ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

PROGRAMA DE ESTUDIOS

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL

TRABAJO DE INVESTIGACION

Actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en niños de la Institución Educativa N° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024

Para Obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación

AUTORA
ORÉ LAZO, Irene
ORCID: https://orcid.org/0009-0007-1030-0276

ASESOR
Dr. BIBIANO ALCARRAZ Carbajal
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-8798-5268

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
Actividad física y recreativa

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ
2026

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Siendo las **7:00 p.m. del 24 de mayo de 2025**, se reunieron los miembros del ***JURADO EXAMINADOR,*** *la* ***SUSTENTANTE*** y el ***PÚBLICO*** en el Auditorio Institucional para llevar a cabo la ***CEREMONIA DE SUSTENTACIÓN*** del ***TRABAJO DE INVESTIGACIÓN*** "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 2214, SAN GERÓNIMO DE KEMPIRI, SATIPO 2024.", presentado por la egresada ***ORE LAZO, IRENE*** con código de matrícula ***28604791.***

Del Programa de Profesionalización Docente de ***EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE***, sustentación autorizada por la ***RD No 0362-2025-EESPPÚB."JSCO"/DG-HTA.***, obteniendo como resultado el PROMEDIO de 15 (QUINCE).

Por tanto, el ***Jurado Examinador de la Sustentación***, emite el siguiente **DICTAMEN**:

RESULTADO FINAL: APROBADO

La ***SUSTENTANTE***, se encuentra ***APTA*** para iniciar los trámites administrativos para la obtención del ***GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN.***

En señal de conformidad, firman los miembros del Jurado Examinador y la Autoridad Institucional.

PRESIDENTE JURADO
PRESIDENTE

VOCAL JURADO
VOCAL

SECRETARIO JURADO
SECRETARIO

DIRECCIÓN GENERAL
Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL
Vº Bº DIRECTOR GENERAL

JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
HUANTA--AYACUCHO
RM No 267-2020-MINEDU
RM No 420-2024-MINEDU

FECHA	DÍA	MES	AÑO
	24	05	2025

ENTIDAD	EESPP "JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE"			DRE	AYACUCHO		
CÓDIGO MODULAR	DENOMINACIÓN	GESTIÓN	CREACIÓN	DIRECCIÓN	JR. RAZUHUILLCA N°624		
604371	EESP	PÚBLICO	D.S. N°10.85-ED	PROVINCIA	HUANTA	DISTRITO	HUANTA

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
RESOLUCIÓN DE AUTORIZACIÓN	RVM N°267-2020-MINEDU

DIRECTOR GENERAL (E)	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DOCUMENTO DE DESIGNACIÓN	OFICIO No 2915-2024-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-OA-URH

AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN	RD No 0362-2025-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA
NOMINACIÓN DE JURADOS	RD No 0363-2025-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL:

GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Dr.WALTER GASTELU RETAMOZO
	VOCAL	Dra. YOLANDA APOLINARIA ORELLANA PEREZ

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 2214, SAN GERÓNIMO DE KEMPIRI, SATIPO 2024.

FECHA	24 / 05 / 2025	HORA	7:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO DE LA EESP Púb. "JSCO"		

Nº Matrícula	APELLIDOS YNOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
28604791	ORE LAZO, IRENE	16	16	15	15

PRESIDENTE

VOCAL

SECRETARIO

Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL
Vº Bº DIRECTOR GENERAL
Firma, Post Firma y Sello

INTRUCCIONES:
- El secretario del Jurado Examinador es el responsable del llenado del Acta de Sustentación.
- El secretario consolida las calificaciones de cada uno de los miembros del Jurado utilizando lapicero de **tinta líquida negra si el calificativo es aprobatorio**, si es **desaprobatorio con tinta roja**.
- La nota aprobatoria de la sustentación es **14**, no hay medio punto a favor del sustentante.
- Las actas se llenan sin borrones ni enmendaduras.

"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0238-2026-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

La tesis titulada **"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 2214 SAN GERÓNIMO DE KEMPIRI, SATIPO, 2024",** presentado por la egresada **Oré Lazo, Irene,** del Programa de Profesionalización Docente, ha sido sometido, en su versión final, a ***VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN***, siendo este de un **3%** de índice de similitud obteniendo como resultado ***APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO*** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que ***GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA***. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link: https://drive.google.com/drive/folders/1LHMuHMQUCTSS5Ux1hJmtOAJfOP2PGFKv?usp=drive_link

Por lo que, el trabajo de investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

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

Huanta, 8 de septiembre de 2026



Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Validaciones JSCO

ORÉ LAZO, Irene T Rev 2.0.docx

216 Libre

Validaciones JOSACO 2026

Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Cavero Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::1:3642952246

Fecha de entrega
7 sep 2026, 5:28 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
7 sep 2026, 5:32 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
ORÉ_LAZO_Irene_T_Rev_2.0.docx

Tamaño del archivo
55.6 KB

30 páginas

7011 palabras

40.217 caracteres

3% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

Fuentes principales

3%	Fuentes de Internet
0%	Publicaciones
2%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.° de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

3% Fuentes de Internet
0% Publicaciones
2% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1 Internet
repositorio.eesppjsco.edu.pe 1%

2 Internet
cybertesis.unmsm.edu.pe <1%

3 Internet
repositorio.unsch.edu.pe <1%

4 Trabajos del estudiante
Blackboard <1%

5 Trabajos del estudiante
Universidad Tecnológica Indoamerica <1%

“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

PROGRAMA DE ESTUDIOS

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL

TRABAJO DE INVESTIGACION

Actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en niños de la Institución Educativa N° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024

Para Obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación

AUTORA

ORÉ LAZO, Irene

ORCID: https://orcid.org/0009-0007-1030-0276

ASESOR

Dr. BIBIANO ALCARRAZ Carbajal

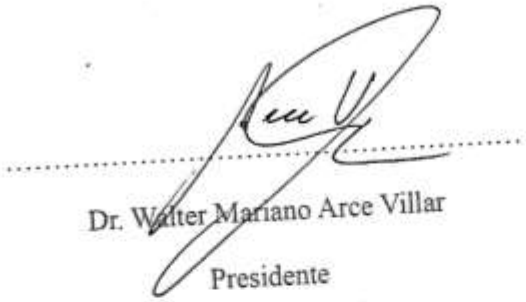
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-8798-5268

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Actividad física y recreativa

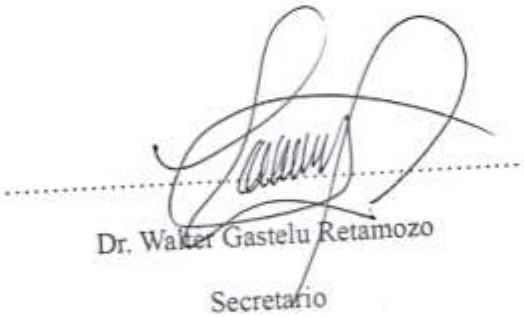
HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2026



Dr. Walter Mariano Arce Villar

Presidente



Dr. Walter Gastelu Retamozo

Secretario



Dra. Yolanda Apolinaria Orellana Perez

Vocal

A mi familia por el apoyo incondicional, a mi esposo y mis hijas quienes han sido parte fundamental de este proyecto, ellos son quienes me motivaron a poder salir adelante y ser mejor persona y profesional.

Irene

AGRADECIMIENTO

A nuestra alma mater “JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE” Por habernos formado profesionalmente con los conocimientos fundamentales aportadas por la plana docente de la escuela de educación.

Superior pedagogía publica de educación inicial.

A los diversos profesionales que compartieron sus conocimientos durante todo este periodo de permanencia.

A nuestro asesor de tesis Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal, por su enseñanza y paciencia durante este periodo de aprendizaje y a mis compañeras quienes estuvimos apoyándonos cada día.

A los estudiantes de la institución educativa inicial San Gerónimo de kempiri por su apoyo incondicional en la realización del presente trabajo de investigación

PRESENTACIÓN

Tengo el honor presentar mi tesis titulada “Actividades Lúdicas para el desarrollo de la autonomía en los niños de la institución No 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo 2024. con la finalidad de obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial intercultural bilingüe.

El desarrollo de la autonomía en la infancia es el pilar fundamental ante la formación integral de cada individuo, en esta investigación especificamos el juego como una actividad natural en los niños donde ellos pueden fomentar la independencia, toma de decisiones y la autorregulación en edades temporales.

La motivación de esta investigación se dio a través de la experiencia que tengo trabajando durante años como docente, pude ver que las actividades lúdicas muchas veces no son utilizadas de manera intencionada para proveer habilidades específicas como la autonomía.

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, ORÉ LAZO, Irene, identificado con DNI N° 28604791, egresada del programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingue de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, autor de la Tesis titulado "Actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en niños de la Institución Educativa N° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024" al amparo de la ley N° 27444, Ley del procedimiento Administrativo General y demás normas conexas, declaro bajo juramento lo siguiente:

1. El Trabajo de Investigación es de mi autoría.
2. He respetado las normas técnicas para la formulación de trabajo académico; por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiado en ninguna de sus partes.
3. Los datos presentados, así como los resultados, son reales y no han sido falseados total o parcialmente. Consiguientemente, dichos resultados constituirán un aporte a la realidad investigada.
4. En caso de detectarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las sanciones que la Ley dispone.

Si, el presente trabajo de investigación fuese aprobado para su publicación en una revista institucional u otro documento de difusión, autorizo a la Escuela, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga esta casa superior de estudios.

Huanta, 26 de diciembre de 2025



.....

ORÉ LAZO, Irene

DNI N° 28604791

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA....x
AGRADECIMIENTO....xi
PRESENTACIÓN....xii
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD....xiii
ÍNDICE DE ANEXO....xvi
ÍNDICE DE TABLA....xvii
RESUMEN....xviii
ABSTRACT....xix
PISI QILLQAY....xx
INTRODUCCIÓN....xxi

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema....23
1.2. Formulación del Problema....24
1.2.1. Problema General....24
1.2.2. Problemas Específicos....24
1.3. Justificación e Importancia....25
1.3.1. Justificación Teórica....25
1.3.2. Justificación Práctica....25
1.3.3. Justificación Metodológica....25
1.4. Objetivos....25
1.4.1. Objetivo General....26
1.4.2. Objetivos Específicos....26

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes del Problema....27
2.1.1. Antecedentes Internacionales....27
2.1.2. Antecedentes Nacionales....28
2.1.3. Antecedentes Regionales....29
2.1.4. Antecedentes Locales....30
2.2. Bases Teóricas....31
2.2.1. Actividades Lúdicas....31

2.2.2. Autonomía....33
2.3. Definición de Términos Básicos....35
2.4. Hipótesis de la Investigación....36
2.4.1. Hipótesis General....36
2.4.2. Hipótesis Específicas....36
2.5. Variables de la Investigación....36
2.5.1. Variable de Independiente: Actividades Lúdicas....36
2.5.2. Variable de Dependiente: Autonomía....36
2.6. Matriz de Operacionalización de la Variable....38

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo y Nivel de Estudio....39
3.2. Método de Estudio....39
3.3. Diseño de Investigación....39
3.4. Población y Muestra....40
3.5. Técnica de Muestreo....40
3.6. Técnica e Instrumento de Recolección de Datos....40
3.7. Validez y Confiabilidad del Instrumento....40
3.7.1. Validez....40
3.7.2. Confiabilidad....41
3.8. Métodos de Procesamiento de los Datos....41

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación y Descripción de los Resultados....42
4.1.1. A Nivel Descriptivo....42
4.1.2. A nivel Inferencial....44
4.2. Discusión de Resultados....48
CONCLUSIÓNES....49
RECOMENDACIÓNES....50
REFERENCIA....51

ÍNDICE DE ANEXO

Anexo 1 Resolución de aprobación de proyecto. 56

Anexo 2 Resolución de expedito de trabajo de investigación 61

Anexo 3 Resolución de fecha de sustentación de trabajo de investigación 63

Anexo 4 Resolución de jurados de sustentación de trabajo de investigación 65

Anexo 5 Matriz de consistencia. 67

Anexo 6 Matriz de Operacionalizad de Variable 69

Anexo 7 Matriz instrumental 70

Anexo 8 Instrumento de recolección de datos 71

Anexo 9 Validación por juicio de expertos 73

Anexo 10 Prueba de confiabilidad del instrumento 76

Anexo 11 Material experimental 77

Anexo 12 Matriz de datos 115

Anexo 13 Carta autorización emitida por la I.E 117

Anexo 14 Evidencias fotográficas. 118

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1 Resultados de la validación por juicio de expertos 41

Tabla 2 Confiabilidad del instrumento 41

Tabla 3 Nivel de desarrollo de la autonomía en el pretest y postest 42

Tabla 4 Nivel de desarrollo cognitivo en el pretest y postest 43

Tabla 5 Nivel de desarrollo motriz en el pretest y postest 43

Tabla 6 Nivel de desarrollo social en el pretest y postest.....44

Tabla 7 Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para el pretest y postest.....44

Tabla 8 Prueba de Wilcoxon para el desarrollo de la autonomía.....45

Tabla 9 Prueba de Wilcoxon para el desarrollo cognitivo 46

Tabla 10 Prueba de Wilcoxon para el desarrollo motriz 47

Tabla 11 Prueba de Wilcoxon para el desarrollo social 47

RESUMEN

La tesis titulada “Actividades Lúdicas para el desarrollo de la autonomía en los niños de la institución N° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo 2024. tiene como objetivo general, comprobar los efectos que producen las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años, esta investigación fue realizada bajo un enfoque cuantitativo, nivel de estudio explicativo, método inductivo y deductivo, diseño preexperimental con una prueba de pretest y post con una población de12 niños de cuatro años , asimismo se hiso uso de la prueba Alfa de Cronbach para obtener la confiabilidad de la investigación y los resultados equivalentes fueron 0.946 valor que nos permitió que la ficha de observación sea muy confiable para su aplicación, en conclusión se evalúa las pruebas de hipótesis donde el resultado fue la investigación no paramétrica y que la relación de las dos variables (Actividades Lúdicas) y (Autonomía) si son factibles y producen efectos en los niños de 4 años, los resultados de la investigación es que las actividades lúdicas son ayuda para muchos niños y ello va de la mano con el desarrollo de la autonomía ya que apoyara para que adquieran independencia y crecimiento intelectual

Palabras Clave. Actividades lúdicas, Autonomía

ABSTRACT

The thesis entitled “Playful Activities for the development of autonomy in children of institution No. 2214 San Geronimo de Kempiri, Satipo 2024. has as a general objective, to verify the effects that play activities produce on the development of autonomy in children. of 4 years, this research was carried out under a quantitative approach, explanatory level of study, inductive and deductive method, pre-experimental design with a pretest and post test with a population of 12 four-year-old children, the Cronbach's Alpha test was also used to obtain the reliability of the research and the equivalent results were 0.946, a value that allowed us to make the observation sheet very reliable for its application. In conclusion, the tests are evaluated. of hypotheses where the result was non-parametric research and that the relationship of the two variables (Leisure Activities) and (Autonomy) are feasible and produce effects in 4-year-old children, the results of the research are that the Playful activities are helpful for many children and this goes hand in hand with the development of autonomy since it will support them to acquire independence and intellectual growth.

Keywords. Leisure activities, Autonomy

PISI QILLQAY

Kay tesis sutichasqa “Hukllana ruwaykuna autonomía wiñananpaq institución No 2214 San Geronimo de Kempiri, Satipo 2024. objetivo general hina, verificananpaq efectos nisqakunata, chaykunatan ruwanku pukllay ruwaykuna, wawakunaq autonomía nisqa wiñayninpi watakuna, kay investigación ruwakurqa huk enfoque cuantitativo kaqwan, nivel explicativo de estudio kaqwan, método inductivo chaymanta deductivo kaqwan, diseño pre-experimental kaqwan huk preprueba kaqwan chaymanta post prueba kaqwan huk población 12 kaqwan tawa watayuq wawakunamanpas, prueba Alfa de Cronbach nisqawanpas investigacionpa confiabilidad nisqa tarinapaqmi ruwakurqa chaynallataqmi chayman rikchakuq ruwasqakunaqa 0,946 karqa, chaymi permitiwarqaku chay qawana raphita ancha confiableta ruwanaykupaq chay aplicacionninpaq evaluado de hipótesis maypichus chay resultado karqan investigación mana paramétrica hinallataq chay relación iskaynin variables (Actividades de Ocio) hinallataq (Autonomia) factible kanku hinallataq efectos ruruchinku 4 watayoq wawakunapi, chay investigacionpa resultadonkuna kanku chay Pukllay ruwaykunaqa achka warmakunapaqmi yanapakun chaymi autonomía nisqa wiñayninwan kuska purin, chaymi yanapanqa independencia nisqa tarinankupaq, yuyayninkupi wiñanankupaqpas.

Sapaq Simikuna. Kusirikuy ruwaykuna, Autonomía

INTRODUCCIÓN

La investigación examinó el efecto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía de niños de cuatro años. Estas actividades favorecieron experiencias de aprendizaje participativas, recreativas y orientadas al desarrollo integral. Caballero (2021) sostuvo que la lúdica fortaleció la motivación, la interacción y la construcción de aprendizajes en contextos educativos.

El juego constituyó una vía privilegiada para que los niños exploraran, resolvieran situaciones y expresaran sus intereses. Lip (2022) señaló que el juego didáctico promovió capacidades cognitivas, psicomotrices y sociales vinculadas con la autonomía infantil.

La autonomía se comprendió como la capacidad de tomar decisiones y actuar con responsabilidad dentro de un contexto de relaciones y normas. Álvarez (2015) explicó que su ejercicio dependió tanto de capacidades personales como de las condiciones relacionales que permitieron desarrollarlas.

El Ministerio de Educación del Perú (Minedu, 2012) destacó que la actividad autónoma y el juego libre requirieron ambientes seguros, materiales pertinentes y acompañamiento respetuoso. Desde esta perspectiva, la intervención se organizó para que los niños participaran, eligieran y actuaran con mayor independencia.

La investigación se desarrolló en la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo. Se trabajó con 12 niños de cuatro años, a quienes se aplicó una ficha de observación antes y después de las sesiones de actividades lúdicas.

En el plano teórico, el estudio articuló aportes sobre juego, lúdica y autonomía infantil. En el plano práctico, proporcionó una secuencia de actividades adecuada a las

necesidades observadas. En el plano metodológico, empleó un diseño preexperimental con mediciones de pretest y postest.

El informe se redactó en cinco apartados principales. El primer capítulo presentó el problema, las preguntas, los objetivos y la justificación de la investigación.

El segundo capítulo desarrolló los antecedentes, las bases teóricas, los términos básicos, las hipótesis y la operacionalización de las variables.

El tercer capítulo describió el tipo, el nivel, el método y el diseño de investigación; además, precisó la población, la muestra, las técnicas, los instrumentos y el procesamiento de los datos.

El cuarto capítulo expuso los resultados descriptivos e inferenciales, así como la discusión vinculada con los antecedentes y las bases teóricas.

Finalmente, se presentaron las conclusiones, las recomendaciones y las referencias utilizadas. Todas las fuentes citadas se incorporaron en la lista final conforme a las normas APA, séptima edición.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema

Las actividades lúdicas favorecieron el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas, motrices y sociales en la primera infancia. Cuando el juego se organizó con objetivos claros, materiales adecuados y posibilidades de elección, permitió que los niños actuaran con progresiva independencia.

La autonomía infantil no se redujo a ejecutar tareas sin ayuda. También comprendió la capacidad de decidir, regular la conducta, comunicar necesidades, asumir responsabilidades y relacionarse con otras personas de acuerdo con la edad y el contexto.

Álvarez (2015) sostuvo que la autonomía se construyó en interacción con condiciones personales y relacionales. Por ello, el acompañamiento del adulto, la confianza y las oportunidades reales de participación resultaron determinantes para su desarrollo.

En el ámbito educativo, el Minedu (2012) señaló que los niños desarrollaron seguridad y confianza cuando dispusieron de espacios para moverse, explorar, jugar y resolver situaciones por iniciativa propia. Esta orientación exigió una intervención docente respetuosa, sin sustituir las acciones que podían realizar autónomamente.

El Programa Curricular de Educación Inicial estableció que la identidad, la convivencia y el desenvolvimiento autónomo se desarrollaron mediante experiencias que respetaron los ritmos, intereses y características de los niños (Minedu, 2016). En consecuencia, la educación inicial requirió propuestas vinculadas con situaciones

cotidianas y lúdicas.

En contextos rurales y culturalmente diversos, las actividades debieron adecuarse al entorno, a los recursos disponibles y a las formas de interacción de la comunidad. Esta contextualización permitió que el juego mantuviera sentido para los participantes y contribuyera a aprendizajes pertinentes.

En la institución estudiada se observaron dificultades relacionadas con la toma de decisiones, la iniciativa, la coordinación de movimientos y la interacción con los pares. Algunos niños solicitaron ayuda constante para tareas que podían intentar por sí mismos y mostraron inseguridad al participar en actividades grupales.

Estas manifestaciones evidenciaron la necesidad de fortalecer las dimensiones cognitiva, motriz y social de la autonomía. La ausencia de oportunidades sistemáticas para elegir, experimentar, desplazarse, cooperar y resolver problemas limitaba el desenvolvimiento independiente de los niños.

Ante esta situación, se aplicaron 12 sesiones de actividades lúdicas. La intervención incluyó una medición inicial, la ejecución de las sesiones y una medición final, con el propósito de comprobar los cambios producidos en la autonomía de los participantes.

1.2. Formulación del Problema

Arias (2012) indicó que la formulación del problema delimitó con claridad el objeto de estudio y orientó las decisiones metodológicas. A partir de la situación descrita, se plantearon las siguientes preguntas:

1.2.1. Problema General

¿Qué efectos produjeron las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿Qué efectos produjeron las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024?
- ¿Qué efectos produjeron las actividades lúdicas en el desarrollo motriz en niños

de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024?

- ¿Qué efectos produjeron las actividades lúdicas en el desarrollo social en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024?

1.3. Justificación e Importancia

La investigación se justificó desde las perspectivas teórica, práctica y metodológica.

1.3.1. Justificación Teórica

El estudio sistematizó conocimientos sobre la relación entre el juego y la autonomía infantil. La revisión permitió comprender que la autonomía involucró decisiones, iniciativa, regulación de la conducta e interacción responsable, capacidades que se fortalecieron mediante experiencias adecuadas a la edad.

1.3.2. Justificación Práctica

La intervención respondió a dificultades observadas en el aula mediante actividades recreativas, participativas y contextualizadas. Candela y Benavides (2020) señalaron que las actividades lúdicas favorecieron la motivación y la participación en el aprendizaje; por ello, se emplearon como estrategia para fortalecer las dimensiones cognitiva, motriz y social.

Los resultados proporcionaron información útil para orientar nuevas experiencias pedagógicas y para acompañar a los niños sin reemplazar las acciones que podían realizar de manera independiente.

1.3.3. Justificación Metodológica

Se elaboró y validó una ficha de observación para medir la autonomía infantil. El diseño preexperimental permitió comparar el desempeño del mismo grupo antes y después de la intervención. Asimismo, el procedimiento y los resultados quedaron disponibles como antecedente para estudios posteriores.

1.4. Objetivos

Los objetivos expresaron los resultados que se pretendió alcanzar y guiaron las fases de la investigación (Arias, 2012). Se formularon de manera coherente con las

preguntas del estudio.

1.4.1. Objetivo General

Comprobar los efectos producidos por las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Determinar los efectos producidos por las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024.
- Determinar los efectos producidos por las actividades lúdicas en el desarrollo motriz en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024.
- Determinar los efectos producidos por las actividades lúdicas en el desarrollo social en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes del Problema

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Noroña y Saquinga (2023) realizaron la investigación *Actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en los niños de preparatoria*, en la Universidad Técnica de Cotopaxi, Ecuador. El estudio tuvo un enfoque cualitativo y empleó un muestreo no probabilístico. Se observó a 28 niños, de los cuales 16 fueron varones y 12 mujeres, y se aplicó una guía de preguntas a las docentes. Los resultados evidenciaron que una cantidad reducida de estudiantes presentó dificultades para desenvolverse con autonomía. Las autoras concluyeron que las actividades lúdicas favorecieron la independencia, el control corporal y la realización de acciones cotidianas sin depender permanentemente de otras personas.

Balón y Vera (2023) desarrollaron la investigación *Actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 a 5 años*, en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador. El estudio se realizó mediante un enfoque cualitativo, documental, descriptivo y de campo. Participaron una docente y 12 niños del nivel inicial. Para recoger la información se emplearon la observación y la entrevista semiestructurada. Los resultados mostraron que las actividades lúdicas favorecieron las relaciones sociales, la independencia y la capacidad para tomar decisiones. Se concluyó que el juego constituyó una estrategia importante para promover la autonomía desde los primeros años.

González (2022) realizó la investigación *Rincón de juego simbólico en la autonomía de los niños de 4 a 5 años*, en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador. Se adoptó un enfoque mixto y se aplicó el método inductivo. Participaron un directivo, una docente y 38 estudiantes. La información se recopiló mediante entrevistas y una ficha de observación. Los resultados indicaron que el 48.65 % de los niños siempre tomó decisiones durante sus actividades; sin embargo, también se identificaron dificultades en el autocuidado y la convivencia. Se concluyó que el rincón de juego simbólico favoreció la independencia y la relación del niño consigo mismo y con los demás.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Delgado (2022) realizó la investigación *El juego libre para desarrollar autonomía en los niños de 4 años de la I.E. Jorge Basadre (Complejo), Sullana-Piura, 2020*, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño preexperimental. De una población de 45 estudiantes se seleccionó una muestra de 20 niños. Se empleó la observación y una guía de observación. En el pretest, el 75 % se encontró en proceso y el 25 % en inicio; después de aplicar las actividades de juego libre, el 65 % alcanzó el logro previsto y el 35 % permaneció en proceso. Se concluyó que el juego libre mejoró significativamente la autonomía infantil.

García (2023) desarrolló la investigación *Actividades lúdicas y desarrollo de autonomía en estudiantes de educación inicial, El Porvenir–2022,* en la Universidad César Vallejo. El estudio fue básico, cuantitativo, transversal y correlacional. Participaron 60 niños de educación inicial, a quienes se aplicaron dos instrumentos previamente validados. Los resultados mostraron que el 89 % presentó un nivel medio de actividades lúdicas y el 95 % alcanzó un nivel medio de autonomía. Además, se encontró una relación directa y estadísticamente significativa entre ambas variables (rho = .277, $p < .05$). Se concluyó que una mayor realización de actividades lúdicas se relacionó con un mejor desarrollo de la autonomía.

Quezada y Rodríguez (2019) realizaron la investigación *El método lúdico para desarrollar la autonomía en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada "Mundo en Acción",* en la Universidad César Vallejo. Participaron 10 niños de cuatro años y se desarrolló un taller compuesto por 15 juegos participativos. Para recopilar la

información se empleó una ficha de observación dirigida a los niños y entrevistas aplicadas a docentes y padres de familia. Los resultados evidenciaron mejoras en la iniciativa, la independencia y el desenvolvimiento de los participantes. Las autoras concluyeron que el método lúdico influyó favorablemente en el desarrollo de la autonomía infantil.

2.1.3. Antecedentes Regionales

Andrade (2024) realizó la investigación *Estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N.° 332, Santa Elena, Ayacucho, 2023*, en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. El estudio fue aplicado, explicativo y preexperimental. La población estuvo conformada por 50 niños y la muestra por 22 estudiantes de tres años. Se utilizó la observación y una guía de observación. La comparación entre el pretest y el postest mediante la prueba de Wilcoxon mostró diferencias significativas. Se concluyó que la aplicación de la estrategia didáctica mejoró el desarrollo de la autonomía de los participantes.

Barrientos y Yntusca (2024) desarrollaron la investigación *Talleres educativos para fortalecer la autonomía en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N.° 332 Santa Elena, distrito Andrés Avelino Cáceres Dorregaray, Ayacucho, 2023*, en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. El estudio tuvo un diseño preexperimental y empleó la observación, una ficha de observación y materiales experimentales. Antes de los talleres, el 69.2 % de los niños mostró autonomía solo algunas veces; después de la intervención, el 80.8 % la manifestó casi siempre. La prueba de Wilcoxon confirmó diferencias significativas ($p < .001$), por lo que se concluyó que los talleres educativos fortalecieron la autonomía infantil.

Oriundo y Pillaca (2024) realizaron la investigación *Estrategias didácticas para el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa N.° 104 "Simón Bolívar", del distrito Jesús Nazareno, Ayacucho, 2023*, en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. La investigación fue aplicada, experimental y de diseño preexperimental. Participaron 27 niños de cuatro años y se utilizó una guía de observación. Los resultados obtenidos mediante la prueba de Wilcoxon mostraron diferencias estadísticamente significativas entre el pretest y el postest ($p < .001$). Se concluyó que las estrategias didácticas produjeron un efecto favorable en el desarrollo de la autonomía.

2.1.4. Antecedentes Locales

Cabrera (2023) realizó la investigación *Los juegos infantiles y su influencia en la autonomía de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa "San Francisco de Asís" de Huanta, 2022*, en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle". El estudio fue aplicado, explicativo y preexperimental. La población estuvo conformada por 210 estudiantes y la muestra por 26 niños. Se emplearon la observación, una ficha de observación y materiales experimentales. Los resultados mostraron que el nivel favorable de autonomía aumentó del 19.2 % en el pretest al 88.5 % en el postest. La prueba de Wilcoxon confirmó una diferencia significativa ($p < .001$).

Paccori (2023) desarrolló la investigación *El juego de roles en el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N.° 429-43/Mx-P de Chaca-Huanta, 2022*, en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle". El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño preexperimental. De una población de 72 estudiantes se seleccionó una muestra de 18 niños. Se aplicó una ficha de observación antes y después de la intervención. La prueba de Wilcoxon evidenció diferencias significativas ($p < .001$). Se concluyó que el juego de roles mejoró la autorregulación, la toma de decisiones y la resolución de problemas.

Quintas (2023) realizó la investigación *Juegos lúdicos como herramienta para el desarrollo de la autonomía en los estudiantes del nivel inicial*, en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle". El estudio fue cuantitativo, aplicado, experimental y de diseño preexperimental. La población estuvo constituida por 59 estudiantes y la muestra por 24 niños de la Institución Educativa Inicial Madre Teresa de Calcuta, ubicada en Nueva Jerusalén, Huanta. La información se recopiló mediante una ficha de observación. Los resultados de la prueba de Wilcoxon evidenciaron diferencias significativas ($p < .001$), por lo que se concluyó que los juegos lúdicos mejoraron la autonomía de los estudiantes.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Actividades Lúdicas

Definición. Las actividades lúdicas se definieron como acciones planificadas que incorporaron el juego con el propósito de promover la participación, el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. Su aplicación requirió objetivos claros, materiales pertinentes, reglas comprensibles y oportunidades para que los participantes tomaran decisiones durante la experiencia.

El Juego. El juego constituyó una actividad central durante la infancia porque permitió explorar el entorno, representar experiencias, expresar emociones y construir aprendizajes mediante la acción. El Ministerio de Educación del Perú (Minedu, 2012) explicó que el juego libre favoreció la iniciativa, el movimiento autónomo y la interacción con el entorno cuando se desarrolló en espacios seguros y con materiales accesibles. Durante el juego, los niños resolvieron problemas, negociaron reglas, ensayaron decisiones y reconocieron las consecuencias de sus acciones. Asimismo, Lip (2022) concluyó que el juego didáctico fortaleció capacidades cognitivas, psicomotrices y sociales relacionadas con la autonomía infantil.

Concepto de Lúdica. La lúdica comprendió experiencias orientadas al disfrute, la curiosidad y la participación. En el ámbito educativo adquirió valor pedagógico cuando se relacionó con propósitos formativos y con las características, necesidades e intereses de los estudiantes. Caballero-Calderón (2021) sostuvo que las actividades lúdicas estimularon la motivación, el interés y la construcción activa de los aprendizajes. Del mismo modo, Candela y Benavides (2020) señalaron que la lúdica favoreció la creación de ambientes participativos en los que los estudiantes relacionaron sus conocimientos, experiencias y acciones.

Importancia de las Actividades Lúdicas. La importancia de las actividades lúdicas radicó en que integraron el disfrute con diferentes desafíos cognitivos, motrices y sociales. Caballero-Calderón (2021) indicó que su valor educativo dependió de la intención pedagógica y de la participación activa de los estudiantes. Asimismo, Tuárez y Tarazona (2022) concluyeron que la metodología lúdica contribuyó a la construcción de la identidad y la autonomía en los niños de educación inicial. En la investigación, estas actividades se orientaron a fortalecer la iniciativa, la resolución de situaciones, el control de los movimientos y la cooperación entre pares.

Clasificación de las Actividades Lúdicas. La clasificación permitió organizar las actividades de acuerdo con el propósito educativo que cumplieron durante la intervención. Se consideraron las actividades para el desarrollo de habilidades, la consolidación de aprendizajes y el fortalecimiento de valores.

Actividades para el Desarrollo de Habilidades. Estas actividades promovieron la coordinación, el equilibrio, la comunicación, la atención y la resolución de problemas mediante retos adecuados para la edad y las posibilidades de los niños.

Actividades para la Consolidación de Aprendizajes. Estas actividades permitieron aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones concretas, experimentar con diferentes materiales, establecer comparaciones y obtener conclusiones sencillas.

Actividades para el Fortalecimiento de Valores. Estas actividades favorecieron el respeto de turnos, la colaboración, el cuidado de los materiales, la responsabilidad compartida y el cumplimiento de los acuerdos establecidos durante el juego.

Características de las Actividades Lúdicas. Las actividades lúdicas presentaron características que permitieron diferenciarlas de las actividades educativas convencionales. Entre ellas se encontraron la participación, el dinamismo, el carácter entretenido, la representación de roles y la cooperación.

Participación. La participación constituyó un principio básico porque cada niño tuvo oportunidades reales para elegir, proponer, actuar y valorar su experiencia durante el desarrollo de las actividades.

Dinamismo. El dinamismo se manifestó en la organización de las actividades mediante una secuencia de inicio, desarrollo y cierre, así como en la combinación del movimiento, la exploración y la reflexión.

Carácter Entretenido. El carácter entretenido permitió mantener el interés de los participantes sin desplazar el propósito educativo. El disfrute facilitó la participación voluntaria y la permanencia de los niños en las actividades.

Representación de Roles y Cooperación. La representación de roles y la cooperación permitieron que los niños asumieran responsabilidades, comprendieran diferentes perspectivas, expresaran sus experiencias y alcanzaran metas compartidas.

Tipos de Actividades Lúdicas. Para organizar la intervención se consideraron cuatro tipos de actividades lúdicas pertinentes para la edad de los participantes: los juegos

funcionales y de construcción, los juegos simbólicos y de dramatización, los juegos con reglas sencillas y los juegos cooperativos.

Juegos Funcionales y de Construcción. Estos juegos integraron movimientos, manipulación de objetos y elaboración de estructuras. Su desarrollo otorgó especial importancia a la coordinación motriz, la exploración y la iniciativa del niño.

Juegos Simbólicos y de Dramatización. Estos juegos permitieron representar situaciones cotidianas, asumir diferentes roles y expresar experiencias, emociones e ideas mediante el uso de la imaginación.

Juegos con Reglas Sencillas. Estos juegos promovieron la comprensión de consignas, el respeto de turnos, el cumplimiento de acuerdos y la regulación progresiva de la conducta.

Juegos Cooperativos. Estos juegos orientaron la participación hacia el logro de metas compartidas y favorecieron la ayuda mutua, la comunicación y la cooperación entre pares.

Dimensiones de las Actividades Lúdicas. Para fines de aplicación y medición, la variable independiente se organizó en tres dimensiones: planificación, elaboración y ejecución.

Planificación. La planificación comprendió la definición de los objetivos, la selección de las actividades, la organización del tiempo y los espacios, la elección de los materiales y el establecimiento de las medidas de seguridad.

Elaboración. La elaboración incluyó la preparación de las sesiones, los recursos, las consignas y los criterios de observación, considerando la edad, las necesidades y los intereses de los participantes.

Ejecución. La ejecución correspondió al desarrollo de las sesiones, el acompañamiento de la docente, la participación de los niños y la valoración de las actividades realizadas.

2.2.2. Autonomía

Definición. La autonomía se comprendió como la capacidad de la persona para tomar decisiones y actuar responsablemente de acuerdo con sus posibilidades y las condiciones de su entorno. Álvarez (2015) explicó que la autonomía admitió diferentes grados de desarrollo y que su ejercicio dependió de las relaciones y condiciones que

facilitaron o limitaron la capacidad de elección. Nassr (2017) señaló que la autonomía infantil se fortaleció cuando los niños participaron en experiencias de juego-trabajo que les permitieron elegir y asumir responsabilidades. Asimismo, el Minedu (2012) sostuvo que el acompañamiento respetuoso favoreció la seguridad, la iniciativa y la actividad autónoma durante los primeros años.

Desarrollo de la Autonomía. El desarrollo de la autonomía implicó avances graduales en la toma de decisiones, la resolución de problemas, el cuidado personal, la autorregulación y la interacción social. Este proceso requirió oportunidades acordes con la edad, límites claros y confianza del adulto en las capacidades del niño. La familia y la institución educativa cumplieron funciones complementarias al permitir que los niños intentaran realizar las acciones, se equivocaran, corrigieran sus errores y asumieran sus consecuencias de manera segura.

Tipos de Autonomía. Para fines explicativos se distinguieron dos manifestaciones complementarias: la autonomía personal y la autonomía emocional y social.

Autonomía Personal. La autonomía personal se relacionó con la capacidad del niño para elegir, realizar acciones de autocuidado, organizar sus tareas y tomar decisiones vinculadas con sus actividades cotidianas.

Autonomía Emocional y Social. La autonomía emocional y social comprendió el reconocimiento y la regulación de las emociones, la comunicación de necesidades y la participación responsable en las actividades realizadas con otras personas.

Autonomía Infantil. La autonomía infantil se manifestó cuando los niños realizaron acciones por iniciativa propia, eligieron entre diferentes alternativas, resolvieron situaciones sencillas y solicitaron ayuda solamente cuando resultó necesaria. Su desarrollo respetó los ritmos individuales y evitó exigir desempeños que no correspondieran a la edad o etapa evolutiva de los participantes.

Principales Hábitos de Autonomía Personal. Rodríguez y Zehag (2009) agruparon los hábitos de autonomía infantil en diferentes ámbitos cotidianos, como la alimentación, la higiene, el vestido, el sueño y el descanso. La adquisición progresiva de estos hábitos redujo la dependencia del adulto y fortaleció la capacidad del niño para cuidar de sí mismo.

Importancia de la Autonomía en el Niño. La autonomía fortaleció la seguridad

personal, la iniciativa, la responsabilidad y la capacidad para enfrentar diferentes desafíos cotidianos. Lip (2022) señaló que las experiencias lúdicas contribuyeron al desarrollo de habilidades necesarias para actuar con mayor independencia. Asimismo, Figueroa y Figueroa (2019) encontraron mejoras en la autonomía después de aplicar actividades de juego libre en sectores a niños de cuatro años.

Dimensiones de la Autonomía Infantil. Para fines de medición, la variable dependiente se organizó en tres dimensiones: desarrollo cognitivo, desarrollo motriz y desarrollo social.

Desarrollo Cognitivo. Esta dimensión comprendió la iniciativa, la elección entre diferentes alternativas, la comunicación de intereses y la resolución autónoma de situaciones sencillas.

Desarrollo Motriz. Esta dimensión incluyó el control, la coordinación y la ejecución autónoma de movimientos gruesos y finos durante la realización de las actividades.

Desarrollo Social. Esta dimensión abarcó la seguridad para interactuar, la cooperación entre pares, el respeto de los acuerdos y el uso compartido de los materiales.

2.3. Definición de Términos Básicos

Actividad Lúdica. Acción recreativa y planificada que empleó el juego para promover participación, aprendizaje y desarrollo de habilidades.

Autonomía. Capacidad progresiva del niño para decidir, actuar, autorregularse y asumir responsabilidades de acuerdo con su edad y contexto.

Iniciativa. Se entendió como la capacidad del niño para comenzar una actividad o proponer una idea sin esperar constantemente la indicación de un adulto.

Toma de Decisiones. Consistió en la capacidad del niño para elegir entre dos o más opciones de acuerdo con sus intereses y necesidades.

Independencia. Se refirió a la capacidad para realizar actividades cotidianas con poca ayuda de una persona adulta.

Cooperación. Consistió en ayudar, compartir materiales y participar con otros niños para alcanzar una meta común.

Autorregulación. Se entendió como la capacidad del niño para controlar sus

emociones, movimientos y comportamientos durante las actividades.

2.4. Hipótesis de la Investigación

Las hipótesis establecieron proposiciones comprobables sobre el efecto esperado de la intervención y orientaron el análisis estadístico (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

2.4.1. Hipótesis General

Las actividades lúdicas produjeron efectos significativos en el desarrollo de la autonomía en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024.

2.4.2. Hipótesis Específicas

- Las actividades lúdicas produjeron efectos significativos en el desarrollo cognitivo en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024.
- Las actividades lúdicas produjeron efectos significativos en el desarrollo motriz en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024.
- Las actividades lúdicas produjeron efectos significativos en el desarrollo social en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024

2.5. Variables de la Investigación

2.5.1. Variable de Independiente: Actividades Lúdicas

Definición Conceptual. Acciones planificadas que incorporaron el juego para promover participación y aprendizaje (Candela y Benavides, 2020).

Definición Operacional. Se planificaron, elaboraron y aplicaron 12 sesiones de actividades lúdicas.

2.5.2. Variable de Dependiente: Autonomía

Definición Conceptual. Capacidad progresiva para decidir y actuar con responsabilidad dentro de condiciones personales y relacionales (Álvarez, 2015).

Definición Operacional. Se midió mediante una ficha de observación aplicada

en el pretest y el postest.

2.6. Matriz de Operacionalización de la Variable

Variables	**Definición conceptual**	**Definición operacional**	**Dimensiones**	**Indicadores**	**Escala de medición**
Variable independiente: **actividades lúdicas**	Acciones planificadas que incorporaron el juego para promover participación y aprendizaje (Candela y Benavides, 2020).	Se planificaron, elaboraron y aplicaron 12 sesiones de actividades lúdicas.	Planificación	Determinación del número de sesiones; selección de actividades; organización de tiempos y espacios.	Nominal: se aplicó / no se aplicó
			Elaboración	Preparación de las sesiones, consignas, materiales y criterios de observación.	
			Ejecución	Desarrollo de las sesiones; acompañamiento; valoración de la participación.	
Variable dependiente: autonomía	Capacidad progresiva para decidir y actuar con responsabilidad dentro de condiciones personales y relacionales (Álvarez, 2015).	Se midió mediante una ficha de observación aplicada en el pretest y el postest.	Desarrollo cognitivo	Propuso actividades; intervino espontáneamente; eligió entre alternativas.	Ordinal: inicio, proceso, logro esperado y logro destacado
			Desarrollo motriz	Controló y coordinó movimientos; actuó con iniciativa; ejecutó movimientos individuales y grupales.	
			Desarrollo social	Mostró seguridad; practicó hábitos de cortesía; compartió materiales y cooperó.	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo y Nivel de Estudio

La investigación fue de tipo aplicada, porque se orientó a atender una dificultad educativa concreta mediante una intervención. Arias (2012) indicó que este tipo de investigación empleó conocimientos disponibles para responder a problemas prácticos.

El nivel fue explicativo, debido a que se evaluó el efecto de las actividades lúdicas sobre la autonomía mediante la comparación de mediciones efectuadas antes y después de la intervención (Hernández et al., 2014).

3.2. Método de Estudio

Se empleó el método hipotético-deductivo. A partir del sustento teórico se formularon hipótesis y se contrastaron con los datos obtenidos mediante la observación (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

3.3. Diseño de Investigación

Se utilizó un diseño preexperimental de un solo grupo con pretest y postest. Este diseño permitió comparar dos mediciones del mismo grupo después de introducir una intervención, aunque no incluyó un grupo de control (Hernández et al., 2014).

GE: O_1 — X — O_2

Donde:

GE: grupo experimental.

O_1: medición de pretest.

X: aplicación de las actividades lúdicas.

O_2: medición de postest.

3.4. Población y Muestra

La población estuvo conformada por 12 niños de cuatro años matriculados en la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, durante 2024.

La población comprendió el conjunto de unidades que compartieron las características delimitadas por el estudio (Arias, 2012).

La muestra coincidió con la población y estuvo integrada por los 12 niños. Se trabajó con la totalidad de participantes accesibles, por lo que se realizó un censo.

3.5. Técnica de Muestreo

Se empleó un muestreo censal, debido a que se incluyó a la totalidad de la población definida para la investigación.

3.6. Técnica e Instrumento de Recolección de Datos

La técnica utilizada fue la observación y el instrumento fue una ficha de observación de la autonomía. La aplicación se realizó en el pretest y el postest bajo condiciones equivalentes y con criterios previamente establecidos.

3.7. Validez y Confiabilidad del Instrumento

3.7.1. Validez

La validez de contenido fue examinada por tres expertos, quienes evaluaron la claridad, pertinencia y coherencia de los ítems. Después de incorporar las observaciones, se obtuvo una valoración promedio de 87.93 %.

Tabla 1

Resultados de la validación por juicio de expertos

Evaluador	Valoración (%)
Experto 1	95.0
Experto 2	88.8
Experto 3	80.0
Promedio	**87.93**

Nota. Datos obtenidos de las fichas de validación emitidas por tres expertos.

Interpretación. La tabla 1 mostró una valoración promedio de 87.93 % emitida por tres expertos. Este resultado respaldó la validez de contenido de la ficha de observación utilizada en el estudio.

3.7.2. Confiabilidad

La confiabilidad se estimó con el coeficiente alfa de Cronbach a partir de una aplicación piloto. Hernández et al. (2014) señalaron que la consistencia interna permitió valorar la relación entre los ítems de una escala.

Tabla 2

Confiabilidad del instrumento

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.946	12

Nota. Resultados del análisis de consistencia interna realizado con los datos de la prueba piloto.

Interpretación. La tabla 2 presentó un alfa de Cronbach de .946 para 12 ítems. El valor indicó una consistencia interna elevada del instrumento.

3.8. Métodos de Procesamiento de los Datos

Los datos se codificaron y procesaron en IBM SPSS Statistics, versión 25. Se calcularon frecuencias y porcentajes para el análisis descriptivo. Para el análisis inferencial se examinó la normalidad con Shapiro-Wilk y, al no cumplirse el supuesto de normalidad, se aplicó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación y Descripción de los Resultados

Se evaluó el efecto de las actividades lúdicas en la autonomía de 12 niños de cuatro años. Los datos obtenidos con la ficha de observación se organizaron mediante estadística descriptiva y se contrastaron con procedimientos inferenciales.

4.1.1. A Nivel Descriptivo

Tabla 3

Nivel de desarrollo de la autonomía en el pretest y postest

Nivel de logro	Pretest		Postest	
	n	**%**	**n**	**%**
Inicio (C)	10	83.3	0	0.0
Proceso (B)	2	16.7	0	0.0
Logro esperado (A)	0	0.0	9	75.0
Logro destacado (AD)	0	0.0	3	25.0
Total	**12**	**100.0**	**12**	**100.0**

Nota. n = 12. Datos obtenidos mediante la ficha de observación.

Interpretación. La tabla 3 mostró que, en el pretest, 10 niños (83.3 %) se ubicaron en inicio y 2 (16.7 %) en proceso. En el postest, 9 niños (75.0 %) alcanzaron el logro esperado y 3 (25.0 %) el logro destacado. El desplazamiento hacia los niveles superiores evidenció una mejora de la autonomía después de la intervención.

Tabla 4

Nivel de desarrollo cognitivo en el pretest y postest

Nivel de logro	Pretest		Postest	
	n	**%**	**n**	**%**
Inicio (C)	11	91.7	0	0.0
Proceso (B)	1	8.3	0	0.0
Logro esperado (A)	0	0.0	11	91.7
Logro destacado (AD)	0	0.0	1	8.3
Total	**12**	**100.0**	**12**	**100.0**

Nota. n = 12. Datos obtenidos mediante la ficha de observación.

Interpretación. La tabla 4 mostró que, en el pretest, 11 niños (91.7 %) se ubicaron en inicio y 1 (8.3 %) en proceso. En el postest, 11 niños (91.7 %) alcanzaron el logro esperado y 1 (8.3 %) el logro destacado. Los resultados evidenciaron una mejora del desarrollo cognitivo.

Tabla 5

Nivel de desarrollo motriz en el pretest y postest

Nivel de logro	Pretest		Postest	
	n	**%**	**n**	**%**
Inicio (C)	11	91.7	0	0.0
Proceso (B)	1	8.3	0	0.0
Logro esperado (A)	0	0.0	11	91.7
Logro destacado (AD)	0	0.0	1	8.3
Total	**12**	**100.0**	**12**	**100.0**

Nota. n = 12. Datos obtenidos mediante la ficha de observación.

Interpretación. La tabla 5 mostró que, en el pretest, 11 niños (91.7 %) se ubicaron en inicio y 1 (8.3 %) en proceso. En el postest, 11 niños (91.7 %) alcanzaron el logro esperado y 1 (8.3 %) el logro destacado. Los cambios indicaron una mejora del desarrollo motriz.

Tabla 6

Nivel de desarrollo social en el pretest y postest

Nivel de logro	Pretest		Postest	
	n	**%**	**n**	**%**
Inicio (C)	10	83.3	0	0.0
Proceso (B)	2	16.7	0	0.0
Logro esperado (A)	0	0.0	9	75.0
Logro destacado (AD)	0	0.0	3	25.0
Total	**12**	**100.0**	**12**	**100.0**

Nota. n = 12. Datos obtenidos mediante la ficha de observación.

Interpretación. La tabla 6 mostró que, en el pretest, 10 niños (83.3 %) se ubicaron en inicio y 2 (16.7 %) en proceso. En el postest, 9 niños (75.0 %) alcanzaron el logro esperado y 3 (25.0 %) el logro destacado. La distribución evidenció una mejora del desarrollo social.

4.1.2. A nivel Inferencial

Prueba de Normalidad. Debido a que la muestra estuvo conformada por 12 niños, se aplicó la prueba de Shapiro-Wilk, recomendada para muestras menores de 50 participantes. Esta prueba permitió determinar si los datos obtenidos presentaron una distribución normal.

Tabla 7

Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para el pretest y postest

	Shapiro-Wilk		
Medición	**Estadístico**	**gl**	**p**
Pretest	.608	12	< .001
Postest	**.640**	**12**	**< .001**

Nota. Corrección de significación de Lilliefors. n = 12.

La tabla 8 mostró valores de significación inferiores a .001 en el pretest y el postest. Como ambos valores fueron menores que .05, se rechazó el supuesto de normalidad y se empleó la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon.

Prueba de la Hipótesis General. Para comprobar la hipótesis general, se compararon los resultados obtenidos en el pretest y el postest. Debido a que los datos no

presentaron una distribución normal y correspondieron a mediciones relacionadas, se aplicó la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon.

H_0: Las actividades lúdicas no produjeron efectos significativos en el desarrollo de la autonomía en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024.

H_1: Las actividades lúdicas produjeron efectos significativos en el desarrollo de la autonomía en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024.

Si $p < .05$, se rechazó H_0 y se aceptó H_1.

Si $p \geq .05$, no se rechazó H_0.

Estadístico de prueba: rangos con signo de Wilcoxon.

Tabla 8

Prueba de Wilcoxon para el desarrollo de la autonomía

Estadísticos de prueba	
Comparación	**Postest - pretest**
Z	-3.115
Sig. asintótica (bilateral)	**.002**

Nota. Comparación de muestras relacionadas entre el postest y el pretest.

La tabla 9 mostró Z = -3.115 y p = .002. Como p fue menor que .05, se rechazó H_0 y se aceptó H_1. Por tanto, las actividades lúdicas produjeron un efecto estadísticamente significativo en el desarrollo de la autonomía.

Prueba de la primera hipótesis específica. ara contrastar la primera hipótesis específica, se compararon los resultados del pretest y el postest correspondientes a la dimensión cognitiva mediante la prueba de rangos con signo de Wilcoxon

H_0: Las actividades lúdicas no produjeron efectos significativos en el desarrollo cognitivo en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024.

H_1: Las actividades lúdicas produjeron efectos significativos en el desarrollo cognitivo en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024.

Si $p < .05$, se rechazó H_0 y se aceptó H_1.

Si $p \geq .05$, no se rechazó H_0.

Estadístico de prueba: rangos con signo de Wilcoxon.

Tabla 9

Prueba de Wilcoxon para el desarrollo cognitivo

Estadísticos de prueba	
Comparación	**Postest - pretest**
Z	-3.115
Sig. asintótica (bilateral)	**.002**

Nota. Comparación de muestras relacionadas entre el postest y el pretest.

La tabla 9 mostró Z = -3.115 y p = .002. Como p fue menor que .05, se rechazó H_0 y se aceptó H_1. En consecuencia, las actividades lúdicas produjeron un efecto estadísticamente significativo en el desarrollo cognitivo.

Prueba de la Segunda hipótesis Específica. Para contrastar la segunda hipótesis específica, se compararon los resultados del pretest y el postest correspondientes a la dimensión motriz mediante la prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

H_0: Las actividades lúdicas no produjeron efectos significativos en el desarrollo motriz en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024.

H_1: Las actividades lúdicas produjeron efectos significativos en el desarrollo motriz en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024.

Si $p < .05$, se rechazó H_0 y se aceptó H_1.

Si $p \geq .05$, no se rechazó H_0.

Estadístico de prueba: rangos con signo de Wilcoxon.

Tabla 10

Prueba de Wilcoxon para el desarrollo motriz

Estadísticos de prueba	
Comparación	**Postest - pretest**
Z	-3.415
Sig. asintótica (bilateral)	**.001**

Nota. Comparación de muestras relacionadas entre el postest y el pretest.

La tabla 10 mostró Z = -3.415 y p = .001. Como p fue menor que .05, se rechazó H_0 y se aceptó H_1. Por tanto, las actividades lúdicas produjeron un efecto estadísticamente significativo en el desarrollo motriz.

Prueba de la Tercera Hipótesis Específica. Para contrastar la tercera hipótesis específica, se compararon los resultados del pretest y el postest correspondientes a la dimensión social mediante la prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

H_0: Las actividades lúdicas no produjeron efectos significativos en el desarrollo social en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024.

H_1: Las actividades lúdicas produjeron efectos significativos en el desarrollo social en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024.

Si $p < .05$, se rechazó H_0 y se aceptó H_1.

Si $p \geq .05$, no se rechazó H_0.

Estadístico de prueba: rangos con signo de Wilcoxon.

Tabla 11

Prueba de Wilcoxon para el desarrollo social

Estadísticos de prueba	
Comparación	**Postest - pretest**
Z	-3.315
Sig. asintótica (bilateral)	**.001**

Nota. Comparación de muestras relacionadas entre el postest y el pretest.

La tabla 11 mostró Z = -3.315 y p = .001. Como p fue menor que .05, se rechazó

H_0 y se aceptó H_1. En consecuencia, las actividades lúdicas produjeron un efecto estadísticamente significativo en el desarrollo social.

4.2. Discusión de Resultados

Respecto del objetivo general, la prueba de Wilcoxon evidenció una diferencia significativa entre el pretest y el postest ($Z = -3.115$, $p = .002$). Este resultado coincidió con Delgado (2022), quien encontró mejoras en la autonomía mediante el juego libre, y con Cabrera (2023), quien registró un incremento del 19.2 % al 88.5 % después de aplicar juegos infantiles. Aunque se emplearon diferentes modalidades de juego, los estudios confirmaron que las actividades lúdicas fortalecieron la autonomía.

En la dimensión cognitiva se obtuvo una diferencia significativa ($Z = -3.115$, $p = .002$). El resultado fue coherente con Balón y Vera (2023), quienes señalaron que las actividades lúdicas favorecieron la toma de decisiones y la resolución de situaciones. Asimismo, coincidió con Paccori (2023), quien encontró mejoras en la autorregulación y la resolución de problemas mediante el juego de roles.

En la dimensión motriz se encontró una diferencia significativa ($Z = -3.415$, $p = .001$). Este hallazgo coincidió con Noroña y Saquinga (2023), quienes identificaron que las actividades lúdicas favorecieron el control corporal y la realización independiente de acciones. También guardó relación con Lip (2022), quien sostuvo que el juego didáctico contribuyó al desarrollo de capacidades psicomotrices.

En la dimensión social se obtuvo una diferencia significativa ($Z = -3.315$, $p = .001$). El resultado coincidió con Balón y Vera (2023), quienes encontraron que el juego fortaleció las relaciones sociales y la independencia. Del mismo modo, Figueroa y Figueroa (2019) reportaron avances en la autonomía mediante el juego libre en sectores. Por tanto, los resultados confirmaron que las actividades lúdicas produjeron mejoras cognitivas, motrices y sociales en el grupo estudiado; sin embargo, debido al diseño preexperimental, no se generalizaron a otras poblaciones.

CONCLUSIÓNES

1. Las actividades lúdicas produjeron un efecto estadísticamente significativo en el desarrollo de la autonomía (Z = -3.115, p = .002). En el pretest, el 83.3 % se ubicó en inicio; en el postest, el 75.0 % alcanzó el logro esperado y el 25.0 % el logro destacado.
2. Las actividades lúdicas produjeron un efecto estadísticamente significativo en el desarrollo cognitivo (Z = -3.115, p = .002). Después de la intervención, el 91.7 % alcanzó el logro esperado y el 8.3 % el logro destacado.
3. Las actividades lúdicas produjeron un efecto estadísticamente significativo en el desarrollo motriz (Z = -3.415, p = .001). Después de la intervención, el 91.7 % alcanzó el logro esperado y el 8.3 % el logro destacado.
4. Las actividades lúdicas produjeron un efecto estadísticamente significativo en el desarrollo social (Z = -3.315, p = .001). Después de la intervención, el 75.0 % alcanzó el logro esperado y el 25.0 % el logro destacado.

RECOMENDACIÓNES

1. Se recomendó incorporar actividades lúdicas planificadas en la programación pedagógica para fortalecer progresivamente la autonomía infantil.
2. Se recomendó capacitar a los docentes en estrategias de juego, acompañamiento respetuoso y observación del desarrollo cognitivo, motriz y social.
3. Se recomendó acondicionar espacios seguros y accesibles, con materiales que permitieran a los niños elegir, explorar y resolver situaciones por iniciativa propia.
4. Se recomendó realizar nuevas investigaciones con muestras mayores y grupos de comparación para ampliar el alcance de los hallazgos.

REFERENCIA

Álvarez, S. (2015). La autonomía personal y la autonomía relacional. *Análisis Filosófico, 35*(1), 13–26. https://doi.org/10.36446/af.2015.44

Andrade Huaytalla, L. G. (2024). *Estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N.° 332, Santa Elena, Ayacucho, 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. https://repositorio.unsch.edu.pe/handle/20.500.14612/7167

Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (6.ª ed.). Editorial Episteme. https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf

Balón Cruz, G. N., & Vera Pozo, M. C. (2023). *Actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 a 5 años* [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio Institucional de la Universidad Estatal Península de Santa Elena. https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/9495

Balón Cruz, G. N., y Vera Pozo, M. C. (2023). *Actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 a 5 años* [Trabajo de titulación, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio Institucional UPSE. https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/9495

Barrientos Fernández, M. C., & Yntusca Osorio, M. C. (2024). *Talleres educativos para fortalecer la autonomía en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N.° 332 Santa Elena, distrito Andrés Avelino Cáceres Dorregaray, Ayacucho, 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. https://repositorio.unsch.edu.pe/handle/20.500.14612/7454

Caballero-Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento, 6*(4), 861–878. https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615

Cabrera Chávez, Y. (2023). *Los juegos infantiles y su influencia en la autonomía de los*

niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa "San Francisco de Asís" de Huanta, 2022 [Tesis de licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Salvador Cavero Ovalle]. Repositorio Institucional de la EESPP José Salvador Cavero Ovalle. https://hdl.handle.net/20.500.14661/83

Candela Borja, Y. M., y Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *ReHuSo, 5*(3), 90–98. https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194

Delgado Galvez, L. (2022). *El juego libre para desarrollar autonomía en los niños de 4 años de la I.E. Jorge Basadre (Complejo), Sullana-Piura, 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. https://hdl.handle.net/20.500.13032/28911

Delgado Gálvez, L. (2022). *El juego libre para desarrollar autonomía en los niños de 4 años de la I.E. Jorge Basadre (Complejo), Sullana-Piura, 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. https://hdl.handle.net/20.500.13032/28911

Figueroa Chambergo, Y. V., y Figueroa Chambergo, M. C. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. *UCV Hacer, 8*(3), 17–27. https://doi.org/10.18050/RevUCVHACER.v8n3a2

García Gerónimo, M. F. (2023). *Actividades lúdicas y desarrollo de autonomía en estudiantes de educación inicial, El Porvenir – 2022* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://hdl.handle.net/20.500.12692/115259

García Gerónimo, M. F. (2023). *Actividades lúdicas y desarrollo de autonomía en estudiantes de educación inicial, El Porvenir–2022* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo. https://hdl.handle.net/20.500.12692/115259

González Torres, C. D. J. (2022). *Rincón de juego simbólico en la autonomía de los niños de 4 a 5 años* [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio Institucional de la Universidad Estatal Península de Santa Elena. https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6679

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, M. P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill Education.

Hernández-Sampieri, R., y Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.

Lip Licham, C. A. (2022). Desarrollando autonomía en los niños a través del juego didáctico. *Revista Científica Ecociencia*, *9*(1), 30–46. https://doi.org/10.21855/ecociencia.91.583

Ministerio de Educación del Perú. (2012). *Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre de los niños y niñas de 0 a 3 años: Guía de orientación*. https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/3722

Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf

Nassr Sandoval, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular del distrito de Castilla, Piura* [Tesis de licenciatura, Universidad de Piura]. Repositorio Institucional Pirhua. https://hdl.handle.net/11042/3211

Noroña Guanochanga, D. L., & Saquinga López, E. E. (2023). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en los niños de preparatoria* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio Institucional de la Universidad Técnica de Cotopaxi. https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9845

Noroña Guanochanga, D. L., y Saquinga López, E. E. (2023). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en los niños de preparatoria* [Trabajo de titulación, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio Institucional UTC. http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9845

Oriundo Ortiz, V. E., & Pillaca Flores, J. C. (2024). *Estrategias didácticas para el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa N.° 104 "Simón Bolívar", del distrito Jesús Nazareno, Ayacucho, 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.

https://repositorio.unsch.edu.pe/handle/20.500.14612/7152

Ortega Chimbo, A. J., y León Berrezueta, E. Y. (2023). *Guía de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la autonomía en niños del subnivel 2 paralelo "A" del CEI "A.B.C."* [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio Institucional UNAE. http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2986

Paccori Rua, J. (2023). *El juego de roles en el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N.° 429-43/Mx-P de Chaca-Huanta, 2022* [Tesis de licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Salvador Cavero Ovalle]. Repositorio Institucional de la EESPP José Salvador Cavero Ovalle. https://hdl.handle.net/20.500.14661/73

Párraga Tuárez, J. M., y Tarazona Meza, A. K. (2022). Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de Educación Inicial. *Revista Educare*, *26*(Extraordinario), 459–475. https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1682

Quezada Vargas, A. N., & Rodríguez Mendoza, L. E. (2019). *El método lúdico para desarrollar la autonomía en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada "Mundo en Acción"* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo. https://hdl.handle.net/20.500.12692/47147

Quezada Vargas, A. N., y Rodríguez Mendoza, L. E. (2019). *El método lúdico para desarrollar la autonomía en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada "Mundo en Acción"* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://hdl.handle.net/20.500.12692/47147

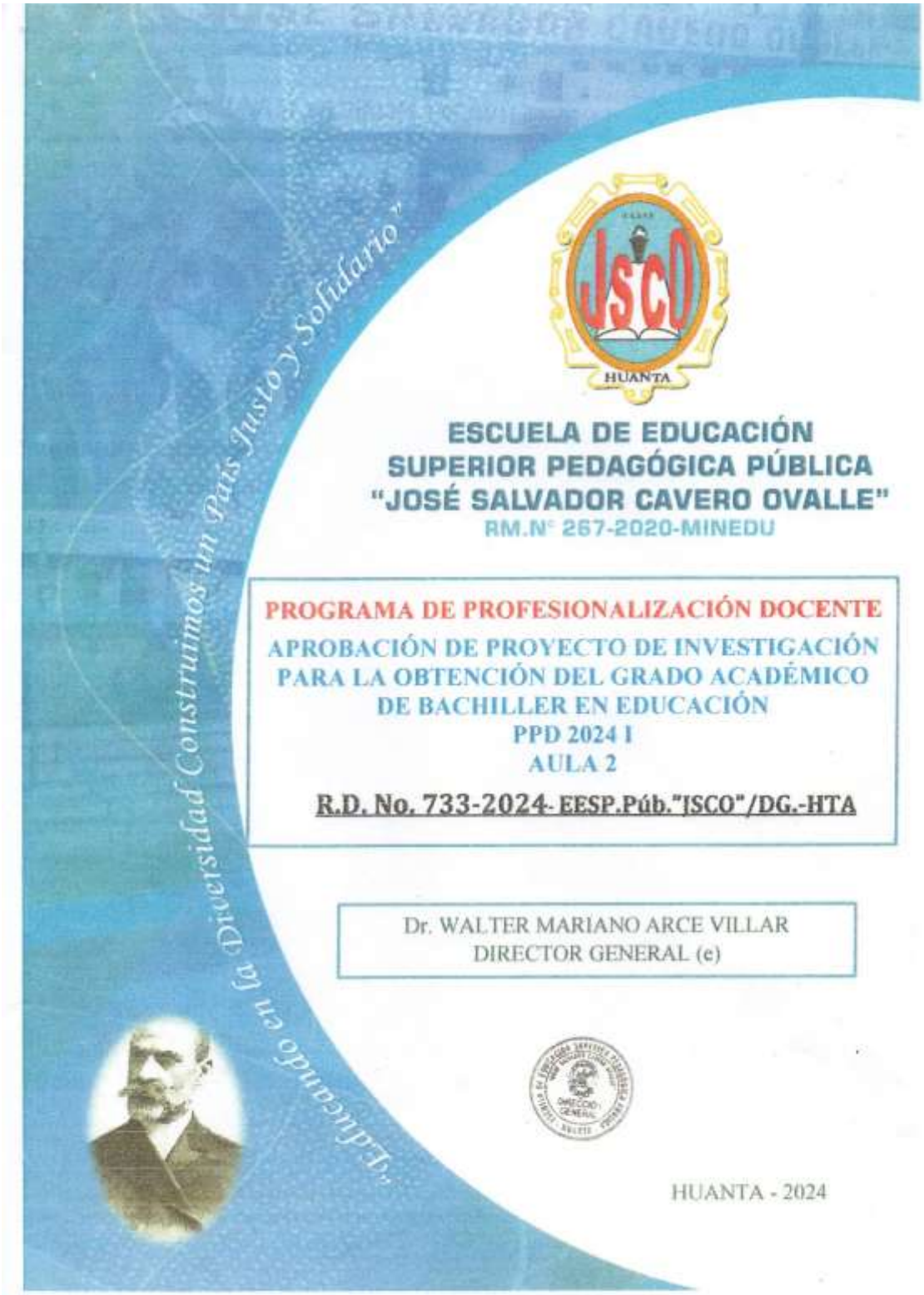
Quintas Morales, N. C. (2023). *Juegos lúdicos como herramienta para el desarrollo de la autonomía en los estudiantes del nivel inicial* [Tesis de licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Salvador Cavero Ovalle]. Repositorio Institucional de la EESPP José Salvador Cavero Ovalle. https://hdl.handle.net/20.500.14661/79

Rodríguez Diéguez, A. J., y Zehag Muñoz, M. (2009). *Autonomía personal y salud infantil*. Editex. https://books.google.es/books?id=5CeV0NYQZ5YC

ANEXO

Anexo 1

Resolución de aprobación de proyecto.



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral No. 283-2024 EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 26 de julio de 2024

El Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta;

VISTO:

El ***INFORME N° 090-2024-SA-EESPP"JSCO"-HTA*** de fecha 11 de julio de 2024, con número de expedientes: TM20242908-F en la que, el Formador de Investigación del Programa de Profesionalización Docente 2024 Ciclo I del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 2, remite legajos expeditos para la tramitación y otorgamiento de Resolución Directoral de Aprobación de los Proyectos de Investigación en el marco del cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos a fin de oficializar y garantizar su ejecución;

CONSIDERANDO:

Que, La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017-2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados de formación inicial docente y formación continua y garantizar su acreditación profesional.

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación y el Título Profesional de Licenciada/o a los/las egresados/as de Formación Inicial Docente de los Programas de Estudios Licenciados, así como, de Formación Continua del Programa de Profesionalización Docente previa sustentación y aprobación del trabajo de investigación y de tesis respectivamente en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional.

Que, estando conforme al Reglamento Institucional y al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales que señalan que el proceso de otorgamiento del ***Grado Académico de Bachiller en Educación*** es mediante la sustentación del Trabajo Investigación con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación.

Que, el Programa de Profesionalización Docente 2024 I, en el marco de la RDRS No 00075-2023-GRA/GR-GG-GRDS-DREA-DR, resolución con la que aprueban las metas de admisión para el PPD 2024 I, es un programa que conduce a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y Título Profesional de Licenciado/a en Educación Inicial Intercultural Bilingüe y Educación Primaria Intercultural Bilingüe, el ***Formador Asesor del Módulo de Práctica de***

Investigación del Aula 2, elevó el ***INFORME N° 004 -2024-ASESOR DEINVEST. /PPD 2024-AULA 2 EDUC.INIC./EESPP"JSCO"-HTA.*** dando el aval correspondiente para la Aprobación Resolutiva del Proyecto de Investigación en el marco del plan curricular y del cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos.

Que, el Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, en amparo a sus facultades, con fecha 26 de julio de 2024 y en el marco del cumplimiento y la conformidad con la ***Ley No 30512, su reglamento, modificatorias y*** el ***Reglamento de Grados y Títulos*** se oficializa la ***APROBACIÓN*** de los ***Proyectos de Investigación*** de los participantes del **Programa de Profesionalización Docente 2024 I** del **Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe** ***Aula 2***, cuyo ***Formador Asesor*** es el ***Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal, por tanto:***

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR los ***PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN*** del ***Programa de Profesionalización Docente 2024 I*** del ***Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 2*** de las/os que a continuación se detalla:

PPD 2024 CICLO I		
N°	**APELLIOS Y NOMBRES**	**TITULOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**
1	ALMIRON CCASANI, MARISOL	Juegos etnomatemáticos en la resolución de problemas de cantidad en los niños de la Institución Educativa 317, Iglesiapata, Andahuaylas 2024
2	BRAVO HUARCAYA, ROCIO ALICINDA	Técnicas motivacionales para promover creatividad en los estudiantes de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 39009- Huamanga 2024
3	CCAHUANA ANAYA, MARDONIA	Juegos de palabras como estrategia para mejorar el vocabulario en los niños en la Institución Educativa Inicial N° 425-6/Mx-P, La Mar 2024
4	CCASA CATUNTA, YESSENIA MARTHA	Gimnasia rítmica para desarrollo motor grueso en estudiantes de 3 años en la Institución Educativa 09, San Jerónimo, Andahuaylas 2024
5	CENTENO HUAMAN, CAROLINA	Aplicación del Método Singapur en la resolución de problemas de cantidad en la Institución Educativa N° 1137 de Cruzpampa, Andahuaylas 2024
6	CENTENO VARGAS, EVELIN JEANET	Estilos de aprendizaje e inteligencia emocional en niños del II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 292, Ccompicancha- Andahuaylas 2024
7	CHAVEZ OSCCO, YESMINA	El Método Integrado en la convivencia infantil en estudiantes de la Institución Educativa N° 693/Mx-P, La Convención, Cusco 2024
8	CHIPANA AGUILAR, ISAI ALEXANDER	Risoterapia para promover las emociones positivas en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N° 277-8, Andahuaylas 2024
9	CONTRERAS LLANTOY, FELICINDA	Los cuentos audiovisuales en la comprensión del texto en los niños en la Institución Educativa "Pascual Saco Oliveros", Ayacucho 2024

10	CUETO SULCA, ALICIA	Método Mindfulness para mejorar la atención en estudiantes de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 44, Chincheros 2024
11	ESCALANTE BERROCAL, CLEMENTINA	El juego de la tiendita para fortalecer las habilidades numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial "El Bosque", Ayacucho 2024
12	ESPINOZA LIMACHE, SONIA	Cuentos infantiles para desarrollar el clima escolar en los niños de la Institución Educativa, Villa Real de Piotoa, Mazamari-Satipo 2024
13	FERNANDEZ FRANCO, RENEE	La práctica del yoga en la regulación emocional en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 277-9, La Merced, Andahuaylas 2024
14	FERNANDEZ LIMAQUISPE, FILADELFIA NOYMI	Aprendizaje situado para construir la identidad de los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 38254, Huanta-Ayacucho 2024
15	FLORES FERRUA, CENAIDA	Juego de roles en la autorregulación de emociones en los niños de la Institución Educativa N° 219, Anco, Churcampa 2024
16	FRANCO GALLEGOS, ANA ROSITA	Los juegos simbólicos en el desarrollo creativo de los niños en la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024
17	HUAMAN CENTENO, MARGOTH JACKELINE	Autoestima y aprendizaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 277-12 "Pastorcitos de Fátima" Andahuaylas, Apurímac 2024
18	LLACCTAS QUISPE, YANETH	Juego de roles en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de la Institución Educativa N° 475-2, Chincheros 2024
19	ORE LAZO, IRENE	Actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en niños de la Institución Educativa N° 2214, San Gerónimo de Kempiri, Satipo 2024
20	PAREDES DE LA CRUZ, LIZBETH	Respiración rítmica para el desarrollo del autocontrol en estudiantes de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°39009, Huamanga 2024
21	POMA LOBO, ELISA	Dramatización para desarrollar la Socialización en los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa N° 255, Huanca-Ayacucho 2024
22	QUISPE AYALA, KAREN JUDITH	Cuentos andinos para promover conciencia ambiental en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 300, Ayacucho 2024
23	QUISPE VASQUEZ, LUORDES	La Qachwa e identidad cultural en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 348/Mx-P de Huambo, Víctor Fajardo 2024
24	RIOS SILVERA, EDITH LUZ	Álbum de cuentos locales para desarrollar la competencia construye su identidad en los niños de la Institución Educativa N° 278, Chaviña-Lucanas 2024

25	RINCÓN GUILLEN, GRISELDA	El Baile del carnaval andahuaylino en el desarrollo de habilidades motoras gruesas en los estudiantes de Educación Inicial, Chicheros-Apurimac 2024
26	RIVEROS LAURENTE, MERY	Juego simbólico y la autonomía en los niños de la Institución Educativa N° 627 Niño Manuelito, Churcampa-Huancavelica 2024
27	ROMANI HUAYTA, MAGALI INDIRA	El uso de materiales manipulativos en la retención numérica en los niños de la Institución Educativa N° 1008, El Carmen, Churcampa 2024
28	ROSAS GAVILAN, MARIA ELENA	El Método Reggio Emilia en el desarrollo del lenguaje en los niños de la Institución Educativa "Johannes Gutenberg", Huanta 2024
29	SANCHEZ OSCCO, MELISA	Carnaval de Cupisa en el desarrollo de la competencia construye su identidad en los niños de la Institución Educativa Inicial, Andahuaylas 2024
30	SANTIAGO CURO, NORMA	El biohuerto escolar en el desarrollo de actitudes ambientales en los niños de la Institución Educativa N° 429-44/Mx-U, Santillana, Huanta 2024
31	VARGAS AREVALO, NELIDA	Juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 82, Ongoy 2024
32	ZARATE GAVE, LEONELA SELENIA	Canciones infantiles en Quechua Central para desarrollar la expresión oral en niños de la Institución Educativa N° 282, Huaraucaca-Pasco 2024

ARTICULO SEGUNDO.- DISPONER que, el área de Repositorio Institucional registre e inscriba en la base de datos los Proyectos de Investigación para el control correspondiente.

ARTICULO TERCERO.- ENCARGAR al Webmaster de la Escuela la publicación en la Página Web y en el Portal de Transparencia.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHIVESE

Dr. Walter Monteverde Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PUBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE" DE HUANTA
CERTIFICO:
Que la presente es COPIA FIEL DE SU ORIGINAL y al que remito, dando fe de su AUTENTICIDAD y LEGALIDAD.
Huanta, 27 FEB 2025
Mg. Walter Cangana Canchari
SECRETARIO ACADÉMICO

DISTRIBUCIÓN:
Interesados (as)
Archivo
WMAV/D.G (e)
psd/sec.

Anexo 2

Resolución de expedito de trabajo de investigación

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 18727
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-88-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2025-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral No. 0165-2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 27 de febrero del 2025

Visto, los documentos con registro TM20250768-F;

CONSIDERANDO:

Que, en el marco de la Ley General de Educación N ° 28044, la LEY N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, DS No 010-2017-MINEDU Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, DU No 017-2020-MINEDU Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, DS N° 016-2021-MINEDU Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y LEY N° 31653 Ley que Modifica la Ley 30512, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2025;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, ***Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior,*** precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle".

Que, es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación, siendo política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Jr. Razuhuillca 624 – Huanta
Telefax (066) 321070
www.eespjsco.edu.pe
comunicaciones@eespjsco.edu.pe

Que es necesario aprobar en calidad de expedito los Trabajos de Investigación Educativa, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe – PPD 2024, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparado en el OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. – *DECLARAR EXPEDITO* los ***TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN*** del Programa de Profesionalización Docente - PPD 2024 siguientes:

Nº	INVESTIGADOR (A)	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	PROG. ESTUDIOS
01	ORE LAZO, IRENE	Actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en niños de la Institución Educativa Nº 2214, San Gerónimo de Kempiri, Satipo 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe

SEGUNDO. - AUTORIZAR, a partir de la fecha, continuar con los trámites para la sustentación del Trabajo de Investigación cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela.

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a los/las interesados (as), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE

Dr. Wilder Mariano Arce Vera
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:
Interesados (as)
Archivo
WMAV/D.G.(e)
prd/sec.

Anexo 3

Resolución de fecha de sustentación de trabajo de investigación

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral No. 0362-2025-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 15 de mayo del 2025

Visto, el Expediente ***TM20251327*** de fecha ***15 de abril del 2025*** y la ***Resolución Directoral de Expedito No 0165-2025-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA*** de fecha **27 de febrero del 2025**;

CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes**, DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del ***Grado Académico de Bachiller en Educación*** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el ***OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH***;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la **SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** conducente a la **OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN,** de acuerdo al siguiente detalle:

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 2214, SAN GERÓNIMO DE KEMPIRI, SATIPO 2024.	
AUTOR(A)	**ORE LAZO, IRENE**
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	24 DE MAYO DEL 2025
HORA	7:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

Dr. Walter Mariano Arce Ynuar
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:
Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (e)
prd/sec.

Anexo 4

Resolución de jurados de sustentación de trabajo de investigación

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral No. 0363-2025-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 15 de mayo de 2025

Visto, el Expediente ***TM20251327*** de fecha ***15 de abril del 2025*** y la ***Resolución Directoral de Expedito No 0165-2025-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA*** de fecha **27 de febrero del 2025**;

CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del *Programa* de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del ***Grado Académico de Bachiller en Educación*** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos y facultado por el ***OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH***;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMINAR; a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**, tal como se detalla a continuación:

JURADO EXAMINADOR	**PRESIDENTE**	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Dr.WALTER GASTELU RETAMOZO
	VOCAL	Dra. YOLANDA APOLINARIA ORELLANA PEREZ

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 2214, SAN GERÓNIMO DE KEMPIRI, SATIPO 2024.	
AUTOR (A)	**ORE LAZO, IRENE**
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	24 DE MAYO DEL 2025
HORA	7:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al Jurado Examinador e interesado(a), el contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- AUTORIZAR la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2025.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

DISTRIBUCIÓN:
Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (e)
prd/sec.

Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

Anexo 5

Matriz de consistencia.

Problema	**Objetivos**	**Hipótesis**	**Variables e indicadores**	**Metodología**
a) Problema general ¿Qué efectos producen las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años de la institución Educativa inicial N° 2214 San Gerónimo de Kimpiri, Satipo, 2024? b) Problemas específicos ¿Qué efectos producen las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en niños de 4 años de la institución Educativa inicial N° 2214 San Gerónimo de Kimpiri, Río Tambo, Satipo, 2024? ¿Qué efectos producen las actividades lúdicas en el desarrollo motriz en niños	a) Objetivo general Comprobar los efectos que producen las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años de la institución Educativa inicial N° 2214 San Gerónimo de Kimpiri, Río Tambo, Satipo, 2024. b) Objetivos específicos Determinar los efectos que producen las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en niños de 4 años de la institución Educativa inicial N° 2214 San Gerónimo de Kimpiri, Río Tambo, Satipo, 2024. Determinar los efectos que producen las actividades lúdicas en el	a) Hipótesis general Las actividades lúdicas producen efectos significativos en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años de la institución Educativa inicial N° 2214 San Gerónimo de Kimpiri, Río Tambo, Satipo, 2024. b) Hipótesis específicas Las actividades lúdicas producen efectos significativos en el desarrollo cognitivo en niños de 4 años de la institución Educativa inicial N° 2214 San Gerónimo de Kimpiri, Río Tambo, Satipo, 2024. Las actividades lúdicas	**Variable independiente:** Actividades lúdicas **Variable dependiente:** Autonomía	**Tipo:** Aplicada **Nivel:** Explicativo **Diseño:** Preexperimental **Población:** 12 niños de 4 años **Muestra:** 12 niños de 4 años **Técnica:** Observación **Instrumento:**

de 4 años de la institución Educativa inicial N° 2214 San Gerónimo de Kimpiri, Río Tambo, Satipo, 2024? ¿Qué efectos producen las actividades lúdicas en el desarrollo social en niños de 4 años de la institución Educativa inicial N° 2214 San Gerónimo de Kimpiri, Río Tambo, Satipo, 2024?	desarrollo motriz en niños de 4 años de la institución Educativa inicial N° 2214 San Gerónimo de Kimpiri, Río Tambo, Satipo, 2024 Determinar los efectos que producen las actividades lúdicas en el desarrollo social en niños de 4 años de la institución Educativa inicial N° 2214 San Gerónimo de Kimpiri, Río Tambo, Satipo, 2024	producen efectos significativos en el desarrollo motriz en niños de 4 años de la institución Educativa inicial N° 2214 San Gerónimo de Kimpiri, Río Tambo, Satipo, 2024 Las actividades lúdicas producen efectos significativos en el desarrollo social en niños de 4 años de la institución Educativa inicial N° 2214 San Gerónimo de Kimpiri, Río Tambo, Satipo, 2024		Ficha de observación

Anexo 6

Matriz de Operacionalización de Variable

Variables	**Definición conceptual**	**Definición operacional**	**Dimensiones**	**Indicadores**	**Escala de medición**
Variable independiente: **actividades lúdicas**	Acciones planificadas que incorporaron el juego para promover participación y aprendizaje (Candela y Benavides, 2020).	Se planificaron, elaboraron y aplicaron 12 sesiones de actividades lúdicas.	Planificación	Determinación del número de sesiones; selección de actividades; organización de tiempos y espacios.	Nominal: se aplicó / no se aplicó
			Elaboración	Preparación de las sesiones, consignas, materiales y criterios de observación.	
			Ejecución	Desarrollo de las sesiones; acompañamiento; valoración de la participación.	
Variable dependiente: autonomía	Capacidad progresiva para decidir y actuar con responsabilidad dentro de condiciones personales y relacionales (Álvarez, 2015).	Se midió mediante una ficha de observación aplicada en el pretest y el postest.	Desarrollo cognitivo	Propuso actividades; intervino espontáneamente; eligió entre alternativas.	Ordinal: inicio, proceso, logro esperado y logro destacado
			Desarrollo motriz	Controló y coordinó movimientos; actuó con iniciativa; ejecutó movimientos individuales y grupales.	
			Desarrollo social	Mostró seguridad; practicó hábitos de cortesía; compartió materiales y cooperó.	

Anexo 7

Matriz instrumental

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica	Instrumento	Escala
Actividades lúdicas	Planificación	Determinación de sesiones; selección de actividades; organización del tiempo y espacio.	—	Intervención pedagógica	Material experimental: 12 sesiones de actividades lúdicas	Se aplicó / no se aplicó
	Elaboración	Preparación de sesiones, consignas, materiales y criterios de observación.	—	Intervención pedagógica	Material experimental: 12 sesiones de actividades lúdicas	Se aplicó / no se aplicó
	Ejecución	Desarrollo de sesiones; acompañamiento y valoración de la participación.	—	Intervención pedagógica	Material experimental: 12 sesiones de actividades lúdicas	Se aplicó / no se aplicó
Autonomía	Desarrollo cognitivo	Propuso actividades; intervino espontáneamente; eligió entre alternativas.	1–6	Observación	Ficha de observación	Inicio, proceso, logro esperado y logro destacado
	Desarrollo motriz	Controló y coordinó movimientos; actuó con iniciativa; ejecutó movimientos individuales y grupales.	7–12	Observación	Ficha de observación	Inicio, proceso, logro esperado y logro destacado
	Desarrollo social	Mostró seguridad; practicó hábitos de cortesía; compartió materiales y cooperó.	13–18	Observación	Ficha de observación	Inicio, proceso, logro esperado y logro destacado

Anexo 8

Instrumento de recolección de datos

Institución educativa: I.E.I. N.° 2214 San Gerónimo de Kimpiri
Edad: 4 años
Aplicación: Pretest ( ) Postest ( )
Fecha: _____
Código del estudiante: _____
Observador: _____

Objetivo. Evaluar el nivel de autonomía de los niños de cuatro años en las dimensiones cognitiva, motriz y social.

Instrucciones. Observe el comportamiento del niño durante las actividades y marque con una "X" el nivel que corresponda a cada ítem.

Escala de valoración

Valor	Nivel	Criterio
1	Inicio (C)	No realizó la acción o necesitó apoyo constante.
2	Proceso (B)	Realizó la acción algunas veces y necesitó apoyo frecuente.
3	Logro esperado (A)	Realizó la acción de manera autónoma en la mayoría de las situaciones.
4	Logro destacado (AD)	Realizó la acción de manera autónoma, constante y segura.

Ítems de la ficha de observación

N.°	Dimensión	Ítems	C	B	A	AD
1	Desarrollo cognitivo	Propone juegos o actividades que desea realizar.				
2	Desarrollo cognitivo	Sugiere nuevas formas de desarrollar las actividades lúdicas.				
3	Desarrollo cognitivo	Participa espontáneamente en las actividades propuestas.				
4	Desarrollo cognitivo	Inicia las actividades sin esperar indicaciones constantes.				
5	Desarrollo cognitivo	Elige los materiales que necesita para realizar una actividad.				
6	Desarrollo cognitivo	Selecciona una alternativa para resolver situaciones sencillas.				
7	Desarrollo motriz	Mantiene el equilibrio durante sus desplazamientos.				
8	Desarrollo motriz	Coordina sus movimientos al manipular diferentes materiales.				
9	Desarrollo motriz	Inicia los movimientos sin recibir ayuda directa del adulto.				

10	Desarrollo motriz	Explora nuevas formas de movimiento con seguridad.				
11	Desarrollo motriz	Ejecuta movimientos individuales de acuerdo con las consignas.				
12	Desarrollo motriz	Coordina sus movimientos durante las actividades grupales.				
13	Desarrollo social	Expresa sus ideas y necesidades con seguridad.				
14	Desarrollo social	Se integra en las actividades sin necesitar apoyo constante.				
15	Desarrollo social	Saluda, agradece y solicita ayuda de manera respetuosa.				
16	Desarrollo social	Respeta los turnos y acuerdos establecidos durante el juego.				
17	Desarrollo social	Comparte los materiales con sus compañeros.				
18	Desarrollo social	Coopera con sus compañeros para alcanzar una meta común.				

Anexo 9

Validación por juicio de expertos

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUEZ

DATOS GENERALES:
Título de la Investigación: Actividades Lúdicas para el desarrollo de la autonomía
Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: .....
ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENO				MUY BUENO			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																80				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																80				
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																80				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																80				
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																80				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																80				
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																80				
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																80				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																80				
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																80				

PROMEDIO DE VALORACION 80

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente ( ) b) Baja ( ) c) Regular ( ) d) Buena ( ) e) Muy Buena (x)

Nombres y Apellidos	Yolanda, Orellana Perez	DNI	23681170
Título Profesional	Educacion		
Especialidad	Inicial		
Grado Académico	Doctora		
Mención	Doctora en Educacion		

Lugar y fecha: Huanta, ... de julio de 2024

.....

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUEZ

DATOS GENERALES:
Título de la Investigación: Actividades Lúdicas para el desarrollo de la autonomia
Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: .....
ASPECTOS DE LA VALIDACION

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENO				MUY BUENO			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																			95	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																			95	
3. [redacted]TUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																			95	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																			95	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			95	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																			95	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																			95	
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																			95	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																			95	
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																			95	

PROMEDIO DE VALORACION 95

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente ( ) b) Baja ( ) c) Regular ( ) d) Buena ( ) e) Muy Buena (x)

Nombres y Apellidos	Bibiano Alarico Carbajal	DNI	31466970
Título Profesional	Lic. Educación Secundaria		
Especialidad	Biología - Química		
Grado Académico	Doctor		
Mención	En Educación		

Lugar y fecha: Huanta, 28 de julio de 2024

.....

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUEZ

DATOS GENERALES:
Título de la Investigación: Actividades Lúdicas para el desarrollo de la autonomia
Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: .....
ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENO				MUY BUENO			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																		87		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																		87		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																		88		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																		98		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		88		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																		89		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																		89		
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																		81		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																		89		
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																		87		

PROMEDIO DE VALORACION 88.8

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente ( ) b) Baja ( ) c) Regular ( ) d) Buena ( ) e) Muy Buena (x)

Nombres y Apellidos	Yerrera Basilio Leonardo	DNI	28173718
Título Profesional	Licenciado en Ciencias de la Educación		
Especialidad	Biología - Química EIB		
Grado Académico			
Mención	Docente Universitario		

Lugar y fecha: Huanta, 22 de julio de 2024

.....

Anexo 10

Prueba de confiabilidad del instrumento

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Item1	18,42	28,265	,606	,946
Item2	18,08	24,265	,844	,940
Item3	18,25	28,023	,698	,943
Item4	18,25	28,023	,698	,943
Item5	18,42	27,538	,746	,942
Item6	18,25	28,023	,698	,943
Item7	18,25	27,114	,886	,938
Item8	18,08	25,356	,834	,939
Item9	18,42	27,174	,818	,940
Item10	18,25	25,295	,766	,942
Item11	18,25	27,114	,886	,938
Item12	18,17	27,061	,689	,944

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,946	12

Estadística de fiabilidad con 0,924 de las 12 preguntas donde nuestra prueba piloto tiene una medida de consistencia de confiablidad y validez

Anexo 11

Material experimental

Plan de acción

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01 :

Ni si Ni No, para promover el desarrollo cognitivo, motriz y social

Edad: 4 años

Fecha:

Docente: ORÉ LAZO Irene

Propósito de aprendizaje: Que los estudiantes aprendan a utilizar las palabras ni sí ni no.

Competencia / Capacidad.	**Estándar de la competencia**	**Desempeño**	**Criterio de evaluación**	**Evidencia de aprendizaje**
Construye su identidad **Capacidad** Se valora a si mismo Autorregula sus emociones	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.	Reconoce como se siente cuando expresa la palabra no Realiza sus decisiones de manera autónoma.	Respuestas atreves de preguntas

	Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.			

Materiales: Dado de las emociones

- Espacio
- Carteles con palabras
- Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	**Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas**	**Materiales**
Entrada y **Juego libre en sectores**	• Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. • Nos reunimos en semicírculo y conversamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad. • Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. • Ordenan el material utilizado. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron	Carteles Etc.
Rutinas	• Oracion • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia	Carteles
Secuencia Didáctica	**SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE** **Motivación:** mostramos a los niños unas tarjetas con palabras de si o no **Saberes previos** ¿Qué observan? ¿Por qué habré traído estas tarjetas? ¿Cuándo podemos utilizar la palabra sí? ¿Cuándo podemos utilizar la palabra no? **Título de la sesión**	Carteles con las palabras

	Inicio	Ni si Ni No, para promover el desarrollo cognitivo, motriz y social **Propósito**. Niños y niñas hoy día vamos a conocer cuando utilizamos la palabra si o no **Problematización** ¿Por qué creen que es importante decir “Sí” o “No” en algunos ocasiones?	
	Desarrollo	La maestra menciona que hoy día van a trabajar sobre cómo tomar decisiones diciendo "Sí" o "No", y qué cosas deben tener en cuenta para decidir. Luego se realiza las siguientes interrogantes: si un amigo te invita a hacer algo peligroso, ¿deberías decir que sí o que no? Tu mamá te pide que ayudes en casa, pero estás cansado, ¿qué dirías? Y escuchamos las respuestas de los niños. Luego se invita a todos los niños para que se pueda formar en un círculo y se puedan sentarse, elegiremos a dos participantes para que pueda realizar el juego (un niño tiene que ser el que tiene su tienda) (y el otro niño tiene que ser el comprador) y realiza las siguientes preguntas:¿ te puedo ayudar? El vendedor le responderá sin utilizar la palabra ni si o no por ejemplo le responde (quizás). ¿tienes manzanas? Le responde en el almacén o con otras palabras. Si el que falla intercambian de sitio y perderán el juego. De esta manera terminan el juego ¿era importante utilizar las palabras si o no? ¿en qué situaciones se utiliza? ¿Cuándo puedo utilizar?.	Espacio
		EVALUACION (LO QUE APRENDÍ): **Metacognición**	.

	Cierre	¿que hemos conocido? ¿Qué juego hemos realizado? ¿Cuándo se utiliza la palabra si o no? **Retroalimentación** ¿Cuándo utiliza tu familia la palabra no? ¿Por qué tengo que utilizar si o no? Comparte a tu familia lo que has aprendido hoy día	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02 :

Churrumbear, para promover el desarrollo cognitivo, motriz y socia

Edad: 4 años

Fecha:

Docente: ORÉ LAZO Irene

Propósito de aprendizaje: Que los estudiantes conocen el juego de churrumbear .

Competencia / Capacidad.	**Estándar de la competencia**	**Desempeño**	**Criterio de evaluación**	**Evidencia de aprendizaje**
Construye su identidad **Capacidad** Se valora a si mismo Autorregula sus emociones	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Participa en el juego de manera automa Muestra alegría cuando realiza el juego	Dibuja el juego que realizo

	vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.			

Materiales:

Espacio

Laminas

Hoja bond

silla

Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiales
Entrada y **Juego libre en sectores**	• Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. • Nos reunimos en semicírculo y conversamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad. • Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. • Ordenan el material utilizado. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron	Carteles Etc.
Rutinas	• Oracion • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia	Carteles
Secuencia Didáctica	**SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE** **Motivación:** Empieza la clase saludando y preguntando si han jugado alguna vez a Churrumbear **Saberes previos** ¿conocen el juego de churrumber ? ¿Cómo se realiza el juego? ¿alguna vez has jugado?	Laminas.

10:00 a 10: 30	**Inicio**	¿Dónde has jugado? **Título de la sesión** Churrumbear, para promover el desarrollo cognitivo, motriz y social **Propósito**. Niños y niñas hoy dia vamos a jugar al juego de churrumbear. **Problematización** ¿en qué nos ayudara el juego de churrumbear? .	
	Desarrollo	La maestra organiza una asamblea para comenzar con su clase. Luego presenta el propósito de la sesión que hoy día vamos a jugar al juego de churrumbear. Y comenta como se realiza el juego. Primero todo los niños tienen que formar un circulo y se sientan en una silla, luego un participante tiene que salir del juego y también salir del aula y los demás participante tienen que pensar en una acción por ejemplo en la palabra regar. Mientras que el participante regresa al salón y se colocara en el centro del circulo e intentara descubrir lo que pensaron los demás participantes haciendo preguntas y reemplazando la palabra regar; les preguntara a los participantes ¿churrumbeo todo los días? ¿puedo churrumbear sentado? ¿churrumbeo en la calle o en casa? Y grupo de participantes responderá pensando en la palabra regar, cuando respondes las preguntas el niño que participo eligera al próximo participante. y lo repetirán varias veces hasta que se termine los participantes y cambiando la palabra regar.	Hoja bond Espacio silla

		Luego representaran dibujando el juego de churrumbear	
	Cierre	**EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):** **Metacognición** ¿Que hemos aprendido hoy día? ¿Qué juego hemos realizado? ¿Qué palabras has utilizado? **Retroalimentación** ¿Cómo se sintieron al participar del juego? ¿les gusto el juego? ¿Por qué? ¿pueden realizar en casa? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?	.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03 :

Mar tierra y aire, para promover el desarrollo cognitivo, motriz y social

Edad: 4 años

Fecha:

Docente: ORÉ LAZO Irene

Propósito de aprendizaje: que los estudiantes aprenderán a trabajar en equipo

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia de aprendizaje
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. •. Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Realizan trabajos colaborativos Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan	Se dibuja del juego

Materiales:
Espejo
Papel boom
Imágenes
Espacio
Caja mágica
tiza

Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

<table>
<tr><th>Momentos pedag.</th><th colspan="2">Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas</th><th>Materiales</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Entrada y

Juego libre en sectores

Rutinas</td><td colspan="2">• Recepción de niños, niñas, padres de familia.
• Damos la bienvenida a los niños.
• Nos reunimos en semicírculo y conversamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad.
• Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos.
• Ordenan el material utilizado.
• Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron</td><td>Carteles

Etc.</td></tr>
<tr><td colspan="2">• Oracion
• Clima
• ¿Qué día es hoy?
• Control de asistencia</td><td>Carteles</td></tr>
<tr><td>Secuencia Didáctica

10:00 a</td><td>Inicio</td><td>SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Motivación: presentamos una caja de sorpresa y dentro de ello estarán colocados las siluetas de mar y tierra y aire dibujados en una cartulina.

Saberes previos ¿que habrá dentro de caja? ¿Por qué habré traído las imágenes? ¿Qué haremos hoy día? ¿Qué juego podemos realizar con estos materiales?

Título de la sesión: Mar tierra y aire, para promover</td><td>Caja

Silueta con imagenes</td></tr>
</table>

10:30		el desarrollo cognitivo, motriz y social **Propósito**. Niños y niñas hoy día vamos a jugar a mar y tierra y aire. **Problematización** ¿Cómo podemos jugar este juego? ¿alguna vez realizaste este juego?	
	Desarrollo	**VIVENCIA DE EXPERIENCIA.**La maestra organiza una asamblea para comenzar con su clase invita a los niños para que puedan sentarse en sus lugares. Y menciona que hoy vamos a jugar un juego muy divertido llamado Mar, Tierra y Aire. Este juego nos ayudará a movernos rápidamente, pensar con atención y trabajar en equipo. ¿Cómo jugaremos en este juego? ¿Qué materiales utilizaremos? ¿alguna vez has jugado? Y escuchamos sus respuestas. **DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA** Luego de haber dialogado con los niños la maestra da las indicaciones del juego. los niños se colocaran en filas en el suelo habrá tres zonas: (mar), (tierra) y (aire) . tierra será el área central y puede marcar con tiza o cinta. Mar será la izquierda y aire será la derecha. Los jugadores se moverán a la zona que la maestra indica o saltarán si dices "aire". Quien se equivoque queda fuera del juego. Luego se comienza haciendo una demostración en la que los niños practican moverse entre las diferentes zonas: Se dirá en voz alta "Mar", y los estudiantes deben moverse rápidamente al área del mar.	Tiza Espacio

		Luego, di "aire" y deben moverse al área de tierra. Cuando se diga "tierra", deben saltar sin moverse de su lugar. Se Repite varias veces para asegurarte de que comprendan bien las instrucciones. **TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES.** Cuando se termina de jugar la maestra pregunta les invita a dibujar el juego que han realizado.	
	Cierre	**EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):** **Meta cognición** ¿qué hemos aprendido hoy día? ¿Qué es lo más te gusto de la clase? ¿Qué juego hemos realizado? ¿Cómo has hecho? **Retroalimentación** ¿en tu familia practican este juego?..	.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04 :

Línea de zapatos, para promover el desarrollo cognitivo, motriz y social

Edad: 4 años

Fecha:

Docente: ORÉ LAZO Irene

Propósito de aprendizaje: niños y niñas realicen trabajos en equipo

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia de aprendizaje
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar	Realiza la línea de zapatos respetando a los demás. Se siente miembro del grupo de trabajo	.línea de zapatos

Materiales:

Caja de zapatos

Espacio

Tiza o cinta

Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas		Materiales
Entrada y **Juego libre en sectores**	• Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. • Nos reunimos en semicírculo y conversamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad. • Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. • Ordenan el material utilizado. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron		Carteles Etc.
Rutinas	• Oracion • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia		Carteles
Secuencia Didáctica **10:00 a 10:30**	**Inicio**	**SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE** **Motivación:** mostramos una caja de zapatos **Saberes previos** ¿Qué habrá dentro de la caja? ¿será un oso? ¿para qué sirve los zapatos? ¿Qué juegos podemos realizar con los zapatos? **Título de la sesión.** Línea de zapatos, para promover el desarrollo cognitivo, motriz y social **Propósito**. y niñas hoy día vamos a jugar en armar una línea de **Problematización** ¿Por qué crees que vamos a jugar este juego? ¿Cómo lo realizaremos?	Caja de zapato

	Desarrollo	**VIVENCIA DE EXPERIENCIA.** La maestra organiza una asamblea para comenzar con su clase invita a los niños para que se puedan sentar en un círculo. Y menciona que hoy vamos a jugar a "Línea de zapatos", un juego divertido donde tendremos que organizarnos y trabajar juntos en equipo. Les plantea las siguientes preguntas. ¿Cómo podemos organizarnos para el juego? ¿alguna vez jugaste en este juego? De esa manera todos los niños participan. **DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA** Luego de haber dialogado con los niños y escuchar sus respuestas la maestra menciona las indicaciones o las reglas de juego. Primero todos los niños deberán quitarse los zapatos y, como equipo, formar una línea recta de zapatos lo más larga posible. Pueden usar solo los zapatos, no se permite usar otros objetos. El equipo que logre la línea más larga o que organice los zapatos de manera más rápida, gana. Y comienzan a jugar. Se divide a los estudiantes en dos equipos Se marca una línea de partida en el suelo con una tiza o cinta Cada equipo tendrá que organizarse para crear una línea de zapatos que parta desde esa línea. Y el que hace una línea larga o más rápido gana el juego y se realiza tres veces el juego. **TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES.** La docente menciona aparte de es juego ¿qué juegos más te gustaría realizar? ¿Qué juegos mas conoces?.	Tiza o cinta Zapatos y espacios

	Cierre	**EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):** **Meta cognición:** ¿Cómo se organizaron como equipo? ¿Qué estrategia usaron para hacer la línea más larga? ¿Cómo se sintieron trabajando juntos? ¿Hubo alguna dificultad al trabajar en grupo? ¿Cómo la superaron? **Retroalimentación** ¿Qué juegos más podemos realizar en equipo?	.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05 :

Caja mágica de memoria, para promover el desarrollo cognitivo, motriz y socia

Edad: 4 años

Fecha:

Docente: ORÉ LAZO Irene

Propósito de aprendizaje: que los estudiantes desarrollen su atención y memoria.

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia de aprendizaje
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Actua de manera automa cuando realiza el juego	Menciona los objetos

Materiales:

- Espacio
- Papel bond
- Lapicero

- Cronometro
- Caja magica

Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	**Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas**		**Materiales**
Entrada y **Juego libre en sectores**	• Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. • Nos reunimos en semicírculo y conversamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad. • Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. • Ordenan el material utilizado. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron		Carteles Etc.
Rutinas	• Oracion • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia		Carteles
Secuencia Didáctica	**Inicio**	**SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE** **Motivación:** presentamos una caja decorada que se parezca una caja de sorpresa. **Saberes previos** ¿Qué creen que habrá dentro de la caja? ¿para qué nos servirá esta caja? **Título de la sesión.** Caja mágica de memoria, para promover el desarrollo cognitivo, motriz y socia **Propósito**. Hoy día vamos escribirá y recordaran los objetos que	Caja magica

		hay dentro de la caja **Problematización** ¿en que nos ayudara este juego? ¿Cuántas cosas puedes recordar?	
	Desarrollo	**VIVENCIA DE EXPERIENCIA.** La maestra organiza una asamblea para comenzar con su clase invita a los niños para que se puedan sentar en un círculo. Y da las indicaciones. Que dentro de la caja mágica, hay varios objetos diferentes. Los estudiantes podrán observarlos por unos segundos antes de que los cubras nuevamente. ¿qué podemos hacer con estos materiales? .**DIALOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA** Luego de haber escuchado las respuestas de los niños. Se iniciará el juego Se Coloca entre 8 y 10 objetos pequeños dentro de la caja. Se muestra el contenido de la caja a los estudiantes durante 20 segundos, permitiéndoles observar los objetos. Luego, cubre la caja y pide que, uno por uno, los estudiantes digan o escriban los objetos que recuerdan. A medida que mencionan los objetos, los colocas fuera de la caja. Para realizar el juego por segunda vez se divide a los niños en equipos. Ahora, se coloca nuevos objetos en la caja (diferentes a los anteriores) y repite el proceso de mostrar los objetos por 20 segundos. Esta vez, los equipos deben trabajar juntos para recordar la mayor cantidad de objetos posible.. **TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES.**	Cartulina Objetos (pueden ser juguetes, lápices, gomas de borrar, etc.). Tela Cronómetro o reloj para medir el tiempo. Papel y lápices

		Luego la docente les menciona que dicte los objetos que recuerdan para que pueda anotar en la pizarra esto se realizara por grupo, el que se recuerda más los objetos gana.	
	Cierre	**EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):** **Meta cognición:** ¿Fue fácil o difícil recordar los objetos? ¿Cómo se sintieron trabajando en equipo? ¿Qué estrategia usaron para recordar mejor los objetos? **Retroalimentación** ¿Qué objetos se recuerda? ¿Cuáles son? ¿puedes hacer en casa esta actividad?	.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06 :

Cesta de Frutas, para promover el desarrollo cognitivo, motriz y social

Edad: 4 años

Fecha:

Docente: ORÉ LAZO Irene

Propósito de aprendizaje: que los niños y niñas puedan desarrollar la atención al momento de juego.

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia de aprendizaje
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	.reconoce sus preferencias al momento de coger las frutas Expresa su movimiento corporales .	Dibuja las frutas del juego.

Materiales:

- Espacio
- Siluetas de frutas
- Cesta
- silla

Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas		Materiales
Entrada y **Juego libre en sectores**	• Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. • Nos reunimos en semicírculo y conversamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad. • Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. • Ordenan el material utilizado. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron		Carteles Etc.
Rutinas	• Oracion • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia		Carteles
Secuencia Didáctica **10:00 a 10:30**	**Inicio**	**SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE** **Motivación:** presentamos diferentes frutas como(uvas, manzanas, plátanos entre otros) en siluetas . **Saberes previos** ¿Qué frutas tengo en mi mano? ¿ qué haremos con estas frutas? ¿ que juego se puede hacer con estas frutas? **Título de la sesión.** Cesta de Frutas, para promover el desarrollo cognitivo, motriz y social **Propósito:** hoy vamos a conocer a jugar en cesta de frutas **Problematización** ¿Cómo realizaremos el juego de cesta de frutas? ¿para qué nos servirá este juego?	Siluetas de frutas

	Desarrollo	**VIVENCIA DE EXPERIENCIA.** La maestra menciona que Hoy vamos a jugar a "Cesta de Frutas". Este juego nos ayudará a movernos, pensar rápido y trabajar en equipo. Y da las reglas del juego. Los niños formaran un circulo y se sientan, Cada uno recibirá una fruta, y deben recordar cuál les corresponde (puedes usar imágenes de frutas). Cuando menciones una fruta, los niños con ese nombre deben moverse a para otro lado y el que se queda parado sin silla perderá y será el moderador. Cuando se diga "cesta", todos deben cambiar de lugar. Después de dar las indicaciones empezaremos a jugar los niños y los repetirán por cinco veces Representar mediante el dibujo y expondrá lo que realizaron.	Frutas Sillas Espacio Cesta
	Cierre	**EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):** **Meta cognición** ¿Qué fue lo más divertido del juego? ¿Cómo lograron llegar rápido a intercambiar del lugar? ¿Les costó cambiar de lugar cuando dije "cesta"? **Retroalimentación** ¿Qué fruta les toco a cada uno? Mencionamos que realicen el juego en casa	.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07 :

Quitar la cola del caballo, para promover el desarrollo cognitivo, motriz y social

Edad: 4 años

Fecha:

Docente: ORÉ LAZO Irene

Propósito de aprendizaje: los estudiantes quiten la cola al caballo.

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia de aprendizaje
Construye su identidad **Capacidad** Se valora a si mismo Autorregula sus emociones	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Realiza movimientos corporales cuando corre. Expresa la emoción cuando quita la cola.	Quita la cola del caballo

Materiales:

Espacio

Plástico

Lamina de caballo

Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas		Materiales
Entrada y **Juego libre en sectores**	• Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. • Nos reunimos en semicírculo y conversamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad. • Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. • Ordenan el material utilizado. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron		Carteles Etc.
Rutinas	• Oracion • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia		Carteles
Secuencia Didáctica **10:00 a 10:30**	**Inicio**	**SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE** **Motivación:** mostramos un caballo dibujado en una cartulina, **Saberes previos** ¿Qué observan? ¿Qué partes tiene el caballo? ¿Cómo realizaremos el juego de caballo? ¿alguna vez realizaron este juego? **Título de la sesión.** Quitar la cola del caballo, para promover el desarrollo cognitivo, motriz y social **Propósito**. Niñas hoy día vamos a jugar a quitar la cola al caballo. **Problematización** ¿Cómo podemos quitar la cola? ¿para qué quitaremos la cola? ¿Qué aprendemos con este juego?	Imagen de un caballo

	Desarrollo	La maestra organiza una asamblea para comenzar con su clase invita a los niños para que se puedan sentar en un círculo. Saluda a los estudiantes y pregúnta si alguna vez han jugado a juegos a quitar la cola de caballo. Introduce el juego diciendo: Hoy vamos a jugar a “Quitar la cola del caballo”, un juego muy divertido donde vamos a usar nuestros sentidos, movernos con cuidado. Y explicamos las reglas del juego. Explica a los estudiantes cómo se jugará. Muestra la imagen del caballo y pegue en la pizarra, y enseña dónde se deben colocar la cola. Se hace una pequeña demostración con un voluntario para que vean cómo funciona. Después se elegirá un participante para que pueda quedarse sin la cola y es participante deberá quitar la cola a todos lo que tiene la cola y los niños tiene que escaparse para que no le pueda alcanzar; y si es que ha quitado a una, también ese participante tiene ayudar a quitar la cola. y lo se repetirá varias veces	Plásticos para la cola Espacio Imagen del caballo .
	Cierre	**EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):** **Meta cognición** ¿Cómo se sintieron al momento de realizar el juego? ¿en que se dificultaron? **Retroalimentación** ¿te gustaría realizar este juego en casa? ¿Qué materiales utilizarías?	.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08 :

Papa caliente para promover el desarrollo cognitivo, motriz y socia

Edad: 4 años

Fecha:

Docente: ORÉ LAZO Irene

Propósito de aprendizaje: Niños y niñas que fomenten en trabajo en equipo

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia de aprendizaje
Construye su identidad **Capacidad** Se valora a si mismo Autorregula sus emociones	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Participa en equipo para realizar el juego	.representa atreves de dibujo

Materiales: Cinta métrica

- Globo
- Espacio
- Equipo

.**Descripción de la actividad de aprendizaje.**

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas		Materiales
Entrada y **Juego libre en sectores** **Rutinas**	• Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. • Nos reunimos en semicírculo y conversamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad. • Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. • Ordenan el material utilizado. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron		Carteles Etc.
	• Oracion • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia		Carteles
Secuencia Didáctica **10:00 a 10: 30**	**Inicio**	**SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE** **Motivación:** motivamos mostrando una papa y un globo **Saberes previos** ¿Qué haremos con estos productos? ¿alguna vez has realizado el juego de la papa caliente? ¿Cómo lo has realizado? ¿para qué nos servirá este juego?. **Título de la sesión.** Papa caliente para promover el desarrollo cognitivo, motriz y socia **Propósito**. Niños y niñas hoy día vamos a jugar a la papa caliente. **Problematización** ¿de qué manera podemos realizar este juego?	. Papa globo

	Desarrollo	La maestra Comienza la clase saludando a los estudiantes y pregunta si alguna vez han jugado a "Papa caliente" o algún juego similar. Y les dice que hoy vamos a jugar a “Papa caliente”. ¿Quién podrá pasar la papa sin quemarse?. Y se da las indicaciones, Primero formarán un círculo. La "papa caliente" es (el globo) se pasará de un estudiante a otro mientras suena la música o mientras cuenten en voz alta. Cuando la música se detiene (o al terminar la cuenta), quien tenga la papa en las manos tendrá que hacer una pequeña actividad (una pregunta, una canción, adivinanza, etc o una actividad física.). El objetivo es pasar la papa rápidamente para no quedarse con ella cuando termine la música. Y otra vez lo realizaran, pero en grupo. Para esta variación, los estudiantes se dividen en equipos. Cada vez que la música se detenga, el equipo con la "papa caliente" debe resolver una actividad juntos, como: Mencionar 5 frutas entre todos Realizar una pequeña secuencia de movimientos (saltar, girar, agacharse). Representaran a través de dibujos.	Espacio Globo Equipo.
	Cierre	**EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):** **Metacognición** ¿Fue difícil pasar la papa rápido sin quedarse con ella? ¿Qué te ayudó a pensar rápidamente cuando tenías la papa? ¿Cómo se sintieron trabajando en equipo durante las	.

		actividades? **Retroalimentación** ¿te gustaría realizar otro juego en equipo? ¿podemos mejorar para la próxima ?	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09 :

Simón dice, para promover el desarrollo cognitivo, motriz y social

Edad: 4 años

Fecha:

Docente: ORÉ LAZO Irene

Propósito de aprendizaje: los estudiantes que realicen el juego para la concentración

Competencia / Capacidad.	Estándar de la competencia	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia de aprendizaje
Construye su identidad **Capacidad** Se valora a si mismo Autorregula sus emociones	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Comparte hechos importantes de su historia familiar. Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Se siente miembro del juego y participa de manera automa.	Se concentra para realizar el juego

Materiales:
Títere
Espacio

Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	**Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas**		**Materiales**
Entrada y **Juego libre en sectores**	• Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. • Nos reunimos en semicírculo y conversamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad. • Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. • Ordenan el material utilizado. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron		Carteles Etc.
Rutinas	• Oracion • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia		Carteles
Secuencia Didáctica	**Inicio**	**SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE** **Motivación:** mostramos un títere de un niño. **Saberes previos** ¿Qué observan? ¿Cómo se llamará el niño? ¿Qué juego nos habrá traído?. **Título de la sesión.** Simón dice, para promover el desarrollo cognitivo, motriz y social **Propósito**. Niños hoy vamos a jugar a simón dice. **Problematización.**	Títere de niño

		¿de que se tratara el juego de simón?	
	Desarrollo	La maestra salud a los niños y les invita que se puedan sentarse en círculo. Luego les hace la siguiente interrogante ¿Cómo se realizará en juego de simón? ¿alguna ves jugaste? Y escuchamos la respuesta Luego la maestra explica las reglas básicas del juego : los estudiantes deben seguir las instrucciones solo cuando escuchan la frase "Simón dice". Si no la escuchan, deben mantenerse quietos. Y se aclara que deben concentrarse mucho para no cometer errores, también se moverán de diferentes formas, desarrollando la coordinación y el control del cuerpo. Luego empezaran a jugar y todos los niños se dispersen por todo el salón y la maestra dice usando el títere. "Simón dice, salten en un pie." "Simón dice, caminen en círculos" "Simón dice, párense en un pie durante 5 segundos." "Simón dice, tomen una pelota y pasenla al compañero de al lado." Simón dice, tómense de la mano con el compañero más cercano y giren juntos." Y se repite el juego poniendo otro moderador para guie. Y cuando termina el juego se le hace la pregunta ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué podemos agregar mas?	Espacio títere .

	Cierre	**EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):** **Meta cognición** ¿Fue difícil seguir las instrucciones del juego? ¿Qué estrategias usaron para no equivocarse? ¿cómo se sintieron al realizar el juego? **Retroalimentación** ¿Qué parte les resulta más difíciles? ¿Cómo mejoraron su coordinación?	.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10 :

Monstruo de 3 cabezas para promover el desarrollo cognitivo, motriz y socia

Edad: 4 años

Fecha:

Docente: ORÉ LAZO Irene

Propósito de aprendizaje: los estudiantes formas tres cabezas de monstruo para hacer unas oraciones de palabras

Competencia / Capacidad.	**Estándar de la competencia**	**Desempeño**	**Criterio de evaluación**	**Evidencia de aprendizaje**
Construye su identidad **Capacidad** Se valora a si mismo Autorregula sus emociones	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable,	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Realiza las oraciones juntamente con su grupo.	Oraciones creadas por ellos mismos

	inseguro, con ira, triste o alegre.			

Materiales:
Espacio
Imágenes con cabeza de niños

Descripción de la actividad de aprendizaje.

MOMENTOS DE APRENDIZAJE

Momentos pedag.	**Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas**		**Materiales**
Entrada y **Juego libre en sectores**	• Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. • Nos reunimos en semicírculo y conversamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad. • Cada niño elige en que sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos. • Ordenan el material utilizado. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron		Carteles Etc.
Rutinas	• Oracion • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia		Carteles
Secuencia Didáctica **10:00 a 10: 30**	**Inicio**	**SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE** **Motivación:** se muestra cabezas de tres niños dibujados en una cartulina. **Saberes previos** ¿Qué imágenes observan? ¿qué haremos con los tres cabezas? ¿Qué juego lo realizaremos? ¿Cómo lo haremos? **Título de la sesión** Monstruo de 3 cabezas para promover el desarrollo	Imágenes de cabeza de niños

		cognitivo, motriz y social **Propósito**. Niños hoy día vamos a jugar a monstruo de tres cabezas y haremos oraciones .. **Problematización** ¿Cómo lo realizaremos el juego? ¿para que servirá el juego?	
	Desarrollo	La maestra invita a los niños a un lugar que tenga su espacio y forman un circulo. Luego les pregunta: ¿ de qué se tratara nuestra clase? ¿Qué juego lo realizaremos? Y escuchamos las respuestas de los niños. Luego la maestra comienza a explicar el juego poner los acuerdos. Primero los niños formarán equipos de tres para crear un "monstruo de tres cabezas". Cada niño será una parte de un solo "monstruo", lo que significa que deberán trabajar juntos para hablar y moverse como una sola cabeza. Cada equipo tendrá que coordinarse para responder a preguntas o realizar tareas, pero lo harán turnándose para hablar, una palabra a la vez. Deberán colaborar para construir oraciones entre los tres. Luego de haber dado las indicaciones se empieza el juego. Los tríos de niños deben responder a preguntas y hacer las oraciones una palabra a la vez. Ejemplo: Pregunta: ¿Qué come el monstruo para el almuerzo?. El primer estudiante dice El, el segundo "monstruo", y el tercero "come". Luego continúan formando la frase como (pan con queso). "¿Cómo cruzará el monstruo un río sin mojarse?" Y asi se puede realizar otras preguntas para formen oraciones. Cambiar las dinámicas de los grupos para que todos los estudiantes interactúen entre sí, reforzando el trabajo en	Espacios Papel boom .

		equipo. Luego cuando se termina el juego los niños deben crear un cuento o una historia de monstruo.(a lo que se pueda)	
	Cierre	**EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):** **Meta cognición** ¿Qué hemos aprendido hoy día? ¿Cómo se llamaba el juego? ¿Qué oraciones formaron? **Retroalimentación** ¿Cómo harías un cuento de monstruo? ¿Qué estará haciendo el monstruo?	.

Anexo 12

Matriz de datos

LEYENDA
4. AD: Logro destacado
3. A: Logro previsto
2. B: En Proceso
1 .C: En Inicio

PROCESAMIENTO DE DATOS

Investigador: IRENE ORE LAZO

Centro Educativo: I.E.I. N° 2214 SAN GERONIMO DE KEMPIRI

Edad: 4 años

PRE TEST

VARIABLE: ACTIVIDADES																
	DESARROLLO COGNITIVO					DESARROLLO MOTRIZ					DESARROLLO SOCIAL					
N°	1	2	3	4	PUNTAJE	5	6	7	8	PUNTAJE	9	10	11	12	PUNTAJE	PUNTAJE FINAL
1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1
2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	2	2
3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
4	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

LEYENDA

4. **AD:** Logro destacado
3. **A:** Logro previsto
2. **B:** En Proceso
1. **C:** En Inicio

PROCESAMIENTO DE DATOS

Investigador: IRENE ORE LAZO

Centro Educativo: I.E.I. N° 2214 SAN GERONIMO DE KEMPIRI

Edad: 4 años

POST TEST

VARIABLE: ACTIVIDADES																
	DESARROLLO COGNITIVO					DESARROLLO MOTRIZ					DESARROLLO SOCIAL					
N°	1	2	3	4	PUNTAJE	5	6	7	8	PUNTAJE	9	10	11	12	PUNTAJE	PUNTAJE FINAL
1	3	3	3	4	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3
2	3	3	4	4	4	4	1	3	3	4	3	4	4	4	4	4
3	4	3	2	2	3	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3
4	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	1	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	3	2	2	4	3	2	3	4	2	3	2	4	4	4	4	3
7	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4
8	4	4	2	2	3	4	4	1	1	3	4	2	4	2	4	3
9	3	4	2	3	3	3	4	4	4	4	2	3	4	2	4	4
10	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	4	4	3
11	3	3	1	4	4	4	2	3	4	3	1	4	4	3	4	4
12	3	2	4	3	3	4	4	4	3	4	3	2	4	3	3	3

Anexo 13

Carta autorización emitida por la I.E

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N.° 2214
SAN GERÓNIMO DE KEMPIRI – SATIPO

CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA LA EJECUCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La Dirección de la Institución Educativa N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, provincia de Satipo, por medio de la presente:

AUTORIZA:

A la estudiante **ORÉ LAZO, Irene**, identificada con DNI 28604791 perteneciente a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle", para ejecutar la investigación titulada *Actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en niños de la Institución Educativa N.° 2214 San Gerónimo de Kempiri, Satipo, 2024*, con la finalidad de obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación.

La autorización comprende la aplicación del pretest, el desarrollo de 12 sesiones de actividades lúdicas y la aplicación del postest mediante una ficha de observación a 12 niños de cuatro años. Estas actividades se desarrollarán en coordinación con la docente responsable, sin perjudicar las labores educativas programadas.

Asimismo, la investigadora deberá respetar la confidencialidad de la información, proteger la identidad de los participantes y utilizar los datos obtenidos únicamente con fines académicos y de investigación. El estudio será desarrollado bajo el asesoramiento del Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal.

Se expide la presente carta a solicitud de la interesada para los fines académicos correspondientes.

Kempiri, 12 de November de 2024.

Prof. Frescia R. Berrocal Salazar
DNI: 45835938
DIRECTORA

Nombres y apellidos del director(a)
Director(a) de la I.E. N.° 2214
DNI N.° _____
Firma y sello

Anexo 14

Evidencias fotográficas.

Fotografía 1

Participación en una actividad lúdica grupal



Nota. La docente orientó una actividad lúdica en la que los niños participaron en círculo, fortaleciendo la interacción, el seguimiento de indicaciones y la autonomía.

Fotografía 2

Desarrollo de una actividad de aprendizaje en el aula



Nota. Los niños desarrollaron actividades con materiales educativos bajo el acompañamiento de la docente, fortaleciendo su participación y trabajo autónomo.