

**UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**



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

***Juegos Lúdicos y la Autonomía en niños del nivel Inicial de las I.E. del
distrito de Trujillo, 2023***

Línea de investigación:

Educación General

Autoras:

Mora Villalobos, Yuleysi Nicoll

Ruíz Carrión, Elizabeth

Jurado Evaluador:

Presidente: Quezada García, Sonia Llaquelin

Secretario: Reyes González, Roxana Milagritos

Vocal: Che León Alfaro, Marianela

Asesora:

Reyes Pastor, Graciela Esther

Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-8206-1717>

**TRUJILLO – PERÚ
2024**

Fecha de sustentación: 2024/11/14

Resultado del Informe de turnitin

Juegos Lúdicos y la Autonomía en niños del nivel Inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.upao.edu.pe

Fuente de Internet

5%

2

hdl.handle.net

Fuente de Internet

1%

3

repositorio.unap.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

1%

5

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Graciela Esther Reyes Pastor, docente del Programa de Estudio de Educación Inicial de la Universidad Privada Antenor Orrego, asesora de la tesis de investigación titulada: “Juegos Lúdicos y la Autonomía en niños del nivel Inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023”, de las autoras Mora Villalobos, Yuleysi Nicoll y Ruíz Carrión, Elizabeth, dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 8%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software turnitin el 13 de octubre del 2024.
- He revisado con detalle dicho reporte de la tesis “Juegos Lúdicos y la Autonomía en niños del nivel Inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023”, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las normas establecidas por la Universidad.

Lugar y fecha: 31 de octubre de 2024

Apellidos y nombres de la asesora

Reyes Pastor, Graciela Esther

DNI: 42827050

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8206-1717>

FIRMA:



Apellidos y nombres del autor

Mora Villalobos, Yuleysi Nicoll

DNI: 70774243

Firma:



Ruíz Carrión, Elizabeth

DNI: 41466627

FIRMA:



DEDICATORIA

La presente tesis se la dedico a:

Mis padres Trinidad Ruiz y Rosalía Carrión, por todo el amor y cariño que me brindaron. Un beso hasta el cielo siempre los amaré. A mis hijos, por su apoyo incondicional, ellos son el motor y motivo para seguir luchando por más proyectos en la vida.

A mi papá Jaime Mora en el cielo por darme las fuerzas para seguir adelante a pesar de su pronta partida, a mi mamá Ysabel Villalobos por siempre motivarme incansablemente en la lucha de alcanzar mis objetivos y por siempre brindarme su apoyo incondicional.

AGRADECIMIENTO

Agradecer y expresar mi total gratitud:

A Dios, por el amor infinito que nos tiene por, darme la vida y oportunidad, de gozar de salud, brindarme las fuerzas y sabiduría para culminar exitosamente esta investigación.

A Dios por darme las fuerzas suficientes para poder concluir mi formación educativa superior a pesar de las dificultades que transcurrieron este año.

A nuestra asesora la Dra. Graciela Esther Reyes Pastor, por sus consejos, ayuda, paciencia y sus constantes recomendaciones para la realización de nuestra tesis.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la relación entre los juegos lúdicos y la autonomía en niños del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023. Correspondiendo a una investigación de tipo básica con diseño correlacional no experimental aplicada. La muestra consistió en 113 estudiantes de 4 y 5 años de la I.E. "casa del niño". En relación con la recopilación de datos, se utilizó como técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario, asimismo fichas de observación, sobre los juegos lúdicos y la Autonomía, ambos instrumentos fueron validados por juicio de expertos que permitió realizar el diagnóstico de los estudiantes. Se encontró una relación positiva entre las variables los juegos lúdicos y la autonomía presentando una asociación moderada positiva con un valor de 0.737, además se encontró una relación positiva moderada de gran significancia entre las variables y las dimensiones. En conclusión, los juegos lúdicos están directamente relacionada a la autonomía mediante resultados estadísticos aplicados en los niños del nivel inicial de las I.E en consecuencia estos hallazgos permiten reflexionar sobre la importancia de la autonomía infantil y el papel del juego en la convivencia escolar.

Palabras Clave: Juegos lúdicos, autonomía, niños, escolares.

ABSTRACT

The general objective of this research was to determine the relationship between recreational games and autonomy in children at the initial level of educational institutions in the district of Trujillo, 2023. Corresponding to a basic type of research with an applied non-experimental correlational design. The sample consisted of 113 students of 4 and 5 years of the I.E., "child's house." In relation to data collection, the survey was used as a technique and the questionnaire as an instrument, as well as observation sheets on recreational games and Autonomy, both instruments were validated by expert judgment that allowed the students to be diagnosed. A positive relationship was found between the variables of recreational games and autonomy, presenting a moderate positive association with a value of 0.737. In addition, a moderate positive relationship of great significance was found between the variables and the dimensions. In conclusion, recreational games are directly related to autonomy through statistical results applied to children at the initial level of I.E. Consequently, these findings allow us to reflect on the importance of child autonomy and the role of play in school coexistence.

Keyword: Playful games, autonomy, children, schoolchildren.

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado

En cumplimiento de las normas establecidas para la elaboración de la tesis para obtener el título profesional de licenciadas en Educación Inicial de la facultad de educación y humanidades de la Universidad Privada Antenor Orrego, disponemos a su consideración la presente tesis titulada: Juegos lúdicos y la autonomía en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo ,2023

Asimismo, aprovechamos también para expresarles nuestras respectivas consideraciones a vuestras personas, que su calidad como docentes de escuelas de educación inicial nos brindaron la oportunidad de amar y fortalecer nuestros conocimientos, amándola y valorando lo importante que es esta profesión.

Creemos firmemente que se le otorgará un valor justo y estamos abiertas a sus comentarios y/o observaciones, y le agradecemos de antemano los consejos y el agradecimiento que se nos brinde en la presente investigación.

Atentamente:

Las autoras



Mora Villalobos Yuleysi Nicoll



Ruiz Carrión Elizabeth

ÍNDICE O TABLA DE CONTENIDOS

I.	1	
1.1.	1	
1.2.	5	
1.3.	6	
II.	8	
2.1.	8	
2.2.	12	
2.3.	23	
2.4.	23	
2.5.	24	
III.	27	
3.1.	27	
3.2.	28	
3.3.	290	
3.4.	¡Error! Marcador no definido.	
3.5.	31	
IV.	32	
4.1.	¡Error! Marcador no definido.	
4.2.	32	
4.3.	38	
V.	39	
CONCLUSIONES		50
RECOMENDACIONES		51
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		52
ANEXOS		56

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Problema de investigación

1.1.1. Realidad Problemática

Lo evidente es que los niños con dificultades de autonomía tienen problemas de integración en cualquier contexto que se desenvuelven. En el ámbito escolar, la situación del infante se torna más compleja, debido a que, para lograr su aprendizaje, requiere de habilidades autónomas para realizar actividades educativas, como la elaboración de sus tareas.

El juego es esencial en el desarrollo de la autonomía en niños de nivel inicial, ya que les permite explorar y experimentar en un entorno seguro y controlado. Mediante actividades lúdicas, los niños toman decisiones, resuelven problemas y afrontan desafíos, desarrollando así su capacidad de autogestión y confianza en sí mismos. Por ejemplo, en los juegos de roles, los pequeños asumen diferentes papeles que les enseñan a manejar situaciones cotidianas y a interactuar con otros. Los juegos de construcción fomentan la planificación y el pensamiento crítico. Además, el juego en grupo refuerza las habilidades sociales, como la cooperación y la resolución de conflictos, todo lo cual es vital para la autonomía. El juego no solo es una actividad recreativa, sino una herramienta fundamental para el crecimiento integral de los niños. Por ello, la motivación de la presente investigación es reflexionar sobre la autonomía infantil y el papel del juego en la convivencia escolar. A partir de lo cual, es importante problematizar sobre estas dos variables.

En ese sentido, uno de los retos más importantes de la escuela de nivel inicial es orientar al infante a desenvolverse con autonomía y solvencia, para que tenga la facilidad de gestionar y regular sus propios aprendizajes (Ticlia, 2019); pues, los niños, al iniciar su vida escolar, necesitan adquirir una postura de tranquilidad, que no sea traumática para su desarrollo

socioafectivo. Regularmente, los padres o tutores deben dar el estímulo necesario para que el niño se quede tranquilo en el ambiente escolar; posteriormente, la maestra se encarga de que el niño sea escolarizado con más agrado. Así, hablar de convivencia en la escuela inicial implica enfrentarse al desapego y, por tanto, gestionar la conducta independiente del infante.

La ausencia de autonomía genera personas dependientes y con escasa iniciativa para desarrollar actividades, que requieran toma de decisiones en la solución de alguna dificultad. Asimismo, debido a la falta de independencia tendrán serias dificultades con su entorno, sobre todo, al compartir actividades con los demás.

En esa misma línea de reflexión, se debe considerar el punto de inicio de la vida autónoma del infante. Al respecto, Torres (2018), refiere que aproximadamente a los tres años empieza a desarrollarse la autonomía. Etapa en la que se inicia, prácticamente, la educación escolar. En ella se producen diversos cambios producto del contraste entre los aprendizajes y hábitos que trae del entorno familiar y las nuevas situaciones que le impone el contexto escolar. A partir de lo cual, enfrentará acciones sobre su motivación, responsabilidad, cooperación, creatividad, vínculo consigo mismo y con los demás; en suma, decisiones con autonomía. Situación que será totalmente novedosa, desafiante, desequilibrante tanto para el niño, como para la niña.

Así, en torno a la problemática Nassr (2018), hace referencia que en la república Federal de Nigeria se ha difundido una investigación, cuyo paradigma autónomo del desarrollo infantil se basó en el desempeño de los docentes; en dicho modelo se estimula el accionar independiente de estudiantes con dificultades de socialización y pobreza. Con ello, el Estado pretende generalizar en todo el país para forjar una niñez autónoma e integral.

En ese sentido, el derecho Internacional propone que se debe incentivar el desempeño autónomo de la persona, desde sus primeros años; garantiza su enseñanza a valerse por sí mismo, con la supervisión y apoyo de los adultos. Con la finalidad de forjar personas emprendedoras, trabajadoras e independientes con capacidad para enfrentar dificultades y dar soluciones rápidas y oportunas.

Sin embargo; analizar la autonomía desde una perspectiva formativa en la educación inicial, requiere tomar en cuenta la experiencia investigativa de Moreira et al. (2021), en Ecuador. En este estudio, los autores consideran que se debe trabajar la autonomía de acuerdo con su nivel de desarrollo psico biológico; de modo tal, que las tareas que se les asigne no les provoque inseguridad, frustración y fracaso, sin imposiciones. Por el contrario, debe trabajarse para reforzar su autoestima y seguridad; para que les permita gestionar y desarrollar su propio aprendizaje.

Una especial observación merece la realidad problemática en el contexto nacional, sobre todo con el impacto de la pandemia del virus de la COVID 19. Castillo (2020), destaca en su investigación: muchos integrantes de las familias, con la intención de cumplir con la responsabilidad de presentar las labores en forma virtual, durante el distanciamiento social obligatorio, optaron por realizar las tareas escolares en lugar de los hijos. Situación que ha complicado la autonomía de los escolares peruanos, en lugar de motivar el trabajo independiente y progresivo de los menores de edad. Incluso, ha existido experiencias de audios virtuales de la plataforma zoom, donde se aprecia que los padres de familia han indicado respuestas frente a los reactivos docentes en lugar de sus menores hijos (Fierro, 2018).

Por otro lado, es necesario destacar aportes teóricos referentes a la actividad lúdica en relación con el estudio, como un mecanismo para favorecer la autonomía infantil. Modesto (2019), asevera que la acción lúdica es un mecanismo efectivo para desarrollar la educación de la autonomía. Es decir, implica utilizar la estrategia lúdica dentro del aula para aprender jugando. De esa manera, servirá para organizar y controlar el

proceso evolutivo no solo de la autonomía, sino del aprendizaje infantil. Además, la fuente considera que el desempeño infantil en el juego es crucial desde el inicio de la vida. Situación que debe ser aprovechada por los docentes, padres y tutores, como parte de una pedagogía del juego (Fajardo, 2018).

En el ámbito local de la investigación, se percibe que muchas instituciones educativas del distrito de Trujillo no están exentas de la problemática, específicamente en el colegio de nivel inicial “Casa del niño”, Trujillo, La Libertad, Perú; allí, los estudiantes muestran comportamientos con rasgos de infantes dependientes: les cuesta quedarse solos al llegar a la escuela, no quieren participar en las actividades programadas por las profesoras, carecen de iniciativa propia para abrir sus loncheras e ingerir sus alimentos; incluso, muestran temor de salir al patio. Además, se ha observado que muchos padres y madres de familia realizan las tareas de sus menores hijos, según el criterio equivocado de que las tareas deben presentarse terminadas y bien trabajadas, sin importar quién las realice.

Por lo que, la investigación tendrá como finalidad vincular el juego lúdico con el desarrollo autónomo en infantes del nivel inicial; pues, toda actividad lúdica se puede trabajar en cualquier momento para mejorar la salud emocional, el estrés, con diversión y alegría.

2.1. Enunciado del problema

2.1.1. Problema General

¿Cuál es la relación entre el juego lúdico y la autonomía en niños del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023?

2.1.2. Problemas Específicos

¿Cuál es la relación entre el juego lúdico y el conocimiento de sí mismo de la autonomía en niños del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023?

¿Cuál es la relación entre el juego lúdico y la construcción de la identidad de la autonomía en niños del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023?

¿Cuál es la relación entre el juego lúdico y el vínculo con los demás niños de la autonomía en niños del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023?

¿Cuál es la relación entre el juego lúdico y la toma de decisiones de la autonomía en niños del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023?

2.2. Objetivos

2.2.1. Objetivo general

Determinar la relación entre el juego lúdico y la autonomía en niños del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023.

2.2.2. Objetivos específicos

Identificar la relación entre el juego lúdico y el conocimiento de sí mismo de la autonomía en niños del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023.

Establecer la relación entre el juego lúdico y la construcción de la identidad de la autonomía en niños del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023.

Establecer la relación entre el juego lúdico y el vínculo con los demás niños de la autonomía en niños del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023.

Identificar la relación entre el juego lúdico y la toma de decisiones de la autonomía en niños del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023.

2.3. Justificación del estudio

Por su valor social

En el ámbito social, los niños autónomos mostraban mayor confianza en sí mismos y una mejor capacidad para interactuar con sus compañeros, lo que facilitaba la construcción de relaciones positivas. Además, esta independencia temprana promovía el sentido de responsabilidad y autocontrol, preparando a los niños para futuras experiencias académicas y personales. En última instancia, la autonomía en la etapa preescolar no solo beneficiaba a los niños individualmente, sino que también contribuía a una sociedad más resiliente y autosuficiente.

Por su valor metodológico

La justificación metodológica de este trabajo se basa en la presentación de dos instrumentos diseñados y validados para medir la variable en estudio. Este aporte a la comunidad científica permitirá determinar la relación significativa entre el juego libre y el desarrollo de la autonomía.

Por su valor teórico

Ante la presencia de numerosos problemas en el desarrollo la autonomía en niños es indispensable que la investigación se centre en los niños, la cual radica en identificar el respaldo de las teorías sobre el objeto de estudio lo que permitirá ofrecer una mejor comprensión de cómo el juego lúdico contribuye al desarrollo de la autonomía.

Por su conveniencia

La autonomía se instaura como una variable relevante en el desarrollo del niño, para lo cual se busca encontrar si esta se encuentra relacionada con los juegos, ya que esta es una actividad que le permitirá poder trabajar directamente para que los niños puedan generar una mayor interacción y confianza, lo que permitirá un mayor desenvolvimiento en los niños, denotando así un mejor comportamiento y por ende la docente a cargo de aula podrá tener trabajos más cooperativos y niños con mejor

desenvolvimiento en el momento del desarrollo de las sesiones de clases, lo que finalmente será un indicador que mejore su proceso de enseñanza aprendizaje.

Por su implicación práctica

Desde la perspectiva práctica es justificable, porque se viabilizará nuevas reflexiones sobre el problema autónomo infantil y la posibilidad de encontrar algunos caminos de salida frente a la situación, mediante la utilización del juego como nuevo mecanismo para fomentar el trabajo independiente de los estudiantes de la institución educativa. La autonomía en los niños de preescolar era crucial porque fomentaba su desarrollo integral y su capacidad para enfrentar desafíos diarios. Los niños que desarrollaban autonomía en etapas tempranas adquirían habilidades esenciales para la vida, como la toma de decisiones y la resolución de problemas, lo que les permitía adaptarse mejor a su entorno.

II. MARCO DE REFERENCIA

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. Internacional

Lanchimba y Quilumba (2022), desarrollaron la tesis acerca de la implicación del juego para desarrollar el trabajo autónomo de los estudiantes de 4 a 5 años, en una organización escolar de Ecuador. Para lo cual, se tuvo en cuenta el objetivo de reconocer la importancia de jugar en el accionar independiente, de acuerdo con los aportes de Jean Piaget, María Montessori y las directivas del currículo del Ecuador, 2014, en nivel inicial. Identificar el valor. A su vez, la investigación consideró un trabajo bibliográfico y documental; porque mediante este procedimiento se logró sistematizar e interpretar la información sustancial de los aportes sobre el tema de estudio. Los resultados evidencian que Jean Piaget recomienda el uso de lo simbólico, del trabajo motriz, de normas y la acción colaborativa para fortalecer las diversas etapas del desarrollo infantil.

García-Ibarra & Samada-Grasst (2022), en su investigación titulada “El método lúdico para el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 4 años. El método lúdico es una herramienta poderosa para fomentar la imaginación y creatividad en los niños, permitiéndoles enfrentar situaciones y experiencias cognitivas, y fortalecer su identidad y autonomía. La investigación tuvo como objetivo diseñar actividades lúdicas para niños de 4 años en la Unidad Educativa Juan Montalvo, utilizando una metodología mixta y un diseño documental. Se emplearon encuestas a docentes y guías de observación a los niños. Los resultados revelaron que el método lúdico no solo es un simple juego, sino que contribuye significativamente al desarrollo de habilidades y destrezas relacionadas con la identidad y autonomía en los primeros años de vida.

También, Moreira et al. (2021), publicó un artículo científico acerca del rol de la independencia como trabajo autónomo en el desempeño

educativo de niños de inicial II en el colegio Gabriela Mistral, Ecuador; tuvo como objetivo proponer actividades en base a juegos para contribuir con la formación autónoma de los alumnos y las estudiantes. Dicha investigación fue de análisis histórico-lógico, inductivo-deductivo; mediante el uso de encuestas como instrumentos de observación; porque, facilitó la captación del desempeño de los estudiantes de manera objetiva. Los resultados muestran que los niños participantes, después de la ejecución de actividades lúdicas con o sin acompañamiento, se sienten gustosos de participar y desarrollan conductas independientes al realizar acciones como participar voluntariamente en los juegos y compartir sus emociones.

En Cali, Colombia, Medina (2020) ha publicado la tesis: La autonomía infantil en la familia y el jardín. Su objetivo fue reconocer los hábitos familiares e institucionales contribuyentes para la construcción autónoma de niños de 4 años en el Jardín Infantil Creciendo Solidarios. Fue una investigación cualitativa, descriptiva; se utilizó una entrevista semi estructurada, con diseño etnográfico. Los resultados indican que la autonomía no depende de los recursos materiales que manipula el niño, sino del acompañamiento que recibe en el contexto. Por ello, se concluye que tanto la familia como el jardín infantil son dos factores muy influyentes en la evolución autónoma del infante.

2.1.2. Nacional

En Chiclayo, Perú, Cubas (2021) desarrolló una tesis acerca del papel didáctico del juego para estimular la conducta independiente de infantes de tres años del colegio Pasitos de Jesús en Lambayeque. Su objetivo fue: precisar la implicancia de la conducta independiente de infantes de tres años del colegio Pasitos de Jesús en Lambayeque, Lambayeque. La metodología consideró una investigación aplicada, descriptiva y su diseño fue preexperimental; asimismo, se empleó una guía para desarrollar la técnica de observación. Los resultados de la prueba indica que, el 85% de participantes aparecen en nivel bajo de independencia, porque mostraban dificultades para valerse por sí solos al consumir sus alimentos y solucionar conflictos; mientras que en el post

test, los resultados fueron distintos, el 95% mejoró en su desempeño autonomía independiente. Dicho cambio obedeció al uso de los juegos en talleres como medio de aprendizaje; pues mostraron su destreza y autonomía para ejecutar por sí solo sus responsabilidades. Concluyó que el uso de los juegos como medio pedagógico para el aprendizaje es un buen mecanismo y como tal influye de manera significativa en el desempeño de los estudiantes de la institución educativa Pasitos de Jesús, Lambayeque.

Asimismo, en Perú, Bobadilla (2020) desarrolló una investigación sobre la implicancia de la preparación del aula para la mejora del trabajo independiente en niños de cuatro años de un colegio de inicial en San Isidro, Lima. La finalidad de la investigación fue mostrar la descripción de los recursos usados en el aula para trabajar la labor independiente de los estudiantes. La metodología consideró una investigación no experimental y correlacional. Por lo cual, se utilizó una lista de cotejo, como instrumento, con la finalidad de observar los intereses de los niños y poder describir los materiales a usar. Los resultados indican que los estudiantes muestran características de dependencia y poca iniciativa para solucionar dificultades sencillas de acuerdo con su edad; por ello, se requiere la implementación de materiales manejables y de fácil acceso para su obtención rápida.

Lip (2022), en su estudio tiene como objetivo suscitar la reflexión del autor mediante el análisis y revisión de la literatura sobre el juego, el juego didáctico y la autonomía en los niños. Busca llamar la atención de padres, maestros y autoridades para que prioricen el desarrollo de la autonomía en los niños y sirva como fuente de información relevante. La metodología aplicada es cualitativa e interpretativa, basada en una revisión crítica de la literatura en bases de datos especializadas como Scopus, Ebsco y Dialnet, además de Google Académico. El estudio concluye que la autonomía debe fomentarse desde edades tempranas y que el juego es el mejor medio para acelerar este desarrollo. El juego didáctico se destaca como una estrategia pedagógica clave para el desarrollo cognitivo, psicomotor y social, permitiendo aprendizajes significativos en los niños.

Valencia (2019), desarrolló la investigación sobre la autonomía desde la perspectiva de su cultura originaria en niños estudiantes en Sicuani, Cusco. Su objetivo fue describir la independencia infantil en la comunidad y en el ámbito escolar. La metodología se basó en una investigación cualitativa, etnográfica, cuyos instrumentos trabajaron la observación participante y una entrevista no estructurada. Los resultados indicaron que los y las estudiantes quechuas rurales son autónomos, toman decisiones, tienen iniciativa propia de realizar actividades desde la iniciativa propia. Se concluyó que cada niño desarrolla su autonomía de acuerdo con la convivencia aprendida en su comunidad.

2.1.3. Local

Ocupa (2021), elaboró la tesis referente a la metodología basada en el juego para trabajar y estimular el desarrollo autónomo infantil en un colegio de Santa María. Su finalidad fue determinar el vínculo entre la metodología basada en el juego y el desarrollo autónomo infantil del jardín N°321, Toma y Calla, en Santa María; metodológicamente fue un trabajo no experimental descriptiva, correlacional; Técnicamente se observó los fenómenos mediante una guía como instrumento de recolección de datos, debido a la cercanía de los participantes y a la conveniencia del estudio. Los resultados evidencian que la mayoría de los niños y las estudiantes lograron organizar su tiempo y respetan a los demás a la hora de jugar; debido a las indicaciones oportunas y didácticas por parte del docente. Además, mostraron ser espontáneos al realizar las actividades. Las conclusiones señalan que: el vínculo entre las actividades lúdicas por sectores y el accionar independiente de los estudiantes es directo; por lo que, el trabajo educativo basado en el juego está directamente relacionado con la independencia infantil, debido a que promueve la cercanía y la adecuada convivencia de niños y niñas.

Quezada y Rodríguez (2019), publicaron la tesis acerca del procedimiento educativo basado en la lúdica para motivar el trabajo independiente en estudiantes menores en el colegio Mundo en Acción. Con

la finalidad de precisar la influencia del procedimiento educativo basado en la lúdica para motivar el trabajo independiente en estudiantes menores en el colegio Mundo en Acción, en Huanchaco, 2019. Metodológicamente, utilizó una ficha para observar el desempeño de los estudiantes y un cuestionario para entrevistar a los tutores y profesoras; se consideró una investigación descriptiva y correlacional. La muestra fueron 10 menores de 4 años; En el trabajo investigativo se desplegó juegos participativos en las dimensiones de socialización y proactividad; en los cuales, se vincularon con sus pares y amistades; pero hay momentos que prefieren estar solos. En su accionar independiente y asertivo mostraron iniciativa al cambiar de vestuario, de asearse, inclusive al preferir un alimento nutritivo. Como conclusión se obtuvo que el método educativo basado en la lúdica es muy importante para motivar el trabajo independiente en estudiantes menores, ya que facilita un buen desempeño en su accionar diario.

2.2. Marco teórico

2.2.1. Juegos lúdicos

Esta investigación se apoya en el marco teórico propuesto por la teoría de Piaget (1948), quien habla sobre cómo los niños aprenden habilidades morales, difiriendo esto de las teorías tradicionales propuestas por otros autores.

Desde una perspectiva tradicional, la mayoría de los autores sostiene que los niños adquieren valores morales al internalizarlos del ambiente, es decir, de afuera hacia adentro. Sin embargo, “Piaget discrepa de esta postura y argumenta que los valores se construyen desde el interior del niño a través de la interacción con el ambiente, manifestándose luego en sus actitudes hacia el exterior” (Pico et al., 2023, p.499). Esto, en esencia, transmite un principio de autonomía.

El juego es una herramienta poderosa para apoyar el desarrollo de la autonomía en los niños. A través del juego, los niños exploran su entorno, toman decisiones y resuelven problemas de manera creativa y

segura. Los juegos de rol y los juegos de construcción, por ejemplo, permiten a los niños experimentar diferentes roles y escenarios, fomentando su capacidad para pensar de manera independiente y tomar decisiones informadas. Además, el juego en grupo les enseña a colaborar y a resolver conflictos, habilidades esenciales para la vida diaria. Al enfrentar desafíos en el juego y encontrar soluciones por sí mismos, los niños ganan confianza en sus habilidades y se vuelven más autónomos en su vida cotidiana. Este proceso de aprendizaje a través del juego sienta las bases para un desarrollo integral y equilibrado (Zavala, 2022).

Los juegos lúdicos para niños son actividades que se realizan de manera voluntaria y espontánea, con el objetivo principal de proporcionar entretenimiento y diversión. Estos juegos son esenciales para el desarrollo integral de los niños, ya que fomentan habilidades cognitivas, sociales, emocionales y físicas.

La UNICEF (2018), considera al juego como un planteamiento esencial en el aprendizaje infantil, despertando el interés y la motivación en un ambiente armónico y divertido; pues, se inserta en los enfoques de aprendizaje activo basado en la educación infantil.

En concordancia con la definición anterior, otra fuente lo considera como la integración de diversas acciones educativas, con la finalidad de establecer un contexto armonioso entre los alumnos para facilitar el aprendizaje, con el uso de instrumentos aptos para facilitar la fijación de conocimientos y la práctica de competencias consideradas en el plan curricular (Ospina, 2015). Es decir, el papel de las actividades lúdicas no se centra solo para divertir a los participantes, sino que se constituye en un mecanismo fundamental para adquirir aspectos cognitivos, actitudinales y valorativos. Es por ello por lo que, el trabajo lúdico se constituye en el medio efectivo para fortalecer la personalidad, la creatividad y el aspecto cognitivo del niño, apoyándose en la influencia positiva de su entorno.

El Ministerio de Educación de Perú recomienda una variedad de juegos lúdicos que los niños de preescolar deben desarrollar, pues estos

fomentan el desarrollo integral de estos. Entre los juegos que propone son los de construcción, haciendo uso de bloques y ayuda en el desarrollo de la creatividad y de las habilidades motoras finas; se tienen además los juegos de mesa educativos, como el ajedrez o rompecabezas, lo que logra estimular el pensamiento crítico y la solución de problemas; los juegos de roles, de ritmo, de sombras, todas estas son divertidas y se convierten en herramientas claves para que puedan desarrollarse a nivel emocional, cognitivo y social de los niños.

Dimensiones del juego lúdico

Quispe (2022) indica que las dimensiones de la variable son las siguientes:

- **Cognitiva:** Se refiere al conjunto de contenidos que el infante adquiere, mediante el aprendizaje. Para ello, los juegos que son manipulativos ayudan en el desarrollo del pensamiento de los niños, ya que demanda un porcentaje mayor a que utilicen su cerebro mediante operaciones mentales. Así mismo el juego favorece el proceso de abstracción del pensamiento, esto quiere decir que el niño comienza a tener la facilidad de recrear representaciones mentales.

- **Social:** En esta dimensión se considera la demostración afectiva y de los sentimientos hacia sus compañeros de colegio. Como se sabe sus primeras relaciones con sus iguales se forman desde que comienza a relacionarse con sus primeros compañeros en el jardín, a medida que se va relacionado este se va asimilando nuevas conductas como saludar, respetar las opiniones de los demás, respetar turnos y compartir. Por ende, también el juego es fundamental ya que es un elemento que le permite al niño relacionarse con sus pares y comenzar a construir sus relaciones con los demás.

- **Motora:** Se refiere a la práctica de un conjunto de destrezas, acciones y movimientos corporales tanto con las extremidades inferiores y superiores.

A ello agrega que, la actividad lúdica es propia y natural en el accionar del ser humano. Por ello, el intento por ir mejorando cada día el

manejo de las habilidades para el juego es una tarea fundamental, sobre todo en los niños. En dicho proceso, encontrará momentos de recreación, placer e incluso creatividad para superar a plenitud, los retos que le imponen las diversas modalidades de juego.

Tipos de juegos lúdicos

En esa misma perspectiva, agrega que, existen diversos tipos de juegos lúdicos:

- **Juegos simbólicos:** En ellos, la reproducción de acciones de la vida cotidiana forma parte de las actividades lúdicas; se vinculan aspectos reales con lo imaginario.
- **Juegos motores:** Ponen en práctica las capacidades y habilidades motoras. Pueden ser: la mancha, escondidas, con pelotas, rayuela, sogas, etc.
- **Juegos de mesa:** Se usa como instrumento básico un soporte: tablero, fichas, tales como ajedrez, dominó, cartas, etc.

En ese sentido, el infante experimenta situaciones que le brinda la vida y con ello, fortalece la adquisición de nueva información. Con ello, estimulará diversas habilidades, como el uso de herramientas, como tijeras, punzones, reglas, etc. Es decir, el juego le facilita el manejo de sus capacidades generales y específicas.

Juegos lúdicos en el aprendizaje

Olaya (2020) y Ticlia (2019) coinciden al asumir que, para facilitar el desarrollo humano, la interconexión entre el juego y el aprendizaje es fundamental; pues en la formación inicial, el desarrollo de habilidades y destrezas son obtenidas de la propia experiencia y para ello, es básico la preparación del docente en cuanto al uso de los mecanismos lúdicos en su práctica educativa, por lo que será beneficioso en su posterior desempeño en el aula.

Asimismo, aclaran que, los componentes afectivos trabajados en el juego lúdico sirven para motivar al infante. El uso de las actividades lúdicas

en el proceso de aprendizaje genera muchas ventajas en el aula: contribuye a la distracción, porque facilita el desarrollo cognitivo, conductual y emocional de los niños.

Del mismo modo, el trabajo educativo mediante las acciones lúdicas contribuye a desarrollar la creatividad; pues mediante ello, el funcionamiento cerebral se activa y agiliza el rendimiento intelectual del individuo, estimulando el comportamiento social colaborativo, de respeto a las normas. Empero el trabajo no es sencillo, pues requiere de un proceso organizado; debido a que el docente requiere planificar, organizar y evaluar el uso de las actividades lúdicas para poder interconectar el juego con las metas y los contenidos de aprendizaje considerados en el currículo oficial. Pues las acciones del juego deben estar conectadas a los rasgos básicos de los niños, sobre todo a su edad, rasgos temperamentales, el nivel de comprensión y sus intereses de motivación. Con todo ello, se podrá establecer el nivel de efectividad de la estrategia lúdica a emplear.

Importancia de las actividades lúdicas

Didácticamente, el procedimiento lúdico ayuda mucho al proceso de aprendizaje del ser humano, pero fundamentalmente de los niños. Es muy importante porque motiva a seguir aprendiendo, desarrolla la creación de nuevos pensamientos y con ello permite el desarrollo humano. Este mecanismo didáctico facilita a construir hábitos de investigación y aprendizajes permanentes (Hidalgo y Padilla, 2019). Con ello también se permite el autoconocimiento y la interacción con los demás de manera agradable y placentera.

Miranda et al. (2023), destacan que las acciones vinculadas al juego en el aprendizaje son de suma importancia debido a que potencia diversos tipos de pensamiento: abstracción, de transformación, inventivo o creativo. Del mismo modo, permite desarrollar la expresividad oral, la capacidad colaborativa y de intercambio social. Esta fuente resalta un rol fundamental del método lúdico: estimulación de la investigación y la persecución de metas, vinculando lo cognitivo con la capacidad socioemocional. Por eso, se destaca que mediante un adecuado plan lúdico en el aprendizaje de los

infantes se potencia el trabajo intelectual y el desarrollo de las competencias en el aprendiz.

Concepciones sobre el juego

De acuerdo con Lanchimba y Quilumba (2022), se destaca el exceso de energía; a través del juego se puede liberar energías almacenadas, de manera espontánea y libre, sin presiones. Por ello, la compensación es gravitante, en el sentido de que, mediante el juego, se usa energía corporal guardada en situaciones nuevas y placenteras. El juego es importante, debido a que libera y da oportunidad de disfrutar de otra vitalidad en el organismo, tanto físico, fisiológico y emocional; visto así, es un excelente medio de aprendizaje.

Es una realidad que por naturaleza el ser humano ejerce el juego. Desde niño, el individuo ejecuta diversas actividades que le permiten ir comprendiendo su evolución. Es destacable entender que en cada actividad lúdica que realiza el niño, logra aprendizajes. En el momento mismo que el infante trepa, busca cosas, experimenta la vida aprende. Así, va gestando hábitos de juego y aprendizaje. De modo que desarrolla procedimientos de lo simple hasta llegar al aprendizaje de aspectos complejos y superiores mediante el juego (Caballero, 2021).

Es decir, se percibe una perspectiva evolucionista del aprendizaje mediante el juego; inicialmente, se evidencia una etapa explicativa del contexto, en la que el infante aprende de la manipulación del mundo real, principalmente en la familia. Posteriormente, las actividades lúdicas adquieren mejor organización y el niño, al acceder a la escuela, logra progresar y perfeccionar su juego y por tanto sus niveles de aprendizaje; en este caso, ya en contexto escolar de nivel inicial (Caballero, 2021).

Teorías de los juegos lúdicos

Teoría del ejercicio preparatorio

El juego prepara para el desempeño futuro del ser humano; es decir, cuando el niño juega desde temprana edad, está haciendo una buena inversión para su aprendizaje de adulto.

Asimismo, Jugar es una forma de expresar nuestras emociones de manera apropiada, es ahí donde el cuerpo va teniendo diferentes cambios en su desarrollo físico y emocional encontrando en la sociedad cosas que las rodean sobre todo con las personas que comparten diferentes experiencias como compartir, respetar, aceptar, perder y ganar también aprender normas establecidas, al mismo tiempo le permitirá tener una buena autonomía donde podrán desarrollar sus actividades por sí solos y así podrán establecer vínculos emocionales con diferentes personas en su entorno (González y Rodríguez, 2018).

Tendencia de la auto expresión

Cada individuo manifiesta energías absolutamente personales al momento de jugar. Ósea expresa las necesidades personales con la intención de satisfacerlas en el momento mismo del juego. Esta acción se motiva porque se ejecuta de forma placentera. Al momento de jugar los niños se sienten libres de expresarse, elegir con quien jugar y con quien no, por ende, el niño busca satisfacer sus gustos y necesidades al momento de jugar.

El juego implica que los infantes tengan un rol que sea eficaz y así puedan apropiarse de sus experiencias, así mismo esto permite que los niños distingan y tengan confianza de sí mismo para que se sientan capaces de ser competentes, autónomos y dueños de sus propios aprendizajes lúdicos.

2.2.2. Autonomía

La autonomía es crucial para los niños porque les permite desarrollar habilidades esenciales para la vida, como la toma de decisiones, la resolución de problemas y la confianza en sí mismos. Los niños autónomos tienen una mayor capacidad para enfrentar desafíos y

adaptarse a nuevas situaciones, lo que les brinda una sensación de competencia y autoeficacia. Esta independencia también fomenta el autocontrol y la responsabilidad, lo que les ayuda a establecer límites personales y entender las consecuencias de sus acciones. A largo plazo, estos niños tienden a tener mejores relaciones interpersonales y un mayor sentido de bienestar emocional, ya que han aprendido a confiar en sus propias capacidades y a actuar con confianza en diversas situaciones.

Yábar et al. (2018), refieren que la autonomía es la aptitud de la persona para ejecutar, de forma independiente, actividades en su vida cotidiana. Es responsable de sus decisiones y gobierna su conducta. Es decir, realiza actos sin obligación externa, sino que acepta lo que le dicta su propia razón. Por lo que, la acción individual independiente implica auto manejarse en relación al vínculo con los demás, desde una perspectiva del respeto. Por eso, el desempeño autónomo tiene que ver con la capacidad de desenvolvimiento, según el deseo personal en base a sus intereses.

Por ende, podemos decir que la autonomía es muy fundamental en el desarrollo de los niños ya que le permite alcanzar una plenitud intelectual, moral y emocional. Esto les permite a los niños que logren tener un pensamiento crítico a lo largo de su crecimiento y también tener un mejor manejo de sus propias conductas teniendo la seguridad suficiente para ello. Sin la autonomía suficiente desde pequeños los niños serían constantemente manipulados por la sociedad sin tener la posibilidad de realizar o ejecutar decisiones que crean conveniente para lo largo de su vida.

Desarrollo de la autonomía

De acuerdo con Carmona (2020), los niños empiezan a desarrollar su autonomía a los 18 meses aproximadamente. En esta edad es cuando empieza la vida escolar; en un primer momento, el niño evidencia experiencias traídas del contexto familiar y del vecindario que influyen notoriamente en su desempeño en la escuela. Luego, en un proceso continuo de aprendizaje, el infante desarrolla diversas capacidades como

valores, habilidades autónomas, de autoestima, y motivación. En función a ello, el niño aprenderá a usar nuevos recursos como juguetes, aprenderá a interrelacionarse con nuevos amigos y otras personas, quienes les brindan nuevos retos. En esa perspectiva, aprenderá, mediante la autonomía, a tomar nuevas y mejores decisiones, según su madurez y a su estatus de vida. Ello significa que, la persona va mejorando su desempeño en cuanto a sus habilidades y aptitudes adquiridas en su convivencia (Arizaca, 2019).

En esa perspectiva, es importante subrayar que el niño se sienta acompañado por los adultos; pues ello servirá en el futuro la adquisición de confianza y seguridad para adquirir nuevos aprendizajes.

Dimensiones de la autonomía

Siguiendo a Yábar y Bronzoni (2018), podemos decir que esta dimensión es la capacidad de una persona para reflexionar sobre las opciones disponibles y evaluarlas de forma independiente y tomar así decisiones basándose en sus propios valores y objetivos, independientemente de las influencias externas, asumiendo de esa manera las consecuencias de sus decisiones.

La autonomía puede ser analizada en diversas perspectivas:

Conocimiento de sí mismo

Podemos decir que esta dimensión es la capacidad de una persona para: Conocer sus propias características, fortalezas, debilidades, valores, objetivos, valorarse a sí misma positivamente, basándose en el conocimiento y la aceptación de sus propias características. Cómo creer en su capacidad para lograr las metas que se propone.

El niño reconoce su cuerpo, su personalidad, sus afectos, sus desafectos, etc. Depende de los demás. En la escuela inicial, se debe desarrollar la capacidad para conocerse o reconocerse a sí mismo.

Construcción de la identidad

La construcción de la identidad se refiere a la capacidad de una persona para definirse a sí misma, sus creencias, valores y objetivos, de

forma independiente de las influencias externas. Esta dimensión se desarrolla a lo largo de la vida, a través de la experiencia, la reflexión y el aprendizaje.

Al sentirse seguro de su autoestima y de sus fortalezas, genera su propio mundo. Se apodera de ese mundo y se siente feliz de hacerlo. Paulatinamente, interactúa con los demás y las cosas, mediante la manipulación. Luego, ejerce su capacidad de representación y recuerdo y desarrolla acciones seguras. Mediante el juego imita situaciones de la realidad familiar y escolar y los ejecuta como parte de él. Por tanto, la escuela debe promover la identificación y la valoración progresiva.

En conclusión, la construcción de la identidad es un aspecto importante del desarrollo personal y social. El desarrollo de esta dimensión permite a las personas definirse a sí mismas de forma independiente y alcanzar su pleno potencial.

Vínculo con los demás

Esta dimensión se manifiesta cuando el niño elige con quién relacionarse, se distancia de su entorno familiar y surge la necesidad de aprender nuevas experiencias. También, se nota la necesidad de desarrollar habilidades para integrarse y a partir de ello, empieza a resolver conflictos y a cumplir con sus responsabilidades.

En ese sentido, el niño expresa mayores muestras de aporte de sí mismo, frente a situaciones nuevas y más complejas.

En conclusión, el desarrollo de esta dimensión permite a las personas establecer relaciones positivas y satisfactorias con los demás, manteniendo su propia individualidad y autonomía.

Toma de decisiones

Podemos decir que esta dimensión es la capacidad de una persona para: Reflexionar sobre las opciones disponibles y evaluarlas de forma independiente. Cómo tomar decisiones basándose en sus propios valores y objetivos, independientemente de las influencias externas. Asimismo, asumir las consecuencias de sus decisiones.

Por lo tanto, el niño realiza actividades de manera independiente y

según sus posibilidades con la finalidad de solucionar algunas dificultades, con seguridad y confianza. Está relacionada con la madurez emotiva, ética y cognitiva de los niños.

En conclusión, el desarrollo de esta dimensión permite a las personas establecer relaciones positivas y satisfactorias con los demás, manteniendo su propia individualidad y autonomía.

Importancia de la autonomía en los niños de educación inicial

La autonomía infantil es fundamental para el óptimo desarrollo psicoemocional de los niños. Se refiere a la capacidad que tienen los pequeños para realizar tareas, tomar decisiones y asumir responsabilidades de manera autónoma, sin depender de la intervención de otras personas. Algunos aspectos claves para ello son el desarrollo de hábitos que permite fomentar la autonomía desde temprana edad permite que los niños adquieran hábitos y rutinas, por ejemplo, enseñarles a vestirse solos, recoger su habitación o lavarse las manos antes de comer. Luego la toma de decisiones permite al niño elegir entre opciones apropiadas, los niños aprenden a tomar decisiones, por ejemplo, preguntarles qué quieren comer o qué actividad prefieren es un buen comienzo. Otro aspecto importante es el autoestima y seguridad, la autonomía mejora la autoestima y la confianza en sí mismos, por ello a medida que asumen responsabilidades, se sienten más seguros de sus capacidades. Por último, el aprendizaje de normas permite que los niños comprenden las normas al experimentarlas por sí mismos, así aprenderán la importancia de la higiene, la alimentación y el descanso (Restrepo, 2018).

En conclusión, lo que se busca es fomentar la autonomía desde la infancia les permite crecer como individuos seguros, responsables y capaces de enfrentar los desafíos de la vida.

Teoría de la autonomía

La teoría del apego, propuesta por John Bowlby, sostiene que los vínculos emocionales tempranos entre los niños y sus cuidadores principales son fu

ndamentales para el desarrollo sano. Un apego seguro permite a los niños explorar su entorno con confianza, sabiendo que tienen un refugio emocional al que pueden regresar. Este apego no solo fomenta la independencia y la autonomía, sino que también impacta positivamente en sus relaciones futuras y bienestar emocional a lo largo de la vida. Los cuidadores que proporcionan un ambiente de amor y seguridad crean las bases para un desarrollo emocional y social saludable (Bowlby, 1969).

2.3. Marco conceptual

- a) **Juego.** Se produce de manera innata al conocer la realidad, mediante la experiencia y la actividad lúdica que el individuo adquiere en su vínculo permanente (Suárez y Vélez, 2018).
- b) **Enfoque lúdico.** El aprendizaje significativo se establece a partir de acciones educativas alegres, placenteras y recreativas como parte de un trabajo planificado y organizado (Ticlia, 2019).
- c) **Estrategia didáctica.** Es el mecanismo educativo, cuando el docente selecciona actividades y técnicas para lograr la meta de aprendizaje (Suárez y Vélez, 2018).
- d) **Juegos lúdicos.** Son acciones humanas desarrolladas con naturalidad y espontaneidad para generar diversión y disfrute de los actos realizados, respetando reglas y condiciones previas, de manera agradable (Olaya, 2020).
- e) **Método lúdico.** Su rasgo básico es generar satisfacción en los participantes de las actividades planificadas. Es un especial medio para interactuar con el contexto y los demás (Olaya, 2020).
- f) **Desarrollo de la autonomía.** Se produce al brindar estrategias apropiadas para promover individuos estables e independientes, seguros y conscientes de sí mismos y de su contexto (Castillo, 2020).
- g) **Relación consigo mismo.** Se refiere a la evolución integral de la personalidad, a través de la formación de personas con valores y respetuosas de las libertades ajenas (Yábar y Bronzoni, 2018).
- h) **Relación con los demás.** En esta dimensión, los niños se vinculan con sus semejantes de infancia; inclusive se trabaja en la mejora de su

empatía, de su expresión oral y otras capacidades de interconexión (Yábar y Bronzoni, 2018).

- i) **Comportamiento.** Son comportamientos que reflejan valores humanos como el respeto, la honestidad, la disciplina, la colaboración y la empatía (Dos Santos, 2018).
- j) **Socialización.** Se refiere al desarrollo del comportamiento positivo en la interacción vivencial (Dos Santos, 2018).

2.4. Sistema de Hipótesis

2.4.1. Hipótesis General

H1: Existe relación significativa entre juegos lúdicos y la autonomía en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

H0: Existe relación significativa entre juegos lúdicos y la autonomía en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

2.4.2. Hipótesis Específicos

H1: Existe relación entre los juegos lúdicos y el conocimiento de sí mismo en estudiantes del nivel Inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

H2: Existe relación entre los juegos lúdicos y la construcción de la identidad en estudiantes del nivel Inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

H3: Existe relación entre los juegos lúdicos y el vínculo con los demás niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

H4: Existe relación entre los juegos lúdicos y la toma de decisiones en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

2.5. Variables e indicadores

Tabla 01

Matriz de operacionalización

<i>Variables</i>	<i>Definición conceptual</i>	<i>Definición operacional</i>	<i>Dimensión</i>	<i>Indicadores e ítems</i>	<i>Escala</i>
------------------	------------------------------	-------------------------------	------------------	----------------------------	---------------

Juegos lúdicos	<p>Es una estrategia esencial para lograr el aprendizaje infantil, despertando en el infante el interés y la motivación en un ambiente armónico y divertido; pues, se inserta en los enfoques de aprendizaje activo basado de la educación infantil</p> <p>(Olaya, 2020; basado en UNICEF, 2018).</p>	<p>Se percibe el trabajo mediante el desarrollo de un conjunto de actividades, motoras, sociales y cognitivas como parte de una estrategia basada en los juegos para facilitar el aprendizaje. En el estudio será evaluada mediante una ficha de observación.</p>	Motora	<p>Control de extremidades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1-Agarra pelotas con ambas manos 2- Realiza saltos a la soga <p>Administración de materiales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Arma una torre de vasos. 4. Derriba torres de tarros con una pelota <p>Simulación motora:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5.. Derriba torres de tarros con una pelota 	Ordinal 1: Inicio 2: En proceso 3: Logro previsto
			Social	<p>Interacción activa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Juega con sus amigos. Aceptación de reglas: 7.. Respeta normas durante los juegos <p>Actitud solidaria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Comparte sus juguetes. 9. Dialoga con sus compañeros 10. Participa en juegos grupales. 	
			Cognitivo	<p>Asociación lógica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 11.. Agrupa objetos por color y forma 12. Clasifica objetos por su utilidad. <p>Construcción y creatividad</p> <ol style="list-style-type: none"> 13.. Emplea el conteo has 5 en situaciones cotidianas 14.Crea adivinanzas 15. Describe características de objetos. <p>Representación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 16. Arma rompecabezas de 20 piezas 	
Autonomía	<p>Es la aptitud del ser humano para ejecutar acciones de manera independiente. Es responsable de sus decisiones y gobierna su conducta (Yábar y Bronzoni,2018).</p>	<p>El proceso operativo de la autonomía se establece en la realización de acciones educativas en las que el niño participa y muestra su responsabilidad e independencia al actuar, en sus diversas dimensiones. En la investigación será medida mediante una ficha de observación.</p>	Conocimiento de sí mismo	<p>Manifestación de deseos e intereses.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Identifica las cosas que le gustan. 2-Identifica sus características físicas 3-Reconoce sus emociones 4-Cuida su propio cuerpo 5-Conoce las posibilidades de su cuerpo 	Ordinal 1: Inicio 2: Proceso 3: Logro previsto
			Construcción de la identidad	<p>Preferencias y fortalezas</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Menciona como se llama cuando le preguntas 7-Se reconoce como niña o niño. 8.Se reconoce cuando se observa en un espejo. 9. Se identifica como parte de su familia. 10. Menciona algunas vivencias de su comunidad. 	
			Vínculo con los demás	<p>Manifestación afectiva</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Es tolerante con sus compañeros 12.. Agradeció la ayuda que le brindan 13.. Respeta las opiniones de los demás 14. Asume normas de convivencia en el aula 15.Solicita amablemente los materiales que va a utilizar 	

			<p><i>Toma de decisiones</i></p>	<p><i>Elección de alternativas</i> 16. <i>Enfrenta dificultades al elegir la mejor alternativa.</i> 17. <i>Sugiere ideas de juego y sus normas.</i> 18.. <i>Promueve normas de convivencia</i> 19. <i>Toma la iniciativa al guardar los materiales utilizados.</i> 20. <i>Expresa libremente ideas originales.</i></p>	
--	--	--	----------------------------------	---	--

III. METODOLOGÍA EMPLEADA

3.1. Tipo y nivel de investigación

“El método hipotético deductivo es el procedimiento que presenta diversos pasos importantes: la observación de lo que se desea estudiar durante la creación de una hipótesis a fin de explicarlo asimismo la verificación de la verdad”. (Sánchez, 2017, p. 154). Es una investigación básica, pues analizará y destacan aspectos teóricos fundamentales sobre las variables (Hernández y Mendoza, 2018).

3.2.1. Tipo de investigación

Según la finalidad que posee, es básica y con relación a su enfoque es cuantitativa. La investigación básica, también conocida como investigación pura o fundamental, se refiere a estudios que buscan entender fenómenos naturales o sociales mediante la generación de conocimiento teórico. “Su objetivo principal es expandir el entendimiento general sin buscar aplicaciones prácticas inmediatas” (Hernández et al., 2018, p. 95)

El diseño no experimental, es aquel que se lleva a cabo sin manipular deliberadamente variables. En lugar de “realizar experimentos controlados, se basa fundamentalmente en la observación de fenómenos tal y como ocurren en su contexto natural, para luego analizarlos” (Hernández et al., 2018, p. 102). A diferencia de la investigación experimental, donde se mantienen constantes las variables, en el diseño no experimental, el investigador no puede controlar, manipular o alterar a los sujetos durante el estudio. En cambio, se basa en interpretaciones y observaciones para llegar a conclusiones. Este tipo de investigación no demuestra una verdadera relación de causa y efecto, ya que no se basa en correlaciones, encuestas o estudios de caso. “Los investigadores no participan directamente en el experimento, y este enfoque también se utiliza para la investigación descriptiva” (Hernández et al., 2018, p. 101).

3.2. Población y muestra de estudio

3.2.1. Población

“La población está conformada en su totalidad por los elementos que participan dentro de la manifestación en la cual ha sido definida y limitada en el problema de la investigación” (Díaz, 2020, p. 32)

La población está conformada por todas las instituciones públicas del nivel inicial del distrito de Trujillo.

Tabla 03

Distribución de los niños de la población muestral de una I.E del nivel inicial, Trujillo-2023

Edad	Aulas	N° de estudiantes	Total, de estudiantes
4 años	4 años A	17	52
	4 años B	17	
	4 años C	18	
5 años	5 años A	21	61
	5 años B	20	
	5 años C	20	

Nota: Lista de registro de alumnos de una I.E, del nivel inicial, Trujillo – 2023

La elaboración de dichas muestras deberá ser verídicas teniendo como características muestrales que ayuden a lograr los resultados de los objetivos de la investigación, asimismo se desarrollarán distintos procedimientos estadísticos de muestreo. Para la realización de los estudios cuantitativos estas deberán ser suficientemente amplias de toda la población en general (Teniendo un marco muestral determinado). En tanto los métodos probabilísticos de muestreo fueron creados (Meier et al., 2021).

3.2.2. Muestra

Es una parte de la población en la cual se va a llevar a cabo la investigación. Así mismo, existen procesos por los cuales se pueden conseguir la cantidad que representa al total a través de fórmulas o procesos estadísticos. La muestra representa a la población. (Espinoza, 2016) y está constituida por 113 niños de la Institución Educativa inicial” Casa del niño” Trujillo - 2023 de los cuales, 59 son mujeres y 54 varones.

3.2.3. Muestreo

“El muestro es la técnica que se emplea para seleccionar los elementos que van a representar a la población de estudio la cual es representada a través de la muestra y empleada para realizar inferencias a la población de estudio” (Espinoza, 2016, p. 81).

El muestreo es no probabilístico, intencional porque los niños participantes fueron elegidos por conveniencia investigativa; además, se encuentran en relación directa con la investigadora (Hernández et al., 2018).

Para seleccionar el tamaño de la muestra, se empleó el muestreo por conveniencia, donde se tendrá en cuenta la misma cantidad de estudiantes de la población. Está constituida por 113 niños de la Institución Educativa inicial” Casa del niño” Trujillo - 2023 de los cuales, 59 son mujeres y 54 varones.

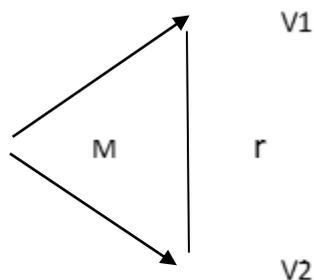
3.3. Diseño de investigación

El tipo de estudio será no experimental, porque implica representar los acontecimientos producidos en el contexto de investigación con la finalidad de determinar su estructura o comportamiento, sin manipular ninguna variable. El estudio se guiará por el método hipotético deductivo; pues las alternativas propuestas servirán para solucionar el problema del estudio, que deberá ser sometido a una contrastación estadística y objetiva (Hernández et al, 2018).

A su vez, el diseño de estudio será de corte transversal y correlacional; es decir, es transversal, porque los instrumentos de medición se aplicarán en un momento dado; también, será correlacional, porque se buscará determinar el

vínculo entre los juegos lúdicos y la autonomía de los participantes (Hernández et al., 2018).

Se grafica así:



Donde:

M: Muestra de estudio (alumnos de 4 y 5 años de una institución educativa del nivel inicial, Trujillo, 2023)

V1: Juegos lúdicos

V2: Autonomía

r: Relación existente entre ambas variables

3.4. Técnicas e instrumentos de investigación

3.4.1. Técnicas

Se tomará en cuenta a la observación, como técnica de investigación; pues permitirá registrar organizadamente la información obtenida sobre el desempeño de los alumnos en juegos lúdicos y su autonomía.

3.4.2. Instrumentos

Por su parte, el recojo de los datos se realizará mediante el uso de dos instrumentos, uno para cada variable de estudio.

Instrumento 1. Guía de observación. Este instrumento permitirá recoger datos sobre los juegos lúdicos de la muestra de estudio; cuya escala de valoración será ordinal: inicio, en proceso y logro previsto.

Instrumento 2. Guía de observación. Para obtener datos sobre la autonomía de los estudiantes; cuya escala de valorativa será ordinal: inicio, en proceso y logro previsto (Hernández y Mendoza, 2018).

Tabla 05*Variable e instrumento*

Variable	Técnica	Instrumentos
Juegos lúdicos	Observación	Guía de Observación
Autonomía	Observación	Guía de Observación

3.5. Procesamiento y análisis de datos

El desarrollo del proceso de organización y sistematización de los datos recolectados tomará en cuenta técnicas estadísticas. La recolección de la información se realizará mediante la guía de recolección de datos, una vez recabada la información podrá pasarse a la hoja de cálculo de Microsoft Excel, con la codificación respectiva. Con ello podrá habilitarse para realizar la estadística descriptiva, la cual abarca las tablas de frecuencias.

Además, se ejecutará la estadística inferencial haciendo mediante el programa de computación SPSS para analizar estadísticamente los datos y las variables en estudio, para ello se hará uso de la prueba no paramétrica para medir la relación será el coeficiente de correlación de Spearman.

Aun cuando los datos puedan ser visualizados de diversas maneras y por medio de distintos objetivos. Por ello es que el procedimiento permite al investigador probar o refutar sus teorías y tomar decisiones sobre su investigación. (Ortega, 2022, p. 64)

“El análisis de datos permite que el investigador realice un acercamiento anticipado a los conceptos. Lo que hace que inicie un recorrido desde el aspecto conceptual como el de la aplicación” (Peña, 2017, p. 103).

IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo

A continuación, se detalla los resultados a nivel descriptivo de cada una de las variables, para un mejor análisis de la investigación.

Variable Juegos lúdicos

Tabla 1

Nivel de los juegos lúdicos en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023

Variable 1	Escala	N°	%
Juegos lúdicos			
Inicio	16-26	2	1.8%
En proceso	27-36	4	3.5%
Logro previsto	37-48	107	94.7%
Total		113	100%

Nota: Aplicación de guía de observación a niños

Interpretación.

De acuerdo con la información procesada el 94.7% tienen un nivel de logro previsto en los juegos lúdicos, el 3.5% se encuentra en proceso y el 1.8% en inicio, de los niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

Variable Autonomía

Tabla 2

Nivel de autonomía en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023

Variable 2	Escala	N°	%
Autonomía			
Bajo	20-33	2	1.8%
Medio	34-46	11	9.7%
Alto	47-60	100	88.5%
Total		113	100%

Nota: Aplicación de guía de observación a niños

Interpretación.

De acuerdo con la información procesada el 88.5% tienen un nivel alto de la autonomía, el 9.7% se encuentra en medio y el 1.8% bajo, en los niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

4.2. Análisis e interpretación de resultados

Respuesta al objetivo específico 1: Determinar la relación entre los juegos lúdicos y el conocimiento de sí mismo en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

Tabla 3

Relación entre los juegos lúdicos y el conocimiento de sí mismo en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023

CORRELACIÓN DE SPEARMAN		<i>Juegos lúdicos</i>
Conocimiento de sí mismo	Coeficiente de Spearman R_{ho}	0,478**
	Sig. (bilateral)	0,000
	N	113

Nota: Aplicación de guía de observación en niños. ** La relación es altamente significativa al 1% (0.01).

Interpretación.

Se puede observar que, según la prueba inferencial no paramétrica del coeficiente de correlación de Spearman, la relación entre la dimensión conocimiento de sí mismo y los juegos lúdicos, presentan una correlación de 0.478; lo cual nos indica que existe una relación moderada y altamente significativa siendo menor al 1% ($p > 0.01$); según en los niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

Respuesta al objetivo específico 2: Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la construcción de la identidad en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

Tabla 4

Relación entre los juegos lúdicos y la construcción de la identidad en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

CORRELACIÓN DE SPEARMAN		<i>Juegos lúdicos</i>
<i>Construcción de la identidad</i>	Coeficiente de Spearman R_{ho}	0,533**
	Sig. (bilateral)	0,000
	N	113

Nota: Aplicación de guía de observación en niños. ** La relación es altamente significativa al 1% (0.01).

Interpretación.

Se puede observar que, según la prueba inferencial no paramétrica del coeficiente de correlación de Spearman, la relación entre la dimensión construcción de la identidad y los juegos lúdicos, presentan una correlación de 0.533; lo cual nos indica que existe una relación moderada y altamente significativa siendo menor al 1% ($p > 0.01$); según en los niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

Respuesta al objetivo específico 3: Determinar la relación entre los juegos lúdicos y el vínculo con los demás niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023

Tabla 5

Relación entre los juegos lúdicos y el vínculo con los demás en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

CORRELACIÓN DE SPEARMAN		<i>Juegos lúdicos</i>
<i>Vínculo con los demás</i>	Coeficiente de Spearman R_{ho}	0,659**
	Sig. (bilateral)	0,000
	N	113

Nota: Aplicación de guía de observación en niños. ** La relación es altamente significativa al 1% (0.01).

Interpretación.

Se puede observar que, según la prueba inferencial no paramétrica del coeficiente de correlación de Spearman, la relación entre la dimensión vínculo con los demás y los juegos lúdicos, presentan una correlación de 0.659; lo cual nos indica que existe una relación moderada y altamente significativa siendo menor al 1% ($p > 0.01$); según en los niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

Respuesta al objetivo específico 4: Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la toma de decisiones con los demás en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

Tabla 6

Relación entre los juegos lúdicos y la toma de decisiones con los demás en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

CORRELACIÓN DE SPEARMAN		<i>Juegos lúdicos</i>
<i>Toma de decisiones con los demás</i>	Coeficiente de Spearman R_{ho}	0,673**
	Sig. (bilateral)	0,000
	N	113

Nota: Aplicación de guía de observación en niños. ** La relación es altamente significativa al 1% (0.01).

Interpretación.

Se puede observar que, según la prueba inferencial no paramétrica del coeficiente de correlación de Spearman, la relación entre la dimensión toma de decisiones con los demás y los juegos lúdicos, presentan una correlación de 0.673; lo cual nos indica que existe una relación moderada y altamente significativa siendo menor al 1% ($p > 0.01$); según en los niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

4.3. Docimasia de Hipótesis

Contrastación de hipótesis

Hi: Existe relación significativa entre juegos lúdicos y la autonomía en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

Ho: No existe relación significativa entre juegos lúdicos y la autonomía en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

Tabla 7

Relación entre juegos lúdicos y la autonomía en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

CORRELACIÓN DE SPEARMAN		Juegos lúdicos
<i>Autonomía</i>	Coefficiente de Spearman R_{ho}	0,737**
	Sig. (bilateral)	0,000
	N	113

Nota: Aplicación de guía de observación en niños. ** La relación es altamente significativa al 1% (0.01).

Interpretación.

Se puede observar que, según la prueba inferencial no paramétrica del coeficiente de correlación de Spearman, la relación entre la autonomía y los juegos lúdicos, presentan una correlación de 0.737; lo cual nos indica que existe una relación alta y altamente significativa siendo menor al 1% ($p > 0.01$); según en los niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.

V. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Este estudio aborda la problemática que enfrentan los niños con dificultades de autonomía y su participación en los juegos lúdicos que se desarrollen, para ello planteó el siguiente objetivo de investigación, determinar la relación entre juegos lúdicos y la autonomía en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo; en ese sentido, uno de los retos más importantes de la escuela de nivel inicial es orientar al infante a desenvolverse con autonomía y solvencia, para que tenga la facilidad de gestionar y regular sus propios aprendizajes (Ticlia, 2019). En los resultados encontrados en el desarrollo de esta investigación, se encontró que existe una correlación positiva alta, con un nivel de significancia de 0,000 y un coeficiente de correlación de Rho 0.737 por tanto, los resultados sugieren que la autonomía y los juegos lúdicos están relacionados entre sí, lo que se refleja en el desenvolvimiento del niño dentro y fuera de su centro de estudios, estos hallazgos se corroboran con los resultados encontrados en la investigación de Quezada y Rodríguez (2019), quienes publicaron la tesis acerca del procedimiento educativo basado en la lúdica para motivar el trabajo independiente en los niños; los resultados mostraron el método educativo basado en la lúdica es muy importante para motivar el trabajo independiente en estudiantes menores, ya que facilita un buen desempeño en su accionar diario. Así mismo; Medina (2020) en sus los resultados indican que la autonomía no depende de los recursos materiales que manipula el niño, sino del acompañamiento que recibe en el contexto. Es así que, se puede la autonomía y la participación de los niños en los juegos lúdicos, se relacionan de tal manera que un niño que es más activo y participa en los juegos, tiende a ser un niño con una mayor autonomía.

En cuanto al objetivo específico 1, que busca determinar la relación entre los juegos lúdicos y el conocimiento de sí mismo en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo; Yábar y Bronzoni (2018) señalan que el conocimiento en sí mismo es conocer sus propias características, fortalezas, debilidades, valores, objetivos, valorarse a sí misma positivamente, basándose en el conocimiento y la aceptación de sus propias características. El resultado presentó una correlación positiva moderada (Rho de 0.478); estos resultados refieren que, a mayor cantidad de juegos lúdicos, mayor conocimiento de sí mismo en la autonomía de los niños.

Los resultados se corroboran con los de Cubas (2021), quien encontró que el 85% de participantes aparecen en nivel bajo de independencia, porque mostraban dificultades para valerse por sí solos al consumir sus alimentos y solucionar conflictos; mientras que en el post test, los resultados fueron distintos, el 95% mejoró en su desempeño autonomía independiente mostrando su destreza y autonomía para ejecutar por sí solo sus responsabilidades.

Por otro lado, en lo referente al objetivo específico 2 que es determinar la relación entre los juegos lúdicos y la construcción de la propia identidad en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo; es así que, Yábar y Bronzoni (2018), indican que la construcción de la identidad se refiere a la capacidad de una persona para definirse a sí misma, sus creencias, valores y objetivos, de forma independiente de las influencias externas, lo que se desarrolla a lo largo de la vida, a través de la experiencia, la reflexión y el aprendizaje. Según el resultado encontrado existe una correlación positiva moderada ($Rho\ 0.533$); estos resultados refieren que, a mayor cantidad de juegos lúdicos, mayor construcción de la identidad en la autonomía, estos hallazgos también corresponden con los de Moreira et al. (2021); tuvo como objetivo proponer actividades en base a juegos para contribuir con la formación autónoma de los alumnos el cual facilitó la captación del desempeño de los estudiantes de manera objetiva. Los resultados muestran que los niños participantes, después de la ejecución de actividades lúdicas con o sin acompañamiento, se sienten gustosos de participar y desarrollan conductas independientes al realizar acciones como participar voluntariamente en los juegos y compartir sus emociones.

En cuanto al objetivo específicos 3 que consistió en determinar la relación entre los juegos lúdicos y el vínculo con los demás niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo; para Yábar y Bronzoni (2018), el vínculo con los demás se manifiesta cuando el niño elige con quién relacionarse, se distancia de su entorno familiar y surge la necesidad de aprender nuevas experiencias. También, se nota la necesidad de desarrollar habilidades para integrarse y a partir de ello, empieza a resolver conflictos y a cumplir con sus responsabilidades. En los resultados encontrados, se observa que la dimensión vínculo con los demás y juegos lúdicos guardan correlación positiva moderada ($Rho\ de\ 0.659$); los resultados demuestran

que significa que, a mayor cantidad de juegos lúdicos, mayor vínculo con los demás en la autonomía. Estos hallazgos se corroboran con los de Ocupa (2021), cuyos resultados evidencian que la mayoría de los niños y las estudiantes lograron organizar su tiempo y respetan a los demás a la hora de jugar; debido a las indicaciones oportunas y didácticas por parte del docente. Además, mostraron ser espontáneos al realizar las actividades, debido a que promueve la cercanía y la adecuada convivencia de niños.

Finalmente, en cuanto al objetivo específico 4, que es determinar la relación entre los juegos lúdicos y la toma de decisiones con los demás en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, para Yábar y Bronzoni (2018), la toma de decisiones es la reflexión sobre las opciones disponibles y evaluarlas de forma independiente, tomar decisiones basándose en sus propios valores y objetivos, independientemente de las influencias externas y asumir las consecuencias de sus decisiones. Los resultados de este estudio demuestran que existe una correlación positiva moderada entre la variable juegos lúdicos y la dimensión toma de decisiones (Rho de 0.673); esto demuestra que el resultado significa que, a mayor cantidad de juegos lúdicos, mayor toma de decisiones en la autonomía de los niños. Estos hallazgos se vinculan con los de Valencia (2019) desarrolló la investigación sobre la autonomía desde la perspectiva de su cultura originaria en niños estudiantes, los resultados indicaron que los y las estudiantes quechuas rurales son autónomos, toman decisiones, tienen iniciativa propia de realizar actividades desde la iniciativa propia ya que cada niño desarrolla su autonomía de acuerdo con la convivencia aprendida en su comunidad.

CONCLUSIONES

1. Se determinó que existe una la relación alta positiva significativa entre las variables de estudio, con lo cual se puede afirmar que existe correlación entre la aplicación de juegos lúdicos y autonomía de los niños de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023.
2. Se concluyó que existe una relación positiva moderada entre las variables juegos lúdicos y la dimensión conocimiento de sí mismo de la autonomía, lo cual significa que, a mayor cantidad de juegos lúdicos, mayor conocimiento de sí mismo en la autonomía de los niños de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023.
3. Se determinó que existe una relación positiva moderada entre las variables juegos lúdicos y la dimensión construcción de la identidad de la autonomía, lo cual significa que, a mayor cantidad de juegos lúdicos, mayor construcción de la identidad en la autonomía de los niños de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023.
4. Se concluyó que existe una relación positiva moderada entre las variables juegos lúdicos y la dimensión vínculo con los demás de la autonomía lo que significa que, a mayor cantidad de juegos lúdicos, mayor vínculo con los demás en la autonomía de los niños de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023.
5. Se concluyó que existe una relación positiva moderada entre las variables juegos lúdicos y la dimensión toma de decisiones con los demás de la autonomía lo cual significa que, a mayor cantidad de juegos lúdicos, mayor toma de decisiones con los demás en la autonomía de los niños de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023.

RECOMENDACIONES

1. Los docentes de este nivel deben ofrecer a los niños una variedad de opciones. Asimismo, dejar que los niños elijan qué juegos jugar, con quién jugar y cómo jugar. Esto les ayudará a desarrollar su sentido de agencia y autoconfianza, logrando que través del juego los niños aprenden a tomar decisiones, resolver problemas, planificar, organizarse y trabajar de forma independiente; para ello, las maestras deben establecer dentro de su sesión juegos que generen la confianza en sí mismo.
2. Los padres deben dar a los niños la oportunidad de explorar y descubrir, de esa manera no decir a los niños cómo jugar, dejarles que experimenten por sí mismos, esto les ayudará a desarrollar su pensamiento creativo y resolución de problemas, aprendiendo a conocerse a sí mismo, es así que, tanto las maestras como los padres de familia deben fomentar juegos donde aprendan a conocerse, explorando diversas situaciones o actividades que se realicen a diario y mediante las cuales exploren su ser interior y exterior.
3. Los directivos de las instituciones educativas deben fomentar entre sus maestros que estos puedan alentar a los niños a asumir riesgos controlados, teniendo en cuenta que el juego es un lugar seguro para que los niños experimenten el fracaso y el éxito, construyendo a través de estos la identidad de los niños, es así que, para que los niños se animen a hacer cosas nuevas, incluso si no están seguros de cómo hacerlo, reforzando cuáles son sus intereses y límites.
4. Se debe evitar interferir demasiado en el momento en el cual el niño se encuentra en el proceso de generar vínculos con los demás, en base a sus emociones; la maestra debe estar preparada para intervenir en el momento se atrancasen, para que así puedan ofrecerles ayuda o sugerencias, pero sin resolver el problema, sino permitir a los niños a bajo una serie de condiciones puedan decidir, esto les ayudará a desarrollar su independencia y autoeficacia.
5. Los padres de familia y maestras deben recordar que cada niño es diferente y que lo que funciona para un niño puede no funcionar para otro, pues en base a sus experiencias, cultura y crianza, es recomendable aplicar estas recomendaciones a las necesidades personales de cada niño.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arizaca, L. M. (2019). El grado de relación de la sobreprotección de los padres de familia en la autonomía del niño y niña de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°285 Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno - 2018. Puno. Repositorio Institucional UNA- PUNO. <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/3279654>
- Bobadilla, A.C. (2018). Influencia de la implementación del aula en el desarrollo de la autonomía infantil en el aula de 4 años de una Institución privada del distrito de San Isidro. [Tesis de licenciatura]. Universidad Católica del Perú. Perú. http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/12804/BobadillaHernandez_Influencia_implementaci%c3%b3n_aula1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bowlby, J. (1969). Attachment and loss: Vol. 1. Attachment. Basic Books.
- Caballero, G.E. (2021). Playful activities for learning. Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Polo del conocimiento, Open Journal Systems. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2615>
- Carmona, D. (2020). Autonomía e interdependencia. La ética del cuidado en la discapacidad. Revista Humanidades, 2-18. Costa Rica. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4980/498062469003/498062469003.pdf>
- Castillo, M. E. (2020). El desarrollo de la autonomía en niños de preescolar en tiempos de pandemia, San Martín de Porres, LIMA. [Tesis de licenciatura]. Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77122/Castillo_RME-SD.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Cubas, K.R. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de tres años de la institución educativa N°203 Pasitos de Jesús, Lambayeque. [Tesis de licenciatura]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/92440>
- Diaz, E. (2020). *Población y Muestra*. Universidad Autónoma del Estado de México. <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>

- Dos Santos, J. (2018). Educação para a autonomia: Reflexões sobre a atualidade do conceito de autonomia a partir de um estudo entre crianças. [Tesis de Pregrado]. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Brasil.
- Espinoza, E. (2016). *Universo, muestra y muestreo*. UIC. <http://www.bvs.hn/Honduras/UICFCM/SaludMental/UNIVERSO.MUESTRA.Y.MUESTREO.pdf>
- Fajardo, M.M. (2018). Comportamientos autónomos de niños y niñas de 4 y 5 años en un centro de desarrollo infantil del municipio de la unión (Valle). [Tesis de maestría]. Universidad de Manizales-Cinde Manizales. Repositorio. https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/bitstream/handle/20.500.12746/4253/Fajardo_Fajardo_Angela_Maria_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fierro, G. L. (2018). Desarrollo de la autonomía en niños de 3 años de dos Programas No Escolarizados de Educación Inicial, San Juan de Lurigancho, 2018. [Tesis de licenciatura]. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/22410>
- García-Ibarra, M. A., & Samada-Grasst, Y. (2022). El método lúdico para el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 4 años. *MQRInvestigar*, 6(3), 1109–1129. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.1109-1129>
- González, M. y Rodríguez, M. (2018). Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial. [Tesis de licenciatura]. Universidad Estatal El Milagro]. Repositorio institucional. <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/4139?locale-attribute=en>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2018). Metodología de la investigación. https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación, las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Ciudad de México: Mc Graw Hill. doi: ISBN 978-1-4562-6096-5
- Hidalgo, A. y Padilla Montes, T.A. (2019). Aplicación del taller de juegos lúdicos para favorecer la motricidad fina en los niños de 4 años, nivel inicial en la I.E N 127 “María Candelaria del Villar” del distrito de Caraz, provincia de Huaylas, región Áncash 2019 [tesis para optar el título de Licenciada, Universidad Los Ángeles

- de Chimbote]. Repositorio institucional.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/23557>
- Lanchimba, M.I y Quilumba, C. E. (2022). La importancia del juego para el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, durante el año 2021. [Trabajo de investigación para licenciatura]. Universidad Central del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/28101/1/FIL-CEI-LACHIMBA%20NANCY-QUILUMBA%20CARMEN.pdf>
- Lip Licham, C. A. (2022). Desarrollando autonomía en los niños a través del juego didáctico: Developing autonomy in children through educational game. REVISTA CIENTÍFICA ECOCIENCIA, 9(1), 30–46.
<https://doi.org/10.21855/ecociencia.91.583>
- Olaya, M.L. (2020). Taller de juegos lúdicos para mejorar la motricidad en niños de tres años de la institución educativa particular Luces de Dios Carta vio, 2018. [Tesis para optar por título profesional de licenciada en educación inicial. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. 2020]. Repositorio institucional. file://_JUEGOS_OLAYA_ORDINOLA_MIRTHA.Pdf.
- Medina, Y. (2020). La autonomía infantil en la familia y el jardín. [Tesis de licenciatura en educación infantil]. Universidad del Valle. Cali. <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/handle/10893/21008/3486%20M491.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Meier, R. (2021). *4 pasos para crear una relación sostenible*. Bahai Teachings. Consultado 23 de junio de 2023. <https://bahaiteachings.org/es/4-pasos-para-crear-una-relacion-sostenible/>
- Miranda Paredes, M. J., Chachipanta Cholo Patín, B. L., Castillo Pindo, B. M., Jimbicti Warusha, A. I., y Cambo Quinche, U. V. (2023). Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integral. [Importance of play in early education for an integral development]. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(2), 7274-7288. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5867
- Modesto, V.C. (2019). Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E. Rayitos del Sol Trujillo, 2017 [tesis de licenciatura. Universidad Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/14692>
- Moreira, K.M., Marín, L.R. y Vera, L. (2021). La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral. Polo del

- Conocimiento. Núm. 58, Vol. 6. [http://Dialnet-LaEducacionDeLaAutonomiaEnNinosYNinasDelSubnivelln-8042602%20\(1\).pdf](http://Dialnet-LaEducacionDeLaAutonomiaEnNinosYNinasDelSubnivelln-8042602%20(1).pdf)
- Nassr Sandoval, B. (2018). El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura
- Ocupa, M.E. (2021). La técnica juego – trabajo como para estimular la autonomía en niños en una institución educativa. [Trabajo de investigación]. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/5708/Ocupa%20Ortiz%20Mar%c3%ada%20Esperanza.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ortega, C. (2022). Procesamiento de datos de investigación: ¿Cómo realizarlo? QuestionPro. <https://www.questionpro.com/blog/es/procesamiento-de-datos-de-investigacion/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20el%20procesamiento%20de,utilizable%20para%20m%C3%BAltiples%20partes%20interesada>
- Ospina, M. (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar. Ibagué, Colombia.
- Peña, S. (2017). Análisis de Datos. *Areandina – Fundación Universitaria Área Andina*. <https://core.ac.uk/download/pdf/326425169.pdf>
- Piaget, J. &. (1948). La autonomía en la escuela. . Barcelona: Paidós.
- Pico, D. P. L., Sifas, G. S. C., López, G. A. A., & Casco, T. Y. B. (2023). Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. *ConcienciaDigital*, 6(1.4), 489-505.
- Quezada, A. N. y Rodríguez, L. E. (2019). El método lúdico para desarrollar la autonomía en niños de cuatro años de la Institución educativa Mundos en Acción. [Tesis de licenciatura]. Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47147/Quezada_VAN-Rodr%C3%ADguez_MLE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quispe Olaya, N. L. (2022). *El juego cooperativo y su influencia en las habilidades sociales de niños de 3 a 4 años de la escuela de educación básica fiscal San Lorenzo* (Bachelor's tesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2022).
- Restrepo, D. (2018). La autonomía intelectual en estudiantes del modelo educativo flexible aceleración del aprendizaje en la institución educativa Marco Fidel Suárez. Universidad de Antioquia.

- Sánchez, H. y Reyes, C. (2017). Metodología y Diseños en la Investigación Científica. Lima: Editorial Bussines Suport.
- Suárez, A., y Vélez, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. PSICOESPACIOS, 25. [citado el 23 de abril, 2023].
- Ticlia, M.M. (2019). Taller de Estrategias Lúdicas para mejorar la Atención Sostenida de los niños y niñas de 5 años, Huamachuco 2017. [Tesis de doctorado en educación.] Universidad César Vallejo.
- Torres Minerva, C (2018). El juego: Una estrategia importante. Universidad Rafael Rangel Trujillo. Artículo. Año 6. N° 19, octubre-noviembre-diciembre.
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. Fondo de las naciones Unidas, Fundación Lego. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Valencia, S.G. (2019). La autonomía desde la perspectiva indígena en niños en Sicuani, Cusco. [Tesis de licenciatura en educación inicial]. Universidad Peruana Cayetano Heredia. https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/8392/Desarrollo_LauraValencia_Sonia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Yábar, C, S. & Bronzoni (2018). Desarrollo de la Autonomía en niños de 18 a 24 meses de edad según la filosofía de Reggio Emilia aplicada en el Nido La casa Amarilla. [Tesis para optar licenciatura en educación]. Universidad Católica del Perú. http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/12799/Y%C3%A1bar%20Tito_Bronzoni%20Zlata%20Desarrollo_autonom%C3%ADa_ni%C3%B1os1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Zavala, E. (2022). Educar para la Autonomía como Base del Aprendizaje Infantil: Un Desafío en la Pandemia. [Tesis de maestría]. Benemérita y Centenaria Escuela Normal del estado, San Luis de Potosí. <file:///C:/Users/lenovo/Downloads/Edith%20Zavala%20Cano.pdf>

ANEXOS

1.1. Resolución de facultad de aprobación de proyecto

Trujillo, 28 de agosto de 2023

RESOLUCIÓN DE DECANATO N° 321-2023-FAEDHU-UPAO

Visto, el oficio N° 0355-2023-EDUC-UPAO de la Dirección del Programa de Estudio de Educación, solicitando la aprobación de proyecto de tesis desarrollado dentro de la asignatura de Tesis I, y;

CONSIDERANDO:

Que, en el Reglamento de grados y títulos de nuestra universidad en el artículo N°. 35, indica que: "la aprobación del proyecto de tesis se formaliza por resolución de decanato, disponiendo su registro en el Libro de proyecto de tesis";

Que, mediante oficio N° 0355-2023-EDUC-UPAO la Dirección del Programa de Estudio de Educación, solicita la aprobación y registro del proyecto de tesis "Juegos lúdico y su relación con la autonomía en niños de cuatro años de una institución educativa de Laredo, 2023", de las estudiantes **Mora Villalobos, Yuleysi Nicoll y Ruiz Carrión, Elizabeth**, con fines de obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial;

Que, el referido proyecto ha sido elaborado dentro de la asignatura de Tesis I, en el semestre académico 202310, a cargo del docente Ms. Darwin Richard Merino Hidalgo, quien ha emitido el informe de aprobación, conforme lo establece el Reglamento General de Grados y Títulos de nuestra universidad;

Que, habiéndose cumplido con los requisitos académicos y administrativos establecidos en el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad y en el Registro de Grados y Títulos de la Facultad, corresponde formalizar la aprobación y registro del referido proyecto de tesis en el Libro de Proyectos de la Facultad de Educación y Humanidades, para lo cual se debe expedir la resolución respectiva;

Estando de acuerdo al Estatuto de la universidad, Reglamento General de Grados y Títulos de nuestra Universidad y, a las atribuciones conferidas a este Despacho;

SE RESUELVE:

Primero: **APROBAR**, el proyecto de tesis, desarrollado en la asignatura de Tesis I, de las estudiantes:

ID	APELLIDOS Y NOMBRES	TÍTULO DEL PROYECTO DE TESIS
000218343	MORA VILLALOBOS, YULEYSI NICOLL	Juegos lúdicos y su relación con la autonomía en niños de cuatro años de una institución educativa de Laredo, 2023
000220978	RUIZ CARRION, ELIZABETH	

Segundo: **REGISTRAR**, el Proyecto de Tesis en el Libro de Proyectos de la Facultad de Educación y Humanidades, asignándole el número 034-2023, declarando expedito para el desarrollo de la investigación en la asignatura de Tesis II; finalmente se indica como fecha límite el 28 de agosto de 2024 para solicitar la designación de jurado y sustentación de la misma con fines de obtención del título profesional correspondiente.

Tercero: **DEJAR ESTABLECIDO**, que las estudiantes elegirán a su asesor de acuerdo a las líneas de investigación establecida por la universidad, para revisión, emisión de informe final y fines de sustentación de su tesis.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.



Bertha Rosa Malabrigo de Vértiz

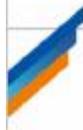
Dra. Bertha Rosa Malabrigo de Vértiz
Decana



Karina Lizet Salinas Carranza

Dra. Karina Lizet Salinas Carranza
Secretaria Académica

CC:
Programa de Estudio
Interesadas
Archivo.



Av. Armadica Sur 3145 Monseñatele
[+51](044) 804444 - Anexo: 2151
Trujillo - Perú

1.2. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿Cuál es la relación entre el juego lúdico y la autonomía en niños del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023?	<p>Objetivo general Determinar la relación entre el juego lúdico y la autonomía en niños del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023.</p> <p>Objetivos específicos Identificar la relación entre el juego lúdico y el conocimiento de sí mismo de la autonomía en niños del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023. Establecer la relación entre el juego lúdico y la construcción de la identidad de la autonomía en niños del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023. Establecer la relación entre el juego lúdico y el vínculo con los demás niños de la autonomía en niños del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023. Identificar la relación entre el juego lúdico y la toma de decisiones de la autonomía en niños del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Trujillo, 2023.</p>	<p>Hipótesis General H1: Existe relación significativa entre juegos lúdicos y la autonomía en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.</p> <p>Hipótesis Específicos H1: Existe relación entre los juegos lúdicos y el conocimiento de sí mismo en estudiantes del nivel Inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023. H2: Existe relación entre los juegos lúdicos y la construcción de la identidad en estudiantes del nivel Inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023. H3: Existe relación entre los juegos lúdicos y el vínculo con los demás niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023. H4: Existe relación entre los juegos lúdicos y la toma de decisiones en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023.</p>	<p>Variable 1: El juego lúdico</p> <p>Dimensiones del juego lúdico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motora • Social • Cognitiva <p>Variable 2: La autonomía</p> <p>Dimensiones de la autonomía</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de sí mismo • Construcción de la identidad • Vínculo con los demás • Toma de decisiones 	<p>Tipo: -Según finalidad: Básica</p> <p>-Según su enfoque: cuantitativa</p> <p>-Según alcance temporal: Transversal</p> <p>Métodos: Hipotético deductivo</p> <p>Diseño: No experimental, correlacional</p> <p>Población: 113 niños de una institución educativa</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos: Observación y guía de observación</p> <p>Métodos de análisis de investigación: Análisis descriptivo y correlacional de los datos</p>

1.3. Matriz de operacionalización

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores e ítems	Escala
Juegos lúdicos	<p>Es una estrategia esencial para lograr el aprendizaje infantil, despertando en el infante el interés y la motivación en un ambiente armónico y divertido; pues, se inserta en los enfoques de aprendizaje activo basado de la educación infantil</p> <p>(Olaya, 2020; basado en UNICEF, 2018).</p>	<p>Se percibe el trabajo mediante el desarrollo de un conjunto de actividades, motoras, sociales y cognitivas como parte de una estrategia basada en los juegos para facilitar el aprendizaje. En el estudio será evaluada mediante una ficha de observación.</p>	Motora	<p>Control de extremidades:</p> <p>1-Agarra pelotas con ambas manos</p> <p>2- Realiza saltos a la soga</p> <p>Administración de materiales:</p> <p>3. Arma una torre de vasos.</p> <p>4. Derriba torres de tarros con una pelota</p> <p>Simulación motora:</p> <p>5.. Derriba torres de tarros con una pelota</p>	<p>Ordinal</p> <p>1: Inicio</p> <p>2: En proceso</p> <p>3: Logro previsto</p>
			Social	<p>Interacción activa:</p> <p>6. Juega con sus amigos.</p> <p>Aceptación de reglas:</p> <p>7.. Respeta normas durante los juegos</p> <p>Actitud solidaria:</p> <p>8. Comparte sus juguetes.</p> <p>9. Dialoga con sus compañeros</p> <p>10. Participa en juegos grupales.</p>	
			Cognitivo	<p>Asociación lógica:</p> <p>11.. Agrupa objetos por color y forma</p> <p>12. Clasifica objetos por su utilidad.</p> <p>Construcción y creatividad</p> <p>13.. Emplea el conteo has 5 en situaciones cotidianas</p> <p>14.Crea adivinanzas</p> <p>15. Describe características de objetos.</p> <p>Representación:</p> <p>16. Arma rompecabezas de 20 piezas</p>	
Autonomía	<p>Es la aptitud del ser humano para ejecutar acciones de manera independiente. Es responsable de sus decisiones y gobierna su conducta (Yábar y Bronzoni,2018).</p>	<p>El proceso operativo de la autonomía se establece en la realización de acciones educativas en las que el niño participa y muestra su responsabilidad e independencia al actuar, en sus diversas dimensiones. En la investigación será medida mediante una ficha de observación.</p>	Conocimiento de sí mismo	<p>Manifestación de deseos e intereses.</p> <p>1-. Identifica las cosas que le gustan.</p> <p>2-Identifica sus características físicas</p> <p>3-Reconoce sus emociones</p> <p>4-Cuida su propio cuerpo</p> <p>5-Conoce las posibilidades de su cuerpo</p>	<p>Ordinal</p> <p>1: Inicio</p> <p>2: Proceso</p> <p>3: Logro previsto</p>
			Construcción de la identidad	<p>Preferencias y fortalezas</p> <p>6. Menciona como se llama cuando le preguntas</p> <p>7-Se reconoce como niña o niño.</p> <p>8.Se reconoce cuando se observa en un espejo.</p> <p>9. Se identifica como parte de su familia.</p> <p>10. Menciona algunas vivencias de su comunidad.</p>	

			<p><i>Vínculo con los demás</i></p>	<p><i>Manifestación afectiva</i></p> <p>11. <i>Es tolerante con sus compañeros</i></p> <p>12.. <i>Agradeció la ayuda que le brindan</i></p> <p>13.. <i>Respeto las opiniones de los demás</i></p> <p>14. <i>Asume normas de convivencia en el aula</i></p> <p>15. <i>Solicita amablemente los materiales que va a utilizar</i></p>	
			<p><i>Toma de decisiones</i></p>	<p><i>Elección de alternativas</i></p> <p>16. <i>Enfrenta dificultades al elegir la mejor alternativa.</i></p> <p>17. <i>Sugiere ideas de juego y sus normas.</i></p> <p>18.. <i>Promueve normas de convivencia</i></p> <p>19. <i>Toma la iniciativa al guardar los materiales utilizados.</i></p> <p>20. <i>Expresa libremente ideas originales.</i></p>	

1.4. Instrumento Final

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN DE LA VARIABLE 1. FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LOS JUEGOS LÚDICOS

Instrucción. Marcar con una equis (X), según su criterio, la escala que corresponda al desempeño en los juegos lúdicos de los estudiantes.

Objetivo. Obtener información para el desarrollo de una investigación científica respecto al desempeño en juegos lúdicos de los niños.

N°	DIMENSIONES E ÍTEMS	En Inicio (1)	En proceso (2)	Logro previsto (3)
Motora				
1	Agarra pelotas con ambas manos.			
2	Realiza saltos a la soga			
3	Arma una torre de vasos.			
4	Derriba torres de tarros con una pelota			
5	Camina imitando animales.			
Social				
6	Juega con sus amigos.			
7	Respeto normas durante los juegos			
8	Comparte sus juguetes.			
9	Dialoga con sus compañeros			
10	Participa en juegos grupales.			
Cognitiva				
11	Agrupar objetos por color y forma.			
12	Clasifica objetos por su utilidad.			
13	Emplea el conteo hasta 5 en situaciones cotidianas			
14	Crea adivinanzas			
15	Describe características de objetos.			
16	Arma rompecabezas de 20 piezas			

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN DE LA VARIABLE 2.

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA AUTONOMÍA

Instrucción. Marcar con una equis (X), según su criterio, la escala que corresponda al desempeño en la autonomía de los estudiantes.

Objetivo. Obtener información para el desarrollo de una investigación científica respecto al desempeño en la autonomía de los niños y niñas.

N°	DIMENSIONES E ÍTEMS	En Inicio (1)	En proceso (2)	Logro previsto (3)
Conocimiento de sí mismo				
1	Identifica las cosas que le gusta.			
2	Identifica sus características físicas			
3	Reconoce sus emociones			
4	Cuida su propio cuerpo			
5	Conoce las posibilidades de su cuerpo			
Construcción de la identidad				
6	Menciona como se llama cuando le preguntas.			
7	Se reconoce como niña o niño.			
8	Se reconoce cuando se observa en un espejo.			
9	Se identifica como parte de su familia.			
10	Menciona algunas vivencias de su comunidad.			
Vínculo con los demás				
11	Es tolerante con sus compañeros.			
12	Agradece la ayuda que le brindan.			
13	Respeto las opiniones de los demás.			
14	Asume normas de convivencia en el aula			
15	Solicita amablemente los materiales que va a utilizar			
Toma de decisiones				
16	Enfrenta dificultades al elegir la mejor alternativa.			
17	Sugiere ideas de juego y sus normas.			
18	Promueve normas de convivencia.			
19	Toma la iniciativa al guardar los materiales utilizados.			
20	Expresa libremente ideas originales.			

1.5. Autorización de la empresa



CONSTANCIA DE LA INSTITUCION U ORGANIZACION

CONSTANCIA DE LA INSTITUCIÓN U ORGANIZACIÓN CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROYECTO DE TESIS

La directora de la institución Educativa N°1591 “Casa del niño” situada en Jirón: Diego De Mora 451 Etapa I - Urb. Razuri, que suscribe.

HACE CONSTAR:

Que las estudiantes de la Universidad Privada Antenor Orrego “UPAO”, de la carrera de Educación Inicial, aplicaron el proyecto de investigación Titulado “Juegos lúdicos y la autonomía en niños del nivel inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023, el día 12 de octubre del 2023, habiendo demostrado cumplimiento, responsabilidad y eficacia durante su aplicación.

Se expide el presente documento a solicitud de los interesados para los fines que estimen conveniente.

Casa del niño, 12 de octubre de 2023.



María Benites Rodríguez
DIRECTORA

Directora: María Benites Rodríguez

1.6. Validaciones

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA AUTONOMÍA". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Roberto Herrera Burgos	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Título profesional de:	Profesor: Educación física	
Áreas de experiencia profesional:		
Institución donde labora:	Universidad Privada Antenor Orrego	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (✓)

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA AUTONOMÍA
Autora:	Ruiz Carrión Elizabeth
Adaptado por:	Mora Villalobos Yuleysi
Procedencia:	
Administración:	
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	

4. Soporte teórico

Variable	Subescala (dimensiones)	Definición
Autonomía	Conocimiento de sí mismo	Yábar y Bronzoni (2018) refieren que la autonomía es la aptitud de la persona para ejecutar, de forma independiente, actividades en su vida cotidiana. Es responsable de sus decisiones y gobierna su conducta. Es decir, realiza actos sin obligación externa, sino que acepta lo que le dicta su propia razón. Por lo que, la acción individual independiente
	Construcción de la identidad	
	Vínculo con los demás	
	Toma de decisiones	

		en su práctica educativa, por lo que será beneficioso en su posterior desempeño en el aula.
--	--	---

Problema de Investigación: ¿EXISTE RELACIÓN ENTRE EL JUEGO LÚDICO Y LA AUTONOMÍA EN LOS EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS I.E. DEL DISTRITO TRUJILLO,2023?

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento Ficha de observación para medir los juegos lúdicos elaborado por Ruiz Carrión Elizabeth y Mora Villalobos Yuleysi en el año (2023) para "JUEGOS LÚDICOS Y LA AUTOMA EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS I.E. DEL DISTRITO TRUJILLO,2023 por lo que de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticay semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por laordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica dealgunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxisadecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica conla dimensión o indicador que estámidiendo.	1.Totalmente en desacuerdo (nocumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel deacuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3.Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con ladimensión que se está midiendo.
	4.Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencialo importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se veaafectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítempuede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: "FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA AUTONOMÍA."

Dimensión 1	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación / Recomendación
Conocimiento de sí mismo	Elige las cosas que le gusta.	4	4	4	
	Acepta sus características físicas	4	4	4	
	Expresa sus emociones autónomamente	4	4	4	
	Cuida su propio cuerpo	4	4	4	
	Conoce las posibilidades de su cuerpo	4	4	4	
Construcción de la identidad	Menciona como se llama cuando le preguntas.	4	4	4	
	Se reconoce como niña o niño.	4	4	4	
	Se reconoce cuando se observa en un espejo.	4	4	4	
	Se identifica como parte de su familia.	4	4	4	
	Menciona algunas vivencias de su comunidad.	4	4	4	
Vínculo con los demás	Es tolerante con sus compañeros.	4	4	4	
	Agradece la ayuda que le brindan.	4	4	4	
	Respeto las opiniones de los demás.	4	4	4	
	Asume normas de convivencia en el aula	4	4	4	

	Solicita amablemente los materiales que va a utilizar	4	4	4	
Toma de decisiones	Enfrenta dificultades al elegir la mejor alternativa.	4	4	4	
	Sugiere ideas de juego y sus normas.	4	4	4	
	Promueve normas de convivencia.	4	4	4	
	Toma la iniciativa al guardar los materiales utilizados.	4	4	4	
	Expresa libremente ideas originales.	4	4	4	

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Firma del evaluador

DNI:

78600871

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Ficha de observación para medir los juegos lúdicos". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Roberto Herrera Burgos
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Título profesional de:	Profesor: Educación física
Áreas de experiencia profesional:	
Institución donde labora:	Universidad privada anterior arrego
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación para medir los juegos lúdicos
Autora:	Ruiz Carrión Elizabeth
Adaptado por:	Mora Villalobos Yuleysi
Procedencia:	Trujillo
Administración:	
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	

4. Soporte teórico

Variable	Subescala (dimensiones)	Definición
Juegos lúdicos	Motora	Olaya (2022) y Ticlia (2019) coinciden al asumir que, para facilitar el desarrollo humano, la interconexión entre el juego y el aprendizaje es fundamental; pues en la formación inicial, el desarrollo de habilidades y destrezas son obtenidas de la propia experiencia y para ello, es básico la preparación del docente en cuanto al uso de los mecanismos lúdicos
	Social	
	Cognitivo	

		en su práctica educativa, por lo que será beneficioso en su posterior desempeño en el aula.
--	--	---

Problema de Investigación: ¿EXISTE RELACIÓN ENTRE EL JUEGO LÚDICO Y LA AUTONOMÍA EN LOS EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS I.E. DEL DISTRITO TRUJILLO,2023?

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento Ficha de observación para medir los juegos lúdicos elaborado por Ruiz Carrión Elizabeth y Mora Villalobos Yuleysi en el año (2023) para “JUEGOS LÚDICOS Y LA AUTOMA EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS I.E. DEL DISTRITO TRUJILLO,2023 por lo que de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticay semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por laordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica dealgunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxisadecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica conla dimensión o indicador que estámidiendo.	1.Totalmente en desacuerdo (nocumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel deacuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3.Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con ladimensión que se está midiendo.
	4.Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencialo importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se veaafectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítempuede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: "Ficha de observación para medir los juegos lúdicos"

Dimensión 1	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación/ Recomendación
Motora	Toma una pelota con ambas manos.	4	4	4	
	Realiza saltos a la soga	4	4	4	
	Arma una torre de vasos.	4	4	4	
	Derriba torres de tarros con una pelota	4	4	4	
	Camina imitando animales.	4	4	4	
Social	Juega con sus amigos.	4	4	4	
	Respeto normas durante los juegos	4	4	4	
	Comparte sus juguetes.	4	4	4	
	Dialoga con sus compañeros	4	4	4	
	Participa en juegos grupales.	4	4	4	
Cognitiva	Agrupar objetos por color y forma.	4	4	4	
	Clasifica objetos por su utilidad.	4	4	4	
	Utiliza el conteo hasta en 5 unidades en situaciones cotidianas	4	4	4	
	Establece relación entre la forma de los objetos que están en su entorno y las figuras geométricas que conoce.	4	4	4	
	Describe características de objetos.	4	4	4	
	Arma rompecabezas de 20 piezas	4	4	4	

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

Firma del evaluador
DNI: 47800987

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Ficha de observación para medir los juegos lúdicos". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Cristina Ysabel Chumptazi Torres.	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Título profesional de:	Licenciada en Educación	
Áreas de experiencia profesional:	Didácticas, Planificación, Cursos Especialidad	
Institución donde labora:	UPAO	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación para medir los juegos lúdicos
Autora:	Ruiz Carrión Elizabeth
Adaptado por:	Mora Villalobos Yuleysi
Procedencia:	Trujillo
Administración:	
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	

4. Soporte teórico

Variable	Subescala (dimensiones)	Definición
Juegos lúdicos	Motora	Olaya (2022) y Tielia (2019) coinciden al asumir que, para facilitar el desarrollo humano, la interconexión entre el juego y el aprendizaje es fundamental; pues en la formación inicial, el desarrollo de habilidades y destrezas son obtenidas de la propia experiencia y para ello, es básico la preparación del docente en cuanto al uso de los mecanismos lúdicos
	Social	
	Cognitivo	

		en su práctica educativa, por lo que será beneficioso en su posterior desempeño en el aula.
--	--	---

Problema de Investigación: ¿EXISTE RELACIÓN ENTRE EL JUEGO LÚDICO Y LA AUTONOMÍA EN LOS EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS I.E. DEL DISTRITO TRUJILLO,2023?

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento Ficha de observación para medir los juegos lúdicos elaborado por Ruiz Carrión Elizabeth y Mora Villalobos Yuleysi en el año (2023) para “JUEGOS LÚDICOS Y LA AUTOMA EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS I.E. DEL DISTRITO TRUJILLO,2023 por lo que de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticay semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por laordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica dealgunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxisadecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica conla dimensión o indicador que estámidiendo.	1.Totalmente en desacuerdo (nocumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel deacuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3.Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con ladimensión que se está midiendo.
	4.Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se veaafectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítempuede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: “Ficha de observación para medir los juegos lúdicos”

Dimensión 1	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación/ Recomendación
Motora	Agarra pelotas con ambas manos.	4	4	4	
	Hace saltos a la soga con seguridad.	4	4	4	
	Arma una torre de vasos.	4	4	4	
	Derriba botellas con una pelota	4	4	4	
	Camina imitando animales.	4	4	4	
Social	Juega con sus amigos.	4	4	4	
	Respeto normas durante los juegos	4	4	4	
	Comparte sus juguetes.	4	4	4	
	Dialoga con sus compañeros	4	4	4	
	Participa en juegos grupales.	4	4	4	
Cognitiva	Agrupar objetos por color y forma	4	4	4	
	Clasifica objetos por su utilidad.	4	4	4	
	Arma rompecabezas sin ayuda.	4	4	4	
	Identifica y diferencia imágenes.	4	4	4	
	Identifica adivinanzas.	4	4	4	
	Realiza seriaciones por tamaño	4	4	4	

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


 Ms. Cristina I. Chumpitazi Torres
 C.M. 0283894
 Firma de Evaluador
 DNI: 18166058

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA AUTONOMÍA". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Cristina Ysabel Chumpitazi Torres		
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>)	Doctor	()
Título profesional de:	Licenciada en educación		
Áreas de experiencia profesional:	Didáctica, Planificación, cursos especialidad		
Institución donde labora:	UPAO		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA AUTONOMÍA
Autora:	Ruiz Carrión Elizabeth
Adaptado por:	Mora Villalobos Yuleysi
Procedencia:	
Administración:	
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	

4. Soporte teórico

Variable	Subescala (dimensiones)	Definición
Autonomía	Conocimiento de sí mismo	Yábar y Bronzoni (2018) refieren que la autonomía es la aptitud de la persona para ejecutar, de forma independiente, actividades en su vida cotidiana. Es responsable de sus decisiones y gobierna su conducta. Es decir, realiza actos sin obligación externa, sino que acepta lo que le dicta su propia razón. Por lo que, la acción individual independiente
	Construcción de la identidad	
	Vínculo con los demás	
	Toma de decisiones	

		implica auto manejarse en relación al vínculo con los demás, desde una perspectiva del respeto. Por eso, el desempeño autónomo tiene que ver con la capacidad de desenvolvimiento, según el deseo personal en base a sus intereses.
--	--	---

Problema de Investigación: ¿EXISTE RELACIÓN ENTRE EL JUEGO LÚDICO Y LA AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS I.E. DEL DISTRITO TRUJILLO,2023?

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento “FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA AUTONOMÍA”. elaborado por Ruiz Carrión Elizabeth y Mora Villalobos Yuleysi en el año (2023) para “JUEGOS LÚDICOS Y LA AUTOMA EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS I.E. DEL DISTRITO TRUJILLO,2023 por lo que de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticay semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por laordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica dealgunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxisadecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica conla dimensión o indicador que estámidiendo.	1.Totalmente en desacuerdo (nocumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel deacuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3.Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con ladimensión que se está midiendo.
	4.Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se veaafectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítempuede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde

sus observaciones que considere pertinente

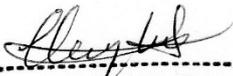
1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: "FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA AUTONOMÍA."

Dimensión 1	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación / Recomendación
Conocimiento de sí mismo	Es capaz de elegir lo que le gusta	4	4	4	
	Acepta a los demás como son	4	4	4	
	Reconoce sus emociones	4	4	4	
	Cuida su propio cuerpo	4	4	4	
	Confía en las posibilidades de su cuerpo	4	4	4	
Construcción de la identidad	Menciona como se llama cuando le preguntas.	4	4	4	
	Se reconoce como niña o niño.	4	4	4	
	Se reconoce cuando se observa en un espejo.	4	4	4	
	Menciona de qué país proviene cuando le preguntas.	4	4	4	
	Menciona algunas vivencias de su comunidad.	4	4	4	
Vínculo con los demás	Es tolerante con sus compañeros.	4	4	4	
	Agradece la ayuda que le brindan.	4	4	4	
	Respeto las opiniones de los demás.	4	4	4	
	Asume normas de convivencia en el aula	4	4	4	

	Solicita amablemente los materiales que va a utilizar	4	4	4	
Toma de decisiones	Enfrenta dificultades y elige la mejor alternativa.	4	4	4	
	Ayuda con iniciativa propia.	4	4	4	
	Cumple con las normas de convivencia.	4	4	4	
	Guarda los materiales utilizados con iniciativa propia.	4	4	4	
	Expresa libremente ideas originales.	4	4	4	

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable



 Ms. Cristina I. Chumpitazi Torres
 C.M. 0293894
 Firma del evaluador
 DNI: 18166058

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA AUTONOMÍA". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	MARÍA JULIA SÁNCHEZ SÁNCHEZ
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Título profesional de:	LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL
Áreas de experiencia profesional:	EDUCACIÓN
Institución donde labora:	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA AUTONOMÍA
Autora:	Ruiz Carrión Elizabeth
Adaptado por:	Mora Villalobos Yuleysi
Procedencia:	
Administración:	
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	

4. Soporte teórico

Variable	Subescala (dimensiones)	Definición
Autonomía	Conocimiento de sí mismo	Yábar y Bronzoni (2018) refieren que la autonomía es la aptitud de la persona para ejecutar, de forma independiente, actividades en su vida cotidiana. Es responsable de sus decisiones y gobierna su conducta. Es decir, realiza actos sin obligación externa, sino que acepta lo que le dicta su propia razón. Por lo que, la acción individual independiente
	Construcción de la identidad	
	Vínculo con los demás	
	Toma de decisiones	

		implica auto manejarse en relación al vínculo con los demás, desde una perspectiva del respeto. Por eso, el desempeño autónomo tiene que ver con la capacidad de desenvolvimiento, según el deseo personal en base a sus intereses.
--	--	---

Problema de Investigación: ¿EXISTE RELACIÓN ENTRE EL JUEGO LÚDICO Y LA AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS I.E. DEL DISTRITO TRUJILLO, 2023?

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento "FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA AUTONOMÍA", elaborado por Ruiz Carrión Elizabeth y Mora Villalobos Yuleysi en el año (2023) para "JUEGOS LÚDICOS Y LA AUTOMA EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS I.E. DEL DISTRITO TRUJILLO, 2023" por lo que de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticy semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde

sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: "FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA AUTONOMÍA"

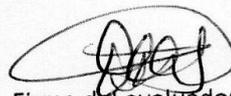
Dimensión 1	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación / Recomendación
Conocimiento de sí mismo	Es capaz de elegir lo que le gusta	3	3	3	
	Acepta a los demás como son	3	3	3	
	Reconoce sus emociones	4	4	4	
	Cuida su propio cuerpo	3	3	3	
	Confía en las posibilidades de su cuerpo	4	4	4	
Construcción de la identidad	Menciona como se llama cuando le preguntas.	3	3	4	
	Se reconoce como niña o niño.	4	4	4	
	Se reconoce cuando se observa en un espejo.	4	4	4	
	Menciona de qué país proviene cuando le preguntas.	4	3	4	
	Menciona algunas vivencias de su comunidad.	4	4	4	
Vínculo con los demás	01. Es tolerante con sus compañeros.	4	4	4	
	02. Agradece la ayuda que le brindan.	4	4	4	
	03. Respeta las opiniones de los demás.	4	4	4	

	04. Asume normas de convivencia en el aula	4	4	4	
	05. Solicita amablemente los materiales que va a utilizar	4	4	4	
Toma de decisiones	06. Enfrenta dificultades y elige la mejor alternativa.	4	4	4	
	07. Ayuda con iniciativa propia.	4	4	4	
	08. Cumple con las normas de convivencia.	4	4	4	
	09. Guarda los materiales utilizados con iniciativa propia.	4	4	4	
	10. Expresa libremente ideas originales.	4	4	4	

Opinión de aplicabilidad: Aplicable

Aplicable después de corregir

No aplicable



Firma del evaluador

DNI: 40684752

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Ficha de observación para medir los juegos lúdicos". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Maria Julia Sánchez Sánchez	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Título profesional de:	Licencia en educación inicial	
Áreas de experiencia profesional:	Educación	
Institución donde labora:		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación para medir los juegos lúdicos
Autora:	Ruiz Carrión Elizabeth
Adaptado por:	Mora Villalobos Yuleysi
Procedencia:	Trujillo
Administración:	
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	

4. Soporte teórico

Variable	Subescala (dimensiones)	Definición
Juegos lúdicos	Motora	Olaya (2022) y Ticlia (2019) coinciden al asumir que, para facilitar el desarrollo humano, la interconexión entre el juego y el aprendizaje es fundamental; pues en la formación inicial, el desarrollo de habilidades y destrezas son obtenidas de la propia experiencia y para ello, es básico la preparación del docente en cuanto al uso de los mecanismos lúdicos
	Social	
	Cognitivo	

		en su práctica educativa, por lo que será beneficioso en su posterior desempeño en el aula.
--	--	---

Problema de Investigación: ¿EXISTE RELACIÓN ENTRE EL JUEGO LÚDICO Y LA AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS I.E. DEL DISTRITO TRUJILLO, 2023?

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento Ficha de observación para medir los juegos lúdicos elaborado por Ruiz Carrión Elizabeth y Mora Villalobos Yuleysi en el año (2023) para "JUEGOS LÚDICOS Y LA AUTOMA EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS I.E. DEL DISTRITO TRUJILLO, 2023 por lo que de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticay semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por laordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica dealgunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxisadecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica conla dimensión o Indicador que estámidiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con ladimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencialo importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se veaafectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítempuede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del Instrumento: "Ficha de observación para medir los juegos lúdicos"

Dimensión 1	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación/ Recomendación
Motora	Agarra pelotas con ambas manos.	4	4	4	
	Hace saltos a la soga con seguridad.	4	4	4	
	Arma una torre de vasos.	4	4	4	
	Derriba botellas con una pelota	4	4	4	
	Camina imitando animales.	4	4	4	
Social	Juega con sus amigos.	4	4	4	
	Respeto normas durante los juegos	4	4	4	
	Comparte sus juguetes.	4	4	4	
	Dialoga con sus compañeros	4	4	4	
	Participa en juegos grupales.	4	4	4	
Cognitiva	Agrupar objetos por color y forma	4	4	4	
	Clasifica objetos por su utilidad.	4	4	4	
	Arma rompecabezas sin ayuda.	4	4	4	
	Identifica y diferencia imágenes.	4	4	4	
	Se divierte con adivinanzas.	4	4	4	
	Imita a personas.	4	4	4	

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable



Firma del evaluador

DNI: 40684752

1.7. Evidencias de aplicación de instrumentos



1.9. Constancia de asesor



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
Programa de Estudio de Educación Inicial

CONSTANCIA

Graciela Esther Reyes Pastor, identificado con DNI 42827050 declaro haber sido la docente de Tesis II y de asesorar el trabajo de tesis titulado: **“Juegos Lúdicos y la Autonomía en niños del nivel Inicial de las I.E. del distrito de Trujillo, 2023”**, correspondiente a las Bachilleres en Educación Inicial: Mora Villalobos, Yuleysi Nicoll y Ruíz Carrión, Elizabeth.

Así mismo, declaro haber aprobado dicho trabajo en lo que concierna al cumplimiento de las normas del Reglamento de grados y títulos de la Universidad Privada Antenor Orrego.

Trujillo, 26 de agosto 2024

.....
Dra. Graciela Esther Reyes Pastor
Nombres completos del asesora y firma