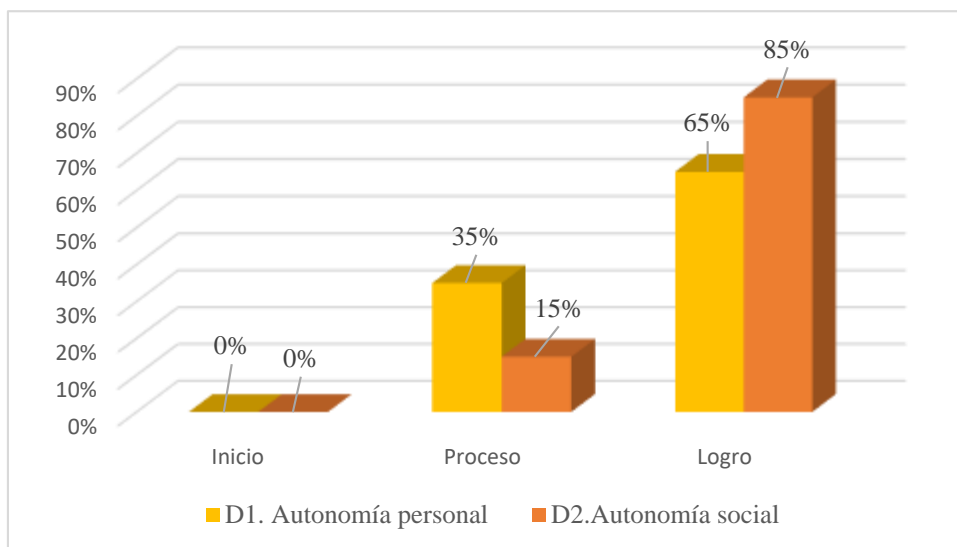
Evaluación de salida de la autonomía por dimensiones en el grupo experimental.

Niveles de logro	Dimensión personal		Dimensión social	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0 %	0	0 %
Proceso	7	35 %	3	15 %
Logro	13	65 %	17	85 %
Total	20	100 %	20	100 %

Nota: Evaluación de la autonomía por dimensiones en el grupo experimental

Figura 16

Evaluación de salida de la autonomía por dimensiones en el grupo experimental.



Nota: Tabla 16

Análisis y descripción

En la tabla 16 se presenta la evaluación de salida por las dimensiones tanto personal y social, con respecto a la autonomía en los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños juguetones” en la Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna, 2022, pertenecientes al grupo experimental.

Se observa que, en la dimensión personal, un 65 % de estudiantes se encuentra en el nivel de logro y un 35 % está en proceso, debido a que algunos niños presentan habilidades diferentes, por lo que se debe trabajar de manera personalizada o incrementar un poco más de tiempo. Mientras que en la dimensión social el 85% de estudiantes se encuentra en un nivel de logro ya que los niños presentan una gran mejora al poder trabajar en equipo y cumplir de manera respetuosa cada uno de sus roles, sin imitar o ser guiado por otro, mientras que un 15% se encuentra en proceso ya que los niños con habilidades diferentes requieren apoyo en ciertas actividades. Es por ello, que se considera a la dimensión social como la que mejor resultado ha obtenido.

Se concluye que los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños juguetones” de la Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna, presentan una visible mejora debido a que se encuentran en niveles de proceso e inicio en ambas dimensiones.

Tabla 17

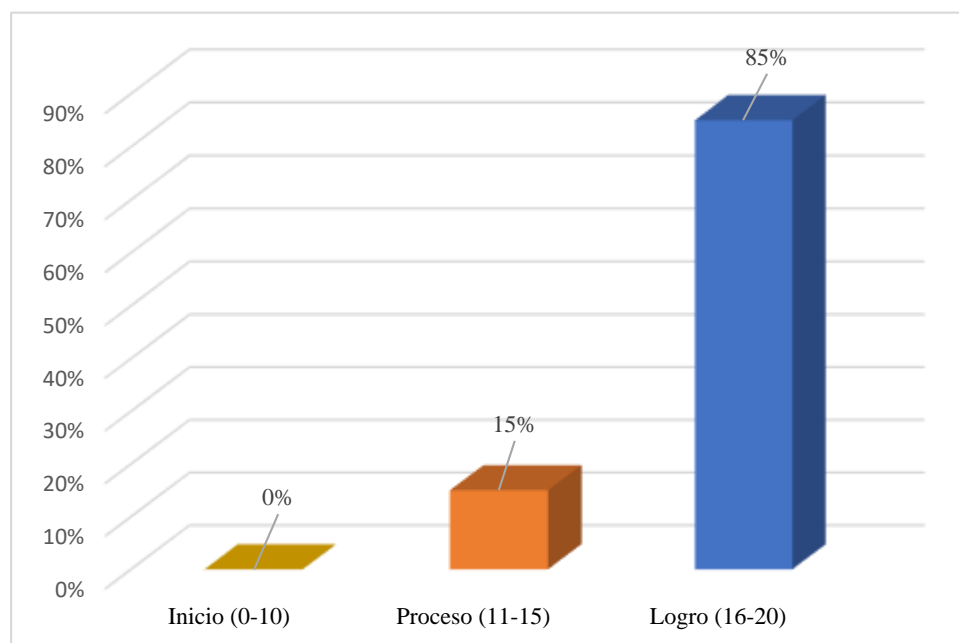
Niveles de logro de la autonomía en la prueba de salida aplicada a los estudiantes del grupo experimental.

Niveles de logro	Frecuencia	Porcentaje
Inicio (0 – 10)	0	0 %
Proceso (11 – 15)	3	15 %
Logro (16 – 20)	17	85 %
Total	20	100 %

Nota: Prueba de salida aplicado a los estudiantes del grupo experimental

Figura 17

Niveles de logro de la autonomía en la prueba de salida aplicada a los estudiantes del grupo experimental.



Nota: Tabla 17

Análisis y descripción

En la tabla 17 se presentan los niveles de la autonomía en los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños juguetones” en la Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna, 2022, pertenecientes al grupo experimental.

El 85 % de estudiantes presentan un nivel de logro de la autonomía, encontrándose con un puntaje entre los intervalos (16-20), mientras que un 15% se encuentra en nivel de proceso entre los intervalos (11-15). Y ninguno de los estudiantes se encuentran en el nivel de inicio.

Por lo que se concluye que los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños juguetones” de la Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna, obtuvieron una notable mejora encontrándose en el nivel de logro, lo que significa que la autonomía ha sido desarrollada satisfactoriamente, evidenciándose niños con seguridad al momento de expresar sus ideas, capaces de resolver situaciones cotidianas por sí mismos, trabajar en equipo cumpliendo sus roles como en el momento de repartir materiales, establecer funciones para jugar respetuosamente, lavarse las manos por iniciativa propia e incluso colocarse o quitarse una prenda de vestir según como se encuentre el clima.

Tabla 18

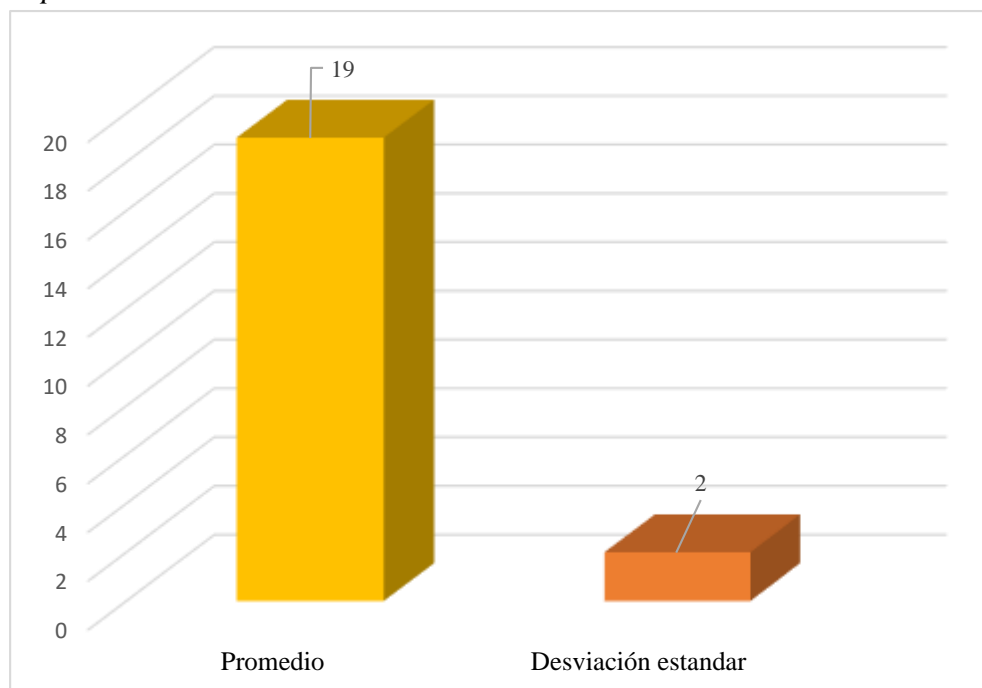
Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de salida aplicada a los estudiantes del grupo experimental.

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	X	19
Desviación estándar	S	2
Muestra	N	20

Nota: Prueba de salida aplicada a los estudiantes del grupo experimental

Figura 18

Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de salida aplicada a los estudiantes del grupo experimental.



Fuente: Tabla 18

Análisis y descripción

En la tabla 18 se presenta la medida del promedio y desviación estándar de los resultados de la evaluación de salida con respecto a la autonomía en los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños juguetones” en la Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna, 2022, pertenecientes al grupo experimental.

Se observa que el promedio de las calificaciones obtenidas en la lista de cotejo, fue de 19 que corresponde a un nivel de logro, encontrándose entre los intervalos (16-20). La desviación estándar es de 2 obtenido por los estudiantes, por lo que el grupo es relativamente homogéneo.

Se concluye que los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños juguetones” de la Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna, desarrollaron la autonomía, evidenciándose que son capaces de realizar actividades cotidianas por sí mismos, toman decisiones en conjunto como también personalmente.

C. Resumen comparativo de las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de entrada del grupo control y experimental

Tabla 19

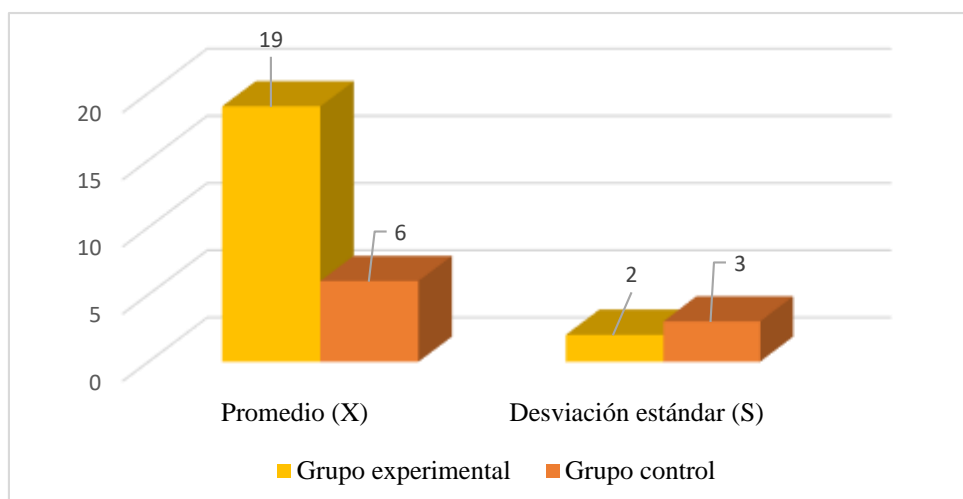
Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de salida aplicada a los estudiantes del grupo control y experimental.

Indicadores	Grupo control	Grupo experimental
Promedio (X)	6	19
Desviación estándar (S)	3	2
Muestra (N)	20	20

Nota: Prueba de salida aplicada a los estudiantes del grupo control y experimental

Figura 19

Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la autonomía en la prueba de salida aplicada a los estudiantes del grupo control y experimental.



Fuente: Tabla 19

Análisis y descripción

En la tabla 19 se presenta el resumen comparativo de las medidas del promedio y desviación estándar de los resultados de la evaluación de salida respecto a la autonomía en los estudiantes de 4 años de las secciones de “Pequeños cantores” y “Pequeños juguetones” en la Institución Educativa Inicial N° 396 “Alfonso Ugarte” de la ciudad de Tacna, 2022, pertenecientes al grupo control.

Se observa que la medida del promedio de los estudiantes del grupo control (GC) es de 6, mientras que de los estudiantes del grupo experimental (GE) es de 19. Por otro lado, la desviación estándar del grupo control (GC) es de 3, mientras que de los estudiantes del grupo experimental (GE) es de 2.

Se concluye que los estudiantes de 4 años de la sección “Pequeños juguetones” es superior al grupo control ya que presentan un promedio de 19 encontrándose entre los intervalos (16-20), mientras que la sección “Pequeños cantores” continúa encontrándose en un nivel de inicio. Por lo que se puede afirmar que la sección “Pequeños juguetones” ha logrado de manera conjunta el desarrollo de diferentes habilidades que evidencian la autonomía, demostrando en los estudiantes seguridad por sus decisiones.

4.2.2. Análisis estadístico inferencial

4.2.2.1. Análisis inferencial de los resultados de la prueba de entrada antes de la experiencia del grupo control y experimental

El nivel de autonomía en el grupo control y grupo experimental se encuentran en el nivel de inicio antes de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna en el 2022.

A. Prueba estadística del grupo control

a. Formulación de la hipótesis estadística

Hipótesis nula

H₀: El nivel de la autonomía en el grupo control no se encuentra en el nivel de inicio antes de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

Hipótesis alterna

H₁: El nivel de la autonomía en el grupo control se encuentra en el nivel de inicio antes de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

b. Nivel de significancia

Se asume el nivel de significancia de 5%

c. Tipo de prueba

El tipo de contraste será cola a la izquierda.

d. Distribución de la prueba

Por el tamaño de la muestra $n < 20$ y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para una muestra.

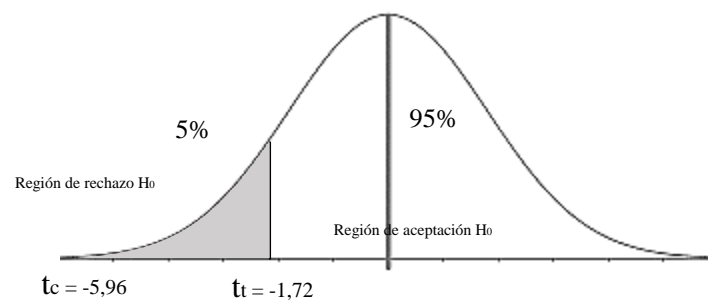
$$t = \frac{(\underline{x} - 10)}{S} * \sqrt{n}$$

e. Diseño de prueba

Grados de libertad: $Gl = n - 1 = 20 - 1 = 19$

Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha = 0,05$ se tiene $t_t = -1,72$



f. Cálculo estadístico de la prueba

Tabla 20

Medidas estadísticas de la evaluación inicial del grupo control

Estadístico	Pre test
Media aritmética	$\bar{x} = 6$
Desviación estándar	$S = 3$
Tamaño de muestra	$N = 20$

Nota: Evaluación inicial de los estudiantes del grupo control

$$Tc = \frac{(x - 10)}{S} * \sqrt{n}$$

$$Tc = \frac{(6 - 10)}{3} * \sqrt{20}$$

$$Tc = \frac{(-4)}{3} * 4.47$$

$$Tc = -1.33 * 4.47$$

$$Tc = -5.96$$

Regla de decisión:

Si $t_c \leq t_t$: Se rechaza la H_0

Si $t_c \geq t_t$: Se acepta la H_0

Decisión y conclusión

Como el valor de “ t_c ” calculado (-5,96) es menor al valor de “ t_t ” (-1.72) se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna (H_1).

Se concluye con un nivel de confianza del 95% que el nivel de la autonomía en el grupo control se encuentra en el nivel de inicio antes de aplicar el juego como estrategia didáctica en los

estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

B. Prueba estadística del grupo experimental

a. Formulación de la hipótesis estadística

Hipótesis nula

H₀: El nivel de la autonomía en el grupo experimental no se encuentra en el nivel de inicio antes de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

Hipótesis alterna

H₁: El nivel de la autonomía en el grupo experimental se encuentra en el nivel de inicio antes de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

b. Nivel de significancia

Se asume el nivel de significancia de 5%

c. Tipo de prueba

El tipo de contraste será cola a la izquierda.

d. Distribución de la prueba

Por el tamaño de la muestra $n < 20$ y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para una muestra.

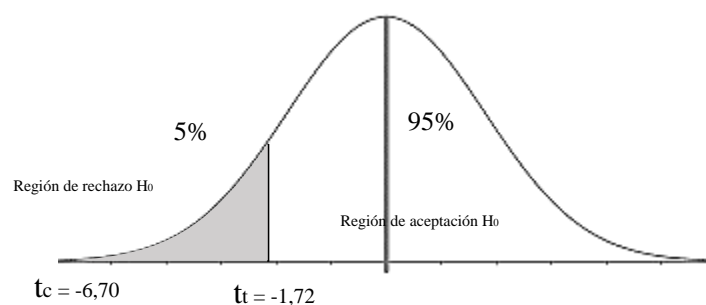
$$t = \frac{(\bar{x} - 10)}{S} * \sqrt{n}$$

e. Diseño de prueba

Grados de libertad: $Gl = n - 1 = 20 - 1 = 19$

Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha = 0,05$ se tiene $t_t = -1,72$



Cálculo estadístico de la prueba

Tabla 21

Medidas estadísticas de la evaluación inicial del grupo experimental

Estadístico	Pre test
Media aritmética	$\underline{x} = 4$
Desviación estándar	S = 4
Tamaño de muestra	N = 20

Nota: Evaluación inicial de los estudiantes del grupo experimental

$$Tc = \frac{(\underline{x} - 10)}{S} * \sqrt{n}$$

$$Tc = \frac{(4 - 10)}{4} * \sqrt{20}$$

$$Tc = \frac{(-6)}{4} * 4.47$$

$$Tc = -1.5 * 4.47$$

$$Tc = -6.70$$

Regla de decisión:

Si $t_c \leq t$: Se rechaza la H_0

Si $t_c \geq t$: Se acepta la H_0

Decisión y conclusión

Como el valor de “ t_c ” calculado (-6,70) es menor al valor de “ t ” (-1.72) se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna (H_1).

Se concluye con un nivel de confianza del 95%, que el nivel de la autonomía en el grupo experimental se encuentra en el nivel de inicio antes de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

4.2.2.2. Análisis inferencial de los resultados de la prueba de salida después de la experiencia del grupo control y experimental

a. Formulación de la hipótesis estadística

Hipótesis nula

H₀: El nivel de la autonomía en el grupo experimental no es superior al grupo control encontrándose en el nivel de logro después de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

Hipótesis alterna

H₁: El nivel de la autonomía en el grupo experimental es superior al grupo control encontrándose en el nivel de logro después de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

b. Nivel de significancia.

Se asume el nivel de significancia de 5%

c. Tipo de prueba

El tipo de contraste será cola a la izquierda.

d. Distribución de la prueba

Asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para dos muestras independientes diferentes.

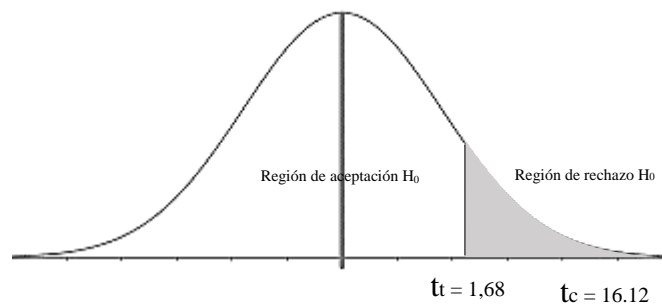
$$t = \frac{(\underline{x}_{GE} - \underline{x}_{GC})}{\sqrt{\frac{(n-1)s^2 + (m-1)s^2}{n+m-2}} \sqrt{\frac{1}{n} + \frac{1}{m}}}$$

e. Diseño de prueba

Grados de libertad: $Gl = n+m-2 = 20+20-2 = 38$

Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha = 0,05$ se tiene $t_t = 1,68$



f. Cálculo estadístico de la prueba

Tabla 22

Medidas estadísticas de la evaluación de salida del grupo control y experimental.

Estadístico	Grupo experimental:	Grupo control:
	Post test	Post test
Media aritmética	$\underline{x} = 19$	$\underline{x} = 6$
Desviación estándar	$S = 2$	$S = 3$
Tamaño de muestra	$N = 20$	$N = 20$

Nota: Evaluación de salida de los estudiantes del grupo control y grupo experimental

$$T_c = \frac{(\underline{x}_{GE} - \underline{x}_{GC})}{\sqrt{\frac{(n-1)s^2 + (m-1)s^2}{n+m-2}} \sqrt{\frac{1}{n} + \frac{1}{m}}}$$

$$T_c = 16.12$$

Regla de decisión:

Si $t_c \geq t_t$: Se rechaza la H_0

Si $t_c \leq t_t$: Se acepta la H_0

Decisión y conclusión

Como el valor de “ t_c ” calculado (16.12) es mayor al valor de “ t_t ” (1.68) se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna (H_1).

Se concluye con un nivel de confianza del 95% que el nivel de la autonomía del grupo experimental es superior al del grupo control después de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°396 “Alfonso Ugarte” del distrito Gregorio Albarracín Lanchipa, Tacna, 2022.

4.2.2.2.1. Prueba estadística de la hipótesis general

La aplicación del juego como estrategia didáctica permite desarrollar la autonomía en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

a. Formulación de la hipótesis estadística

Hipótesis nula

H₀: La aplicación del juego como estrategia didáctica no permite desarrollar la autonomía en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

Hipótesis alterna

H₁: La aplicación del juego como estrategia didáctica permite desarrollar la autonomía en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

b. Nivel de significancia.

Se asume el nivel de significancia de 5%

c. Tipo de prueba.

Considerando la dirección de la hipótesis alterna, el tipo de contraste será cola a la derecha.

d. Distribución de la prueba

Asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para dos muestras independientes diferentes.

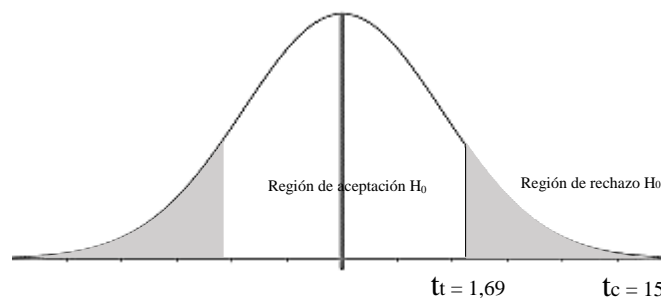
$$T_c = \frac{(\underline{x}_{post\ test} - \underline{x}_{pre\ test})}{\sqrt{\frac{S^2_{post\ test}}{n} + \frac{S^2_{pre\ test}}{n}}}$$

e. Diseño de prueba

Grados de libertad: $Gl = n+m-2 = 20+20-2 = 38$

Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha = 0,05$ se tiene $t_t = 1,69$



f. Cálculo estadístico de la prueba

Tabla 23

Medidas estadísticas de la evaluación inicial y de salida del grupo experimental.

Estadístico	Grupo experimental:	Grupo experimental:
	Post test	Pre test
Media aritmética	$\bar{x} = 19$	$\bar{x} = 4$
Desviación estándar	$S = 2$	$S = 4$
Tamaño de muestra	$N = 20$	$N = 20$

Nota: Evaluación inicial y de salida de los estudiantes del grupo experimental

$$T_c = \frac{19-4}{\sqrt{\frac{2}{20} + \frac{4}{20}}}$$

$$T_c = 15$$

Regla de decisión:

Si $t_c \geq t_t$: Se rechaza la H_0

Si $t_c \leq t_t$: Se acepta la H_0

Decisión y conclusión

Como el valor de “ t_c ” calculado (15) es mayor al valor de “ t ” (1.69) se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna (H_1).

Se concluye con un nivel de confianza del 95% que la aplicación del juego como estrategia didáctica permite desarrollar la autonomía en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

4.3. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

4.3.1. Verificación de la hipótesis específica (a)

El nivel de la autonomía en el grupo control y en el grupo experimental se encuentran en el nivel de inicio antes de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

Los resultados de la tabla 5 y 9, muestran que en la prueba de entrada; el 95% del grupo control y el 100% del grupo experimental se encuentra en un nivel de inicio. Por otro lado, en las tablas 6 y 10 los promedios encontrados en el grupo control es 6 y el grupo experimental es 4, los cuales se encuentran en los niveles de inicio con los intervalos (0-10).

Respecto a los valores de la desviación estándar se observa que ambos grupos de estudiantes poseen diversas características donde el grupo control es 3 evidenciando ser un grupo homogéneo, mientras que en el grupo experimental posee una desviación de 4 siendo un grupo heterogéneo.

Por lo que se concluye que el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de 4 años se encuentra en inicio, con un nivel de confianza del 95 % considerando los valores de t de Student (-5,96 y -6,70) correspondientes al grupo control y grupo experimental, el cual se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula, aceptando la hipótesis alterna, por lo que queda verificada la hipótesis de investigación.

4.3.2. Verificación de la hipótesis específica (b)

El nivel de la autonomía en el grupo experimental es superior al grupo control encontrándose en el nivel de logro después de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

Los resultados de las tablas 13 y 17 muestran que en la prueba de salida; el 5 % de estudiantes del grupo control se encuentra en nivel de proceso y el 85 % de estudiantes del grupo experimental se encuentra en el nivel de logro. Por otro lado, en las tablas 14 y 18 los promedios encontrados en el grupo control es 6 y el grupo experimental es 19; ubicándose en el nivel de inicio y logro. Con respecto a la desviación estándar se observa que los estudiantes del grupo experimental son de 2 mostrando características más homogéneas que los del grupo control con una desviación de 3.

Se concluye que la aplicación del juego como estrategia didáctica en los niños de 4 años permite el desarrollo de la autonomía en los estudiantes del grupo experimental, con respecto al grupo control, con un nivel de confianza de 95 % considerando que los valores calculados de t de Student (15) el cual se ubica fuera de la zona de aceptación de la

hipótesis nula, aceptando la hipótesis alterna, por lo que queda verificada la hipótesis de investigación.

4.3.3. Verificación de la hipótesis general

La aplicación del juego como estrategia didáctica permite desarrollar la autonomía en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

Los resultados de las tablas 9 y 17, muestran que la mayoría de estudiantes del grupo experimental (100%) se ubica en un nivel de inicio de la prueba de entrada, en tanto que en la prueba de salida se alcanzó el nivel de logro previsto en un (85%) integrado por 20 estudiantes. Así también, en las tablas 10 y 18 se evidencia el progreso de los estudiantes del grupo experimental con la aplicación del juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía al iniciar con un promedio de 4 en la prueba de entrada, a diferencia de un promedio de 19 en la prueba de salida.

Considerando los resultados de la desviación estándar de las pruebas de entrada y salida (4 y 2) se observa que la dispersión de los aprendizajes se ha homogenizado.

Por lo que se concluye que los estudiantes del grupo experimental han logrado el nivel de desarrollo de la autonomía con un nivel de confianza de 95%, considerando el valor calculado de la t de Student (15) la cual se encuentra fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula. aceptando la hipótesis alterna, por lo que queda verificada la hipótesis de investigación general.

CONCLUSIONES

El presente trabajo de investigación concluye en lo siguiente:

Primera. El nivel de la autonomía antes de aplicar el juego como estrategia didáctica, demostró que el nivel de la dimensión de autonomía personal, el 95 % se encontraba en inicio, el 5% en proceso y ningún estudiante en el nivel de logro en el grupo experimental. Por lo tanto, el grupo experimental (100%) y el grupo control (95%) se encuentra en un nivel de inicio con un promedio 4 y 6 respectivamente (intervalos 0-10) en una escala valorativa de 0-20. Se concluye un nivel de confianza para la aceptación del 95% en el grupo control y 95% en el grupo experimental para el desarrollo de la autonomía, donde los estudiantes evidenciaron poca facilidad para expresar sus propias decisiones, poco cuidado personal y deficiencias para el trabajo en equipo.

Segunda El nivel de la autonomía en el grupo experimental es superior al grupo control encontrándose en el nivel de logro después de aplicar el juego como estrategia con un nivel de confianza del 95%, además demostró que el 95% del grupo control se encuentra en un nivel de inicio y el 85% del grupo experimental se encuentra en un nivel de logro con un promedio 6 y 19 respectivamente, donde los estudiantes del grupo control evidenciaron pocas habilidades en el desarrollo de la autonomía grupal, dificultades para expresar sus propias decisiones y en el grupo experimental mostraron desarrollo en la autonomía personal y social, mostrando

seguridad en las decisiones por sí mismos y acciones adecuadas para el trabajo en equipo.

Tercera Se concluye que los estudiantes del grupo experimental han logrado el nivel de desarrollo de la autonomía con un nivel de confianza de 95%, considerando que la mayoría de estudiantes del grupo experimental (100%) se ubica en un nivel de inicio de la prueba de entrada, en tanto que en la prueba de salida se alcanzó el nivel de logro previsto en un (85%) integrado por 20 estudiantes. Con la aplicación del juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía al iniciar con un promedio de 4 en la prueba de entrada, a diferencia de un promedio de 19 en la prueba de salida.

RECOMENDACIONES

Primera. A los docentes de la Institución Educativa de la edad de 4 años, se debe brindar más espacios para la participación espontánea, para que los estudiantes puedan tomar decisiones, para fomentar el desarrollo de la autonomía personal, así mismo pueden tener como guía el presente trabajo y las sesiones de aplicación para fortalecer la autonomía de sus estudiantes.

Segunda. A los padres de familia de los estudiantes de la Institución Educativa, deben generar más momentos para la confianza en las responsabilidades para con su cuerpo en el cuidado de su higiene como por ejemplo el lavado de manos, además se debe brindar mayor seguridad en el momento de colocarse o quitarse alguna de las prendas, ya sea el caso de mucha sensación de calor o de frío.

Tercera. A los estudiantes de la Institución Educativa se recomienda trabajar de manera grupal y respetuosa con sus compañeros, pues todos tienen diferentes opiniones y necesitan ser escuchados y respetados para poder trabajar de manera amena, generando acuerdos de convivencia y autonomía grupal.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, M., & Damián, M. (2010). La importancia del jugar en el desarrollo de la personalidad del niño. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*.
- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación*. Caracas: Episteme.
- Arias, F. (2006). *Proyecto de investigación. Introducción a la Metodología Científica*. (Vol. Quinta edición). Caracas: Episteme, C.A.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación*. (Vol. 6). Caracas: Editorial Episteme.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Caracas: Editorial Episteme.
- Arias, J., Villasís, M., & Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Alergia México*, 202.
- Arias, J., Villasís, M., & Miranda, M. (2016). *El protocolo de investigación III: la población de estudio*. (Vol. 63). Ciudad de México: Revista Alergia México.
- Arnau, J. (1995). *Metodología de la investigación en psicología*. Madrid: Métodos de investigación en Psicología.
- Arnau, J. (1995). *Metodología de la investigación en psicología*. Madrid: Síntesis.
- Baquero, R. (1997). *Bigotsky y el aprendizaje escolar*. Argentina: Aique.

- Bedoya, L., Giraldo, A., Montoya, N., & Ramírez, L. (2013). *La autonomía en la primera infancia desde el trabajo por proyectos*. (F. d. educación, Ed.) Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Bornas, E. (1994). *La autonomía personal en la infancia. Estrategias cognitivas y pautas para su desarrollo*. México: Siglo Veintiuno Editores.
- Bornas, X. (1994). *La autonomía personal en la infancia*. México: Editores México.
- Briones, G. (2002). *Metodología de la investigación cuantitativa en las ciencias sociales*. Bogotá: Hemeroteca Nacional Universitaria Carlos Lleras Restrepo.
- Cabello, A. (2018). *Actividades vivenciales para mejorar la autonomía en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 060 de Cachicoto, Monzon-2020*. (U. N. Valdazán, Ed.) Huanuco: Facultad de Ciencias de la Educación.
- Calero, M. (2005). *Pérez, M. (). Educar jugando*. Lima: El Comercio S.A.
- Campbell, D. (1988). *Metodología y epistemología para las ciencias sociales*. Chicago, Londres: Universidad de Chicago.
- Campbell, D. (1988). *Metodología y epistemología para las ciencias sociales: Seleccionados documentos*. Chicago: Prensa de la Universidad de Chicago.

Cantabria Ayuda al Déficit de Atención e Hiperactividad. (junio de 2016).

Fundación CADAH.

Carrasco, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. Perú: San Marcos.

Carrasco, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. Lima- Perú: San Marcos.

Carrera, M. (2019). *El desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 3 a 5 años desde la metodología*. Quito: Universidad Central de Ecuador.

Castellán, Y. (1982). *La familia*. México: Fondo de Cultura Económica.

Castilla, F. (2013). *La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria*. Universidad de Valladolid.

Chambilla, R., & Lupaca, Y. (2018). *Influencia de la autonomía en la convivencia democrática de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 378, Tacna, 2018*. Arequipa: Universidad Nacional San Agustín de Arequipa.

Fierro, G. (2018). *Desarrollo de la autonomía en niños de 3 años de dos Programas No Escolarizados de Educación Inicial, San Juan de Lurigancho, 2018*. (E. d. Idiomas, Ed.) Lima: Universidad Cesar Vallejo.

Figuroa, M. (2019). *Juego libre en sectores para promover Autonomía en niños de cuatro años de la Institución Educativa Santa Ana School, Chiclayo-2018*". Chiclayo: Facultad de Educación e Idiomas.

- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (octubre de 2018). *UNICEF*.
- Fondo de las Naciones Unidas para los Niños. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York: UNICEF.
- Galindo, J., Karam, T., & Rizo, M. (2009). *Comunicología en construcción*. Mexico: Universidad Autónoma de la Ciudad de México.
- Gómez, O., & Martín, J. (2013). *Como fomentar la autonomía y responsabilidad en nuestros hijos e hijas*. Madrid: Confederación española de asociaciones de padres y madres de alumnos.
- Gómez, O., & Martín, J. (2013). *Cómo fomentar la autonomía y responsabilidad en nuestros hijos e hijas*. Madrid: CEAPA.
- Gomez, O., & Nieto, J. (2013). *Cómo fomentar la autonomía y responsabilidad en nuestros hijos e hijas*. Madrid: Capa.
- Gonzales, Y. (2020). *Evaluación de los aprendizajes que realizan las docentes de una Institución Educativa Pública de nivel inicial en el Cercado de Lima*. Trujillo: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Gonzales, Y. (2020). *Evaluación de los aprendizajes que realizan las docentes de una Institución Educativa Pública de nivel inicial en el Cercado de Lima*. (F. d. Educación, Ed.) Trujillo: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Griffith, C. (2013). *The strategy factor in successful language learning*. Bristol UK: Multilingual Matters.

- Griffiths, C. (2013). *El factor estratégico para el aprendizaje exitoso de idiomas*. Reino Unido: Bristol.
- Gruppe, O. (1976). *Teoría pedagógica de la educación física*. Madrid: Instituto Nacional de Educación Física.
- Gruppe, O. (1976). *Teoría pedagógica de la Educación Física*. Madrid: INEF.
- Hedrick, T., Bickman, L., & Rog, D. (1993). *Diseño de investigación aplicada*. California: Newbury Park.
- Hedrick, T., Bickman, L., & Rog, D. (1993). *Diseño de investigación aplicada*. Newbury Park: Sage.
- Hernandez, R. (1998). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (1998). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill.
- Huacani, V. (2021). *Sobreprotección materna y desarrollo de la autonomía durante la modalidad no presencial en los estudiantes de primer y segundo grado del nivel primaria de la Institución Educativa Parroquial San Martín de Porres, Tacna 2021*. (U. P. Tacna, Ed.) Tacna: Facultad de Educación Ciencias de la Comunicación y Humanidades.
- Hualpa, L. (2018). *Técnicas e instrumentos de evaluación utilizados por los docentes a los estudiantes del programa de estudios de Educación Inicial*

de la Facultad de Ciencias de la Educación UNA - PUNO. Puno:
Universidad del Antiplano .

Hualpa, L. (2020). *Técnicas e instrumento de evaluación utilizados por los docentes a los estudiantes del programa de estudios de educación Inicial de la facultad de Ciencias de la Educación.* (F. d. Educación, Ed.) Puno:
Universidad Nacional del Antiplano.

Ibañez, M., & Jimenez, J. (10 de enero de 2014). Mejorar las relaciones humanas, mejora la sociedad. *RT en Español.*

Instituto Europeo de Estudios de la Educación. (2019). *Autoestima infantil y su importancia dentro del desarrollo.* Madrid: Psicología y Pedagogía.

Jiménez, A., & Robles, J. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. *EDUCATECONCIENCIA*, 106 .

Kammi, C. (2003). *La importancia de la autonomía. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar.* Mexico: SEP.

Kant. (1997). *La autonomía moral en Kant.* España.

Kotler, P., & Armstrong, G. (2003). *Fundamento de marketing.* México: Pearson Prentice Hall.

Laura, S. (2019). *Desarrollo de la autonomía desde el punto de vista indígena en los niños y niñas de una institución inicial rural. Caso comunidad de Sencca*

Checctuyuq Sicuani, Cusco, 2019. (F. d. Educación, Ed.) Lima: Universidad Peruano Cayetano Heredia.

López, J. (1998). *Procesos de investigación.* Venezuela: Panapo.

Matos, C. (2004). *Una alternativa didáctica para la estimulación del desarrollo intelectual de los escolares en el proceso de enseñanza-aprendizaje del sexto grado de la educación primaria.* La Habana: Instituto central de Ciencias Pedagógicas.

Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 113.

Meneses, M., & Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico* (Vol. 25). San Pedro de Montes de Oca: Revista Educación.

Ministerio de Educación. (2015). *Rutas de aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños?* Lima: Biblioteca Nacional.

Ministerio de Educación. (2016). *Curricula Nacional de Educación Básica Regular.* Lima: Biblioteca Nacional.

Ministerio de Educación. (7 de noviembre de 2020). *PeruEduca.*

Ministerio de Educación. (2021). *ALICIA.* Obtenido de Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso

- Morales, N. (2006). *El desarrollo de la autonomía del niño en la educación preescolar; una propuesta de trabajo dirigida a padres de familia*. Mexico: Universidad Pedagógica Nacional.
- Morice, E. (1974). *Diccionario de Estadística*. México: Compañía Editorial Continental, S.A.
- Nápoles, D. (2010). *Sistema de actividades para el reforzamiento del valor Responsabilidad en los estudiantes de la Escuela de Hotelería y Turismo "Hermanos Gómez"*. Cuba: Universidad de Ciencias Pedagógicas José Martí.
- Navarro, A., & Pabón, Y. (2020). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el pensamiento numérico en una operación básica: La suma*. Barranquilla: Universidad de la Costa.
- Navarro, A., & Pabón, Y. (2020). *El Juego como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Pensamiento Numérico en una Operación Básica: La Suma*. Barranquilla: CUC.
- Orellana, D., & Sánchez, C. (2006). *Técnicas de recolección de datos en entornos virtuales más usadas en la investigación cualitativa*. (Vol. 24). Murcia: Revista de Investigación Educativa.
- Orellana, D., & Sánchez, M. (2006). *Técnicas de recolección de datos en entornos virtuales más usadas en la investigación cualitativa*. *Revista de Investigación Educativa*.

- Palella, S., & Martins, F. (2008). *Metodología de la investigación. 2da Edición*. Caracas: Fedupel.
- Perez, G. (2018). *Desarrollo de la autonomía en niños de 3 años de dos Programas No Escolarizados de Educación Inicial, San Juan de Lurigancho, 2018*. Lima: Universidad Cesar vallejo.
- Piaget, J. (1968). *La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea*.
- Piaget, J. (1972). *Estudios de Psicología Genética*. Paris: EMECÉ EDITORES.
- Pimienta, J. (2008). *Evaluación de los Aprendizaje. Un Enfoque basado en competencias*. México: Pearson.
- Pimienta, J. (2008). *Evaluación de los aprendizajes*. Mexico.
- Ramon, G. (2009). *Apuntes de clase del curso Seminario Investigativo VI*. Bogotá: Universidad de Antioquia, Centro de Estudio de Opinión.
- Rodriguez, J., & Zehang, M. (2009). *Autonomía personal y salud infantil*. España: Editex.
- Romero, L. (2016). *Aplicación del juego sujeto a reglas para mejorar el nivel de atención en los niños de 4 años en la Institución Educativa "Nuestros Héros de la Guerra del Pacífico, Tacna 2016*. Tacna: Universidad Privado de Tacna.

- Sotelo, S. (2021). *“La aplicación de la estrategia “juego y aprendo” para el desarrollo psicomotor grueso en los niños de 3 años de la I.E.I “Virgen del Rosario” de la ciudad de Tacna en el año 2017”*. (U. P. Tacna, Ed.) Tacna: Facultad de Educación, Ciencias de la comunicación y humanidades.
- Tamayo, M. (2006). *Técnicas de investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Tamayo, M. (2006). *Técnicas de investigación*. (Vol. 2da Edición). México: Mc Graw.
- Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. Bogotá : ECOE.
- Tuirán, R., & Salles, V. (1997). *Vida familiar y democratización de los espacios privados*. México: El colegio de México.
- Valle, B. (2019). *"Taller de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153 - Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – Región Lambayeque, 2018"*. (U. N. Gallo", Ed.) Lambayeque: Facultad de Ciencias Históricas Sociales y Educación.
- Vicuña, L. (1998). *Inventario de hábitod de estudio*. Lima: CEDEIS.
- Vigotsky, V. (1997). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Argentina: Aique.
- Zapata, O. (1995). *Aprender jugando en la escuela primaria*. Mexico: Pax.

Zapata, O. (1995). *Aprender jugando en la escuela primaria*. Mexico: PAX MEXICO.

Zarcovich, S. (2005). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw-Hill.

ANEXOS



anexo n° 01

MATRIZ DE
CONSISTENCIA



EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA EN LOS ESTUDIANTES DE AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE TACNA, 2022.

FORMULACION	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>P. general ¿Cuál es el efecto de la aplicación del juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022?</p> <p>P. específicas</p> <p>a) ¿Cuál es el nivel de la autonomía en el grupo control y en el grupo experimental, antes de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022?</p> <p>b) ¿Cuál es el nivel de la autonomía en el grupo control y en el grupo experimental, después de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022?</p>	<p>Objetivo. general Demostrar el efecto de la aplicación del juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.</p> <p>Ob. específicos</p> <p>a) Evaluar el nivel de la autonomía en el grupo control y en el grupo experimental, antes de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.</p> <p>b) Evaluar el nivel de la autonomía en el grupo control y en el grupo experimental, después de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.</p>	<p>H. específico La aplicación del juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.</p> <p>Hip. Específicas</p> <p>a) El nivel de la autonomía en el grupo control y en el grupo experimental se encuentran en el nivel de inicio antes de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.</p> <p>b) El nivel de la autonomía en el grupo experimental es superior al grupo control encontrándose en el nivel de logro después de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.</p>	<p>V. Dependiente Aplicación del juego como estrategia didáctica</p> <p>Dimensiones: Personal Social</p> <p>V. Independiente Desarrollo de la autonomía</p> <p>Dimensiones: Movimiento corporal Exploración Creación Representación Socialización</p>	<p>Tipo de estudio Experimental</p> <p>Diseño: Cuasi experimental</p> <p>Población: 40 niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.</p> <p>Muestra: 20 niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.</p> <p>Muestreo: No probabilístico</p> <p>Técnica de recolección de datos: Observación</p> <p>Instrumento de recolección de datos: Lista de Cotejo</p>

anexo n° 02

LISTA DE
COTEJO



LISTA DE COTEJO

1. DATOS:

NOMBRE : _____

EDAD : _____

2. ITEMS DE EVALUACIÓN

OBJETIVO: Determinar el nivel de desarrollo de autonomía en los niños y niñas de 4 años.

N°	ITEM	Si (2.5)	No (0)
1	Expresa sus decisiones con seguridad		
2	Reconoce los cuidados de aseo para su cuerpo.		
3	Reconoce los pasos para ponerse y quitarse una prenda de vestir.		
4	Identifica acciones adecuadas para solucionar un problema.		
5	Propone ideas para elaborar acuerdos (juego, normas, horarios) en el aula.		
6	Expresa acciones para tomar acuerdos		
7	Respeto las decisiones de los demás con expresiones amables.		
8	Participa respetando los roles con sus compañeros.		
TOTAL		20 PUNTOS	

INSTRUCCIÓN: Marca con X según el ítem observado, teniendo en cuenta que SI equivale a 2.5 puntos y NO equivale a 0 puntos.

ESCALA DE VALORACIÓN

Niveles de logro	Puntaje
Inicio (0 - 10)	[0-4]
Proceso (11 - 15)	[5-6]
Logro (16 - 20)	[7-8]

anexo n° 03

FICHA DE
APLICACIÓN





FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRE:

APELLIDO:



EDAD:

SECCIÓN:





DIMENSIÓN: AUTONOMÍA PERSONAL

C. Expresa sus propias decisiones

Ítem: Expresa lo que piensa y siente con seguridad

Consigna:

Una mañana, los niños de 4 años de la sección "Generosos" se encontraban en el momento del juego de sectores, la maestra pregunta a cada uno de los niños ¿Qué desean jugar? Y todos los niños respondía. Sin embargo, cuando fue el turno de Pedro no sabía que elegir. ¿Qué sector hubieses elegido si fueses Pedro?

- Marca con un (X) sobre la imagen del sector en el que te gustaría jugar.



SI	NO
Marca una o más imágenes en menos de un minuto.	No marca ninguna imagen en menos de un minuto.





B. Realiza acciones de cuidado personal por sí misma

Ítem: Reconoce la actividad de aseo para el cuidado de su cuerpo.

Consigna:

- Encierra en un círculo a los niños que realizan acciones de aseo personal.



SI	NO
Reconoce más de dos acciones adecuadas para el aseo personal.	Reconoce menos de dos acciones adecuadas para el aseo personal.





Ítem: Se cambia o descambia sin ayuda.

Consigna:

- Se les propone el juego "Yo lo hago más rápido" en el cual deberán colocarse y quitarse un polo adicional.
(El polo adicional será brindado por la docente).



SI	NO
Logra sacarse o ponerse el polo de manera sencilla.	Presenta dificultades para sacarse o ponerse la prenda.





C. Propone ideas para resolver un conflicto.

Ítem: Expresa acciones para dar solución a un problema.

Consigna:

Una mañana, antes de ir al recreo, María y Anita jugaban alegremente en el patio, de pronto María le jala el cabello a Anita, ambas enojadas se pelean por decidir quién va a jugar con la pelota. ¿Cuál de las imágenes es una acción adecuada para que ya no se peleen?

- Marca con un aspa (X) las imágenes que realizarías tú si fueras Anita.



SI	NO
Reconoce dos acciones adecuadas para la resolución de conflictos	Reconoce menos de dos acciones adecuadas para la resolución de conflictos





DIMENSIÓN: AUTONOMÍA SOCIAL

D. Toma acuerdos en conjunto.

Ítem: Propone ideas para elaborar acuerdos dentro del aula.

Consigna:

La maestra Julia de la sección "Talentosos" inicio el año escolar y aún no están establecidas los acuerdos de convivencia. La maestra escucha algunas propuestas de sus estudiantes. ¿Cuáles de las imágenes son acuerdos de convivencia?

- Marca con un aspa (X) las imágenes que son acuerdos de convivencia ideales para el aula.



SI	NO
Reconoce dos imágenes con los acuerdos de convivencia para el aula.	Reconoce menos de dos imágenes con los acuerdos de convivencia para el aula.





E. Respeta las opiniones y decisiones de los demás.

Ítem: Escucha con atención las recomendaciones de sus compañeros.

Consigna:

En el salón de 4 años, la maestra menciona que para la clase del día van a decidir a donde ir de paseo, es por ello que escucha las propuestas para las normas de diálogo:

- Marca con un aspa (X) los recuadros con las propuestas para las normas de diálogo ideales

Levanta la mano para participar.



Orejas escuchando



Mantén tu área de trabajo limpia y ordenada.



SI	NO
Reconoce dos imágenes para las normas de diálogo ideales	Reconoce menos de dos imágenes para las normas de diálogo ideales





Ítem: *Respeta las decisiones de los demás con expresiones amables.*

Consigna:

En el salón de 4 años, algunos niños no están de acuerdo con las decisiones de sus compañeros, y alguno de los niños hacen acciones inadecuadas

- Marca con un aspa (X) las acciones que no respeten las opiniones de los compañeros.



SI	NO
Reconoce la expresión amable ante una opinión	No reconoce la expresión amable ante una opinión





F. Trabaja en equipo cumpliendo su rol.

Ítem: Participa en actividades diarias con sus compañeros, respetando sus roles.

Consigna:

En el aula de 3 años de la sección "Amistosos", los niños se ponen de acuerdo con la docente para repartir roles a cada estudiante, las cuales deben realizar al ingreso del aula. ¿Cuál de las imágenes se observa que si están cumpliendo su rol?

- Marca con un aspa (X) las imágenes donde se respeten los roles de los compañeros.



SI	NO
Reconoce más de dos acciones adecuadas que respeten el rol de los demás.	Reconoce menos de dos acciones adecuadas que respeten el rol de los demás.



anexo n° 04

FICHA DE
EVALUACIÓN DE
LOS JUECES





FICHA DE EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

1.1. TÍTULO EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE TACNA, 2022	
1.2. INVESTIGADORES CALZAYA QUISPE, Luz Karem FLORES TURPO, Vilma Yanet	1.3. PROGRAMA DE ESTUDIOS: Educación Inicial 1.4. ASESOR: Milagros Ponce Escobedo

II. EVALUACIÓN Y APROBACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

La siguiente ficha de evaluación contiene los criterios, descriptores y ponderación que debe tener en cuenta el docente para evaluar los instrumentos de recolección de información. Luego de leer los criterios valore cada descriptor de 1 al 4 (4=Muy bueno; 3=Bueno; 2=Regular; 1=Deficiente).

CRITERIOS					
		1	2	3	4
1	Consigna datos informativos necesarios (instrucciones).				✓
2	Pertinencia del instrumento con relación a los objetivos, variables contenidas en las hipótesis, dimensiones e indicadores (matriz de operacionalización).				✓
3	Presenta un lenguaje apropiado, claridad y precisión en la redacción de los ítems y/o preguntas.				✓
4	Coherencia y secuencia lógica de los ítems				✓
5	Está expresado en conductas observables y permite la valoración apropiada de cada uno de los ítems.				✓
6	Cantidad de ítems para recoger la información suficiente de las variables.				✓
7	Relación con la base teórico conceptual de la investigación				✓
8	El instrumento responde al propósito del diagnóstico.				✓
9	El instrumento es operativo para su aplicación.				✓
10	Establece criterios para su calificación (Baremos).				✓
TOTAL					

RESULTADOS

APROBADO (Procede su aplicación: 28 – 40 PUNTOS ()

DESAPROBADO (Requiere levantar las observaciones): 1 – 27 PUNTOS ()

OBSERVACIONES:

Tacna, 30 de setiembre del 2022

.....
Asesor (a)



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS



I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: García Nina Zulema
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente Formadora - EESSPP Jose Jimenez Borja
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de cotejo
- 1.4. Autor (es) del instrumento: Luz Calzaya Quispe, Yaret Flores Torpo
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Luz Calzaya Quispe, Yaret Flores Torpo

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.
 1= Nulo 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					X
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.					X
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.				X	
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.					X
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.				X	
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / valoración			X		
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación				X	
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					X
Sub total				3	16	25
TOTAL				88		

Coefficiente de validez = $\frac{\text{Puntaje total} \times 100}{50}$ Según el ejemplo: $\frac{39 \times 100}{50}$
 $\frac{3900}{50} = 78\%$

88

Calificación global:

CATEGORIA	INTERVALO	
Desaprobado	[0 - 60]	
Observado	[61 - 70]	
Aprobado	[71 - 100]	✓

Opinión de aplicabilidad: Si () No ()
 Fecha: / /

.....
Firma del Experto
 Centro de Trabajo:
 Celular:
 Correo electrónico:

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JOSÉ JIMÉNEZ BORJA"

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Quispe Jiménez, Ghina Carolina
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente reemplazante - EESPP José Jiménez Borja
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de cotejo
- 1.4. Autor (es) del instrumento: Luz Cabrera Quispe, Yanet Flores Turpo
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Luz Caligaya Quispe, Yanet Flores Turpo



II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.

1= Nulo 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					/
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					/
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.					/
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					/
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					/
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.					/
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					/
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / valoración					/
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					/
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					/
Sub total						50
TOTAL						50

Coefficiente de validez = Puntaje total x 100 / 50 Según el ejemplo: 39 x 100/50
3900/50 = 78%

100

Calificación global:

CATEGORIA	INTERVALO	
Desaprobado	[0 - 60]	
Observado	[61 - 70]	
Aprobado	[71 - 100]	✓

Opinión de aplicabilidad: Si () No ()
Fecha: / /

[Firma]
Firma del Experto
Centro de Trabajo: EESPP José Jiménez Borja
Celular: 952-643796
Correo electrónico: _____



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS



I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombre del experto: Aurelio Mamani Mamani
 1.2. Cargo e institución donde labora: DOCENTE - EESPP "JJB"
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de cotejo
 1.4. Autor (es) del instrumento: Luz Caligaya Quipe Yanet Flores Turpo
 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Luz Caligaya Quipe Yanet Flores Turpo

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.
 1= Nulo 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					✓
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					✓
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.					✓
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					✓
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					✓
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.					✓
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					✓
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/Items / valoración					✓
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					✓
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					✓
Sub total						50
TOTAL						50

Coefficiente de validez = Puntaje total x 100 / 50 Según el ejemplo: 39 x 100/50
 3900/50 = 78%

100

Calificación global:

CATEGORIA	INTERVALO	
Desaprobado	[0 - 60]	
Observado	[61 - 70]	
Aprobado	[71 - 100]	✓

Opinión de aplicabilidad: Si () No ()
 Fecha: / /



 Firma del Experto
 Centro de Trabajo: EESPP "JJB"
 Celular: 955 9222985
 Correo electrónico: aurelio1666@hotmail.com

anexo n° 05

FLUJJOGRAMA



"EL JUEGO"



META

Objetivo: Evidenciar el nivel de autonomía de los estudiantes



SEMANA 6



"Se que puedo hacerlo"

"Post test"



SEMANA 5 - ETAPA 5: HACERLO POR SÍ MISMO

"Todos podemos hacerlo"

Objetivo: Desarrollar la autonomía de forma grupal



SEMANA 4



ETAPA 4: ORDEN LÓGICO

"Creamos nuestro horario para establecer funciones"

"Lo haré hoy"

Objetivo: Promover un orden cotidiano para que realicen actividades



SEMANA 3 - ETAPA 3: FUERZA DE VOLUNTAD

"¿Qué puedo hacer para resolverlo?"

Objetivo: Promover la voluntad para afrontar las dificultades



SEMANA 2



ETAPA 2: RESPONSABILIDAD

"Me oído porque me quiero"

"Yo puedo hacerlo solo"

Objetivo: Promover los cuidados personales



SEMANA 1 - ETAPA 1: SEGURIDAD EN SÍ MISMO

"Yo decido"

Objetivo: Promover la seguridad en los niños

INICIO

Autonomía social

Autonomía personal



anexo n° 06

SESIONES



REALIZADAS




EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA: ESTRATEGIA 01

MOMENTOS DEL TALLER	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<p>Organización de los estudiantes</p> <p>Los niños escuchan la canción “Brinca y para ya” y reconocen que es la hora de jugar para aprender. <i>vamos amigos, vamos a bailar y como un conejo deberás saltar y congelado te quedarás, brinca y para ya con el pie derecho saltaras, luego tu nariz deberás tocar con el pie derecho brincarás, congelado te quedarás</i></p> <p>Los niños son invitados a realizar una asamblea y proponen acuerdos para el momento del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - No molestar al compañero - Escuchar atentamente - Compartir y cuidar los materiales <p>Presentación de material</p> <p>Los niños observan una “caja mágica” y se les pregunta: ¿Qué creen que contengan la caja?, ¿de qué color es?</p> <p>Los niños escuchan diferentes melodías de instrumentos (maracas, cascabel, tambor y campanas chinas) y se interactúa a través de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hemos escuchado? - ¿Alguna vez escuchaste uno de estos sonidos? - ¿Dónde escuchaste estos sonidos? <p>Seguidamente se les invita a colocarse en medio del salón para formar grupos con la dinámica “Me agrupo” con la premisa:</p> <p><i>Todos los niños se agrupan de 1, todos los niños se agrupan de 2, ... hasta formar grupos de 5.</i></p>	<p>“Caja mágica”</p>  <p>“Búfer y USB”</p>  <p>4 cajas de colores</p>  <p>Elementos musicales (maracas, pulseras de cascabel, tambor, cucharas musicales y una varilla de director de orquesta)</p>    <p>El foco de las ideas</p>




	<p>Se invita a regresar a sus lugares conservando los grupos conformados y se les presenta unas cajas de colores a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué creen que hay dentro? <p>Los niños son invitados a descubrir lo que hay dentro (maracas, pulseras de cascabel, tambor, cucharas musicales y una varilla de director de orquesta) y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observamos? - ¿Alguna vez lo han visto? ¿dónde? - ¿Para qué nos puede servir? <p>Los niños expresan sus ideas mediante la paleta “El foco de las ideas”.</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>Creación</p> <p>Los niños son invitados a explorar los materiales y se les pregunta:</p> <p>¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Cómo podemos utilizarlo? ¿qué sonidos podemos hacer estos instrumentos? ¿A qué podemos jugar con los instrumentos?</p> <p>Se escucha las diferentes propuestas de los niños y deciden jugar a la “Orquesta musical”.</p> <p>Los niños se organizan para conformar la orquesta musical y deciden que cada niño tendrá un objeto.</p> <p>Representación</p> <p>Los niños deciden realizar una pequeña demostración y se sortea el orden para su representación con ayuda de la dinámica: “Rifa del pez”</p> <p style="text-align: center;"><i>En un café se rifa un pez, al que le toque el número 3, 1,2 y 3.</i></p>	<p>Hojas bond</p>  <p>Colores y lápiz</p> 

CIERRE	<p>Socialización</p> <p>Los niños realizan una asamblea y cada niño expresa lo que más le gustó de la actividad, con ayuda de la “corona del saber” y responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos el día de hoy? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Qué hiciste con los instrumentos musicales? - ¿Cómo lo utilizaste? <i>(según el instrumento utilizado)</i> - ¿Cómo te sentiste durante el juego? - ¿Qué más podemos hacer? - ¿Qué otros materiales podemos utilizar? 	<p>“Corona del saber.”</p> 

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA
AUTONOMÍA: ESTRATEGIA 02**



MOMENTOS DEL TALLER	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
<p align="center">INICIO</p>	<p>Movimiento corporal Los niños escuchan la canción “Brinca y para ya” y reconocen que es la hora de jugar para aprender. <i>vamos amigos, vamos a bailar y como un conejo deberás saltar y congelado te quedarás, brinca y para ya con el pie derecho saltaras, luego tu nariz deberás tocar con el pie derecho brincarás, congelado te quedarás.</i></p> <p>Los niños son invitados a realizar una asamblea y proponen acuerdos para el momento del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - No molestar al compañero - Escuchar atentamente - Compartir y cuidar los materiales <p>Exploración</p> <p>Los niños observan una “bolsa mágica” y se les pregunta: ¿Qué creen que contengan la bolsa?, ¿de qué color es la bolsa?</p> <p>Los niños expresan sus diversas ideas y con ayuda de la dinámica “Una mano tris, tras” se elige a un niño a descubrir lo que hay dentro.</p> <p><i>Con una mano atrás, tris tras; no la vez ni la verás, tris tras; mira arriba, mira abajo tris tras, tú saldrás.</i></p> <p>Seguidamente se interactúa a través de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observamos? - ¿Cómo están las imágenes? 	<p align="center">“Búfer y USB”</p>  <p align="center">Siluetas (boca y cabeza)</p>  

	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Por qué estará sucio? - ¿Qué podemos hacer para que ya no este así? <p>Los niños mencionan sus ideas y proponen jugar a las profesiones, para ello proponen cantar la canción de las profesiones “Yo quiero ser...”.</p> <p>Seguidamente a cada niño se le entrega un sobre de colores y se les realiza las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué creen que hay dentro? <p>Los niños son invitados a descubrir y explorar lo que hay dentro de los sobres (una boca de papel y la cabeza de una niña(o)) y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observamos? - ¿Cómo están los niños? - ¿Qué podemos hacer para ayudarlos? - ¿A qué podemos jugar con los instrumentos? - ¿Qué profesión ayudaría a que los niños ya no estén así? 	
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p>Creación</p> <p>Los niños son invitados a imaginar que son doctores y estilistas, haciendo uso de los materiales, a través de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Cómo podemos utilizarlo? ¿Qué debemos hacer para que los dientes del niño este limpio? ¿Ustedes saben cómo se cepillan los dientes? ¿Qué debemos hacer para que el niño ya no esté despeinado? ¿Ustedes saben cómo podemos peinarlo?</p> <p>Representación</p> <p>Se escucha las diferentes propuestas de los niños y deciden jugar a las profesiones.</p> <p>Pero antes los niños recuerdan que antes de cada actividad deben de lavarse las manos.</p> <p>Seguidamente se brinda a los niños un espacio para ayudar a las siluetas (una boca de papel y la cabeza</p>	

	<p>de una niña(o)), escogiendo la profesión correspondiente (estilista y dentista).</p> <p>Los niños deciden realizar una pequeña demostración y se sortea el orden para su representación con ayuda de la dinámica: "Rifa del pez".</p> <p style="text-align: center;"><i>En un café se rifa un pez, al que le toque el número 3, 1,2 y 3.</i></p> <p>Los niños responden a las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Cómo lo hicieron? ¿Qué pasos realizaron? ¿Qué necesitaste para jugar a las profesiones?</p>	
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>Socialización</p> <p>Los niños realizan una asamblea y cada niño expresa lo que más le gustó de la actividad, con ayuda de la "corona del saber" y responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos el día de hoy? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Qué profesiones hemos representado? - ¿Qué hiciste para ayudar a las siluetas? - ¿Cómo te sentiste durante el juego? - ¿Qué más podemos hacer? - ¿Qué otros juegos te gustaría realizar? 	<p style="text-align: center;">Corona del saber</p> 





**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA
AUTONOMÍA: ESTRATEGIA 03**




MOMENTOS DEL TALLER	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<p>Movimiento corporal</p> <p>Los niños escuchan la canción “Brinca y para ya” y reconocen que es la hora de jugar para aprender. <i>vamos amigos, vamos a bailar y como un conejo deberás saltar y congelado te quedarás, brinca y para ya con el pie derecho saltaras, luego tu nariz deberás tocar con el pie derecho brincarás, congelado te quedarás</i></p> <p>Los niños son invitados a realizar una asamblea y proponen acuerdos para el momento del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - No molestar al compañero - Escuchar atentamente - Compartir y cuidar los materiales <p>Exploración</p> <p>Los niños reciben una medalla de color (amarillo, rojo y azul), uno para cada niño.</p> <p>Los niños se desplazan al patio de manera ordenada cantando la canción “Súbete al tren de la alegría”.</p> <p align="center"><i>Súbete al tren de la alegría. súbete al tren de la ilusión. súbete al tren de la fantasía. súbete al tren de esta canción.</i></p> <p>Los niños observan aros de diferentes colores, conos pequeños y un “cofre mágico” (tendrá un polo y zapatillas de cartón) en medio del patio</p>	<p>“Búfer y USB”</p>  <p>“Cofre mágico”</p>  <p>Zapatillas y prendas de vestir</p> 
DESARROLLO	<p>Creación</p> <p>Los niños expresan sus ideas mediante la paleta “El foco de las ideas” e interactúan a través de las siguientes preguntas:</p>	<p>El foco de las ideas</p> 

	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observamos? - ¿Cuántos aros hay? ¿De qué color son los aros? - ¿Qué creen que hay dentro de la caja mágica? - ¿Qué podemos realizar con estos materiales? <p>Antes de iniciar realizan ejercicios de respiración con la dinámica de la flor (inhalan) y la vela (exhalan).</p> <p>Se invita a realizar columnas según el color de sus medallones y colocarse detrás del punto de partida.</p> <p>Representación</p> <p>Los niños reconocen el espacio que utilizarán y se ubican respectivamente en sus lugares.</p> <p>Los niños proponen como pasar el circuito con una pequeña demostración y al sonido de las palmas el primer niño de cada grupo, pasará por el circuito y se dirigirá al otro extremo donde habrá canastas con prendas de vestir: un polo, casaca y unas zapatillas. Así sucesivamente hasta que lo realicen todos los integrantes.</p> <p>Los niños realizan una asamblea y realizan ejercicios de respiración con la dinámica de la flor (inhalan) y la vela (exhalan).</p> <p>Los niños regresan al aula de manera ordenada cantando la canción “Súbete al tren de la alegría”.</p> <p style="text-align: center;"><i>Súbete al tren de la alegría. súbete al tren de la ilusión. súbete al tren de la fantasía. súbete al tren de esta canción.</i></p>	<p>Circuito elaborado por los niños</p> 
CIERRE	<p>Socialización</p> <p>Los niños realizan una asamblea y cada niño expresa lo que más le gustó de la actividad, con ayuda de la “corona del saber” y responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos el día de hoy? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Qué hiciste con los elementos que se te presentaron? 	<p>“Corona del saber.”</p> 



	<ul style="list-style-type: none">- ¿Cómo lo utilizaste?- ¿Cómo te sentiste durante el juego?- ¿Qué prenda se te dificultó colocarte?- ¿Qué otros materiales podemos utilizar?	
--	---	--




**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA
AUTONOMÍA: ESTRATEGIA 06**

MOMENTOS DEL TALLER	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<p>Movimiento corporal Los niños escuchan y bailan la canción “Brinca y para ya” y reconocen que es la hora de jugar para aprender. <i>vamos amigos, vamos a bailar y como un conejo deberás saltar y congelado te quedarás, brinca y para ya con el pie derecho saltaras, luego tu nariz deberás tocar con el pie derecho brincarás, congelado te quedarás</i></p> <p>Los niños son invitados a realizar una asamblea y proponen acuerdos para el momento del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - No molestar al compañero - Escuchar atentamente - Compartir y cuidar los materiales <p>Exploración Los niños y niñas observan un cofre del tesoro (tendrá pelotas de trapo y latas de leche vacías)</p> <p>Con ayuda de la dinámica “Una mano tris, tras”, los niños expresan sus diversas ideas y se elige a un niño a descubrir lo que hay dentro.</p> <p><i>Con una mano atrás, tris tras; no la vez ni la verás, tris tras; mira arriba, mira abajo tris tras, tú saldrás.</i></p> <p>Los niños expresan sus ideas mediante la paleta “El foco de las ideas” e interactúan a través de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observamos? - ¿Cuántos tarros de leche hay? - ¿Cuántas pelotas de trapo hay? - ¿De qué color son los tarros de leche? 	<p>“Caja mágica” </p> <p>“Búfer y USB” </p> <p>“Cofre del tesoro” </p> <p>El foco de las ideas </p>

DESARROLLO	<p>Creación Seguidamente los niños interactúan a través de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué podemos realizar con estos materiales? ¿Cómo nos podemos organizar para poder jugar? ¿Cuántos turnos tendrá cada persona?</p> <p>Los niños y niñas proponen diversas ideas de lo que podrían hacer para jugar al “tumba lata” mencionan que pueden crear algunas reglas para el juego y cada niño tendrá una función que debe de cumplir dentro del aula.</p> <p>Representación</p> <p>Seguidamente se les invita a organizarse por equipos para poder jugar al “tumba lata”. Los niños mencionan que hay dos quipos: uno de niñas y el otro de niños, Los niños mencionan que cada grupo tiene un juez, una persona para colocar las torres en su lugar una persona que pase la pelota</p>	<p>latas de leche</p>  <p>Pelota de trapo</p> 
CIERRE	<p>Socialización</p> <p>Los niños realizan una asamblea y cada niño expresa lo que más le gustó de la actividad, con ayuda de la “Corona del saber.” responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos el día de hoy? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Cómo se organizó tu equipo para poder respetar las opiniones de tus compañeros? - ¿Cómo te sentiste durante el juego “tumba lata”? - ¿Cuál fue tu parte favorita del juego “tumba lata”? <p>¿Por qué consideras importante trabajar en equipo?</p>	<p>“Corona del saber.”</p> 




**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA
AUTONOMÍA: ESTRATEGIA 07**


MOMENTOS DEL TALLER	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<p>Organización de los estudiantes</p> <p>Los niños escuchan la canción “Brinca y para ya” y reconocen que es la hora de jugar para aprender. <i>vamos amigos, vamos a bailar y como un conejo deberás saltar y congelado te quedarás, brinca y para ya con el pie derecho saltaras, luego tu nariz deberás tocar con el pie derecho brincarás, congelado te quedarás</i></p> <p>Los niños son invitados a realizar una asamblea y proponen acuerdos para el momento del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - No molestar al compañero - Escuchar atentamente - Compartir y cuidar los materiales <p>Presentación de material</p> <p>Los niños observan un “sobre mágico” y se les pregunta: ¿Qué creen que contengan el sobre?, ¿Qué tan grande es el sobre? ¿De qué color es el sobre?</p> <p>Los niños descubren lo que hay en el interior del sobre y descubren un gran rompecabezas</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué imagen hemos descubierto? - ¿Alguna vez fuiste a una fiesta? - ¿Qué hacemos en las fiestas? <p>Seguidamente se les invita a colocarse en medio del salón para formar grupos con la dinámica “Me agrupo” con la premisa:</p> <p><i>Todos los niños se agrupan de 1, todos los niños se agrupan de 2, hasta formar grupos de 5.</i></p>	<p>Sobres de colores</p>  <p>Rompecabezas de papel</p> 

DESARROLLO	<p>Creación Por grupos se les presenta diferentes materiales (cartulinas, colores, plumones y lápices) y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué podemos hacer con estos materiales? - ¿Para qué nos puede servir? - ¿Cómo podemos utilizarlo? - ¿Podremos mencionar algunas normas de convivencia para ir a una fiesta? <p>Los niños expresan sus ideas mediante la paleta “El foco de las ideas”.</p> <p>Se escucha las diferentes propuestas de los niños y deciden jugar a la “fiesta en el jardín”.</p> <p>Los niños se organizan y mencionan diferentes normas de convivencia para realizar una fiesta en el jardín. Los niños y niñas se organizan quienes van a repartir los vasos y el refresco, quien será el payaso, los niños, los papas, etc, etc</p> <p>Representación Los niños deciden realizar pequeñas cartillas con dibujos para su fiesta en el jardín y se sortea el orden para que lo expongan, con ayuda de la dinámica: “Rifa del pez” se escoge el orden de participación.</p> <p style="text-align: center;"><i>En un café se rifa un pez, al que le toque el número 3, 1,2 y 3.</i></p>	<p>Materiales para decorar</p>  <p>“El foco de las ideas”</p> 
CIERRE	<p>Socialización</p> <p>Los niños realizan una asamblea y cada niño expresa lo que más le gustó de la actividad, con ayuda del “micrófono mágico” y responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hicimos el día de hoy? - ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Cómo te sentiste durante el juego? - ¿Para qué nos puede servir las normas que hemos realizado? 	<p>Micrófono mágico</p> 

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA
AUTONOMÍA: ESTRATEGIA 08**

MOMENTOS DEL TALLER	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES
INICIO	<p>Organización de los estudiantes</p> <p>Los niños escuchan la canción “Brinca y para ya” y reconocen que es la hora de jugar para aprender. <i>vamos amigos, vamos a bailar y como un conejo deberás saltar y congelado te quedarás, brinca y para ya con el pie derecho saltaras, luego tu nariz deberás tocar con el pie derecho brincarás, congelado te quedarás</i></p> <p>Los niños son invitados a realizar una asamblea y proponen acuerdos para el momento del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - No molestar al compañero - Escuchar atentamente - Compartir y cuidar los materiales <p>Presentación de material</p> <p>Los niños observan una “canasta” y se les pregunta: ¿Qué creen que contengan la canasta?, ¿Qué tan grande es la canasta? ¿De qué color es la canasta?</p> <p>Los niños descubren lo que hay en el interior de la canasta y descubren diferentes brazaletes de colores, conos, latas de leche, ganchos, cartillas de partida y llegada</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hemos descubierto en la canasta? - ¿Qué podemos hacer con estos materiales? - ¿Podemos participar todos de un juego de circuito motor? - ¿Cuántos grupos podemos formar para poder realizar el juego motor? 	<p>“Búfer y USB”</p>  <p>Canasta</p>  <p>latas de leche</p>  <p>Brazaletes</p> 

DESARROLLO	<p>Creación</p> <p>Por grupos se organizan y deciden como van a realizar el juego de circuito motor con ayuda de las siguientes preguntas nos organizamos para formar los grupos de juego</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Para qué nos puede servir los brazaletes? - ¿Cuántos grupo se formarán? - ¿Cómo podemos utilizar todos los elementos de la canasta? - ¿Cuántos juegos de circuito motor podemos crear? - ¿Todos estarán de acuerdo con el juego de circuito motor? 	<p>Ganchos de colores</p> 
	<p>Creación</p> <p>Los niños expresan sus ideas mediante el “micrófono mágico”. Se escucha las diferentes propuestas de los niños y deciden jugar al concurso de juegos de circuito motor</p> <p>Los niños se organizan y mencionan diferentes reglas para empezar a realizar su juego de circuito motor</p> <p>Los niños y niñas se organizan quienes van a ser los jueces, los participantes, los que den el inicio de partido y de llegada.</p> <p>Representación</p> <p>Los niños reconocen el espacio que utilizarán y se ubican respectivamente en sus lugares. Los niños proponen como pasar el circuito con una pequeña demostración y al sonido de las palmas el primer niño de cada grupo, pasará por el circuito y se dirigirá al otro extremo para culminar el juego de circuito motor propuesto</p>	<p>Conos y aros</p>  <p>Micrófono</p> 

CIERRE	Socialización Los niños realizan una asamblea y cada niño expresa lo que más le gustó de la actividad, con ayuda del “micrófono mágico” y responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none">- ¿Qué hicimos el día de hoy?- ¿Qué materiales utilizaste?- ¿Cómo te sentiste durante el juego?- ¿Para qué nos puede servir organizarnos por equipos?	Micrófono mágico 
---------------	---	--

anexo n° 07

BASE DE
DATOS



LISTA DE COTEJO (PRE TEST) – GRUPO EXPERIMENTAL

Institución Educativa: N° 369 “Alfonso Ugarte”
Profesora: Claudia Santa María
Grado y sección: 4 años – Pequeños Juguetones
Número de niños a los que se aplicó la lista de cotejo: 20 niños

Leyenda para evaluar	
Niveles de logro	Puntaje
Inicio (0 - 10)	[0-4]
proceso (11 - 15)	[5-6]
logro (16 - 20)	[7-8]

Niños	Expresa sus decisiones con seguridad.		Reconoce los cuidados deseo para su cuerpo.		Reconoce los pasos para ponerse y quitarse una prenda de vestir.		Identifica acciones adecuadas para solucionar un problema.		Propone ideas para elaborar acuerdos en el aula.		Expresa acciones para tomar acuerdos.		Respeto las decisiones de los demás con expresiones amables.		Participa respetando los roles con sus compañeros.		TOTAL	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1		X	X		X			X		X	X		X			X		
2		X		X		X		X		X		X		X		X		
3	X		X			X		X	X			X		X		X		
4		X	X			X	X			X		X		X	X			
5	X			X		X		X		X	X			X		X		
6		X		X	X			X	X		X			X		X		
7		X		X		X		X		X		X		X		X		
8	X			X		X		X	X			X	X			X		
9		X	X			X		X	X			X	X			X		
10		X		X		X		X		X		X		X		X		
11		X		X	X			X		X		X	X			X		
12		X	X		X			X		X		X	X			X		
13		X		X		X		X		X		X		X		X		
14	X			X		X		X		X		X	X			X		
15	X		X			X		X		X		X	X			X		
16		X		X		X		X		X		X		X		X		
17		X		X		X		X		X		X		X		X		
18		X	X			X		X	X			X		X		X		
19	X		X			X	X			X		X		X	X			
20		X		X		X		X	X			X		X		X		

LISTA DE COTEJO (PRE TEST) – GRUPO CONTROL

Institución Educativa: N° 369 “Alfonso Ugarte”

Profesora: María Margarita Mamani

Grado y sección: 4 años – Pequeños Cantores

Número de niños a los que se aplicó la lista de cotejo: 20 niños

Leyenda para evaluar	
Niveles de logro	Puntaje
Inicio (0 - 10)	[0-4]
proceso (11 - 15)	[5-6]
logro (16 - 20)	[7-8]

Niños	Expresa sus decisiones con seguridad.		Reconoce las cuidados de aseo para su cuerpo.		Reconoce los pasos para ponerse y quitarse una prenda de vestir.		Identifica acciones adecuadas para solucionar un problema.		Propone ideas para elaborar acuerdos en el aula.		Expresa acciones para tomar acuerdos.		Respeto las decisiones de los demás con expresiones amables.		Participa respetando los roles con sus compañeros.		TOTAL		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	1	X		X			X		X	X		X		X			X		
2		X	X		X			X		X		X		X		X			
3		X	X			X		X		X		X		X		X			
4		X	X			X	X			X		X		X	X				
5	X			X		X		X	X		X			X		X			
6	X			X		X	X			X		X		X	X				
7		X		X		X		X		X		X	X			X			
8		X		X		X		X		X		X		X		X			
9		X	X			X		X	X			X	X			X			
10		X	X			X		X	X			X		X		X			
11	X		X			X		X	X			X		X	X				
12		X		X		X		X		X		X		X		X			
13		X	X			X		X		X		X	X			X			
14		X	X			X	X		X			X	X			X			
15		X	X			X	X			X		X		X		X			
16		X		X		X		X	X			X	X			X			
17		X	X			X	X		X			X		X		X			
18		X	X		X			X		X	X			X		X			
19		X	X			X		X	X			X		X	X				
20		X	X			X	X			X		X	X			X			

LISTA DE COTEJO (POST TEST) – GRUPO CONTROL

Institución Educativa: N° 369 “Alfonso Ugarte”

Profesora: Maria Margarita Mamani

Grado y sección: 4 años – Pequeños Cantores

Número de niños a los que se aplicó la lista de cotejo: 20 niños

Leyenda para evaluar	
Niveles de logro	Puntaje
Inicio (0 - 10)	[0-4]
proceso (11 - 15)	[5-6]
logro (16 - 20)	[7-8]

Niños	Expresa sus decisiones con seguridad.		Reconoce los cuidados de uso para su cuerpo.		Reconoce los pasos para ponerse y quitarse una prenda de vestir.		Identifica acciones adecuadas para solucionar un problema.		Propone ideas para elaborar acuerdos en el aula.		Expresa acciones para tomar acuerdos.		Respetta las decisiones de los demás con expresiones amables.		Participa respetando los roles con sus compañeros.		TOTAL		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	1	X		X			X		X		X		X		X		X		
2		X	X		X			X		X			X		X		X		
3		X	X			X		X			X		X		X		X		
4		X	X			X	X				X		X	X		X			
5	X			X		X		X	X		X			X		X			
6	X			X		X	X			X		X		X	X				
7		X		X		X		X		X		X	X				X		
8		X		X		X		X		X		X		X		X			
9		X	X			X		X	X			X	X				X		
10		X	X			X		X	X			X		X		X			
11	X		X			X		X	X			X		X	X				
12		X		X		X		X		X		X		X		X			
13		X	X			X		X		X		X	X				X		
14		X	X			X	X		X			X	X				X		
15		X	X			X	X			X		X		X		X			
16		X		X		X		X	X			X	X				X		
17		X	X			X	X		X			X	X				X		
18		X	X		X			X		X	X			X		X			
19		X	X			X		X	X			X		X	X				
20		X	X			X	X			X		X	X				X		

ANEXO n° 08

FOTOS
EVIDENCIAS



AUTONOMÍA PERSONAL



Es esta imagen observamos el desarrollo de la actividad "YO PUEDO HACERLO SOLO(A)" para mejorar la autonomía personal de los estudiantes, con la aplicación del juego como estrategia, ellos juegan a reconocer los pasos para vestirse, en este caso observamos al estudiante colocándose una camisa con botones.

AUTONOMÍA PERSONAL



Es esta imagen observamos el desarrollo de la actividad "ME CUIDO PORQUE ME QUIERO" para mejorar la autonomía personal, con la aplicación del juego como estrategia, en esta ocasión los estudiantes juegan a los oficios del dentista y estilista, los niños reconocen los cuidados de aseo para su cuerpo.

AUTONOMÍA SOCIAL



Es esta imagen observamos el desarrollo de la actividad "LO HARÉ HOY" para mejorar la autonomía social, con la aplicación del juego como estrategia, en esta ocasión se utilizó el juego de rompecabezas para generar el interés para expresar algunas normas de convivencia para una fiesta.

AUTONOMÍA SOCIAL



Es esta imagen observamos el desarrollo de la actividad "TODOS PODEMOS HACERLO" para mejorar la autonomía social, con la aplicación del juego como estrategia utilizando la creatividad del niño para armar su propio circuito motor, de la misma manera los estudiantes establecen las normas y los turnos para el desarrollo del circuito motor.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE TACNA, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

7%	8%	3%	5%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
3	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	repositorio.upt.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1%

9	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
11	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
15	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	ispa.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	<1 %
19	salvemaria.com.br Fuente de Internet	<1 %

20 Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote **<1 %**
Trabajo del estudiante

21 www.dspace.uce.edu.ec **<1 %**
Fuente de Internet

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words