

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL

**‘EL JUEGO DIDACTICO PARA EL DESARROLLO DE LA
AUTONOMÍA EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE EDAD DE LA
I.E.I. N°65 BELÉN - CUSCO, 2022’**

Línea de Investigación:

ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:

Lucero Fiorella Afaraya Hualipayunca

Vanessa Michelly Fernandez Ccoto

Asesor:

Prof. Soledad Payne Mora

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

CUSCO-PERÚ

2022

INTRODUCCIÓN

Actualmente nos encontramos en tiempos difíciles por el impacto que tuvo la pandemia del Covid-19”. Siendo así un factor que influye de manera negativa en el proceso de la autonomía de los estudiantes de nivel inicial, ya que al no poder estar en contacto con los demás niños de su edad esta se ha visto quebrantada en el proceso y adquisición de su autonomía, ya que la gran parte de ellos pasaban tiempo con sus padres, generando en ellos mucha sobreprotección en sus hijos, volviéndolos dependiente e inseguros a la hora de actuar en la actualidad. Si bien es cierto la persona por naturaleza es un ser social, que necesita de sus pares para poder adquirir nuevos aprendizajes ya sean emocionales, psicológicos, etc. Y el impacto que generó este confinamiento ha hecho que muchos niños se sientan inseguros e dependientes de sus padres.

El presente trabajo de investigación realizado por nosotras es una propuesta innovadora, que partió a través de la observación de la práctica docente, según la necesidad que se observaba en el grupo de aula, generando así una problemática a solucionar en los menores que actualmente se encuentran en el nivel inicial, por el cual es denominada con el siguiente título “El juego didáctico para el desarrollo de la autonomía en estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. N°65 Belén - Cusco, 2022”

(Faustino, El juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía, 2018). Define que la autonomía es la manera en el que niño realiza sus actividades de manera independiente y a su vez tiene la capacidad de afrontar, reflexionar y tomar decisiones con iniciativa propia mediante la seguridad de hacer cualquier cosa que este a su alcance y en compañía de un adulto.

El niño se encuentra en una etapa donde asimila todo lo que observa y práctica, para esta investigación consideramos la parte importante donde el niño realiza sus actividades de dos maneras, una donde el niño es autónomo sin la necesidad de una orden y por otro lado donde el niño es autónomo sin necesidad de la ayuda de un adulto, pero considerando que el acompañamiento de adulto es un factor importante para su desarrollo.

Una estrategia fundamental para mejorar la autonomía en el menor, es a través del juego ya que dicha actividad fomentará en el niño un mayor alcance para desarrollarse ya sea de manera psicológica, emocional y física. Siendo a su vez una actividad de satisfacción para el niño a la hora de jugar. Donde el niño adquiere diferentes habilidades, que le ayudarán de manera directa y más aún con la problemática presentada con relación al desarrollo de su autonomía. Por ello se considera dos formas de juego, el primero es el juego individual y segundo el juego grupal.

El presente proyecto de investigación se estableció en tres capítulos estructurados para un mejor alcance de investigación a través de:

Capítulo I: Planteamiento del estudio de investigación observada dentro del aula verde con estudiantes de 4 años de edad. Por ello definimos las características carecidas con relación al desarrollo de la autonomía según contexto y temporalidad, así mismo se considera la justificación de la investigación, los objetivos, delimitación y limitación para su estudio.

Capítulo II: Descripción del marco metodológico conceptual de las variables de investigación, dependiente e independiente, así como los antecedentes para la referencia del estudio y definición de términos para su mayor comprensión.

Capítulo III. Desarrollo de la metodológica de investigación donde se especifica el método de estudio, enfoque, diseño, alcance y el tipo de investigación, a su vez se plantea las hipótesis y a su vez se considera a la población como parte del estudio, la muestra, la técnica e instrumento para recopilar información.

Por último, se detalla el aspecto administrativo del proyecto de investigación, donde da alcance a la planificación del proyecto a través del cronograma de actividades, presupuesto, control y evaluación para su estudio.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO I	7
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	7
1.1. Descripción del problema.....	7
1.2. Formulación del problema	10
1.2.1. Problema general	10
1.2.2. Problemas específicos	10
1.3. Objetivos de la investigación.....	10
1.3.1. Objetivo general.....	10
1.3.2. Objetivos específicos.....	10
1.4. Justificación e importancia de estudio.....	10
Conveniencia.....	10
Relevancia social	11
Valor teórico	11
Valor metodológico	11
1.5. Delimitación de la investigación.....	12
1.6. Limitación de la investigación	12
CAPITULO II	14
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	14
2.1. Antecedentes de la investigación	14
2.1.1. Antecedentes internacionales	14
2.1.1.1 <i>Primer antecedente</i>	14
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	14
2.1.2.1 Primer antecedente	14
2.1.2.2 Segundo antecedente	14
2.1.2.3 Tercer antecedente.....	15
2.1.3. Antecedentes locales.....	15
2.1.3.1. Primer antecedente	15
2.1.3.2 Segundo antecedente	16
2.2. Base teórico-científicas	16
2.2.1. El juego como estrategia	16
2.2.1.1. Concepto del juego	16
2.2.1.2 Importancia del juego	17



2.2.1.3. Características del juego	18
2.2.1.4. Clasificación del juego	18
2.2.1.6. Beneficios del juego.....	20
2.2.2. La autonomía.....	20
2.2.2.1 Concepto de la autonomía.....	20
2.2.2.2. Desarrollo de la autonomía en los niños.....	21
2.2.2.3. Importancia de la autonomía	21
2.2.2.4. Tipos de autonomía.....	23
2.2.2.5. La autonomía relacionada a otros aspectos	24
2.2.2.5.1. La autonomía y seguridad en sí mismo	24
2.2.2.5.2. La autonomía y la responsabilidad.....	24
2.2.2.5.4. La autonomía y disciplina	24
2.3. Definición de términos.....	25
El juego	25
Autonomía.....	25
Acompañamiento	25
CAPITULO III	27
MARCO METODOLÓGICO.....	27
3.1. Hipótesis de la Investigación	27
3.1.1. Hipótesis general	27
3.1.2. Hipótesis Específicas.....	27
3.2. Variables de la investigación.....	27
3.2.1 Variable independiente / variable de estudio 1.	27
3.2.2. Variable dependiente / variable de estudio 2.....	27
3.2.3. Operacionalización de variables.....	27
3.3.1. Enfoque de investigación.	31
3.3.2. Tipo de investigación.....	32
3.3.3. Alcance o nivel de investigación	32
3.3.4. Diseño de investigación	32
3.4. Población y muestra del estudio.....	33
3.4.1. Población.....	33
3.4.2. Muestra.	33
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	33
3.5.1. Técnica de recolección de datos.	34
3.5.2. Instrumento de recolección de datos.....	34
Escala de valoración	34



3.6. Técnica de procesamiento de datos.	34
3.7. Aspectos éticos	35
ASPECTO ADMINISTRATIVO.....	35
Presupuesto o costo del proyecto.	35
Financiamiento.	36
Cronograma de actividades.	36
3.8. Control y evaluación del proyecto.....	36
Referencias Bibliografías	37
ANEXOS	40
Matriz de consistencia	41
Matriz de instrumentos de investigación.....	42
Validación de instrumento	49





CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema.

A nivel mundial la autonomía se vio afectada a consecuencia del confinamiento y aislamiento de las personas, esto también repercute a los niños.

Según el Informe COVID- 19 Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) por (MARINHO, 2022) menciona lo siguiente: A inicio del año escolar 2020, la educación fue afectada por la pandemia del COVID 19, generando una crisis educativa en más de 190 países, dándose el cierre masivo de la gran mayoría centros de estudio y así evitar su propagación y dejando por un lado la educación presencial y optar por una educación virtual. Siendo esto un reto más grande para los docentes poder impartir la enseñanza desde casa y por un lado el no poder contar con recurso virtuales para generar aprendizaje en los estudiantes. Por otro lado, la primera infancia se ha visto afectada por el estrés generado al estar en confinamiento, ya que en muchos casos los padres estaban separados y a su vez enfermos y no podían estar juntos, como también la pérdida de sus cuidadores ya sean primarios y secundarios. Durante esta crisis sanitaria muchos padres de familia, han sentido un gran desconcierto por la salud psicológica y moral de sus niños, ya que el 61% de ellos presento angustia mental, un tercio de ellos tenía problemas para dormir y estar triste, dos quintos de ellos se encontraban preocupados y nerviosos. Niños que no tenían la oportunidad de conocer el mundo normal y ver a sus padres angustiados por los diferentes problemas que se cursaban a su vez como: hogares disfuncionales, la pérdida de familiares, el confinamiento, el alejamiento de algunos padres por el no contagio, la pobreza, el no contar con espacios de recreación, etc., entre otros factores que imposibilito a los estudiantes menores de edad a vincularse con sus contemporáneos y adultos de manera optima y creando muchas desventajas para la educación presencial, que fue un reto para muchos docentes el poder llegar a los niños que vinieron con muchas carencias de autonomía e inseguridad.

A nivel nacional, Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2021) menciona que dentro del territorio peruano, se optó por medidas



de continuidad de la escolaridad, donde se dispuso plataformas para la educación a distancia en diferentes partes del Perú, a fin de que la educación continúe, ya que el impacto del confinamiento no tenía porque perjudicar a los estudiantes, así que se implantó por una educación virtual con plataformas y accesos como el programa 'Aprendo en Casa', ya sea televisión o radio. Generando una brecha enorme en los lugares y hogares que no contaban con estos aparatos tecnológicos y la cobertura de red móvil, para recibir la educación a distancia. Muchos estudiantes se vieron obligados a compartir dispositivos, ya que en muchos hogares solo tenían un dispositivo. Por otro lado, el desconocimiento de habilidades digitales y recurso tecnológicos imposibilitaban a cierta población no poder acceder a este tipo de educación. Ya que para muchos el conocer plataformas digitales ya no era una opción sino una obligación. Las medidas de cierre escolar en el Perú han limitado el contacto entre menores de edad, docentes y la comunidad educativa. La UNICEF explica que el juego, ayuda a los estudiantes a interactuar con sus contemporáneos y adultos a través de estrategias de aprendizaje, ya que es importante para el proceso-desarrollo de sus habilidades sociales, emocionales, cognitivas y motoras.

A nivel institucional, se observa que los niños llegaron a sus instituciones con muchos problemas de seguridad y autonomía por causa la pandemia del Covid-19, ya que esta ha afectado de manera directa en los aprendizajes de los menores, mostrando algunas dificultades a la hora de realizar sus acciones diarias dentro de su institución y hogar. Por ello, podemos señalar que, a través de la observación, los menores de 4 años de edad de la I.E.I. BELÉN-Cusco no han desarrollado muy bien la autonomía. Observando que los menores todavía dependían de sus padres, muchos de ellos sentían un lazo de apego por sus padres y el temor de estar con los demás estudiantes de su edad, ya que no pudieron relacionarse anteriormente con niños de su edad y adultos. En algunos casos los padres del menor fueron muy sobreprotectores en la crianza de sus hijos y la inseguridad de perderlos. Incidiendo directamente en el desarrollo de su autonomía y no tener iniciativa propia para realizar sus acciones diarias, ya que en algunos casos esperan que sus padres hagan o decidan por ellos deduciendo que los niños no desarrollaron su autonomía.



El desarrollo de la autonomía tiene que ver con lavarse las manos, cepillarse e incluso cambiarse el vestuario, por lo tanto no olvidemos que también es importante el desarrollo cognitivo, donde los estudiantes tengan la capacidad de pensar, solucionar problemas, ponerse en el lugar del de los demás estudiantes, tener iniciativa propia, etc. Pese a las investigaciones, se puede observar que en los centros educativo el juego es poco utilizado para el proceso y la adquisición aprendizaje, en vista que muy pocos docentes usan la estrategia del juego didáctico para desarrollar la autonomía de sus estudiantes. Generalmente el juego es utilizado en el nivel inicial para juegos motores donde desarrollan destrezas y habilidades motrices básicas en los niños, pero muy aparte de ello el juego ayuda a que el niño pueda descubrir sus grandes potencialidades ya sean motoras, cognitivas y emocionales. Se puede deducir que la Autonomía en los estudiantes es la facultad que poseen para realizar acciones y tomar decisiones de manera independiente frente a situaciones cotidianas.

Luego de tener un análisis reflexivo con mención a la problemática de la realidad que atraviesan los menores de edad en nuestro país y teniendo conocimiento que la estrategia del juego didáctico, es favorable para desarrollar la autonomía, y su uso adecuado generará grandes cambios en los menores de edad del nivel inicial y hacer que se conviertan en ciudadanos libres, e independientes a la hora de actuar con la búsqueda de una sociedad mejor.

De continuar el problema en cada uno de los estudiantes del nivel inicial, hará que no se desarrolle su autonomía, trayendo como consecuencia acciones no favorables dentro del país como: la toma de decisiones inadecuadas, la falta de resolución de conflictos, carencia de inteligencia emocional, la dificultad de integrarse con los demás, dependencia hacías sus parejas, inseguridad de sí mismo, el alcoholismo, pandillaje etc.

Por lo consiguiente es de suma importancia de que los menores de edad, desarrollen la autonomía, permitiendo elevar su formación profesional, asimismo investigar sobre el desarrollo de la autonomía permitirá contribuir a la solución de situaciones críticas en que se encuentran los de estudiantes de 4 años de edad del aula verde de la I.E.I. Belén N°65.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

- ¿Cómo influye el juego didáctico para el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de 4 años de edad de la IEI Belén N°65 Belén, Cusco 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿De qué manera influye el juego didáctico en la dimensión, no necesita apoyo para su desempeño en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. N°65 Belén, Cusco 2022?
- ¿De qué manera influye el juego didáctico en la dimensión, no necesita orden para su desempeño en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. N°65 Belén, Cusco 2022?

1.3 Objetivos de la investigación.

1.3.1 Objetivo general

- Determinar cómo influye el juego didáctico para el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. N°65 Belén, Cusco 2022.

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar como influye el juego didáctico en la dimensión, no necesita apoyo para su desempeño en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. N°65 Belén, Cusco 2022.
- Identificar como influye el juego didáctico en la dimensión, no necesita orden para su desempeño en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. N°65 Belén, Cusco 2022.

1.4 Justificación e importancia de estudio

La siguiente investigación fundamentada por Afaraya y Fernandez (2022) se justifica en los siguientes componentes:

Conveniencia

La siguiente investigación propuesta para el contexto y temporalidad donde nos encontramos es conveniente, ya que servirá para saber más sobre la utilidad del juego didáctico para generar cambios en cuanto al desarrollo de la autonomía.



Relevancia social

Esta investigación es trascendental y continua, porque permitirá a los docentes hacer uso del juego didáctico, donde permitirá a los niños participar activamente en sus actividades para el logro y desarrollo de su autonomía. Siendo aplicada en una educación presencial, los beneficiarios de los resultados serán los estudiantes de 4 años de edad del aula verde de la I.E.I. Belén N°65, Cusco.

Valor teórico

Permitirá a los nuevos investigadores y demás generaciones posteriores validar y ampliar los resultados obtenidos ya que les servirá como recurso para investigaciones futuras. Donde vean al juego didáctico como una estrategia favorable y enriquecedora para desarrollar la autonomía y hacer que sus estudiantes sean independientes sin necesidad de una orden o ayuda de un adulto, más solo del acompañamiento.

Valor práctico

Servirá de gran apoyo para plasmar estrategias que favorezca la resolución del problema y generar grandes resultados prácticos ya sea para docentes o padres de familia, dándole un valor útil y práctico para desarrollar dichas competencias plasmadas en la investigación.

Valor metodológico

El presente trabajo de investigación ayudará al investigador a comprobar que el juego como estrategia permiten la integración y la inclusión de diferentes áreas pedagógicas, asimismo incentivara la utilización de dichos juegos para fomentar y desarrollar la autonomía y otras capacidades de contexto.

El estudio del desarrollo de la autonomía a través del juego didáctico en los estudiantes de 4 años de la Institución educativa Belén se justifica de la siguiente manera:

Por medio de las prácticas docente podemos deducir que en la gran parte de docentes toma o hace uso de las competencias como contenidos y dejando

por olvido la parte personal del menor de edad, así como el desarrollo de la autonomía.

Según el (MINEDU, Rutas de aprendizaje del área de Personal Social, nivel Inicial, 2015), el desarrollo del niño es de suma importancia en sus primeros años de vida ya que está en contacto con el mundo exterior. Teniendo en cuenta que la su formación depende mucho de la convivencia con los demás y la relación que tiene con los demás dentro de la sociedad, siendo así la autonomía como la capacidad y habilidad que tiene uno para afrontar problemas, tomar decisiones, tener seguridad con sus acciones sin lastimar al resto, ya que la autonomía se construye de manera permanente y continua.

Para (Britton, 1992). El juego didáctico en el niño es una acción que se realiza por placer, siendo esta agradable, voluntaria y de manera natural para el niño. Así mismo el juego genera en el saber actuar frente a esta actividad, ya sea en la búsqueda de solucionar problemas y la adaptación de su entorno. Siendo favorable para ponerlo en práctica y plasmar nuevas ideas y formar su personalidad.

Se busca fomentar el juego a través de actividades didácticas donde el niño a su vez tenga control de sus acciones y emociones como conductas agresivas, egocentrismo, etc., generando por un lado interacciones entre los estudiantes y docentes en un espacio armonioso, basado en el respeto equitativo entre sus pares y los demás.

1.5 Delimitación de la investigación

La aplicación de la investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial N°65 'Belén'- Cusco, 2022 del aula Verde con niños de 4 años de edad que alberga la cantidad de 28 niños. Teniendo el instrumento para un mejor alcance de investigación la ficha de observación para la recopilación de datos.

1.6. Limitación de la investigación

Nuestra limitación de investigación fueron las siguientes:

- ✓ La búsqueda de información bibliográfica de fuentes confiables.
- ✓ No contar con los recursos económicos.



- ✓ No tener suficiente tiempo por tener una responsabilidad laboral para generar nuestro sustento.
- ✓ No contar en un principio con el aplicativo Word.



CAPITULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

2.1.1.1 Primer antecedente

(Carreño & Mendoza, 2014). Realizaron la tesis 'Fortalecimiento de la autonomía en los niños y niñas de 5 años del nivel de transición del colegio distrital el Sorrento usando como estrategia pedagógica el juego'. Teniendo como objetivo primordial el logro de analizar el desarrollo de la autonomía en niños y niñas del II ciclo de educación inicial. Con un enfoque de investigación cualitativo. Teniendo como conclusión la propuesta de intervención del juego. La cuál aborda 15 actividades, donde a su vez se plasma diferentes autores para su mayor comprensión que hablan hacer del juego y la autonomía, con una valoración de cero a siempre. Consecuentemente se abordaron aspectos de higiene, exploración, identidad, independencia, esquema corporal, lateralidad, espacio, etc. Como conclusión se pudo evidenciar que los niños desarrollan su autonomía acorde a la edad que poseen.

2.1.2 Antecedentes nacionales

2.1.2.1 Primer antecedente

(Carrillo, 2022). Realizo la tesis "Desarrollo de la autonomía mediante el juego - trabajo en niños de 4 años de una institución educativa de Lima Metropolitana, 2022". A través de su prueba post test se comprobó un logro esperado en un 90%, por ello indica que la estrategia juego trabajo en los estudiantes aplicados dieron resultados con lo esperado, dando a conocer un mejor resultado con relación al desarrollo de la autonomía de los menores dando como resultado lo siguiente: $p = 0.000$.

2.1.2.2 Segundo antecedente

(Figueroa, 2019). Realizo la tesis "Juego libre en sectores para promover Autonomía - niños de cuatro años - Institución Educativa Privada Santa Ana School – Chiclayo". Siendo su objetivo principal determinar en qué medida el juego libre en sectores promueven la autonomía en los niños de la muestra, haciendo uso del instrumento de lista de chequeo de logros pedagógicos. Uso el

enfoque cuantitativo, pre experimental. Llegando a la conclusión que los estudiantes asimilan los valores a través de la interacción con los demás para desarrollar su autonomía, siendo medido la autonomía a través de una lista de chequeo de logros pedagógicos, donde los resultados obtenidos en el Pre- test fueron los siguientes fueron los siguientes: dificultades para ir al baño, dificultad para ordenar sus juguetes, dificultades para tomar decisiones, dificultad para resolver conflictos, etc. Siendo a sí mismo aplicado la variable del juego libre en sectores, hubo grandes cambios excepcionales, ya que la gran parte de los niños cumplía con los seis ítems siendo este un resultado óptimo para el desarrollo de la autonomía.

2.1.2.3 Tercer antecedente

(Faustino, 2018). Realizaron la tesis “ El juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía”. En la región de Huánuco teniendo como objetivo principal identificar fortalezas y debilidades respecto a la aplicación del juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años del nivel inicial de la I. E. I. N°33301 de Goyar Punta – Umari – Pachitea. Llegando a la conclusión y a su vez permitiendo identificar que las estrategias de enseñanza utilizadas en las sesiones no eran adecuadas ya que no tomaba en cuenta el juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía en los niños y niñas. Siendo a su vez que la estrategia del juego didáctico ayudo bastabtes en el desarrollo del aprendizaje y a su vez el desarrollo de la autonomía.

2.1.3. Antecedentes locales

2.1.3.1. Primer antecedente

(Naccha & Farfán, 2020). Realizaron la tesis ‘Influencia de la estrategia del juego en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años de la institución educativa N° 501230 Callipata provincia de Paucartambo Región Cusco’. Su objetivo principal fue determinar la influencia de la estrategia del juego sobre el desarrollo de la autonomía. Dicha investigación se considera aplicada no experimental. Esta investigación posee un diseño descriptivo-correlacional. Teniendo como conclusión de la Prueba de correlación R de Pearson entre la estrategia del juego y la autonomía de la tabla 8, el nivel de significancia bilateral 0.000, indicando que existe un vínculo entre las variables. Por otro, lado el

coeficiente de correlación alcanzado 0.889, según la escala de Correlación, explica que hay una influencia entre ambas variables, a su vez permite que los niños a la hora de realizar sus actividades, ellos puedan interactuar y adquieran capacidades a medida que van creciendo.

2.1.3.2 Segundo antecedente

(Laura, 2019). Realizo la tesis 'Desarrollo de la autonomía desde el punto de vista indígena en los niños y niñas de una institución inicial rural. Caso comunidad de Sencca Checctuyuq Sicuani, Cusco'. Teniendo como objetivo primordial, describir las características del desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 3 a 5 años en la comunidad de Sicuani. Utilizo un enfoque cualitativo con metodológica de la etnografía educativa. Llegando a la finalidad de que los estudiantes quechuas son autónomos, capaces de tomar decisiones y de desenvolverse de manera independiente a través de sus acciones y actividades. Por otro lado afirma que los niños tiene cierto grado de autonomía que se ve reflejada en la participación cooperativa, las responsabilidades, que son adquiridas a través del juego espontáneo y libre. Reconociendo al Perú diverso en todo sentido contextual, donde todos son diferentes al resto, cada niño se desarrolla a corde de su contexto social y al sistema de organización de su comunidad. Promoviendo actividades favorables donde los estudiantes participen en espacios libres y favorables para su desarrollo autónomo y en el espacio educativo, es de suma importancia ya que ayuda a tener una mejor programación y organización de distintas actividades donde a su vez se trabaje con proyectos interculturales.

2.2. Base teórico-científicas

2.2.1. El juego como estrategia

2.2.1.1. Concepto del juego

(Gallardo, 2018). Define el juego como una acción didáctica que se realiza en cualquier edad. Los niños sienten emociones a través de esta actividad, ya que para ellos es una actividad divertida, donde buscan afecto y desarrollan su imaginación, creatividad y aprenden a convivir con los demás. Teniendo en cuenta que para ellos el juego no tiene especificaciones claras, ya que se da de manera natural. A medida que van creciendo el juego adquiere normas y condiciones que da el adulto a la hora de ejecutarse.

(Ruiz, La Escuela y la Subjetividad 1996, 2010). Menciona que cuando hablamos sobre el juego, debemos tener en cuenta su importancia, ya que el juego es considerado como perspectiva cognitiva, porque busca estimular para preparar el desarrollo del pensamiento de las personas, la inteligencia principalmente es una adecuación al ámbito de su entorno. Por medio del juego descubre sus características de los objetos y al desarrollo de su estimulación motora así conocerse a el mismo, a encontrar su potencia y obstáculos y así conseguir una buena actitud de respeto hacia su cuerpo y el de los demás por consiguiente en la actualidad, el juego es de ser líder a la hora de compartir una clase o al encuentro de una nueva técnica, existiendo este el mejor instrumento para que el estudiante pueda lograr todas las destrezas precisas para el siguiente desarrollo del juego.

El juego es un recurso de comunicación, ya que el niño conoce a otros niños y brinda su amistad con ellos, conoce sus logros, cumple las reglas del juego, supera los obstáculos, respeta cuando gana y pierde. El juego es un recurso que posee enseñar y explicar lo que está descubriendo. Es posible que es la manera de una formación más creativa para los estudiantes. En algunas ocasiones es también la capacidad de indagar nuevas existencias. Al igual que el juego se puede deducir que es muy importante para poder adecuarse al entorno familiar o social. Por ello no es precavido en cualquier edad del estudiante desmoralizar el intento que procura hacer, manifestándole advertencias de “no haga eso” “te vas a lastimar” “no, eso es peligroso”, una buena opción es alentarle así ocasionándole mucha seguridad en él.

2.2.1.2 Importancia del juego

A su vez, Michelet (1986) citada por (Maravillas, 2018). Menciona la importancia del juego con relación a la personalidad del niño de la siguiente manera:

- **La afectividad:** El juego influye en el desarrollo afectivo y emocional ya que es una actividad satisfactoria, de entretenimiento y gozo para el menor, generando la libertad para expresarse de manera positiva.
- **La motricidad:** Los materiales para usar son importantes para el desarrollo ya sea la motricidad fina y gruesa, siendo a su vez un soporte armónico y significativo para el niño.

- **La inteligencia:** el juego se aprende a través de la asimilación donde el niño manipula, experimenta, descubre y procesa a través de la inteligencia. El niño a través de la inteligencia realiza causa a la hora de manipular los objetos, realizando operaciones, el niño es protagonista de su propia construcción.
- **La creatividad:** Al ser el juego natural conlleva a la creatividad ya que el niño plasma sus destrezas y habilidades para que pueda ser creativo, a través de la expresión e invención a la hora producir.
- **La sociabilidad:** Los juegos y juguetes ayudan a niño a tener una cooperación con los demás y poder interactuar con el resto durante el juego.

2.2.1.3. Características del juego

(Rios, 2013). El juego, se caracteriza principalmente por:

- Ser una actividad espontánea y libre, donde el niño tiene la libertad de elegir o crear su propio juego.
- Su desarrollo provoca satisfacción física y emocional, enriqueciendo el estado del ánimo del niño a la hora de realizarlo.
- Tener una naturaleza ficticia y con una meta propia en cada juego.
- Relacionarse con lo que no es juego. En primer lugar, se tiene la interacción con el mundo exterior, permitiendo descubrir nuevas cosas a través de la experiencia. Por otro lado, se fomenta el desarrollo de distintas habilidades del niño, siendo útil para fortalecer su desarrollo en el mundo y su contexto real.
- Permitir el desarrollo de la personalidad de los menores mediante el ocio.
- Ser una actividad de comunicación, donde el menor expresa sus emociones, ideas y pensamientos que son compartidos entre todos los que juegan.

2.2.1.4. Clasificación del juego

Según la Revista Web de la Federación de Enseñanza (2011), clasifica el juego de la siguiente manera:

Juego individual

El juego individual es la actividad que realiza el niño sin la necesidad de interrelacionarse con los demás, ya que por sí solo explora y ejercita su cuerpo,

a su vez va explorando su entorno y hace manipulación de objetos con los que juega.

Juego paralelo

El juego donde el menor juega de manera individual, donde lo hace al lado de los demás, aparentemente pareciera que es un juego grupal, la diferencia es que no hay interacción entre ellos, solamente juegan juntos, pero no comparten el juego.

Juego de pareja

Los juegos en pareja son aquellos donde lo realizan de dos personas, ya sea con el compañero de lado o la docente, donde habrá interacción entre ambos individuos, donde expresan sus emociones, gustos y preferencias.

Juego de grupo

El juego grupal es la actividad realizada por varias personas, donde interactúan e intercambian ideas de mayor extensión. Donde sale a flote los niveles de socialización, competencia y cooperación.

2.2.1.5 Teorías sobre el juego

En base a los análisis del juego, los autores han dado distintos significados ya que son teorías sobre el juego.

Teoría Psicoanalítica

(Freud, 1917/2011) en su Teoría Psicoanalítica considera al juego la actividad para expresar sus intereses y esta sea satisfactoria, generando el juego un instinto de placer natural que realiza el niño por medio de las acciones, donde el niño expresa de manera inconscientes sus deseos ayudándolo a resolver conflictos donde expresa y comunica sus experiencias vividas.

Teoría del juego social

(Mavilo, 1998). Menciona que el juego social posee tres estadios:

1º Estadio de rechazo, el niño tiende a ser egocéntrico, donde ve que el mundo gira a su alrededor, dando resultado la individualidad, donde ve a sus pares como objeto y no considéralos a la hora de jugar. Sabemos que a esta edad los niños

tienden a tener cierto rechazo a los demás, ya que es un claro ejemplo cuando los miramos, ellos tienden a correr a los brazos de su madre siendo primera actitud del niño frente a otro.

2º Estadio de aceptación y de utilización de los otros, el niño usa en algunos momentos a los demás niños, como sujeto de dominio para complacer sus intereses y necesidades un ejemplo es cuando dos niños juegan cada uno por su lado pero se buscan cuando sienten la necesidad de que les falte algo.

3º Estadio de cooperación, cuando el menor tiene la necesidad de realizar una actividad con el resto del salón. En este precepto el niño llega a una maduración cognitiva y emocional donde tiende la necesidad de jugar en grupo está en el juego en cooperación, donde hay un apoyo mutuo entre sus integrantes. Hay que considerar que es importante la existencia de una regla para que el juego sea satisfactorio entre todos los individuos.

2.2.1.6. Beneficios del juego

El desarrollo de los juegos permite la interacción de un niño con las demás personas y su entorno, donde el aprendizaje toma un papel importante. Permite un desenvolvimiento libre y seguro para los niños, donde se expresan sus emociones, ideas e intereses de manera natural, que a su vez desemboca en satisfacción.

Análogamente, desde una perspectiva de aprendizaje, la actividad del juego es parte del conocimiento del ser humano, pues en este se involucran ideas, reglas, roles y emociones. Se favorece el pensamiento y la creatividad, donde lo abstracto es el centro del juego.

(Achavar, 2019) El juego como actividad pone en práctica formas de imitación y contraste entre la realidad y la ficción, donde lo lúdico es una fuente de discernimiento de los requerimientos de la vida adulta.

2.2.2. La autonomía

2.2.2.1 Concepto de la autonomía

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2021), define que la autonomía es aquella facultad humana que permite a un individuo tomar una decisión y actuar acorde a su propio criterio. Esto permite que la persona maneje

de mejor manera la presión social, proyecte un objetivo de vida, modele su personalidad y comportamiento.

Sin embargo, es pertinente tener en cuenta diferentes aspectos que permitan definir de más sólida y consolada la palabra autonomía. Desde el lado etimológico la palabra autonomía viene de los vocablos auto (por sí mismo) y nomos (sistematización de leyes).

Una visión más psicología de la autonomía la describe como una capacidad personal de valerse por sí mismo, ya sea en lo físico-corporal y mental. Es ahí donde el niño se relaciona con la capacidad intelectual y la independencia de las ideas, el pensar críticamente y el manipular objetos del entorno sin ayuda.

Finalmente, la (MINEDU, 2021) a través del Currículo Nacional de la Educación Básica, infiere que el ser autónomo implica la libertad de acción, pensamiento, responsabilidad, autoconfianza y consecuente con los actos que se desarrollan desde la libertad. Teniendo en cuenta que tan importante es reconsiderar que la autonomía varía según el tiempo, espacio y condición.

2.2.2.2. Desarrollo de la autonomía en los niños

La autonomía es un proceso que implica fortalecer la capacidad del menor para tomar decisiones mediante el pensamiento crítico, tomando varios puntos de vista y utilizando sus conocimientos adquiridos. Una forma de desarrollar la autonomía se da a través de los juegos, donde el niño razona para cumplir eficientemente su rol dentro del juego a la par de obtener más conocimiento a través de las experiencias vivenciales.

Los niños desarrollan su personalidad y adquieren habilidades ha medida que van creciendo. Por eso, es importante que los adultos les ofrezcan acompañamiento y los alcances necesarios para que ellos puedan obtener nuevos conocimientos.

2.2.2.3. Importancia de la autonomía

Según (Rodríguez, 2017). Los menores de edad en este caso el niño de 4 años, adquiere habilidades de autonomía, con la finalidad de alcanzar el desarrollo autónomo, con referencia a la toma de decisiones en cuanto a lo que

le agrada o no, generando menores más conscientes, seguros e independientes a través de sus acciones y decisiones. Por otro lado, los menores no autónomos tendrán conductas donde se ve reflejado que no pueden hacer sus actividades por si solos, son aquellos que nunca saben lo quieren hacer, buscan ayuda de adultos para cualquier situación, con el fin de que el adulto lo solucione, lo que según el menor no puede.

Los menores de 4 años son independientes con las siguientes actividades:

a) A la hora de la Alimentación

- Comer sus alimentos sin ayuda del adulto.
- Lavar su propia fruta para que sea consumido por el menor.
- Hacer uso de cubierto de manera adecuada, sin hacer uso de la mano.
- Recoger los restos de los alimentos derramados.
- Hacer uso de la servilleta después de refrigerar.

b) A la hora del higiene y Aseo

- Limpieza bucal
- Hacer uso adecuado del caño.
- Uso del jabón para el lavado de manos.
- Uso de la toalla después de lavarse las manos.
- Uso del papel higiénico para limpiarse la nariz.
- Indica que irá al baño hacer el dos o miccionar.
- Ir solo al baño.
- Limpiarse si ayuda de un adulto.

c) A la hora de la vestimenta

- Quitarse la casaca cuando tiene calor.
- Ponerse la casaca cuando tiene frio.
- Ponerse los zapatos de manera correcta.
- Amarrarse los pasadores del zapato.
- Colocar su casaca en el cesto.

d) Otras tareas cotidianas

- Poner a su lugar los juguetes usados.
- Tirar la basura al tacho
- Limpiar su individual después de refrigerar.
- Limpiar la mesa cuando termine de refrigerar.

2.2.2.4. Tipos de autonomía

Los niños a medida que van creciendo van adquiriendo nuevas capacidades ya que están en una etapa de construcción de su madurez, es ahí donde se vuelven más autónomos e independientes en sentido intelectual y moral. En ese sentido podemos encontrar diferentes tipos de autonomía:

a) Autonomía Intelectual

(León & Barrera, s.f.), define a la autonomía moral como la facultad de tener dominio por sí mismo. Siendo el antónimo del término heteronimia, que es ser dominado por los demás generando una dependencia por el resto. Si bien es cierto el niño va adquiriendo nuevos aprendizajes ya que se observa que en la primera infancia el niño obedece a través de una orden de una persona con autoridad, si esto se repercute hará que el niño sea dependiente de una orden.

b) Autonomía personal

El Hospital de Manises (2019), define a la autonomía personal como potestad que tiene el menor a la hora de realizar sus actividades según su edad, posibilidad y su entorno socio cultural sin necesidad de que un adulto le ayude, porque estaría haciendo que el niño dependa de él, más bien el adulto debe acompañarlo para que el niño pueda desarrollarse de mejor manera y a su vez no se lastime. Para una mejor formación integral del menor, esta debe comenzar con actividades sencillas y poco comunes desde la infancia como:

- La higiene personal. Lavarse las manos o la cara, remangarse la casaca o polera a la hora de lavarse las manos, peinarse, cepillarse los dientes, limpiarse cuando defeca u orina.

- La alimentación. Comer solo, usar cuchara o tenedor, limpiarse con la servilleta, limpiar su individual, no hacer caer la comida al piso, etc.
- Vestirse. Es capaz de ponerse solo la ropa o quitársela, amarrarse los pasadores.
- Responsabilidad personal. Saca su individual a la hora del refrigerio, guarda los juguetes que usa, coloca en su lugar sus trabajos realizados, pone la basura al tacho, etc.

2.2.2.5. La autonomía relacionada a otros aspectos

Según (Amarillys, 2011) mencionas los diferentes aspectos de la autonomía;

2.2.2.5.1. La autonomía y seguridad en sí mismo

Cuando hay autonomía en el menor este genera mayor seguridad en el mismo y a su vez hace que el menor sea independiente de su actuar. El menor es autónomo cuando realiza las cosas por sí mismo sin ayuda de un adulto, más solo el acompañamiento. Así mismo, el niño está en la facultad de aprender, esforzarse, y a su vez se sienta seguro de él mismo. Si esto es lo contrario, el niño creerá que el resto puede hacer las cosas por él convirtiéndose en un ser inseguro.

2.2.2.5.2. La autonomía y la responsabilidad

Es de suma importancia hacer uso de material concreto y educativo para permitir el desarrollo de la autonomía. La participación activa del menor hace que el ambiente sea más interactivo. La fomentación de la autonomía permitirá que la relación entre los niños tenga un sentido de participación y responsabilidad, haciendo que el menor cumpla con sus deberes sin necesidad de una orden y así el salón se involucra más.

2.2.2.5.3. La autonomía y el orden lógico

Mediante el juego el niño adquiere conocimiento a través de la experiencia, permitiéndolo ser más independiente a la hora de razonar y generar un orden lógico donde se establecen criterios de causa-efecto.

2.2.2.5.4. La autonomía y disciplina

La disciplina es un conjunto de estrategias que integra el comportamiento, la socialización y el aprendizaje. El desarrollo de la disciplina va ligada a la

personalidad, donde el niño forma su comportamiento y la manera de actuar. Sin alterar el orden y estabilidad emocional de los demás.

2.2.2.5.5. La autonomía y el acompañamiento del adulto

Según (Fuente, 2020), Indica que el acompañamiento del adulto hacia el menor es fundamental para que se fortalezca las decisiones que toma el menor con relación al higiene, alimentación, intereses y necesidades. Donde a su vez se genera vínculos de afecto, confianza, etc., evidenciado así la autonomía del menor. Hay que tener en cuenta que la única ayuda que se da al menor en nuestra presencia, pero a través del acompañamiento, hacemos que los niños estén activos y motivados.

2.3. Definición de términos.

El juego

((Gallardo, 2018; Andrade & Ante, 2010) Definen varias características con relación a los juegos didácticos, por donde opta con los siguientes aspectos: Despiertan interés hacia las diferentes áreas pedagógicas, provocan la necesidad decisión y participación de cada uno de los estudiantes, exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas y constituyen actividades pedagógicas dinámica. Si se analizan bien estas cualidades de los juegos se notan la gran variedad de aspectos positivos que trae un juego didáctico en la enseñanza.

Autonomía

(MINEDU, 2021) Define a través del Currículo Nacional de la Educación Básica, que el ser autónomo implica la libertad de acción, pensamiento, responsabilidad, autoconfianza y consecuente con los actos que se desarrollan desde la libertad. Teniendo en cuenta que tan importante es reconsiderar que la autonomía varía según el tiempo, espacio y condición. Donde el menor tiende a actuar de manera independiente sin la necesidad de una orden y tampoco el apoyo de un adulto, más solo el acompañamiento para el logro de su desempeño.

Acompañamiento

El acompañamiento es la facultad que tiene el adulto para desarrollar en el menor el logro de su desempeño, cuando el adulto acompaña, genera



confianza en el menor. El adulto hace uso de palabras como: tu puedes, lo hiciste bien, yo se que lo lograrás, etc., Así mismo el niño será capaz de realizar toda acción que este a su alcance, es necesario no confundir la palabra ayuda o apoyo ya que esto va relacionado en la intervención del adulto de manera directa como alcanzar algo, levantar al niño cuando se cae, generando inseguridad en el menor.



CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis de la Investigación

3.1.1. Hipótesis general

- El juego didáctico influye significativamente en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. N°65 Belén, Cusco 2022.

3.1.2. Hipótesis Específicas

- El juego didáctico influye significativamente en la dimensión, no necesita apoyo para su desempeño de los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. N°65 Belén, Cusco 2022.
- El juego didáctico influye significativamente en la dimensión, no necesita apoyo para su desempeño de los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. N°65 Belén, Cusco 2022.

3.2. Variables de la investigación.

Según (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014), define la variable, es un factor que puede ser medida y observable. Las variables son aplicadas en diferentes circunstancias como: hechos, fenómenos, etc., las variables tienen un valor cuando se relaciona con la otra variable, generando así una hipótesis.

3.2.1 Variable independiente / variable de estudio 1.

El juego didáctico

3.2.2. Variable dependiente / variable de estudio 2.

Desarrollo de la autonomía

3.2.3. Operacionalización de variables.

Variable independiente / variable de estudio 1

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
El juego didáctico	(Gallardo, 2018). Define el juego como una acción didáctica	Herramienta metodológica que utiliza el	Juego individual	➤ Jugando aprendo la seriación delgado a grueso.

	<p>que se realiza en cualquier edad. Los niños sienten emociones a través de esta actividad, ya que para ellos es una actividad divertida, donde buscan afecto y desarrollan su imaginación, creatividad y aprenden a convivir con los demás.</p>	<p>docente para desarrolla en lo niños la autonomía en lo cotidiano para la vida adulta.</p>	<ul style="list-style-type: none">➤ Me divierto a jugar con mi cuerpo para imitar a los personajes del cuento de la primavera.➤ Conocemos la derecha e izquierda a través del juego.➤ Me divierto jugando con mi cuerpo.➤ Juego con mi imaginación a crear arte con las hojas de las plantas.➤ Me divierto jugando y conociendo los animales domésticos.➤ me divierto a conocer la utilidad de los derivados.➤ Me divierto jugando con el cuadro de doble entrada.➤ Juego a moverme como un insecto.➤ Me divierto jugando con simetría.➤ Me divierto a jugando con mi cuerpo y recuerdo todo lo que aprendí en el proyecto de los insectos.➤ Me divierto jugando a encontrar mi nombre.
--	---	--	---



				<ul style="list-style-type: none"> ➤ Me divierto a conocer los estados del agua.
			Juego grupal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jugando a encontrar la vocal I me divierto mejor ➤ Jugamos agrupando en cantidades iguales. ➤ Jugando, realizamos una trayectoria. ➤ Me divierto leyendo el cuento del gato Gabino. ➤ Me divierto jugando y negociando el título de nuestro proyecto de los animales. ➤ Me divierto a crear un cuento y clasificar a los animales según sus alimentos. ➤ Me divierto jugando y creando rimas

Variable dependiente / variable de estudio 2

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
----------	-----------------------	------------------------	-------------	-------------

La autonomía	Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2021) La autonomía es aquella facultad humana que permite a un individuo tomar una decisión y actuar acorde a su propio criterio. Esto permite que la persona maneje de mejor manera la presión social, proyecte un objetivo de vida, modele su personalidad y comportamiento.	Capacidad para desenvolverse con independencia en el medio teniendo en cuenta un pensamiento crítico y gobernar la propia conducta, con la seguridad necesaria para ello.	No necesita apoyo para su desempeño	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se abrocha y se desabrocha la ropa. ➤ Come sin ayuda del adulto. ➤ Toma su refresco solo ➤ Se limpia la nariz solo. ➤ Intenta atarse los zapatos sin ayuda. ➤ Se remanga su chompa para lavarse. ➤ Realiza el lavado de manos sin ayuda. ➤ Realiza sus trabajos de manera independiente. ➤ Se limpia solo cuando va al baño. ➤ Se baja el pantalón solo a la hora de defecar y miccionar.
			No necesita orden para su desempeño	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza sus trabajos con creatividad. ➤ Se abriga sin necesidad de una orden. ➤ Limpia su individual sin necesidad que le diga un adulto.

				<ul style="list-style-type: none">➤ Usa el jabón sin que le ordene la docente.➤ Colabora a los demás a la hora de limpiar las mesas.➤ Ayuda a barrer cuando ve a los demás hacer.➤ Guarda lo juguetes sin necesidad que se le diga.➤ Recoge su juguete cuando se le cae sin necesidad que alguien le diga.➤ Bota su basura al tacho sin que se lo digan.➤ Ayuda a repartir material a sus compañeros.
--	--	--	--	---

3.3. Método de investigación

Según (Hernández, Fernández, & Baptista, Metodología de la Investigación, 2014). Menciona que el método experimental permite que se establezca un experimento y a su vez se ponga a prueba la hipótesis, donde se manipula una de las variables. A través de ello se busca comprobar la causa y el efecto de la variable alterada y así deducir la afirmación o negación de la posible solución plasmada.

3.3.1. Enfoque de investigación.

Según Hernández. Menciona que el Enfoque cuantitativo, esta referido a la recolección de datos para corroborar la hipótesis de estudio donde se genera un proceso deductivo, a través de la medición estadística.

3.3.2. Tipo de investigación.

Según Hernández. Menciona que la Investigación aplicada, tiene como objetivo dar solución a un problema planteado y enfocarse en buscar soluciones y a su vez aplicarla. Ya que se aplicará en el siguiente estudio de investigación 'el juego como estrategia para el desarrollo de la autonomía en estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. N°65 Belén"

3.3.3. Alcance o nivel de investigación

Según Hernández. Sostiene que el estudio explicativo, va relacionado a la causa que se obtiene en el problema y a su vez describe los conceptos y explicando por qué ocurre fenómenos. Puesto que se pretende determinar y explicar si el juego como estrategia ayuda a mejorar el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de 4 años de edad.

3.3.4. Diseño de investigación

Según (Arias, 2012). Sustenta que el diseño pre experimental comprende un proceso donde se pone a prueba a un grupo de individuos donde es sometida a estímulos. Por lo que la presente investigación corresponde a un diseño del estudio es pre experimental ya que primeramente se aplicará una prueba de pre test a la variable dependiente (Desarrollo de la autonomía) para luego aplicar la prueba post test con la aplicación de la variable independiente (El juego como estrategia).

$$GE = O_1 \text{ ----- } X \text{ ----- } O_2$$

Dónde:

GE = Grupo experimental

O₁ = Pre test

X = Variable independiente:

0₂ = Post test

3.4. Población y muestra del estudio.

3.4.1. Población.

Para la ejecución de la presente investigación se tomó en cuenta a una población de 163 estudiantes de la I.E.I. N° 65 “Belén” que alberga a niños y niñas de 4 y 5 años de edad.

EDAD	AULA	CANTIDAD
4	Verde	28
4	Celeste	27
4	Amarillo	29
5	Rojo	27
5	Anaranjado	26
5	Fucsia	26
TOTAL:		163

3.4.2. Muestra.

La muestra de estudio está compuesta por la cantidad de 28 estudiantes de 4 años de edad del aula verde de la I.E.I. N° 65 “Belén”

Para la recopilación de la muestra se utiliza el tipo de muestreo no probabilístico intencional, teniendo en cuenta el aula establecida por la Institución Educativa Inicial Belén.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Según Arias, menciona que la técnica de investigación, es el procedimiento para obtener datos e información de un estudio y a su vez estas sean guardados para poder procesarlos, analizarlo y sirva de interpretación para la obtención de resultados manera que los datos puedan ser recuperados.

Las técnicas e instrumentos de investigación se usan para la recopilación de datos y estos sirvan de interpretación en el presente estudio de investigación son los siguientes:

Variable	Técnicas	Instrumentos
V.I El juego Didáctico	Juego	➤ Material manipulable
V.D Desarrollo de la autonomía	La observación	➤ Ficha de observación ➤ Escala de valoración

3.5.1. Técnica de recolección de datos.

Observación

Según (MINEDU, 2012). Menciona que la observación permite encontrar conductas y construir estrategias para acompañar en el desarrollo de una manera satisfactoria y a su vez permite recopilar información ya sea grupal o individual. Por lo tanto, a través de la observación se buscará generar un mayor desarrollo de autonomía en los menores.

3.5.2. Instrumento de recolección de datos.

Escala de valoración

Según MINEDU, la escala de valoración es aquel instrumento que evalúa un proceso o bien como parte de la evaluación final, puesto que arrojan información sobre el logro del estudiante. Es decir, cuáles fueron sus avances con relación a sus anteriores resultados de manera conjunta docente y alumno. Por lo que el instrumento usado permitirá conocer el nivel logrado con relación al desarrollo de la autonomía después de la aplicación del juego en las sesiones y talleres.

3.6. Técnica de procesamiento de datos.

Para la recopilación de datos se tomará en cuenta la prueba de entrada para comprobar la confiabilidad y validez de los resultados obtenidos de la presente investigación.

Con la información obtenida:

- Revisar la información obtenida.
- Ordenar los resultados obtenidos en ambas pruebas de entrada y salida.
- Tabular la información obtenida de los resultados.
- Graficar los datos obtenidos



- Analizar los resultados obtenido a través de los gráficos.

3.7. Aspectos éticos

El presente estudio de investigación respeta la autoría y repertorio de la información que se consultó para desarrollar el marco metodológico por lo que no se evidenciara el plagio de dichas referencias bibliográficas consultadas.

ASPECTO ADMINISTRATIVO.

Presupuesto o costo del proyecto.

Rubro	Costo unitario	Cantidad	Costo total
BIENES			
H. Boom	18.00	8 millares	144.00
Tinte de impresora	35.00	4	140.00
Plumón de pizarra	3.50	4	14.00
Cartón cartulina	3.50	35	122.50
Papelotes cuadrimax	0.50	15	7.50
Microporoso	5.00	12	60.00
Silicona	8.00	3	24.00
Cinta Masky	5.00	4	20.00
Palitos de helado	7.00	2 millares	14.00
SERVICIOS			
Internet	81.00	9 meses	729.00
Luz	26.00	9 meses	234.00
Mantenimiento de impresora	50.00	1	50.00
Pasajes	1.00	660	660.00
Sub total			2219.00
IMPREVISTOS (se obtiene del 10% de la suma total de los bienes más los servicios)			221.90



TOTAL:

2440.90

SON: (Dos mil cuatrocientos cuarenta soles con noventa céntimos).

Financiamiento.

La presente investigación es autofinanciada por las investigadoras de dicho estudio.

Cronograma de actividades.

N°	Actividades	AÑO 2022								AÑO 2023			
		A	M	J	J	A	S	O	N	D	E	F	M
1	Identificación del problema.	X											
2	Formulación del proyecto de investigación.		X										
3	Revisión del marco teórico			X									
4	Formulación de instrumento de evaluación			X									
5	Validación del instrumento de evaluación				X								
6	Evaluación de entrada pre test					X							
7	Aplicación de sesiones y talleres						X						
8	Evaluación de salida post test								X				
9	Presentación y revisión del proyecto de investigación.									X			
10	Organización y análisis de los resultados obtenidos.										X		
11	Sustentación de informe de tesis												X

3.8. Control y evaluación del proyecto.

Para el monitoreo de la investigación



Referencias Bibliográficas

- Achavar, V. C. (30 de Octubre de 2019). Beneficios del juego en la acción pedagógica. Obtenido de <http://ediciones.ucsh.cl/index.php/ForoEducativo/article/view/2140/1905>
- Amarillys, B. N. (21 de Junio de 2011). "Desarrollo de la autonomía del alumno de tres años de edad". Guatemala. Obtenido de <https://glifos.unis.edu.gt/digital/tesis/2011/43895.pdf>
- Andrade, V., & Ante, A. (2010). "Las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de Educación Básica de las Instituciones Educativas". Tesis de Licenciatura Universiada Técnica del Norte de Ecuador.
- Arias, F. (Julio de 2012). El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica 6ª Edición. Caracas, República Bolivariana de Venezuela: EDITORIAL EPISTEME, C.A.
- Britton, L. (1992). Jugar y aprender con el método Montessori, 'Guía de actividades educativas de 2 a 6 años'. Barcelona, España: Espasa Libros, S. L. U., 2000.
- Carreño, C. M., & Mendoza, V. J. (10 de Mayo de 2014). Fortalecimiento de la autonomía en los niños y niñas de 5 años del nivel de transición del colegio distrital el Sorrento usando como estrategia Pedagógica el juego. Bogotá.
- Carrillo, B. A. (2022). Desarrollo de la autonomía mediante el juego - trabajo en niños de 4 años de una institución educativa de Lima Metropolitana 2022. Lima, Perú.
- Faustino, O. M. (2018). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA. Húanuco, Perú.
- Faustino, O. M. (2018). El juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía. Húanuco, Perú.
- Federación. (17 de Noviembre de 2011). El juego en la etapa Infantil. *WEB de la Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía*. Cardenal Bueno Monreal, N58, CP 41013, Sevilla, España. Recuperado el 2022 de Julio de 20, de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>
- Figueroa, C. V. (2019). "Juego libre en sectores para promover Autonomía - niños de cuatro años Institución Educativa Privada Santa Ana School – Chiclayo - 2018". Chiclayo, Chiclayo- Perú.
- Freud, S. (1917/2011). *Psicoanálisis: Escuela Freudiana*. Alianza Editorial.
- Fuente, d. L. (8 de Octubre de 2020). *Mis manos te enseñan pautas para convivir en casa*. Obtenido de Instituto Colombiano de Bienestar Familiar: <https://www.icbf.gov.co/mis-manos-te-enseñan/la-autonomia-de-ninos-y-ninas-un-acompanamiento-para-el-desarrollo-integral>
- Gallardo, L. J. (Marzo de 2018). *Teorías del juego como recurso educativo Línea temática 4. Educación y Sociedad: Innovaciones en el Siglo XXI*. Obtenido de ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- Hernández, S. R., Fernández, C. C., & Baptista, L. M. (2014). *Metodología de la Investigación* (Vol. Sexta Edición). Prolongación Paseo de la Reforma 1015, Torre A, México: MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.



- Hernández, S. R., Fernández, C. C., & Baptista, L. M. (2014). *Metodología de la investigación Sexta Edición*. México: INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hospital de manises*. (9 de Enero de 2019). Obtenido de <https://www.hospitalmanises.es/blog/la-autonomia-personal-en-los-ninos/>
- Laura, V. S. (2019). Desarrollo de la autonomía desde el punto de vista indígena en los niños y niñas de una de una Institución Inicial Rural. Caso comunidad de Sencca Checctuyuq Siscuani, Cusco, 2019. Lima, Perú.
- León, A. P., & Barrera, M. X. (s.f.). *Material de Lectura para el curso Enseñanza para la Comprensión para la Construcción de Ciudadanía*. Obtenido de “La Autonomía como Finalidad de la Educación”: https://www.viaeducacion.org/downloads/ap/ehd/autonomia_finalidad_educacion.pdf
- Maravillas, S. M. (25 de 02 de 2018). *PublicacionesDidácticas*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/235854122.pdf>
- MARINHO, M. L. (2022). “Los impactos de la pandemia sobre la salud y el bienestar de niños y niñas en América Latina y el Caribe: la urgencia de avanzar hacia sistemas de protección social sensibles a los derechos de la niñez”. Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL): Documentos de Proyectos(LC/TS.2022/25).
- Mavilo, C. P. (1998). *Educación jugando*. Perú: Editorial San Marcos.
- MINEDU. (2012). El valor educativo de la observación del desarrollo del niño. *Printed in Peru*, 64. (M. Rivero, Recopilador) Lima, Perú. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/el-valor-educativo-de-los-cuidados-infantiles.pdf>
- MINEDU. (2015). *Rutas de aprendizaje del área de Personal Social, nivel Inicial*, 9. Av. De la Arqueología, cuadra 2, San Borja Lima- Perú: Metrocolor S.A.
- MINEDU. (2021). *Repositorio del Ministerio de Educación*. Obtenido de <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/7669>
- Naccha, F. Y., & Farfán, A. Z. (2020). Influencia de la estrategia del juego en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 501230 Callipata provincia de Paucartambo Región Cusco 2020. Arequipa, Perú.
- Rios, Q. M. (2013). Obtenido de https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodriguez, G. (20 de Mayo de 2017). *NEDEA*. Obtenido de Centro de referencia en Granada en la atención de niños y jóvenes con alguna dificultad en su desarrollo o en su etapa de aprendizaje.: <https://neuroinfantilgranada.com/autonomia-ninos/>
- Ruiz, C. E. (2010). Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- Ruiz, C. E. (2010). *La Escuela y la Subjetividad* 1996. Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- UNICEF. (2021). *NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES EN EL PERÚ Análisis de su situación al 2020*. Parque Melitón Porras 350, Miraflores: VIDENZA Consultores y AC Públic.





Matriz de consistencia

TÍTULO: El juego como estrategia para el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. Belén N°65, Cusco 2022.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA
<p>General: ¿Cómo influye el juego didáctico en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. Belén N°65 Belén, Cusco 2022?</p>	<p>General: Determinar cómo influye el juego didáctico para el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. N°65 Belén, Cusco 2022.</p>	<p>General: El juego didáctico influye significativamente en el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. N°65 Belén, Cusco 2022.</p>	<p>Variable Independiente: El juego didáctico Dimensiones: Juego grupal Juego individual</p> <p>Variable Dependiente: Desarrollo de la Autonomía</p> <p>Dimensiones: No necesita apoyo para su desempeño No necesita orden para su desempeño</p>	<p>1/ Enfoque de investigación Cuantitativo Tipo de investigación Aplicada Nivel de investigación: Explicativo Diseño de investigación: Pre experimental Población: 167 Muestra: 28 Técnica de muestreo: No probabilístico</p> <p>Técnicas e instrumentos: Técnica: Observación Instrumento: Escala de valoración</p> <p>Metodología de análisis de datos: Estadística descriptiva</p>
<p>ESPECÍFICOS: ¿De qué manera influye el juego didáctico en la dimensión, no necesita apoyo para su desempeño en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. N°65 Belén, Cusco 2022?</p> <p>¿De qué manera influye el juego didáctico en la dimensión, no necesita orden para su desempeño en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. N°65 Belén, Cusco 2022?</p>	<p>ESPECÍFICOS: Identificar como influye el juego didáctico en la dimensión, no necesita apoyo para su desempeño en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. N°65 Belén, Cusco 2022.</p> <p>Identificar como influye el juego didáctico en la dimensión, no necesita orden para su desempeño en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. N°65 Belén, Cusco 2022.</p>	<p>ESPECÍFICOS: El juego didáctico influye significativamente en la dimensión, no necesita apoyo para su desempeño de los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. N°65 Belén, Cusco 2022.</p> <p>El juego didáctico influye significativamente en la dimensión, no necesita orden para su desempeño de los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. N°65 Belén, Cusco 2022.</p>		

Matriz de instrumentos de investigación

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems/reactivos	Valoración
V. Independiente El juego didáctico	Juego individual	<p>Jugando aprendo la seriación de delgado a grueso.</p> <p>Me divierto a jugar con mi cuerpo para imitar a los personajes del cuento de la primavera.</p> <p>Conocemos la derecha e izquierda a través del juego.</p> <p>Me divierto jugando con mi cuerpo.</p> <p>Juego con mi imaginación a crear arte con las hojas de las plantas.</p> <p>Me divierto jugando y conociendo los animales domésticos.</p> <p>Me divierto a conocer la utilidad de los derivados.</p> <p>Me divierto jugando con el cuadro de doble entrada.</p> <p>Juego a moverme como un insecto.</p> <p>Me divierto jugando con simetría.</p> <p>Me divierto a jugando con mi cuerpo y recuerdo todo lo que aprendí en el proyecto de los insectos.</p> <p>Me divierto jugando a encontrar mi nombre.</p> <p>Me divierto a conocer los estados del agua.</p>	<p>El niño juega o ordenar seriaciones de manera individual.</p> <p>El niño juega en grupo de manera cooperativa.</p> <p>El niño juega con su cuerpo de manera individual.</p> <p>El niño juega a actuar como un insecto.</p> <p>El niño juega a ordeñar a la vaca de manera individual.</p> <p>El niño juega encontrar su nombre en el globo.</p>	
	Juego grupal	<p>Jugando a encontrar la vocal I me divierto mejor</p> <p>Jugamos agrupando en cantidades iguales.</p> <p>Jugando, realizamos una trayectoria.</p> <p>Me divierto leyendo el cuento del gato Gabino.</p> <p>Me divierto jugando y negociando el título de nuestro proyecto de los animales.</p> <p>Me divierto a crear un cuento y clasificar a los animales según sus alimentos.</p> <p>Me divierto jugando y creando rimas.</p>	<p>El niño juega con su compañero a escribir la vocal I.</p> <p>El niño juega con sus compañeros a agrupar cantidades iguales.</p> <p>El niño juega a ser un gato y los demás a ser ratones.</p> <p>El niño juega con sus compañeros a crear un cuento.</p>	

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems/reactivos	Valoración
V. Dependiente Desarrollo de la autonomía	No necesita de ayuda para su desempeño.	Se abrocha y se desabrocha la ropa.	El niño juega con sus compañeros a crear rimas.	Inicio(1) Proceso(2) Logro(3)
		Come sin ayuda del adulto.	El niño se abrocha y desabrocha su ropa sin ayuda.	
		Toma su refresco solo.	El niño come su refrigerio sin ayuda.	
		Se limpia la nariz solo.	El niño toma su refresco sin ayuda de un adulto.	
		Se amarra los pasadores de los zapatos sin ayuda.	El niño se limpia la nariz sin ayuda de un adulto.	
		Se remanga sus mangas de su chompa para lavarse.	El niño se amarra sus pasadores sin ayuda.	
		Realiza el lavado de manos sin ayuda.	El niño se remanga las mangas de su chompa para lavarse.	
		Realiza sus trabajos sin ayuda de un adulto.	El niño se lava las manos sin ayuda de un adulto.	
		Se limpia solo cuando va al baño.	El niño realiza sus trabajos sin ayuda de un adulto.	
		Se baja el pantalón solo a la hora de defecar y miccionar.	El niño se limpia cuando defeca o miccionar sin ayuda de un adulto.	
			El niño se baja su pantalón para defecar y miccionar sin ayuda de un adulto.	

No necesita orden para su desempeño.	Realiza sus trabajos con creatividad.	El niño realiza sus trabajos creativamente sin la necesidad que la docente le diga.	Inicio(1) Proceso(2) Logro(3)
	Se abriga sin necesidad de una orden.	El niño se abriga cuando tiene frio sin necesidad que la docente le ordene.	
	Limpia su individual sin necesidad que le diga un adulto.	El niño limpia su individual sin que le ordene la docente.	
	Usa el jabón sin que le ordene la docente.	El niño hace uso del jabón sin que le ordene la docente.	
	Colabora a los demás a la hora de limpiar las mesas.	El niño tiene iniciativa para limpiar la mesa sin que se lo pida la docente.	
	Ayuda a barrer cuando ve a los demás hacer.	El niño ayuda a barrer sin que se le ordene.	
	Guarda lo juguetes sin necesidad que se le diga.	El niño guarda los juguetes que uso.	
	Recoge su juguete cuando se le cae sin necesidad que alguien le diga.	El niño recoge los juguetes que se le cayeron.	
	Bota su basura al tacho sin que se lo digan.	El niño levanta su basura y lo lleva al tacho sin que se le ordene.	
	Ayuda a repartir material a sus compañeros.	El niño tiene iniciativa para ayudar a repartir el material sin que se le ordene.	

FICHA DE OBSERVACIÓN PRE TEST Escala de valoración

Institución:.....
 Fecha:.....
 Tiempo observado:.....
 Aula:.....
 Edad:

Leyenda:
A=INICIO(1)
B=PROCESO(2)
C=LOGRO(3)

N°	Nombres y Apellidos	D1 NO NECESITA AYUDA PARA SU DESEMPEÑO									Subt otal	D2 NO NECESITA ORDEN PARA SU DESEMPEÑO									Subto tal	Total	
		Se abrocha y se desabrocha la ropa.	Come sin ayuda del adulto.	Toma su refresco solo.	Se limpia la nariz solo.	Se amarra los pasadores de los zapatos sin	Se remanga las mangas de su chompa para lavarse.	Realiza el lavado de manos sin ayuda.	Realiza sus trabajos sin ayuda de un adulto.	Se limpia solo cuando va al baño.	Se baja el pantalón solo, a la hora de defecar y miccionar.	Guarda sus trabajos sin necesidad de una	Se abriga sin necesidad de una orden.	Limpia su individual sin necesidad que le diga un adulto.	Usa el jabón sin que le ordene la docente.	Colabora a los demás a la hora de limpiar las	Ayuda a barrer cuando ve a los demás hacer.	Guarda lo juguetes sin necesidad que se le diga.	Recoge su juguete cuando se le cae sin necesidad que alguien le diga.	Bota su basura al tacho sin que le ordene.	Ayuda a repartir material a sus compañeros.		
01	Isabella Valentina Alvarez Medina																						
02	Reynaldo Pablo Apaza Oquendo																						
03	Luana Alessandra Benavente Quispe																						

FICHA DE OBSERVACIÓN POST TEST

Institución:.....
 Fecha:.....
 Tiempo observado:.....
 Aula:.....
 Edad:

Leyenda:
A=INICIO(1)
B=PROCESO(2)
C=LOGRO(3)

N°	Nombres y Apellidos	D1 NO NECESITA AYUDA PARA SU DESEMPEÑO									Subt otal	D2 NO NECESITA ORDEN PARA SU DESEMPEÑO									Subto tal	Total	
		Se abrocha y se desabrocha la ropa.	Come sin ayuda del adulto.	Toma su refresco solo.	Se limpia la nariz solo.	Se amarra los pasadores de los zapatos sin ayuda.	Se remanga las mangas de su chompa para lavarse.	Realiza el lavado de manos sin ayuda.	Realiza sus trabajos sin ayuda de un adulto.	Se limpia solo cuando va al baño.	Se baja el pantalón solo, a la hora de defecar y miccionar.	Guarda sus trabajos sin necesidad de una orden.	Se abriga sin necesidad de una orden.	Limpia su individual sin necesidad que le diga un adulto.	Usa el jabón sin que le ordene la docente.	Colabora a los demás a la hora de limpiar las	Ayuda a barrer cuando ve a los demás hacer.	Guarda lo juguetes sin necesidad que se le diga.	Recoge su juguete cuando se le cae sin necesidad que alguien le diga.	Bota su basura al tacho sin que le ordene.	Ayuda a repartir material a sus compañeros.		
01	Isabella Valentina Alvarez Medina																						
02	Reynaldo Pablo Apaza Oquendo																						
03	Luana Alessandra Benavente Quispe																						



Validación de instrumento

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: El juego didáctico para el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. Belén N°65, Cusco 2022.

I. INFORMACIÓN DEL INSTRUMENTO

1.1. Nombre del instrumento: LISTA DE COTEJO

1.2. Autor o autores del instrumento:

- Lucero Fiorella Afaraya Huallpayunca
- Vanessa Michelly Fernandez Ccoto

II. INFORMACIÓN DEL EXPERTO

- 2.1. Nombres y apellidos:
- 2.2. Título profesional:
- 2.3. Grado Académico:
- 2.4. Especialización o experiencia:
- 2.5. Cargo actual:
- 2.6. Institución donde labora:
- 2.7. Dirección domiciliaria:
- 2.8. Lugar y fecha: Teléfono móvil:

III. INDICACIONES

Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de los ítems del instrumento anexo, marque con una X en la casilla que considere conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional indicando si cuenta o no con los requisitos mínimos, en cuanto a:

- **Pertinencia:** El grado de correspondencia entre el enunciado del ítem y lo que se pretende medir.
- **Claridad conceptual:** Hasta qué punto el enunciado del ítem no genera confusión o contradicción.
- **Objetividad:** Está expresado en conductas observables
- **Redacción:** Si la sintaxis, ortografía y las terminologías utilizadas son apropiadas.
- **Escala y codificación:** Si la escala empleada en cada ítem es apropiada y la misma ha sido debidamente codificada.
- **Formato.** La forma como se presentan los ítems y el instrumento en general.
- **Organización:** Existe una organización lógica.
- **Consistencia:** Basado en aspectos teóricos científicos
- **Metodología:** La estrategia responde al propósito del diagnóstico.

La escala de evaluación es:

1. Inaceptable	2. Deficiente	3. Regular	4. Bueno	5. Excelente
----------------	---------------	------------	----------	--------------

IV. ÍTEMS

N°	Ítems	ESCALA					Observación por ítem
		1	2	3	4	5	
Dimensión1: NO NECESITA APOYO PARA SU DESEMPEÑO							
01	Se abrocha y se desabrocha la ropa.						
02	Come sin ayuda del adulto.						
03	Toma su refresco solo.						
04	Se limpia la nariz solo.						

