

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI**

**FACULTAD DE HUMANIDADES
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**



**ESTRATEGIAS DE JUEGO PARA MEJORAR LA AUTONOMÍA DE
ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE SELMIRA DE VARONA,
PIURA**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL EN
EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

Br. Nancy Esther Vargas Palomino

ASESOR

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

LINEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO – PERÚ

2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%	10%	2%	14%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	8%
2	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	3%
3	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1%

Autoridades universitarias

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M
Arzobispo Metropolitano de Trujillo
Fundador y Gran Canciller

Dr. Miranda Diaz Luis Orlando
Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine
Vicerrectora Académica

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine
Decana de la Facultad de Humanidades

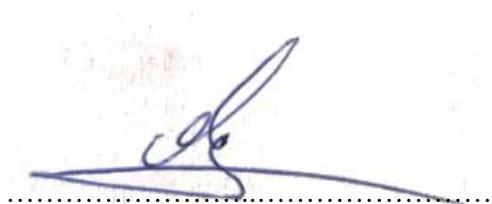
Dr. Espinoza Polo Francisco Alejandro
Vicerrector Académico (e) de Investigación

Dra. Reategui Marín Teresa Sofia
Secretaria General

Conformidad del asesor

Yo Héctor Israel Velásquez Cueva, con DNI N° 70112728, como asesor del trabajo de investigación “ESTRATEGIAS DE JUEGO PARA MEJORAR LA AUTONOMIA DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SELMIRA DE VARONA - PIURA, 2022”, elaborado por la estudiante Nancy Esther Vargas Palomino, con D.N.I. N° 41432519, egresado de la Escuela Profesional de Educación Inicial , estimo que este trabajo de investigación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y responden a las normas de presentación del trabajo de investigación establecidas en el Reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de titulación de la Facultad Humanidades.

Trujillo 09 de diciembre del 2022



DR. Héctor Israel Velásquez Cueva

Dedicatoria

A mi hija Ariana por su incasable apoyo absoluto,

A mi esposo Juan Antonio, por su motivación que siempre me inculcó

A mi madre Nancy Ofelia por el soporte absoluto que siempre tuvo para mí y lo tendrá siempre.

Agradecimiento

A los Maestros de la Escuela de Educación Inicial de la Universidad por su constancia de nuevos aprendizajes y enseñanzas que cultivaron en formar mi espíritu de constancia, perseverancia y superación.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Nancy Esther Vargas Palomino con DNI N.º 41432519, egresado del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido los procedimientos académicos y administrativos por la citada Universidad, en la elaboración y sustentación del trabajo de investigación titulado: “ESTRATEGIAS DE JUEGO PARA MEJORAR LA AUTONOMIA DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SELMIRA DE varona” - PIURA, 2022”, el cual consta de un total de 67 páginas, en las que se incluye 5 tablas y 3 figuras, más un total de 19 páginas en anexos.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación.

Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de mi entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 20. %, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

La autora



DNI 41432519.

Índice

Informe de originalidad	ii
Autoridades universitarias	iii
Conformidad del asesor	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento.....	vi
Declaratoria de autenticidad.....	vii
Índice	viii
Resumen.....	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	13
II. METODOLOGÍA	25
2.1. Enfoque, tipo y diseño de investigación	26
2.2. Población, muestra y muestreo	27
2.3. Técnicas e instrumentos de recojo de datos	28
2.4. Técnicas de procesamientos y análisis de datos	29
2.5. Aspectos éticos en investigación	
III. RESULTADOS.....	31
IV. DISCUSIÓN	36
V. CONCLUSIONES	37
VI. RECOMENDACIONES	39

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

Anexo 01 Instrumentos de recolección de la información

Anexo 02 Ficha técnica

Anexo 03 Operacionalización de variables

Anexo 04 Carta de presentación

Anexo 05 Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos

Anexo 06 Consentimiento firmado

Anexo 07 Matriz de consistencia

Índice de tablas

Tabla 1. Población estudiantil de una Institución Educativa – Piura.....	19
Tabla 2. Muestra de estudio, niños de 4 años de la I.E. Selmira de Varona – Piura.....	19
Tabla 3. Nivel de autonomía en los estudiantes de 4 años en el pre test.....	23
Tabla 4. Nivel de autonomía en los estudiantes de 4 años en el post test.....	24
Tabla 5. Productos de la comparación pre test y post test.....	26

Índice de gráficos

Figura 1. Nivel de autonomía en los estudiantes de 4 años en el pre test	23
Figura 2. Nivel de autonomía en los estudiantes de 4 años en el post test.....	25
Figura 3. Productos de la comparación pre test y post test.....	26

Resumen

La mayor parte de los pre escolares de 4 años mostraron un nivel superior de independencia y poca decisión para solventar problemas. El cual tuvo como finalidad: “determinar de qué manera las estrategias de juego mejoraran su escala de autonomía en los alumnos de 4 años de la Institución Educativa Selmira de Varona– Piura”. reunió una población de 28 estudiantes, que de acuerdo a la muestra se delimitó a 26 estudiantes de 4 años, utilizó un muestreo probabilístico. Correspondió a un tipo cuantitativo, con método hipotético deductivo, con diseño pre experimental. Los resultados alcanzados antes y después de estrategias de juego, se acataron diferencias representativas donde el nivel inicio se evidenció que un 58%, mientras que un 38% en proceso, pero después del programa de la estrategia se analizó que el 73% se ubicó en logrado. Finalmente se concluyó por medio de las “estrategias del juego” con la ayuda de la aplicación de diversos juegos se desarrolló el nivel de autonomía en los estudiantes desarrollando actividades alzar la mano y dar un criterio, indagar un espacio para establecer y dar respuesta.

Palabras claves: autonomía, ejercicio de libertad, estrategia de juego, representación.

Abstract

Most of the 4-year-old preschoolers showed a higher level of independence and little decision to solve problems. Which had as purpose: "to determine how the game strategies will improve their autonomy scale in the 4-year-old students of the Selmira Educational Institution of Varona – Piura". gathered a population of 28 students, which according to the sample was limited to 26 4-year-old students, using probabilistic sampling. It corresponded to a quantitative type, with a hypothetical-deductive method, with a pre-experimental design. The results achieved before and after game strategies, representative differences were observed where the starting level was shown to be 58%, while 38% in process, but after the strategy program it was analyzed that 73% were located in accomplished. Finally, it was concluded through the "game strategies" with the help of the application of various games, the level of autonomy was developed in the students, developing activities, raising their hands and giving a criterion, investigating a space to establish and respond.

Keywords: autonomy, exercise of freedom, game strategy, representation.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Planteamiento del problema

La cimentación de la autonomía es un procesamiento que empieza en los iniciales años de vida, frente a las experiencias maestros son los que se viene preocupando para lograr desarrollar un excelente nivel de autonomía en los estudiantes de educación infantil.

En el ámbito internacional, un estudio realizado por NeuroK (2017) donde menciona que evidenció que existe mucha sobre protección de los papas y los pequeños lo llevan a la independencia, y en su análisis demostró que el 66% de estudiantes no demuestran autonomía en sus funciones de trabajo, además informó que el 80% de niños que van al baño y no se esfuerzan por hacer solos. Es decir, en repetidas ocasiones los papas o progenitores son los causantes de este aprendizaje y, por otro lado, el maestro muy poca frecuencia propician un contexto apropiado. Lo importante es dar solución a esta problemática, por lo que es necesario que los docentes apliquen los juegos como estrategia los cuales ayuda a desarrollar su autonomía y beneficia a los estudiantes de temprana edad.

En el Perú, según el Ministerio de Educación (2017) indica que los estudiantes al terminar la educación básica deberían ser autónomo y resolutivo. Asimismo, afirma que es necesario entender los problemas, hacer preguntas para solventarlos. Aplica y acondiciona distintas estrategias y evalúa sus avances para observar si van por un excelente camino. Para lograr la autonomía en los estudiantes de nivel inicial, el maestro debe ser motivador y conductista, en otras palabras, dar alternativas de solución empelando las estrategias de juego para lograr un excelente desarrollo de proceso/enseñanza/aprendizaje tanto en el desarrollo motor y cognitivo.

De igual manera, en el ámbito regional se encontró que el dominio de los padres es fundamental para que los infantes alcancen su independencia, sin salvaguardar a los niños manifestarán la carencia de soberanía el cual limita su avance y expansión, vinculado con la crianza de sus papas. Por ello es muy importante que desde casa los papas involucren los juegos que es una herramienta didáctica y ayuda a los pequeños a expandirse en su contexto (Proyecto Educativo Regional de Piura, 2021).

Asimismo, en la I.E. Selmira de Varona– Piura en los niños de 4 años se ha evidenciado un dilema donde la mayoría de estudiantes necesitan compañía y atención cuando se dirigen

al baño, se les dificulta cuando se ensucian o se pintan con temperassus prendas porque no pueden retirarlas solos.; de igual manera se les ocasiona un problema al vestirse o desvestirse, asimismo no pueden amarrarse el calzado.

Debido a lo cual, es muy imprescindible que los docentes apliquen las estrategias de juego incentivan la enseñanza de los alumnos porque cada vez que los infantes se desenvuelvan, se exteriorizan, comparten y amplían su habilidad de condensación y retentiva, asimilan y perfeccionan su autonomía progresando su desarrollo motor y cognitivo, en otras palabras, potencian su avance mental ya que reactivan a los estímulos con comodidad.

1.2. Enunciado del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera las estrategias de juego mejorarán el nivel de autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Selmira de Varona– Piura?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar de qué manera las estrategias de juego mejoraran el desarrollo de las estrategias de la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Selmira de Varona– Piura.

1.3.2. Objetivos específicos

Identificar el desarrollo de autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Selmira de Varona– Piura, a través de un pre test, antes de la aplicación de las estrategias de juego.

Diseñar un programa de estrategias de juego para desarrollar el nivel de autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Selmira de Varona– Piura.

Determinar la significatividad del desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Selmira de Varona– Piura, a través de un post test, después de la aplicación de las estrategias de juego.

Comparar los resultados del pre y pos test para determinar la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Selmira de Varona– Piura, antes y después de la

aplicación de estrategias de juego.

1.4. Justificación de la investigación

La principal razón que nos llevó a investigar este estudio, es porque en el nivel inicial no toma con seriedad y significancia las estrategias de juego para el avance y progreso de la autonomía y que tiene una trascendencia en el procedimiento pedagógico de los estudiantes pre escolares en su formación global.

Esta investigación es relevante, ya que la autonomía coopera una parte elemental en el desarrollo de cada individuo y simultáneamente con el juego. Es por ello que se realizó este estudio para conseguir el logro de los pre escolares de 4 años. Por esta razón se justifica en el espacio teórico donde se analizó y utilizó métodos acerca de estrategias de juego para una alteración que comprometa a desarrollar la autonomía en los pre escolares en la misión de valer por sí solos a modo que puedan alcanzar educar y progresar en su desarrollo autónomo. En la práctica, porque a través de los juegos como estrategia brindó y ofreció a los estudiantes la habilidad de generar en ellos esa zona de desarrollo próximo resolviendo los problemas de inseguridad en solventar problemas conforme a su edad.

En lo metodológico, ayudó de cimiento teórica para consecutivas investigaciones que serán amplificadas perpetuando la insinuación o a climatizándose a invenciones objetividades, además ayudo a los maestros y a estudiantes adicionalmente se extendieron los mecanismos, ejemplares y se trabajó en equipos para la utilidad y estabilizar de la legitimidad y fiabilidad de mecanismos para estimar la autodidáctica de presuposiciones que se aplicó en este estudio.

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Antecedentes internacionales

Yanitzia (2021) En su trabajo de investigación trata sobre la explicación de la personalidad y autonomía infantil: una sugerencia de plan de estímulo desde la metodología Montessori. Este estudio se realizó en la Universidad de Católica de Ecuador. Tuvo como intención: efectuar unaproposición en plan de incitación para la evolución de personalidad y autonomía en estudiantes de 3 – 5 años. Su metodología comprendió un enfoque cuantitativo de niveldescriptivo, su muestra fue de 30 padres de familia del Taller Infantil Mekanos, utilizó como instrumento un cuestionario y la encuesta como técnica. Asimismo, identificó en sus resultados que la mayor parte de estudiantes (77%) estuvieron en nivel proceso,la que dio como resultado a la siguiente conclusión de promover la estimulación de autonomía por medio de una conducción de practica a los papas o personas que tenganrelación con los niños.

Almeida (2018) con su informe sobre el procedimiento de escondrijo para el desenvolvimiento de la autonomía en los pequeños de 4 a 5 años de la cuna Laura Barahona Ubidia. El trabajo estuvo implementado en la Casa Superior Técnica de Ambato – Ecuador. Su aspiración fue: examinar en que radica los procedimientos de escondrijos y su repercusión en el desenvolvimiento de la autonomía en estudiantes de 4 – 5 años. Correspondió un estudio cualitativo y cuantitativo con una modalidad de campo documental con diseño pre experimental. La generalidad de su muestra comprendió a 60 educandos y 6 maestros; de igual manera uso como observación la entrevista y como instrumento listo de cotejo comprendiendo 16 ítems. Por esta razón, en sus resultados demostró queel 53% de los pre escolares presentaron inconvenientes en su autonomía. Debido a lo cual se concluye que con exigencia del docente los niños lograron conseguir su autonomía y además desarrollaron sus capacidades y habilidades.

Mena (2018) Un proyecto para estudiantes de último curso de máster de la Universidad Vasca donde se debe lograr el desarrollo de la autogestión en la infancia. Esta es una tesis requerida para completar la carrera, que también les valió un título de la universidad nacional de España. El estudio pretendía aumentar la autonomía del alumnado en un centro educativo español. Se utilizó un diseño “no experimental, descriptivo

transversal” con una muestra de lactantes de 6 1/4 años. Adicionalmente, empleé la técnica de “observación y diario de campo”. Como se indica en su resultado, el 61% de las puntuaciones de sus alumnos se colocaron cerca del final. Esto significa que el programa fue beneficioso para los participantes porque aumentó su autodeterminación.

Antecedentes nacionales

Castillo (2020) En su investigación sobre el Juego Simbólico para Alumnos de 3 años de la carrera de la Institución Educativa Inicial Privada Villa Catarina-Pimentel en la Universidad Cesar Vallejo - Chiclayo. Su propósito fue aplicar funciones de juegos simbólicos para el desarrollo de la autonomía en alumnos de 3 años. Esto se logró con la ayuda de un estudio denominado “Juego Simbólico para Promover el Desarrollo de la Autonomía en Estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial Privada Villa Catarina-Pimentel”. Se utilizó el instrumento de lista de cotejo debido a que la población de estudio fue de 48 niños. Dado que este método de recolección de datos estaba estandarizado, se empleó el paradigma cuantitativo. Por supuesto, la razón para usar este formato fue asegurar que los resultados fueran relevantes para un diseño experimental. Adicionalmente, antes de la aplicación del juego, el 67% de los participantes mostraba poca o nula autonomía. Sin embargo, tras su aplicación, el 78% de los participantes mostró una mejora en la autonomía. Como resultado de estos hallazgos, determinó que el taller de juegos simbólicos efectivamente tuvo un efecto positivo en el desarrollo de la autonomía de los estudiantes.

Ñaccha y Farfan (2020) En un esfuerzo por determinar el nivel de desarrollo de la autonomía en los estudiantes de 4 años, se realizó el trabajo de Dominio de la estrategia del juego en el desarrollo de la autonomía en los niños que estudian en la Institución Educativa 501230 Callipa - Cusco”. Este estudio consideró la metodología cuantitativa y científica, pero utilizó como instrumento una lista de cotejo validada por juicio de experto. Incluyó como participantes a 15 niños de 4 años, y la investigadora recopiló sus resultados antes y después de implementar una estrategia específica. Al final se determinó que la estrategia del juego tuvo efecto en el progreso de la autonomía en los niños estudiados. Según esta investigación, el 54% de ellos se encontraban en etapas iniciales, mientras que el 67% mejoró su autonomía luego de implementar dicha estrategia.

Por otra parte, Figueroa (2019) en su trabajo llevado a cabo en el Colegio Santa Ana – Centro Educativo Chiclayo, acoge el juego libre en sectores para promover la autonomía. Este proyecto, que tiene como objetivo determinar cómo el juego libre en los sectores promueve la autonomía de los niños de 4 años, se presenta para su aprobación por parte de cualquier educador escolar. Al tener este proyecto en la misma categoría que Casa Superior Cesar Vallejo, la misma escuela obtuvo el título de Licenciado en Educación. La lista de verificación fue el método elegido para mi investigación. Usé esto para examinar a 12 estudiantes en diseño aplicado. Inicialmente el 65% de ellos eran considerados “iniciadores”, pero cuando se aplicó el programa se logró el 100% de éxito en toda la clase. Esto demostró que el programa mejoró el nivel de autonomía de los estudiantes de 4 años en un grado más significativo que simplemente ser colocado.

Antecedentes locales

Cordova (2019) en su trabajo sobre Preescolares de 5 años de la “I.E.P. Alas de Jesús” – Piura mejoró su comprensión oral a través del juego de roles con títeres. Fue de enfoque cuantitativo, descriptivo y preexperimental. Se determinó el uso previsto de la lista de verificación siguiendo un plan descrito anteriormente. Se reunieron datos de 15 estudiantes seleccionados al azar para este propósito. Cada elemento de la lista de verificación abordaba una acción diferente realizada por un títere. Se encontró que el 81% de los niños en edad preescolar que aplicaron los títeres demostraron éxito. También determinó que las dimensiones de la sesión de entrenamiento resultaron exitosas cuando mejoraron “coherencia, vocalización y fluidez”.

Nassr (2018) en su trabajo nos habla sobre mejorar la autonomía de los infantes de 4 años. También se hizo necesario que este proyecto se concretara en la Casa Superior de Piura. El método usado fue descriptivo y cuantitativo para medir la progresión de la autonomía. Puso a prueba a 30 niños de cuatro años con 15 de sus alumnos como muestra. Sin embargo, su población de estudio aumentó a 60 niños gracias a la observación. La hoja de observación incluía datos sobre el comportamiento de los niños y la participación en clase. Después de administrar el juego a los preescolares, sus resultados finales mostraron que el 55% de ellos comenzaron. Sin embargo, cuando se considera junto con su uso como estrategia de enseñanza, el 79% de ellos alcanzó su mayor logro. Como tal, se concluyó que este juego es una herramienta de aprendizaje eficaz para los niños pequeños.

2.2. Bases teórico científicas

2.2.1. Estrategia de juego

La estrategia de juego se conoce como una agrupación de funciones atractivos, cortas, entretenidos, con reglas que facilitan el robustecimiento de los valores: respeto, comprensión, participación, responsabilidad, promueve al compañerismo a fin de compartir ideas, conocimientos, tranquilidad, los cuales posibilitan el esfuerzo de asimilar los discernimientos de manera relevante (Minerva, 2017).

Del mismo modo, Moreno (2018) menciona que el juego es una actividad libre, realizada y sentida, pero a la vez absorbe en su totalidad al jugador, sin hallar ningún interés material, además no se tiene ningún provecho, ya que es ejecutada dentro de un especificado tiempo.

Asimismo, Bañeres et al. (2017) aluden que el juego es una acción que más interesa y entretiene al tiempo que establece un elemento elemental en los desenvolvimientos de las habilidades y la distribución del personaje adulto.

2.2.1.1. Evolución del juego infantil

El juego como estrategia didáctica, tiene naturaleza social, en otras palabras, facilita que los estudiantes partiendo de una especificada tarea se socializan y a la vez a desarrollar sus actividades sus habilidades. El docente debe ser facilitador, lo que indica que él debe conducir al trabajo cuando sea necesario. Es por ello que Vygotsky alude una idea muy relevante que envuelve a la condición social del juego en los avances de destrezas en el niño (Pérez, 2017).

Un aspecto clave del aprendizaje de los estudiantes es el entorno social. Vygotsky creía que era necesario comprender la naturaleza de la información doble para dar sentido a la forma en que las personas interactúan entre sí. También consideró cómo el contexto situacional afecta en gran medida el aprendizaje. (Pérez, 2017).

2.2.1.2. Teoría que sustentan el juego

A. Teoría de la Recapitulación S. Hall: Este autor menciona que esta teoría se fundamenta en la re memorización y reproducción por medio del juego en objetividad de labores de concepciones antiguas. Años posteriores Hall abandona a su teoría completando en defensa

de las actividades lúdicas las cuales sirven de impulso para su desarrollo.

2.2.1.3. Funciones del juego

Según Decroly y Monchamp (2016) se debe tomar en cuenta lo siguiente:

- El entorno debe potenciar el uso de las capacidades cognitivas y fomentar la construcción de un intelecto superior.
- Para aprender o mejorar el funcionamiento independiente avanzado.
- Elimina los problemas y reduce sus consecuencias con nuevas soluciones.

2.2.1.4. Dimensiones de estrategia de juegos

A. Juego de construcción

A través del juego de construcción los infantes se comunican en gran medida con el mundo que los rodea, por medio del infante observa de inmediato actúan, exploran, descubren y perciben el espacio. Por lo tanto, el juguete es el mecanismo que emplea el niño llevando a cabo así los juegos. En otras palabras, la eficiencia del juguete estimula el aprendizaje y desarrollo infantil.

B. Representación

Según alude que los juegos son complementados partiendo de objetivos específicos, donde dan de conocimiento que el juego es elemental y requiere el niño para desarrollar y deleitarse. Por lo tanto, partiendo de estos juegos es que el objetivo del niño es el tipo de juego que sea para su beneficio. Con este juego se le puede ayudar a reforzarlo de lo que el niño ya posee. Estos juegos se denominan de la exhibición, es decirse pueden utilizar de distintas formas con la finalidad de dar un resultado óptimo (Coveda, 2016).

C. Sector de ciencias

Estos juegos son un ejemplo muy entendible de manera que la gamificación puede utilizarse de la mano de las novedosas tecnologías, para de esta manera ser llevado a los más pequeños los temarios de conocimiento, tecnología y la curiosidad por las apariencias del mundo que los rodea.

2.2.2. Autonomía

2.2.2.1. Definición de la autonomía

La autonomía conduce a una habilidad particularmente humanitario que facilita moldear las conductas de la misma, especialmente a un ser particular, así como social. La autonomía facilita la acción del individuo dentro de unos límites, quienes son atribuidos como normas (Morales, 2017).

El desarrollo de la autonomía se ha convertido en una conducta del establecimiento del temperamento y autoestima. Por lo tanto, una precisa causa para conseguir una autonomía autorizado y efectivo determina la acción pensativo y libre de los infantes ya que: toda educación que respeta las conductas de autonomía deberá finalizar con la practica administrada de la autodeterminación del estudiante (Roffey y Reirdan, 2016).

Por otro lado, la autonomía es una peculiaridad significativa de la vida de cada individuo, es decir son rasgos de personalidades partiendo desde la pre escolaridad se organiza y ayuda a conseguir y a relacionar desafíos y efectos; entonces queda claro que la autonomía puede desarrollarse en el empleo de ángulos que sobresalieron en décadas anteriores y que hoy son de mucha utilidad, entre ellas se puede mencionar los enfoques de Montessori (Gervilla, 2016).

2.2.2.2. Desarrollo de la autonomía

Los avances de la autonomía es un adelantado; desde que nace el niño van traspasando distintos estadios y fases, su función de los papas es conducirlas y positivarlos los procesamientos. Él bebe que recién nace depende de sus papas, paso ese periodo aproximadamente a los tres meses ya intentan levantar la cabeza eso indica que existe inmensidad de estímulos y elementos en el exterior. Luego de 7 – 9 meses ya se puede mover de la forma gateando donde evidencia que la autonomía lo impulsa a tomar decisiones. Entonces esto indica que la autonomía desde el nacimiento hasta los últimos años está relacionado al desarrollo psicomotor. Según los estudios manifiestan que a partir de los dos años ya ellos hacen cosas por si solo donde inician un periodo egocéntrico, donde ellos se consideran super héroes porque creen que pueden hacerlo todo (Rodríguez & Zehag, 2016).

2.2.2.3. Teoría que sustentan la autonomía

A. Teoría de Piaget

Esta teoría indica de como los pequeños profundizan las posibilidades íntegras, pero

la teoría de Piaget es opuesta a otras teorías históricas planteadas por diversos creadores. Desde otro ángulo típico, o la gran totalidad de creadores creen que el niño alcanza valores morales globalizándolos del contexto, dicho de otra forma, a partir de su exterior a su interior. Entonces Piaget se opone con este posicionamiento y reputa que los valores lo cimientan partiendo de su interior por medio de la intercomunicación con el entorno y los revelan en sus conductas con el exterior. Es decir, desde la profundidad emite un preámbulo de autonomía (Heller, 2016).

De acuerdo con la opinión del autor, y respetando su concepto, es necesario también manifestar que la autonomía personal en pre escolares no exclusivamente se debe deducir a manera que el niño debe enjuagarse las manos, esto hace referencia con el tratamiento motor, pero es muy fundamental considerar el sistema cognitivo el cual engloba los procesamientos como: razonar, percibir, solventar problemas y tomar decisiones.

2.2.2.4. Dimensiones de la autonomía

Resolución de problemas

Para especificar porque este binomio de juego facilita que el estudiante se enfrenta y da solución aun especificado problema, es importante conocer que existe una situación de enseñanza, en otras palabras, el maestro bajo dichas normas y con una objetividad peculiar, facilita que sus estudiantes construyan un especificado conocimiento. Solo existe enseñanza cuando el estudiante observa un problema para solventarlo (Malajovich, 2018).

Ejercicio de libertad

Según Real Academia Española (2018), menciona que este ejercicio, permite el ejercicio desde corta edad la autorización de la libertad, es por ello que es muy importante conocer el significado de libertad. Por lo tanto, facultad connatural que ejerce el hombre de obrar de un modo o de otro, y de no obrar, puesto que es consecuente de sus actos.

Todo individuo tiene la facilidad, sin exclusión alguna de ejercitar su libertad. En sus primeros años, el niño también se va formando partiendo de sus propias decisiones haga uso de cierta facultad. Mientras el ejercicio de la acción el estudiante decide que es lo que querrá hacer dentro de sus probabilidades que el docente propone (Froebel, 2017).

Estructuración del conocimiento de sí mismo

Esta comprendido el saber que el infante ha logrado a iniciar en la distribución de las definiciones de sí mismo, con fundamento a sus adecuadas prácticas, estimando sus

peculiaridades y aptitudes (Parra, 2017).

La función autónoma del pequeño empieza con el empuje connatural que conoce en su discernimiento más global: conocerse a sí mismo, el ambiente, los elementos que le rodean, los sujetos de su contexto; mientras la función autonómica es quien consigue un gesticular a partir de su particular ser sin la colaboración de individuos adultos. Es indiscutible que en este entorno el entorno debe ser motivado y facilitado los avances de las habilidades del infante y los adultos (Reategui, 2016).

2.3. Definición de términos básicos

Acompañamiento: acogimiento y sostén humanitario que ofrece el adulto expresivo o alusivo a los niños mientras las actividades del juego, no se interviene en el juego de los pequeños, a pesar de que el adulto está interesado a los requerimientos de aquellos particulares niños.

Autonomía: es conocida como la habilidad que tiene un individuo al pronunciarse o efectuar medidas por sus correspondientes métodos. Para discernir especial estas apariencias de la evolución infantil, es considerable precisar y diferenciar las actividades autónomas del juego libre.

Juego: se percibe como actividades de los propios niños, a decisiones al respecto y bajo su particular curso de medida; aquellas actividades tienen una trayectoria y trascendencia por cooperar con el desarrollo global, en especial porque comprende y sienta los cimientos de la identidad a futuro (Cuba & Palpa, 2017).

Planificar: es donde los estudiantes observan sus mecanismos los cuales cuentan y sus preferencias por las actividades del juego a ejecutar, por medio de la intercomunicación toman acciones para efectuar cual es el juego que darán sugerencia que se va a desarrollar (Blanco, 2018).

Representación: es plasmar de manera individual o grupal a través de distintas técnicas como pintura, dibujo a los que ellos juegan.

Sectores: ambientes estructurados y estipulados para patrocinar las actividades lúdicas,

disponiendo de materiales pedagógicos sistematizados y no sistematizados para fomentar el razonamiento crítico e imaginativo de los niños.

Socialización: abarca el momento donde los pequeños fomentan las estipulaciones sociales beneficiando igual desarrollo a sus pares, expresando lo que realizaron en el sector donde se desarrollaron (Cañizales, 2017).

2.4. Identificación de dimensiones

Variable independiente: Estrategia de juego

Variable independiente Estrategia de juego	Juego de construcción
	Representación
	Sector de ciencias

Variable dependiente: Autonomía

Variable dependiente Nivel de autonomía	Resolución de problemas
	Ejercicio de libertad
	Estructuración del conocimiento de sí mismo

2.5. Formulación de hipótesis

2.5.1. Hipótesis general

Ha La aplicación de estrategias de juego mejora significativamente la autonomía de los niños del nivel inicial Institución Educativa Selmira de Varona.

Ho La aplicación de estrategias de juego no mejora significativamente la autonomía de los niños del nivel inicial Institución Educativa Selmira de Varona.

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque, tipo y diseño de investigación

De naturaleza cuantitativa, este término se relaciona con el proceso de confirmar hipótesis y encontrar respuestas correctas mediante el uso de las matemáticas. Sin embargo, Maguiña (2016), menciona que las investigaciones son cuantitativas, nos facilita emplear la recopilación de datos, concimiento en la evaluación numérica y el análisis estadístico.

De igual manera, perteneció al nivel aplicada porque se creó novedosos conocimientos que son fundamentados en el marco teórico.

Según Murillo (2016), menciona que es una investigación empírica, a consecuencia de que indaga las aplicaciones de entendimientos adquiridos a través de innovaciones técnicas y científica.

Métodos de investigación Método hipotético deductivo

Este método ha estado presente desde el inicio de la ciencia moderna y es considerado como el medio que debe tomar el investigador en la realización de un trabajo de investigación, es decir identificar el problema por medio de la observación; asimismo se formuló hipótesis para la explicación de la existencia de dicho problema, deducir las probabilidades consecuencias partiendo de las hipótesis ya formuladas, finalmente se halla el resultado del valor de verdad o falsedad (Hernández, 2016).

Diseño de la investigación

El presente estudio admitió el “diseño pre experimental” mencionado: Pre test y post test, donde se aplicó a un grupo de 28 alumnos de 4 años. Esta investigación es favorable como una primera aproximación al problema encontrado en esta investigación.

Sin embargo, Arnal (2016), conforme a lo mencionado en este diseño, “no existe manipulación del grupo de la variable dependiente, ni grupo experimental”.

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

Donde

G.E: grupo experimental

O_1 : Pre test al grupo para evaluar la autonomía

X: estrategias de juego.

2.2.Población, muestra y muestreo

a) Población

Es la agrupación de sujetos o elementos que tienen uno o más cualidades en uso, se descubren en una espacialidad o extensión y varían en el transcurso del tiempo (Vara, 2015). En relación con eso, la población consistió en los 28 preescolares de un centro educativo - Piura.

Tabla 1

Población estudiantil de una institución educativa - Piura

NIVEL	ESTUDIANTES		GENERO			
	fi	%	M	%	F	%
4 años	28	100	11	39	17	61
Total	28	100	11	39	17	61

Nota: Nómina de matrícula (2021).

b) Muestra

Se especifico como muestra a 28 estudiantes de 4 años de la I.E. Selmira de Varona - Piura. Según Hernández et al. (2016), indicó que la muestra es la agrupación de individuos o subgrupo de la población a la que se está estudiando.

Tabla 2.

Muestra de estudio, niños de 4 años de la I.E. Selmira de Varona - Piura

Grupo	Niños	Niñas	Total
Subtotal	12	14	26

Nota: Nómina de matrícula (2021).

c) Muestreo

Se empleó en esta investigación el muestreo probabilístico aleatorio puesto que radica en cimiento a la elección del indagador.

$$\frac{Nz^2pq}{d^2(N - 1) + Z^2pq}$$

$$n = \frac{(28)(1.96)^2(0.5)(0.5)}{(0.05)^2(28 - 1) + (1.96)^2(0.5)(0.5)}$$

$$n = 26$$

Donde:

n = Tamaño de muestra

N = Tamaño de población

Z = Nivel de confianza (95%)

p = Probabilidad de éxito

q = Probabilidad de fracaso

d = Precisión (5 %)

2.3. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

2.3.1. Técnica

La observación directa:

Es un procedimiento directo, de modo congénito para contemplar cómo se implican los estudiantes cuando se expresan o manifiestan. Desde este ángulo los maestros observan el aprendizaje del estudiante.

2.3.2. Instrumentos

Son componentes que el descubridor dispone para encabezar o conducir un método y demandar de modo regulado la información que se consiguió (Ministerio de Educación, 2016).

Ficha de observación

Una herramienta utilizada para recopilar datos destinados a un propósito específico se deriva de técnicas de investigación. Determina variables específicas a través de sus resultados. (Ministerio de Educación, 2016).

En este contexto se empleó una ficha de observación que está compuesta por tres dimensiones y cada dimensión consta de 1 indicador y 4 ítems, la misma que fueron validados por Mg. Cruz Emerita Olaya Becerra, y el Mg. Vargas Palomino, Nancy Esther. Por lo tanto, dicho instrumento contiene 12 ítems.

2.4. Técnicas de procesamientos y análisis de datos

Para la recolección de datos, se converso con la encargada de dirección del plantel:

- Se organizó la autorización con la encargada del plantel Selmira de Varona - Piura a través de una llamada para la ejecución de dicho proyecto. Posteriormente se inició con el llamamiento a los estudiantes del aula de 4 años.
- Se recaudo los datos, de los hallazgos encontrados los mismos que fueron llevados a la estadística descriptiva, vaciándolos en hoja de Excel 2021.

2.5. Aspectos éticos en investigación

Respeto a la persona humana

Con respecto a este principio se procuró en todo instante obedecer la identidad y la honorabilidad de los concurrentes, el cual son los estudiantes de una institución educativa Frías - Piura.

Consentimiento informado y expreso:

En este estudio se invitó a los padres de familia para que nos autoricen el permiso de sus niños. Por consiguiente, aprobado su autorización se procedió a la firma por cada participante, y de esta manera se pudo evaluar a los pre escolares.

Responsabilidad, rigor científico y veracidad:

En toda investigación al finalizar el estudio se observó un comportamiento, la misma que es el resultado de cierto análisis minucioso. Por lo tanto, estos rendimientos fruto de esta investigación dan como respuesta la validez y fiabilidad del instrumento aplicado a los estudiantes pre escolares.

Divulgación responsable de la investigación:

Este estudio buscó identificar las deficiencias en la vida de los infantes que les impedían tener autodeterminación. Condujo a mejoras significativas en la vida de los infantes gracias al trabajo de los profesionales de la educación.

Justicia y bien común:

En el momento en que se aplique la lista de cotejos, llegando así a evaluar el nivel de autonomía donde se trató a todos por igualdad sin ninguna discriminación. De igual manera, al finalizar esta investigación se darán los resultados a cada concurrente.

III. RESULTADOS

3.1. Presentación y análisis de resultados

3.1.1. Resultados respecto al objetivo específico 1

Identificar el nivel de autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Selmira de Varona– Piura, a través de un pre test, antes de la aplicación de las estrategias de juego.

Tabla 3.

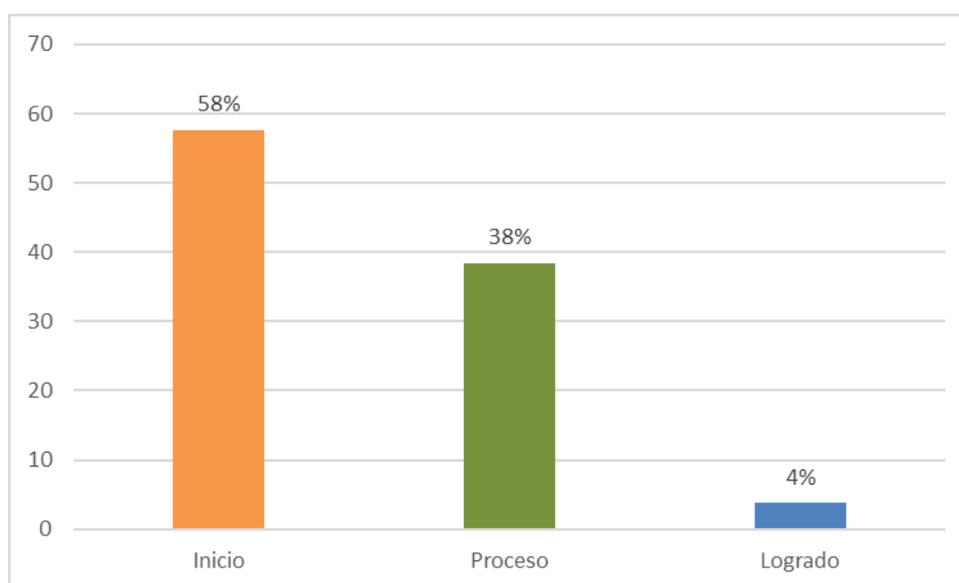
Nivel de autonomía en los estudiantes de 4 años en el pre test

Variable	Logrado		Proceso		Inicio	
	f	%	f	%	f	%
Autonomía	1	4	10	38	15	58
Total	1	4	10	38	15	58

Nota: ficha de observación adaptada a estudiantes de 4 años de la I.E. Selmira de Varona – Piura

Figura 1.

Nivel de autonomía en los estudiantes de 4 años en el pre test



Nota: ficha de observación adaptada a estudiantes de 4 años de la I.E. Selmira de Varona – Piura

En la Tabla 3 y figura 1, se analizó los resultados alcanzados comenzando de la aplicación del pre test, donde se estimó el nivel de autonomía que manifestaron los estudiantes de 4 años de la pertenecientes a la institución Selmira de Varona – Piurapor medio de la aplicación de estrategias de juego, en particular se presencia que el 58% se hallan en categoría inicio y el 38% en nivel proceso, y un 4% en logrado. Los niños carecen de la capacidad de desarrollar habilidades sociales y de aprendizaje por sí mismos. De hecho, ninguna de las tareas o actividades personales de los niños se consideró apropiada para su edad.

3.1.2. Resultados respecto al objetivo específico 2

Evaluar el nivel de autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Selmira de Varona– Piura, a través de un post test, después de la aplicación de las estrategias de juego.

Tabla 4.

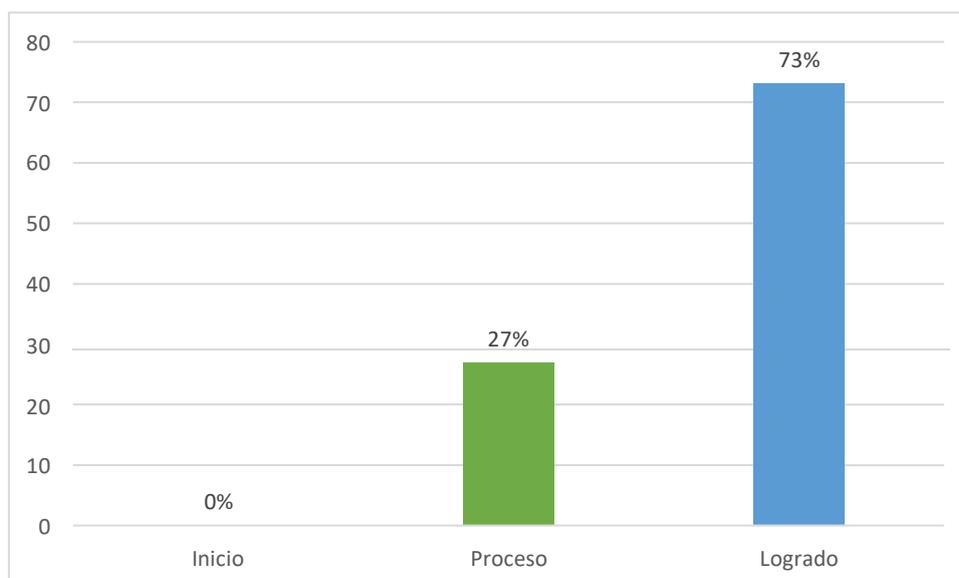
Nivel de autonomía en los estudiantes de 4 años en el post test

Variable	Logrado		Proceso		Inicio	
	f	%	f	%	f	%
Autonomía	19	73	7	27	0	0
Total	19	73	7	27	0	0

Nota: ficha de observación adaptada a estudiantes de 4 años de la I.E. Selmira de Varona – Piura

Figura 2.

Nivel de autonomía en los estudiantes de 4 años en el post test



Nota: ficha de observación adaptada a estudiantes de 4 años de la I.E. Selmira de Varona – Piura

En la Tabla 4 y Figura 2, se analizó los resultados alcanzados comenzando de la aplicación del post test, donde se estimó el rango de la autonomía que manifestaron los pre escolares de 4 años de la I.E.P. Selmira de Varona – Piura por medio de la superposición de las estrategias de juego, en particular se presencia que el 73% se hallaron en nivel logrado, por otro lado, el 27% en nivel proceso. Se concluye que los niños lograron tener seguridad de sí mismo y además se desarrollaron de diferentes entornos fomentando el aprendizaje de ciertas normas.

3.1.3. Resultados respecto al objetivo específico 3

Comparar el nivel de autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Selmira de Varona– Piura, antes y después de la aplicación de estrategias de juego.

Tabla 5.

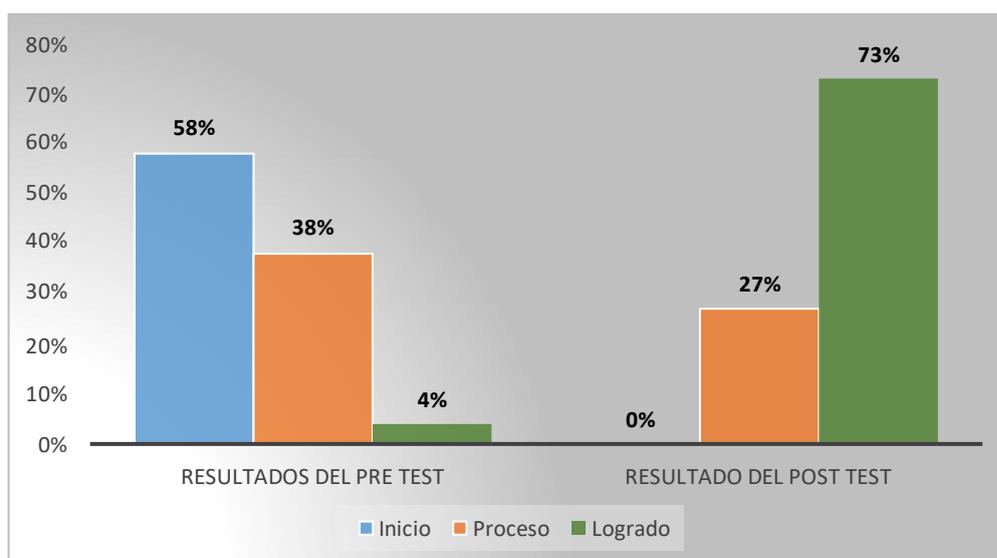
Productos de la comparación pre test y post test

Variable	Logrado		Proceso		Inicio	
	f	%	f	%	f	%
Pre test	1	4	10	38	15	58
Post test	19	73	7	27	0	0

Nota: ficha de observación adaptada a estudiantes de 4 años de la I.E. Selmira de Varona – Piura

Figura 3.

Productos de la comparación pre test y post test



Nota: ficha de observación adaptada a estudiantes de 4 años de la I.E. Selmira de Varona – Piura

En la Tabla 5 y Figura 3. Se muestran las comparaciones de pre test y post test, adaptado a 26 estudiantes de 4 años, por medio de un pre test los estudiantes sobresalieron que el 58% se hallaron en inicio, después de la aplicación de estrategias de juego y llevando a cabo el post test ninguno de los infantes estuvo en inicio, evidenciándose la desigualdad de un antes y un post de la aplicación de estrategias de juego. De igual manera, se mostró que un pre test de 26 infantes evaluados se identificó que el 38% se hallaron en proceso, pero luego de la aplicación de estrategias de juego se disminuye en un 27% en proceso. Desde otra perspectiva, se identificó que un niño de la muestra en un pre test se halló en logrado, pero después de la aplicación de las sesiones de aprendizaje “estrategias de juego” se demostró en los resultados del post test que el 73% de estudiantes se hallaron en logrado. La comparación del pre y post test fueron de importancia y sirvieron para manifestar que los infantes que se hallaron en inicio, entonces la mayoría mejoraron relativamente en sus dimensiones en un nivel inicio la mayoría mejoraron significativamente en sus dimensiones.

3.2. Prueba de hipótesis

Se usó la prueba Shapiro -Wilk el cual se obtuvo un valor de 0,166 este resultado es menor que el 0.05, significando que se rechaza la hipótesis nula, es decir la base de datos se ha distribuido de modo normal. Para ello, según el resultado hallado de prueba de normalidad, es necesario la aplicación de una prueba no paramétrica.

Resumen de procesamiento de casos						
	Válido		Casos Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Diferencia	26	100,0%	0	0,0%	26	100,0%

Descriptivos				
			Estadístico	Desv. Error
Diferencia	Media		-15,2692	1,87005
	95% de intervalo de confianza para la media	Limite inferior	-19,1207	
		Limite superior	-11,4178	
	Media recortada al 5%		-15,3162	
	Mediana		-17,5000	
	Varianza		90,925	
	Desv. Desviación		9,53544	
	Mínimo		-32,00	
	Máximo		3,00	
	Rango		35,00	
	Rango intercuartil		14,25	
	Asimetría		,173	,456
	Curtosis		-,651	,887

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	,149	26	,143	,944	26	,166

a. Corrección de significación de Lilliefors

Hipótesis estadística

En esta investigación se realizó la prueba de Wilcoxon ya que salió menor a 0.05, para ello se muestra la siguiente imagen:

SPSS output for a Wilcoxon signed-rank test. The output is as follows:

```

NPAR TESTS
/WILCOXON=Pretes WITH Posttest (PAIRED)
/MISSING ANALYSIS.

```

Pruebas NPar

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Posttest - Pretes	Rangos negativos	1 ^a	3,50	3,50
	Rangos positivos	25 ^b	13,90	347,50
	Empates	0 ^c		
	Total	26		

a. Posttest < Pretes
b. Posttest > Pretes
c. Posttest = Pretes

Estadísticos de prueba^a

	Posttest - Pretes
Z	-4,371 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos negativos.

Dio como resultado un valor Z de - 4,371 lo que indica que dicho valor se encuentra en la región de rechazo, y asimismo tiene un valor $P = 0,000$ que es $<$ al 0.05. De tal forma, es rechazada la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna quedando de la siguiente manera:

H_a = Hipótesis alterna: “La aplicación de las estrategias de juego mejora significativamente la autonomía en estudiantes de 4 años de la I.E.P. Selmira de Varona – Piura”.

H₀ = Hipótesis nula: “La aplicación de las estrategias de juego no mejora significativamente la autonomía en estudiantes de 4 años de la I.E.P. Selmira de Varona – Piura”.

IV. DISCUSIÓN

4.1 Discusión de resultados

Se identificó “el nivel de autonomía en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Selmira de Varona– Piura, por medio de un pre test, antes de la aplicación de las estrategias de juego”; se consiguió como producto que el 58% se hallaron en el inicio; por otro lado, el 38% se encontraron en proceso, se deduce que la totalidad de niños presentaron dificultades con respecto a su autonomía. Estas demostraciones concuerdan con los alcanzados por Castillo (2020) donde identificaron conformidad cercanos que muestra estuvo en un rango de inicio en autonomía con el 67% se encontraron en inicio y un 78% en logrado, donde manifestaron que sus alumnos al comienzo no desarrollaban sus hábitos de higiene, alimentación y descanso.

De igual manera, Bañares et al. (2016), aluden que el juego es una acción que más interesa y entretiene al tiempo que establece un elemento elemental en los avances de las capacidades y la distribución del temperamento adulta. Asimismo, expresaron que el 60% se hallaron en logrado, esto gracias a sus tácticas fundamentales que implementaron.

Debido a lo cual se constata con el marco teórico profundizado en la teoría de Hall (2016), donde expresa que esta teoría se fundamenta en la re memorización y reproducción por medio del juego en objetividad de labores de concepciones antiguas. Años posteriores Hall abandona a su teoría completando en defensa de las actividades lúdicas las cuales sirvieron de impulso para su desenvolvimiento.

Por consiguiente, se estimó: “Evaluar el nivel de autonomía en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Selmira de Varona– Piura, por medio de un post test, después de la aplicación de las estrategias de juego”; se alcanzó una eficacia que el 65% se hallaron en logrado, mientras que el 27% estuvieron en proceso; esto se deduce que los niños mejoraron sus hábitos frecuentes y además desarrollaron su desarrollo cognitivo, gracias a las tácticas metodológicas que sirvieron de utilidad. Por esta razón, se compararon el producto alcanzado por Naccha y Farfan (2020) quien especificó que el 54% de pre escolares se hallaron en logrado, pero después de superponer las estrategias educativas se mejoró con el 67% en logrado; a la vez concluyó que la estrategia del juego repercute en los avances de autonomía de los pre escolares de 4 años. Estos resultados se constatan en el marco teórico con la teoría de Piaget (2017) donde indica de qué modo los pequeños profundizan las posibilidades éticas, pero la teoría de Piaget es contradictoria a otras teorías históricas

planteadas por diversos autores. Partiendo de otra mirada histórica, o la gran totalidad de autores creen que el pequeño alcanza virtudes éticas globalizándolos del contexto, dicho de otra forma, desde su exterior a su interior. Por otro lado, se tiene a Pérez (2017) donde menciona que el juego como estrategia didáctica, tiene naturaleza social, en otras palabras, facilita que los estudiantes partiendo de una especificada tarea se socializan y a la vez a desarrollar sus actividades sus habilidades.

Después de todo se “comparo el nivel de autonomía en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Selmira de Varona– Piura, antes y después de la aplicación de estrategias de juego”; en conformidad a los resultados se encontró que sí existen disimilitudes representativo antes y después de aplicar uso de estrategia de juegos como táctica pedagógica. Lo que se manifiesta la confirmación correspondiente de los productos del pre test y post test. Antes de la aplicación de la táctica pedagógica que el 58% se hallaron en inicio y el 38% en proceso. posteriormente de la aplicación de las estrategias de juego se consiguió que el 65% estuvieron en logrado y solo el 27% en proceso. De igual forma, estas demostraciones se acoplan con el estudio de Figueroa (2019) donde argumentó que el 65% de pre escolares se hallaron en inicio, pero después de superponer las estrategias educativas se mejoró con el 100% en logrado. Es primordial aludir lo redundante por Minerva (2017), quien menciona que la estrategia de juego se conoce como un agrupamiento de funciones atractivos, cortas, entretenidos, con normas que facilitan el robustecimiento de las virtudes: respeto, comprensión, participación, responsabilidad, promueve al compañerismo a fin de compartir ideas, conocimientos, tranquilidad, los cuales posibilitan el esfuerzo de asimilar los discernimientos de manera relevante.

V. CONCLUSIONES

5.1. Conclusiones

Se identificó un bajo nivel oportuno a la autonomía que presentaron los pre escolares de 4 años de la Institución Educativa Selmira de Varona– Piura. Quienes se hallaron en inicio fue la proporción más saliente con el 67% los referidos señalaron que los niños no tuvieron confianza de sí mismo y estar seguro de sus capacidades, asimismo no valorando sus probabilidades de éxito.

La implementación de estrategia de juegos como técnica pedagógica el cual fue puesto en funcionamiento en el aula de 4 años en donde se desarrollaron las sesiones programadas con los estudiantes de inicial de la Ciudad de Piura en el 2020, donde resultó de manera provechoso, puesto que facilitó a los estudiantes de 4 años desarrollar con mucha efectividad el nivel de autonomía evidenciándose en sus actividades de asignar responsabilidades, alimentar su autoconfianza y creando rutinas. Esto se alcanzó gracias a una determinación y emprendimiento de una recomendación académica que las estrategias de juegos son sumamente importantes en los avances global del niño.

En la comparación del “pre test y post test” se comprobó una disimilitud emblemática del nivel de autonomía en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Selmira de Varona– Piura, permaneciendo como resultado que el nivel de autonomía son planteamientos y modalidades que deben ser específico en operaciones de preparación para incrementar la autonomía, en virtud de que a través de lo mencionado vieron evidencias donde identificaron los problemas que surgen con sus compañeros, trabajaron en equipo y participaron activamente en sus actividades.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda a los maestros que elaboran en el nivel de inicial, direccionar y orientar sus actividades pedagógicas en el desenvolvimiento de la autonomía en sus estudiantes de inicial, por medio de orientaciones y seguimiento continuas de cada uno de sus avances, permitiéndoles participar en sus propios trabajos y que ellos mismos tomen decisiones.

Asimismo, la Ugel debe motivar al docente, haciéndoles participar en talleres pedagógicos involucrando al juego como estrategia, ya que, a través de ello, el niño enriquece sus propias experiencias para poder expresarlas.

De igual manera, se sugiere a los papas que tengan mejor inclinación en sus primeros años a sus menores hijos, ya que es muy importante para su formación de hábitos, así como también bríndales seguridad, y dándoles diversas soluciones a los problemas que diariamente se presentan, pero con la ayuda de ellos deben profundizar el desarrollo de la autonomía.

REFERENCIAS

Almeida, D. (2018). *Metodología de rincones para el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 a 5 años del jardín de infantes Laura Barahona Ubidia*. Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/11591>.

Bañeres, D., Bishop, A., & Cardona, M. (2017). *El juego como estrategia didáctica*.

Blanco, V. (2018). *Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y niñas de educación inicial*.

Cañizales, T. (2017). *Estrategias lúdicas para la integración social*.

Castillo, K. (2020). *Juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Particular Villa Catarina- Pimentel*. Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo, Chiclayo, Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/46676>

Cordova, C. (2019). *El juego de roles con títeres para mejorar la expresión oral de los alumnos de 5 años de la I.E.P. Alitas de Jesús - Piura*. Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Piura, Perú. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/14369/JUEGO%20AC_DE_ROLES_TITERES_CORDOVA_PENA_CARLA_JULIANA.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Coveda, J. (2016). *Desarrollo de la expresividad corporal tratamiento globalizador de los contenidos de representación*. Inde.

Cuba, N., & Palpa, E. (2017). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños*. Lima, Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique.

Decroly, O., & Monchamp, E. (2016). *El juego educativo Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: : Morata.

Figuerola, Y. (2019). *Juego libre en sectores para promover autonomía - niños de cuatro años - institución educativa privada Santa Ana School – Chiclayo*. Tesis de pregrado, Universidad Cesar vallejo, Chiclayo, Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/35832>

Froebel, F. (2017). *La educación del hombre*. Madrid: Daniel Jorro.

Gervilla, A. (2016). *Didáctica Básica en la educación infantil Conocer y*

comprender a los más pequeños. Madrid-España: Narcea.

Heller, J. (2016). *La autonomía en la Escuela. La escuela Activa* (Sexta ed.).

Malajovich, A. (2018). *Recorridos didácticos en la educación inicial*. Buenos Aires: Paidós.

Mena, I. (2018). *El desarrollo de la autonomía en la infancia. Programa de aplicación en el aula*. Universidad del País Vasco, España.

https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/36145/TESIS_MENA_LUCIA_INE

[S.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Minerva, C. (2017). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Barcelona: Gedisa. Obtenido de <http://bdigital.ula.ve/storage/pdf/agora/v5n10/articulo5.pdf>

Ministerio de Educación . (2017). *Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular*. Lima, Perú: Minedu.

Morales, N. (2017). *El desarrollo de la autonomía del niño en la educación preescolar*.

México: Universidad Pedagógica Nacional.

Moreno, J. (2018). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Madrid: Aljibe.

Nassr, B. (2018). *El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajando en niños de 4 años de una Institución Educativa Particular Castilla - Piura*. Tesis de pregrado,

Universidad de Piura, Piura, Perú.

https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf

NeuroK, R. (2017). *Autonomía y Responsabilidad de los alumnos: solucionar problemas*.

Ñaccha, Y., & Farfan, Z. (2020). *Influencia de la estrategia del juego en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa 501230 Callipata - Cusco*.

Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de San Agustín , Arequipa, Perú.

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/12615/ED%C3%B1>

[1efey_faalz.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Parra, A. (2017). *Las actividades curriculares en el desarrollo de la autonomía de los niños*. Ecuador.

Pérez, P. (2017). *Psicología Educativa*. Lima, Perú: San Marcos.

Proyecto Educativo Regional de Piura,. (2021). *la Educación que necesitamos*

para la región que queremos. Piura.

Real Academia Española. (2018). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de <http://dle.rae.es/?id=4TsdBo>

Reategui, N. (2016). *Modelo sistémico de evaluación, Módulo 3. ¿Cómo evaluar a los niños?*. Lima, Perú: MINEDU.

Rodríguez, A., & Zehag, M. (2016). *Autonomía personal y salud infantil*. Guayaquil: Editex.

Roffey, S., & Reirdan, T. (2016). *El comportamiento de los más pequeños*. Madrid-España: Narcea.

Yanitzia, K. (2021). *Desarrollo de la identidad y autonomía infantil: una propuesta de plan de estimulación dirigido a padres desde la metodología Montessori*. Universidad

Católica del Ecuador, Quito, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/19035/Karolys%20Pe%C3%B1aherrera-tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de Recolección de la Información

FICHA DE OBSERVACIÓN: ESTRATEGIA DE JUEGO

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada oración y marcar con un aspa (X) debajo de cada número, según corresponde. Teniendo en consideración las siguientes calificaciones:

- 1 = Nunca
- 2 = Casi nunca
- 3 = Casi siempre
- 4 = Siempre

ASPECTOS	VALORACIÓN			
	1	2	3	4
JUEGO DE CONSTRUCCIÓN				
Expresa sus intenciones del día				
Expone con sus propias palabras el modelo que ha construido				
Propone diferentes alternativas para lograr el objetivo propuesto				
Realiza preguntas durante el ejercicio de la actividad				
Crea distintas estructuras a partir del material proporcionado				
REPRESENTACIÓN				
Juego simbólico				
Emplea muñecos para representar situaciones reales o imaginarias				
Representa roles reales o imaginarios, como padres, doctor, monstruo, usando su cuerpo				
Representa gráfica o plásticamente lo planificado durante esta actividad				
Representa personajes según la situación de juego				
SECTOR DE CIENCIAS				
Propone alternativas de solución				
Muestra iniciativa para desarrollar el proyecto científico				
Expone con sus propias palabras el proceso para lograr el proyecto científico				
Realiza preguntas durante la ejecución del proyecto científico				
Confronta información luego de ejecutar el proyecto científico				

FICHA DE OBSERVACIÓN: AUTONOMIA

APELLIDOS Y NOMBRES:

FECHA:

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada oración y marcar con un aspa (X) debajo de cada número, según corresponde. Teniendo en consideración las siguientes calificaciones:

- 1 = Nunca
- 2 = Casi nunca
- 4 = Casi siempre
- 4 = Siempre

ASPECTOS	VALORACIÓN			
	1	2	3	4
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				
Propone alternativas de solución				
Propone alternativas de solución para el ejercicio establecido				
Se integra al grupo dando nuevos aportes para el ejercicio propuesto				
Escucha las opiniones de sus compañeros para dar solución al ejercicio establecido				
Identifica los problemas que surgen cuando se relaciona con sus compañeros				
EJERICICIO DE LIBERTAD				
Cumple sus deberes con autonomía				
Elige el grupo con el que quiere trabajar				
Trabaja en equipo y saca adelante el trabajo propuesto				
Trabaja en equipo respetando la opinión del resto de sus compañeros				
Promueve la participación de sus compañeros en tareas designadas				
ESTRUCTURAMIENTO DEL CONOCIMIENTO DE SI MISMO				
Iniciativa propia				
Reconoce con quien vive e identifica a esas personas con su nombre				
Participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar				
Identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo				
Sube escaleras alternando los pies				

Anexo 2: Ficha técnica

Nombre Original del instrumento:	Ficha de observación estrategias de juego
Autor y año:	Nancy Esther Vargas Palomino - 2022
Objetivo del instrumento:	El siguiente test tiene la finalidad de identificar de manera individual las estrategias de juego en los niños de 4 años de la institución educativa Selmira de Varona
Usuarios:	Se realizó a 26 niños de 4 años
Forma de Administración o Modo de aplicación:	En grupo general El instrumento está constituido por 12 ítems, las respuestas tienen alternativas cerradas como de 1. Nunca, 2. Rara vez, 3. Casi siempre y 4. Siempre. Por otro lado, la ficha de observación presenta 3 dimensiones juego de construcción, representación y sector de ciencia, con una duración de 200 minutos.
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	Dra. Olaya Becerra Cruz Emérita Mg. Ruiz Almengor Britaldo.

Nombre Original del instrumento:	Ficha de observación autonomía
Autor y año:	Nancy Esther Vargas Palomino - 2022
Objetivo del instrumento:	El siguiente test tiene la finalidad de identificar de manera individual las estrategias de juego en los niños de 4 años de la institución educativa Selmira de Varona
Usuarios:	Se realizó a 26 niños de 4 años
Forma de Administración o Modo de aplicación:	En grupo general El instrumento está constituido por 12 ítems, las respuestas tienen alternativas cerradas como de 1. Nunca, 2. Rara vez, 3. Casi siempre y 4. Siempre. Por otro lado, la ficha de observación presenta 3 dimensiones resolución de problemas, ejercicio de libertad y Estructuración del conocimiento de sí mismo, con una duración de 200 minutos.
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	Dra. Olaya Becerra Cruz Emérita Mg. Ruiz Almengor Britaldo.

Anexo 3: Operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
Estrategia de juego	El juego es una actividad libre, realizada y sentida, pero a la vez absorbe en su totalidad al jugador, sin hallar ningún interés material, además no se tiene ningún provecho, ya que es ejecutada dentro de un especificado tiempo (Moreno, 2018).	La estrategia de juego esta dimensionado en juegos de construcción, representación y sector de ciencias. Por lo tanto, será medida a través de una ficha de observación compuesta en 12 ítems.	Juego de construcción Representación Sector de ciencias	Expresa sus intenciones del día Juego simbólico Propone alternativas de solución	1 – 4 5 – 8 9– 12	Ficha de observación	Ordinal
Autonomía	La autonomía conduce como una habilidad particularmente humana que facilita modelar las conductas de la misma, tanto como un ser particular, así como social. La autonomía facilita la acción del individuo dentro de unos límites, quienes son atribuidos como normas (Morales, 2017).	La autonomía esta dimensionado en resolución de problemas, ejercicio de libertad y estructuración del conocimiento de si mismo y será medida a través de una ficha de observación en 12 ítems	Resolución de problemas Ejercicio de libertad Estructuración del conocimiento de sí mismo		1 - 4 5 - 8 9 - 12	Ficha de observación	Ordinal

Anexo 4: Carta de presentación

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador, Cruz Emérita Olaya Becerra

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Ficha de observación, diseñado por la alumna **Vargas Palomino Nancy Esther,** cuyo propósito es medir las competencias en el área de Personal Social, el cual será aplicado a estudiantes de cinco años, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

“ESTRATEGIAS DE JUEGO PARA MEJORAR LA AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL INSTITUCION EDUCATIVA SELMIRA DE VARONA”

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de: Grado de Bachiller en Educación

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte.



Vargas Palomino Nancy Esther

DNI: 41432519

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
DEPENDIENTE: AUTONOMIA	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	<ul style="list-style-type: none"> • Propone alternativas de solución para el ejercicio establecido • Se integra al grupo dando nuevos aportes para el ejercicio propuesto. • Escucha las opiniones de sus compañeros para dar solución al ejercicio establecido. • Identifica los problemas que surgen cuando se relaciona con sus compañeros 	1-4		
	EJERICICIO DE LIBERTAD	<ul style="list-style-type: none"> • Elige el grupo con el que quiere trabajar. • Trabaja en equipo y saca adelante el trabajo propuesto. • Trabaja en equipo respetando la opinión del resto de sus compañeros • Promueve la participación en las tareas designadas. 	5-8		
	ESTRUCTURAMIENTO DEL CONOCIMIENTO DE SI MISMO	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce con quien vive e identifica a esas personas con su nombre. • Participa activamente en actividades correr y saltar. • Identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo. • Sube escaleras alternando los pies. 	9-12		

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

N= Nunca / CN= Casi nunca / CS = Casi siempre / S= Siempre

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Observaciones			
Nº	Items	S	CN	CS	N
1	Expone con sus propias palabras el modelo que ha construido	X			
2	Propone diferentes alternativas para lograr el objetivo propuesto	X			
3	Realiza preguntas durante el ejercicio de la actividad	X			
4	Crea distintas estructuras a partir del material proporcionado	X			
5	Emplea muñecos para representar situaciones reales o imaginarias	X			
6	Representa roles reales o imaginarios, como padres, doctor,monstro, usando su cuerpo	X			
7	Representa gráfica o plásticamente lo planificado durante esta actividad	X			
8	Representa personajes según la situación de juego	X			
9	Muestra iniciativa para desarrollar el proyecto científico		X		
10	Expone con sus propias palabras el proceso para lograr el proyecto científico	X			
11	Realiza preguntas durante la ejecución del proyecto científico	X			
12	Confronta información luego de ejecutar el proyecto científico	X			
Total:		1 1	1		

Evaluado por: Dra. Olaya Becerra Cruz Emérita

D.N.I.: 03848428

Fecha: 28/10/2021



Dra. Cruz Emérita Olaya Becerra.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Cruz Emérita Olaya Becerra**, con Documento Nacional de Identidad N° 03848428 de profesión **docente**, grado académico **Doctor en Gestión y Ciencias de la Educación**, concódigo de colegiatura CPPe N° 320165.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **ficha de observación**, cuyo propósito es medir las competencias en el área de personal social, a los efectos de su aplicación a estudiantes decinco años de la institución educativa Selmira de Varona.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

MA= Muy adecuado; BA= Bastante adecuado; A= Adecuado; PA= Poco adecuado;

NA= No adecuado

Trujillo, a los 19 días del mes de Octubre del 2021


Dra. Cruz Emérita Olaya Becerra.

Apellidos y nombres: **Cruz Emérita Olaya Becerra**

DNI 03848428

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador, Britaldo Ruiz Almengor.

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Ficha de observación, diseñado por la alumna **Vargas Palomino Nancy Esther**, cuyo propósito es medir las competencias en el área de Personal Social, el cual será aplicado a estudiantes de cinco años, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

“ESTRATEGIAS DE JUEGO PARA MEJORAR LA AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL INSTITUCION EDUCATIVA SELMIRA DE VARONA”

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de: Grado de Bachiller en Educación

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.



Gracias por su aporte.

Vargas Palomino Nancy Esther

DNI: 41432519

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
DEPENDIENTE: AUTONOMIA	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	<ul style="list-style-type: none"> • Propone alternativas de solución para el ejercicio establecido • Se integra al grupo dando nuevos aportes para el ejercicio propuesto. • Escucha las opiniones de sus compañeros para dar solución al ejercicio establecido. • Identifica los problemas que surgen cuando se relaciona con sus compañeros 	1-4		
	EJERICICIO DE LIBERTAD	<ul style="list-style-type: none"> • Elige el grupo con el que quiere trabajar. • Trabaja en equipo y saca adelante el trabajo propuesto. • Trabaja en equipo respetando la opinión del resto de sus compañeros • Promueve la participación en las tareas designadas. 	5-8		
	ESTRUCTURA MIENTO DEL CONOCIMIENTO O DE SI MISMO	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce con quien vive e identifica a esas personas con su nombre. • Participa activamente en actividades correr y saltar. • Identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo. • Sube escaleras alternando los pies. 	9-12		

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

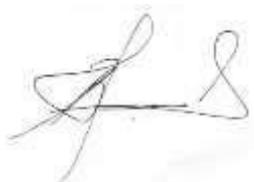
N= Nunca / CN= Casi nunca / CS = Casi siempre / S= Siempre

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Observaciones			
Nº	Items	S	CN	CS	N
1	Expone con sus propias palabras el modelo que ha construido	X			
2	Propone diferentes alternativas para lograr el objetivo propuesto	X			
3	Realiza preguntas durante el ejercicio de la actividad	X			
4	Crea distintas estructuras a partir del material proporcionado	X			
5	Emplea muñecos para representar situaciones reales o imaginarias	X			
6	Representa roles reales o imaginarios, como padres, doctor,monstro, usando su cuerpo	X			
7	Representa gráfica o plásticamente lo planificado durante esta actividad	X			
8	Representa personajes según la situación de juego	X			
9	Muestra iniciativa para desarrollar el proyecto científico		X		
10	Expone con sus propias palabras el proceso para lograr el proyecto científico	X			
11	Realiza preguntas durante la ejecución del proyecto científico	X			
12	Confronta información luego de ejecutar el proyecto científico	X			
Total:		1 1	1		

Evaluado por: Ruiz Almengor Britaldo.

D.N.I.: 03589283 **Fecha:** 23/05/2021



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Britaldo Ruiz Almengor**, con Documento Nacional de Identidad N° 03589283, de profesión **Licenciado en educación**, grado académico **Magister en educación**, con código de colegiatura 25552, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario, en la Institución Cesar Vallejo filial Piura.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **ficha de observación**, cuyo propósito es medir las competencias en el área de personal social, a los efectos de su aplicación a estudiantes decinco años de la institución educativa Selmira de Varona.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

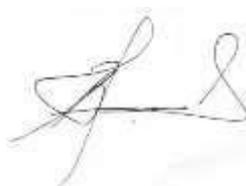
Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

MA= Muy adecuado; BA= Bastante adecuado; A= Adecuado; PA= Poco adecuado;

NA= No adecuado

Trujillo, a los 19 días del mes de Octubre del 2021



Apellidos y nombres: Ruiz Almengor Britaldo

DNI: 03589283 Firma:

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador, Velásquez Cueva Héctor Israel

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Ficha de observación, diseñado por la alumna **Vargas Palomino Nancy Esther**, cuyo propósito es medir las competencias en el área de Personal Social, el cual será aplicado a estudiantes de cinco años, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

“ESTRATEGIAS DE JUEGO PARA MEJORAR LA AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL INSTITUCION EDUCATIVA SELMIRA DE VARONA”

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de: Grado de Bachiller en Educación

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte.



Vargas Palomino Nancy Esther

DNI: 41432519

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
DEPENDIENTE: AUTONOMIA	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	<ul style="list-style-type: none"> • Propone alternativas de solución para el ejercicio establecido • Se integra al grupo dando nuevos aportes para el ejercicio propuesto. • Escucha las opiniones de sus compañeros para dar solución al ejercicio establecido. • Identifica los problemas que surgen cuando se relaciona con sus compañeros 	1-4		
	EJERICICIO DE LIBERTAD	<ul style="list-style-type: none"> • Elige el grupo con el que quiere trabajar. • Trabaja en equipo y saca adelante el trabajo propuesto. • Trabaja en equipo respetando la opinión del resto de sus compañeros • Promueve la participación en las tareas designadas. 	5-8		
	ESTRUCTURAMIENTO DEL CONOCIMIENTO DE SI MISMO	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce con quien vive e identifica a esas personas con su nombre. • Participa activamente en actividades correr y saltar. • Identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo. • Sube escaleras alternando los pies. 	9-12		

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

N= Nunca / CN= Casi nunca / CS = Casi siempre / S= Siempre

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Observaciones			
Nº	Items	S	CN	CS	N
1	Expone con sus propias palabras el modelo que ha construido	X			
2	Propone diferentes alternativas para lograr el objetivo propuesto	X			
3	Realiza preguntas durante el ejercicio de la actividad	X			
4	Crea distintas estructuras a partir del material proporcionado	X			
5	Emplea muñecos para representar situaciones reales o imaginarias	X			
6	Representa roles reales o imaginarios, como padres, doctor, monstruo usando su cuerpo	X			
7	Representa gráfica o plásticamente lo planificado durante esta actividad	X			
8	Representa personajes según la situación de juego	X			
9	Muestra iniciativa para desarrollar el proyecto científico		X		
10	Expone con sus propias palabras el proceso para lograr el proyecto científico	X			
11	Realiza preguntas durante la ejecución del proyecto científico	X			
12	Confronta información luego de ejecutar el proyecto científico	X			
Total:		1 1	1		

Evaluado por: Dr. Velásquez Cueva Héctor Israel

D.N.I.: 70112728

Fecha: 28/01/2023

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Héctor Israel Velásquez Cueva**, con Documento Nacional de Identidad N° 70112728 de profesión **docente**, grado académico **Doctor en Educación**, concódigo de colegiatura CPPE N° 1570112728.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **ficha de observación**, cuyo propósito es medir las competencias en el área de personal social, a los efectos de su aplicación a estudiantes decinco años de la institución educativa Selmira de Varona.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

MA= Muy adecuado; BA= Bastante adecuado; A= Adecuado; PA= Poco adecuado;

NA= No adecuado

Trujillo, a los 28 días del mes de Febrero del 2023



Evaluado por: Dr. Velásquez Cueva Héctor Israel

D.N.I.: 70112728

Confiabilidad

ESTUDIANTE	Propone alternativas de solución para el ejercicio establecido	Se integra al grupo dando nuevos aportes para el ejercicio propuesto	Escucha las opiniones de sus compañeros para dar solución al ejercicio establecido.	Identifica los problemas que surgen cuando se relaciona con sus compañeros	PUNTAJE DIMENSIÓN RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	Dirige el grupo con el que quiere trabajar	Trabaja en equipo y saca adelante el trabajo propuesto	Trabaja en equipo respetando la opinión del resto de sus compañeros	Promueve la participación de sus compañeros en tareas designadas	EJERCICIO DE LIBERTAD	Reconoce con quien vive e identifica a esas personas con su nombre	Participa activamente en actividades que impliquen correr y saltar	Identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo	Sube escaleras alternando los pies	PUNTAJE DIMENSIÓN ESTRUCTURAMIENTO DEL CONOCIMIENTO DE SI MISMO	PUNTAJE GENERAL MOTIVACIÓN
E-01	1	2	1	2	6	1	1	1	3	6	1	1	1	1	4	16
E-02	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
E-03	1	2	2	1	6	1	2	2	1	6	2	1	2	1	6	18
E-04	2	1	2	3	8	1	3	1	1	6	1	1	1	1	4	18
E-05	3	1	3	2	9	1	2	1	2	6	1	3	1	2	7	22
E-06	4	3	3	4	14	1	4	3	2	10	2	1	3	3	9	33
E-07	4	3	1	2	10	2	3	1	3	9	3	1	1	1	6	25
E-08	3	2	1	2	8	2	1	1	1	5	3	3	1	2	9	22
E-09	3	2	1	1	7	3	1	3	4	11	4	2	3	3	12	30
E-10	2	4	4	3	13	3	1	4	2	10	1	2	2	1	6	29
E-11	2	1	4	2	9	4	1	2	3	10	1	4	2	1	8	27
E-12	2	1	1	2	6	1	1	3	4	9	4	1	4	4	13	28
E-13	1	1	2	2	6	1	1	4	1	7	1	1	1	1	4	17
E-14	1	1	1	1	4	1	2	1	1	5	1	3	1	1	5	14
E-15	2	1	1	1	5	2	3	1	3	9	2	2	4	2	10	24
E-16	3	1	2	3	9	3	2	3	2	10	2	2	1	1	6	25
E-17	4	3	3	1	11	4	4	2	3	11	2	1	4	4	11	35
E-18	1	1	3	3	6	1	1	1	4	7	1	1	1	1	4	17
E-19	1	2	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	13
E-20	1	1	1	1	4	1	1	4	1	7	1	1	4	4	10	21
E-21	4	4	4	2	14	1	4	3	3	11	4	4	4	4	16	41
E-22	3	2	1	3	9	3	3	2	1	9	3	1	1	1	6	24
E-23	2	4	1	1	8	1	3	1	1	6	2	3	1	3	9	23
E-24	1	1	1	2	5	4	3	1	1	9	1	2	3	2	8	22
E-25	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	2	1	5	13
E-26	1	2	2	1	6	1	1	1	1	4	1	2	1	1	5	15
VAR	1.274	1.095	1.175	0.745		1.225	1.238	1.226	1.238		1.122	0.925	1.478	1.335		

k	12
Ev	14.077
Vt	53.6184615
Seccion 1	1.09090909
Seccion 2	0.73746126
absoluto S	0.73746126
ALPHA	0.8045032

ESTUDIANTE	Propone alternativas de solución para el ejercicio establecido	Se integra al grupo dando nuevas aportes para el ejercicio propuesto	Escucha las opiniones de sus compañeros para dar solución al ejercicio establecido	Identifica los problemas que surgen cuando se relaciona con sus compañeros	PUNTAJE DIMENSIÓN RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	Lidera el grupo con el que hace trabajo	Trabaja en equipo y saca adelante el trabajo propuesto	Trabaja en equipo trayendo la opinión del resto de sus compañeros	Presume la participación de sus compañeros en tareas designadas	EJERCICIO DE LIBERTAD	Reconoce con quién vive e identifica a esas personas con su nombre	Participa activamente en actividades que impliquen correr y saltar	Identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo	Sube o desciende al menos los pies	PUNTAJE DIMENSIÓN ESTRUCTURAMIENTO DEL CONOCIMIENTO DE SI MISMO	PUNTAJE GENERAL MOTIVACIÓN
E-01	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	48
E-02	4	3	2	3	11	2	3	3	3	11	3	2	3	2	10	32
E-03	4	3	2	3	12	3	3	3	2	13	4	3	4	4	15	38
E-04	3	2	3	3	11	3	2	4	3	12	4	2	4	3	13	36
E-05	3	4	4	4	15	4	3	3	2	12	3	4	3	4	14	41
E-06	2	4	4	2	12	3	4	4	3	14	3	3	3	3	12	38
E-07	1	4	3	4	12	4	3	4	3	14	4	4	4	4	16	42
E-08	4	3	4	4	15	3	3	3	4	13	3	3	4	4	14	42
E-09	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	48
E-10	4	2	3	3	10	3	3	3	3	12	2	2	3	4	11	33
E-11	4	2	3	4	11	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	45
E-12	3	3	2	3	7	4	2	2	3	11	3	3	3	4	13	31
E-13	3	4	4	4	15	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	47
E-14	4	4	4	4	16	2	2	3	2	9	2	4	3	4	13	38
E-15	4	3	4	3	14	2	3	3	3	11	4	4	3	4	15	40
E-16	4	4	3	2	13	3	1	1	4	9	3	4	1	2	10	32
E-17	4	4	4	4	16	2	3	1	3	9	2	4	3	3	12	37
E-18	4	4	4	3	15	1	4	4	2	11	4	4	3	4	15	41
E-19	3	4	4	4	15	4	4	3	2	13	4	4	4	4	16	44
E-20	3	4	3	4	14	4	3	3	1	11	1	4	4	4	13	38
E-21	3	3	2	2	10	4	3	4	3	14	4	4	3	3	14	38
E-22	2	2	3	2	9	3	2	1	2	9	4	2	3	4	13	30
E-23	4	2	4	3	11	2	4	3	4	13	3	3	2	3	13	37
E-24	3	3	3	2	11	3	4	3	3	13	2	4	3	4	13	37
E-25	3	3	1	3	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	14
E-26	2	3	2	3	10	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	34
VAR	0.702	1.034	0.802	1.120		0.918	0.838	1.040	0.826		0.935	0.795	0.722	0.660		

k	12
Ev	10.392
Vt	49.0846154
Seccion 1	1.09090909
Seccion 2	0.7882777
absoluto S	0.7882777
ALPHA	0.85993931

Anexo 4: Base de datos

Base de datos pre test

ESTUDIANTE	Propone alternativas de solución para el ejercicio establecido	Se integra al grupo dando nuevos aportes para el ejercicio propuesto	Escucha las opiniones de sus compañeros para dar solución al ejercicio establecido	Identifica los problemas que surgen cuando se relaciona con sus compañeros	PUNTAJE DIMENSIÓN RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	Elige el grupo con el que quiere trabajar	Trabaja en equipo y saca adelante el trabajo propuesto	Trabaja en equipo respetando la opinión del resto de sus compañeros	Promueve la participación de sus compañeros en tareas designadas	EJERCICIO DE LIBERTAD	Reconoce con quien vive e identifica a esas personas con su nombre	Participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar	Identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo	Sube escaleras alternando los pies	PUNTAJE DIMENSIÓN ESTRUCTURAMIENTO DEL CONOCIMIENTO DE SI MISMO	PUNTAJE GENERAL MOTIVACIÓN		
E-01	1	2	1	2	6	1	1	1	3	6	1	1	1	1	4	16		
E-02	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12		
E-03	1	2	2	1	6	1	2	2	1	6	2	1	2	1	6	18	k	12
E-04	2	1	2	3	8	1	3	1	1	6	1	1	1	1	4	18	Ev	14.077
E-05	3	1	3	2	9	1	2	1	2	6	1	3	1	2	7	22	Vt	53.6184615
E-06	4	3	3	4	14	1	4	3	2	10	2	1	3	3	9	33		
E-07	4	3	1	2	10	2	3	1	3	9	3	1	1	1	6	25	Seccion 1	1.09090909
E-08	3	2	1	2	8	2	1	1	1	5	3	3	1	2	9	22	Seccion 2	0.73746126
E-09	3	2	1	1	7	3	1	3	4	11	4	2	3	3	12	30	absoluto S	0.73746126
E-10	2	4	4	3	13	3	1	4	2	10	1	2	2	1	6	29		
E-11	2	1	4	2	9	4	1	2	3	10	1	4	2	1	8	27		
E-12	2	1	1	2	6	1	1	3	4	9	4	1	4	4	13	28	ALPHA	0.8045032
E-13	1	1	2	2	6	1	1	4	1	7	1	1	1	1	4	17		
E-14	1	1	1	1	4	1	2	1	1	5	1	2	1	1	5	14		
E-15	2	1	1	1	5	2	3	1	3	9	2	2	4	2	10	24		
E-16	3	1	2	3	9	3	2	3	2	10	2	2	1	1	6	25		
E-17	4	3	3	1	11	4	4	2	3	13	2	1	4	4	11	35		
E-18	1	1	3	1	6	1	1	1	4	7	1	1	1	1	4	17		
E-19	1	2	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	13		
E-20	1	1	1	1	4	1	1	4	1	7	1	1	4	4	10	21		
E-21	4	4	4	2	14	1	4	3	3	11	4	4	4	4	16	41		
E-22	3	2	1	3	9	3	3	2	3	9	3	1	1	1	6	24		
E-23	2	4	1	1	8	1	3	1	1	6	2	3	1	3	9	23		
E-24	1	1	1	2	5	4	3	1	1	9	1	2	3	2	8	22		
E-25	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	2	1	5	13		
E-26	1	2	2	1	6	1	1	1	1	4	1	2	1	1	5	15		
VAR	1.274	1.095	1.175	0.745		1.225	1.238	1.226	1.238		1.122	0.925	1.478	1.335				

Composición de elementos	
Siempre	4
Casi siempre	3
Rara vez	2
Nunca	1

Nivel de autonomía			
	Min		12
	Max		48
	Rango		36
	Amplitud		12

		f	%
Inicio	[12 - 24]	15	58
Proceso	[24 - 36]	10	38
Logrado	[36 - 48]	1	4
Total		26	

Dimensión 2			
	Min		4
	Max		16
	Rango		12
	Amplitud		4

		f	%
Inicio	[4 - 8]	14	54
Proceso	[8 - 12]	11	42
Logrado	[12 - 16]	1	3.84615385
Total		26	

Dimensión 1			
	Min		4
	Max		16
	Rango		12
	Amplitud		4

		f	%
Inicio	[4 - 8]	14	54
Proceso	[8 - 12]	9	35
Logrado	[12 - 16]	3	12
Total		26	

Dimensión 3			
	Min		4
	Max		16
	Rango		12
	Amplitud		4

		f	%
Inicio	[4 - 8]	15	58
Proceso	[8 - 12]	8	31
Logrado	[12 - 16]	3	12
Total		26	

Base de Datos post

ESTUDIANTE	Propone alternativas de solución para el ejercicio establecido	Se integra al grupo dando nuevos aportes para el ejercicio propuesto	Escucha las opiniones de sus compañeros para dar solución al ejercicio establecido	Identifica los problemas que surgen cuando se relaciona con sus compañeros	PUNTAJE DIMENSIÓN RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	Elige el grupo con el que quiere trabajar	Trabaja en equipo y saca adelante el trabajo propuesto	Trabaja en equipo respetando la opinión del resto de sus compañeros	Promueve la participación de sus compañeros en tareas designadas	EJERCICIO DE LIBERTAD	Reconoce con quien vive e identifica a esas personas con su nombre	Participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar	Identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo	Sube escaleras alternando los pies	PUNTAJE DIMENSIÓN ESTRUCTURAMIENTO DEL CONOCIMIENTO DE SI MISMO	PUNTAJE GENERAL MOTIVACIÓN		
E-01	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	48		
E-02	4	2	2	3	11	2	3	3	3	11	3	2	3	2	10	32		
E-03	4	3	2	3	12	3	3	3	2	11	4	3	4	4	15	38	k	12
E-04	3	2	3	3	11	3	2	4	3	12	4	2	4	3	13	36	Ev	10.392
E-05	3	4	4	4	15	4	3	3	2	12	3	4	3	4	14	41	Vt	49.0846154
E-06	2	4	4	2	12	3	4	4	3	14	3	3	3	3	12	38		
E-07	1	4	3	4	12	4	3	4	3	14	4	4	4	4	16	42	Seccion 1	1.09090909
E-08	4	3	4	4	15	3	3	3	4	13	3	3	4	4	14	42	Seccion 2	0.7882777
E-09	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	48	absoluto S	0.7882777
E-10	4	2	3	1	10	3	3	3	3	12	2	2	3	4	11	33		
E-11	4	2	3	4	13	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	45		
E-12	3	1	2	1	7	4	2	2	3	11	3	3	3	4	13	31	ALPHA	0.85993931
E-13	3	4	4	4	15	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	47		
E-14	4	4	4	4	16	2	2	3	2	9	2	4	3	4	13	38		
E-15	4	3	4	3	14	2	3	3	3	11	4	4	3	4	15	40		
E-16	4	4	3	2	13	3	1	1	4	9	3	4	1	2	10	32		
E-17	4	4	4	4	16	2	3	1	3	9	2	4	3	3	12	37		
E-18	4	4	4	3	15	1	4	4	2	11	4	4	3	4	15	41		
E-19	3	4	4	4	15	4	4	3	2	13	4	4	4	4	16	44		
E-20	3	4	3	4	14	4	3	3	1	11	1	4	4	4	13	38		
E-21	3	3	2	2	10	4	3	4	3	14	4	4	3	3	14	38		
E-22	2	2	3	2	9	3	2	1	2	8	4	2	3	4	13	30		
E-23	4	2	4	3	13	2	4	3	4	13	3	3	2	3	11	37		
E-24	3	3	3	2	11	3	4	3	3	13	2	4	3	4	13	37		
E-25	3	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	14		
E-26	2	3	2	3	10	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	34		
VAR	0.702	1.034	0.802	1.120		0.918	0.838	1.040	0.826		0.935	0.795	0.722	0.660				

Composición de elementos	
Siempre	4
Casi siempre	3
Rara vez	2
Nunca	1

Nivel de autonomía			
	Min		12
	Max		48
	Rango		36
	Amplitud		12

		f	%
Inicio	[12 - 24]	0	0
Proceso	[24 - 36]	7	27
Logrado	[36 - 48]	19	73
Total		26	

Dimensión 2			
	Min		4
	Max		16
	Rango		12
	Amplitud		4

		f	%
Inicio	[4 - 8]	1	4
Proceso	[8 - 12]	10	38
Logrado	[12 - 16]	15	58
Total		26	

Dimensión 1			
	Min		4
	Max		16
	Rango		12
	Amplitud		4

		f	%
Inicio	[4 - 8]	2	8
Proceso	[8 - 12]	7	27
Logrado	[12 - 16]	17	65
Total		26	

Dimensión 3			
	Min		4
	Max		16
	Rango		12
	Amplitud		4

		f	%
Inicio	[4 - 8]	1	4
Proceso	[8 - 12]	4	15
Logrado	[12 - 16]	21	81
Total		26	

Anexo 6: Consentimiento firmado



LE 14009 SELMIRA DE VARGAS **AMOR – TRABAJO - DISCIPLINA**

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

CONSTANCIA DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

El que suscribe director de la Institución Educativa:

HACE CONSTAR QUE:

NANCY ESTHER VARGAS PALOMINO, Identificada con D.N.I. 41432519, estudiante de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI" de la facultad de educación y humanidades del nivel Inicial ha realizado la aplicación de su instrumento de evaluación "Ficha de observación" en su proyecto de tesis "Estrategias de juego para mejorar la autonomía de los niños" en el aula 5 años desde el 14 de Marzo 2022 al 22 de Julio 2022, demostrando honradez, puntualidad, responsabilidad y dedicación en la aplicación de su instrumento de evaluación.

Se expide la presente, a solicitud de la interesada, para los fines que estime conveniente.

Piura, 24 de noviembre 2022



Anexo 5: Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Estrategias de juego para mejorar la autonomía de los niños del nivel inicial Institución Educativa Selmira de Varona	Problema general ¿De qué manera las estrategias de juego mejorarán el nivel de autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Selmira de Varona- Piura?	Hipótesis general La aplicación de estrategias de juego mejoran significativamente la autonomía de los niños del nivel inicial Institución Educativa Selmira de Varona.	Objetivo general Determinar de qué manera las estrategias de juego mejoraran el nivel de autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Selmira de Varona- Piura Objetivos específicos Identificar el nivel de autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Selmira de Varona- Piura, a través de un pre test, antes de la aplicación de las estrategias de juego. Aplicar las estrategias de juego para desarrollar el nivel de autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Selmira de Varona- Piura. Evaluar el nivel de autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Selmira de Varona- Piura, a través de un post test, después de la aplicación de las estrategias de juego. Comparar el nivel de autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa Selmira de Varona- Piura, antes y después de la aplicación de estrategias de juego	Variable independiente: Estrategias de juego Variable dependiente: Nivel de autonomía	Juego de construcción Representación Sector de ciencias Resolución de problemas Ejercicio de libertad Estructuración del conocimiento de sí mismo	Tipo: Cuantitativa Métodos: Teórico y empírico Diseño: Pre experimental GE: $O_1 - X - O_2$ Población y muestra: La muestra corresponde a 26 niños de 4 años Técnicas e instrumentos de recolección de datos: La observación y la ficha de observación Métodos de análisis de investigación Datos estadísticos