



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



APRENDIZAJE LÚDICO PARA DESARROLLAR LA
AUTONOMÍA DE LOS ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309
VILLA HERMOSA, JULIACA 2024

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. ROCIO YEANETTE ARNAO RODRIGO

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE

JULIACA – PERÚ
2025



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

INTERCULTURAL BILINGÜE

**APRENDIZAJE LÚDICO PARA DESARROLLAR LA
AUTONOMÍA DE LOS ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309
VILLA HERMOSA, JULIACA 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. ROCIO YEANETTE ARNAO RODRIGO

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE : 
Dra. KATTY AGRIPINA PEREZ ORDOÑEZ

PRIMER MIEMBRO : 
Dr. JAVIER ROMULO QUISPE ZAPANA

SEGUNDO MIEMBRO : 
Dr. ROBBINS FLORES AGUILAR

ASESOR DE TESIS : 
Mgtr. LUIS CHAYNA AGUILAR

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN : GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03



RESOLUCIÓN DECANAL N° 0310-2025-D-FACE-UANCV

Juliaca, 20 de noviembre de 2025.

VISTOS:

El Expediente N° 2025-CU-4518 presentado por el (la) Bachiller: ROCIO YEANETTE ARNAO RODRIGO quien solicita nominación de jurados, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: APRENDIZAJE LÚDICO PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA, JULIACA 2024; conducente a la obtención del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, que fue revisada por el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:

Que, el Director de la Unidad de Investigación autoriza la ejecución de la propuesta de investigación según Resolución Decanal N° 267-2024- D-UI-SA-FACE-UANCV y Resolución Decanal N° 048-2025- D-UI-SA-FACE-UANCV aprobando y autorizando el informe final de la Investigación (Borrador de Tesis) de la tesis titulada APRENDIZAJE LÚDICO PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA, JULIACA 2024; conducente a la obtención del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Que, de conformidad con el artículo 8°, numeral b) del Reglamento General de Grados y Títulos de la UANCV vigente, es procedente acceder a la petición del interesado.

Qué, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Y estando, la opinión favorable del Director de la Unidad de Investigación y el Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, y las atribuciones que confiere el artículo 28° del Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: DECLARAR APTO el informe final de la investigación (Borrador de Tesis) para la sustentación presencial del tema titulado: APRENDIZAJE LÚDICO PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA, JULIACA 2024; del Bachiller: ROCIO YEANETTE ARNAO RODRIGO para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en virtud de los considerados expuestos.

ARTÍCULO SEGUNDO.- APROBAR la NOMINACIÓN DE JURADOS para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

PRESIDENTE	:	Dra. KATTY AGRIPINA PEREZ ORDOÑEZ
1er. Miembro	:	Dr. JAVIER ROMULO QUISPE ZAPANA
2do Miembro	:	Dr. ROBBINS FLORES AGUILAR

ARTÍCULO TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (a) de la Tesis al (la) docente ordinario Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR.

ARTÍCULO CUARTO: PROGRAMAR FECHA Y HORA para la sustentación de la Tesis, de acuerdo al siguiente detalle:

Día	:	Martes 25 de noviembre del 2025
Hora	:	10:00 am.
Local	:	Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

ARTÍCULO QUINTO: DISPONER que la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación, Secretaría Académica y Administrativa quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.

DISTRIBUCIÓN:

Jurados	(3)
Asesor de tesis	(1)
Interesado	(1)
Arch.	



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

Katty A. Pérez Ordoñez

Katty A. Pérez Ordoñez
DECANATO
Facultad de Ciencias de la Educación



"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN DECANAL N° 0140-2025-D-FACE-UANCV

Juliaca, 23 de junio de 2025.

VISTOS:

El Expediente N° 2025-CU-4518 presentado por el (la) Bachiller: ROCIO YEANETTE ARNAO RODRIGO quien solicita nominación de jurados, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: APRENDIZAJE LÚDICO PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA, JULIACA 2024; conducente a la obtención del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, que fue revisada por el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:

Que, el Director de la Unidad de Investigación autoriza la ejecución de la propuesta de investigación según Resolución Decanal N° 267-2024- D-UI-SA-FACE-UANCV y Resolución Decanal N° 048-2025- D-UI-SA-FACE-UANCV aprobando y autorizando el informe final de la Investigación (Borrador de Tesis) de la tesis titulada APRENDIZAJE LÚDICO PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA, JULIACA 2024; conducente a la obtención del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Que, de conformidad con el artículo 8°, numeral b) del Reglamento General de Grados y Títulos de la UANCV vigente, es procedente acceder a la petición del interesado.

Que, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Y estando, la opinión favorable del Director de la Unidad de Investigación y el Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, y las atribuciones que confiere el artículo 28° del Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: DECLARAR APTO el informe final de la investigación (Borrador de Tesis) para la sustentación presencial del tema titulado: APRENDIZAJE LÚDICO PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA, JULIACA 2024; del Bachiller: ROCIO YEANETTE ARNAO RODRIGO para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en virtud de los considerados expuestos.

ARTÍCULO SEGUNDO.- APROBAR la NOMINACIÓN DE JURADOS para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

PRESIDENTE	:	Dr. JUAN CARLOS HERRERA MIRANDA
1er. Miembro	:	Dr. RICHARD CONDORI CRUZ
2do Miembro	:	Dr. JUAN BENITES NORIEGA

ARTÍCULO TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (a) de la Tesis al (la) docente ordinario Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR.

ARTÍCULO CUARTO: PROGRAMAR FECHA Y HORA para la sustentación de la Tesis, de acuerdo al siguiente detalle:

Día	:	Lunes 30 de junio del 2025
Hora	:	10:00 am.
Local	:	Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación

ARTÍCULO QUINTO: DISPONER que la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación, Secretaría Académica y Administrativa quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.

DISTRIBUCIÓN:

Jurados	(3)
Asesor de tesis	(1)
Interesado	(1)
Arch	

UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

DECANO(A)

Dr. Richar Condori Cruz
DECANO(E)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



RESOLUCIÓN N° 048-2025-D-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 01 de abril de 2025

VISTOS:

El Expediente: **2025-000644** de fecha 16 de enero del 2025, del **Bach. ROCIO YEANETTE ARNAO RODRIGO**; quien solicita Revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) y el **Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)"** que fue revisado por el Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, el (la) **Bach. ROCIO YEANETTE ARNAO RODRIGO**, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **APRENDIZAJE LÚDICO PARA DESARROLLAR LA AUTONOMIA DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA, JULIACA 2024**; conducente para optar el Título profesional de **Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión favorable al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, corrobora el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del (la) **ASESOR (a) Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR**,

Estando, la opinión favorable del comité de Investigación, en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) para la REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN, del tema titulado: APRENDIZAJE LÚDICO PARA DESARROLLAR LA AUTONOMIA DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA, JULIACA 2024; para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RATIFICAR, como ASESOR al (la) Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Facultad, secretarías académicas y administrativas, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.

DISTRIBUCIÓN:
INTERESADO.
ARCH.





RESOLUCIÓN DECANAL N° 267-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 04 de diciembre del 2024

VISTO: El expediente N° 2024-CU-17492 presentado por el señor (a) **ROCIO YEANETTE ARNAO RODRIGO** solicita **APROBACION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** Anexo (01) el **PROVEIDO N° 267-2024-UI-FACE-UANCV/J**, y la **FICHA DE OPINION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** formato N° 267-2024 del integrante del comité de Investigación de la Escuela Profesional de **educación** de la Facultad de Ciencias de la Educación, según al reglamento interno de trabajos de investigación conducente a grados y títulos.

CONSIDERANDO:

Que, el señor (a) **ROCIO YEANETTE ARNAO RODRIGO** ha presentado su **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN TITULADO: APRENDIZAJE LÚDICO PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA, JULIACA 2024;** Para optar el Título Profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe.**

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento interno de trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales; el integrante del Comité de Investigación **Dr. Jesus Mamani Mamani** de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emitió la ficha de opinión de la propuesta de investigación formato N° 267-2024- aprobado la propuesta de investigación titulado: **APRENDIZAJE LÚDICO PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA, JULIACA 2024;**

Que, es requisito indispensable contar con un asesor Docente Ordinario y/o contratado de la Facultad de Ciencias de la Educación con un mínimo de cinco años de docencia, grado de doctor o magister y experiencia en la línea a investigar, o deberá estar acreditado por resolución 0989-2022-UANCV-CU-R, quien asumirá como asesor de la propuesta de Investigación, según el área o grado.

Estando, con la opinión favorable de la Propuesta de Investigación del comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y en concordancia al Reglamento Interno de trabajos de Investigación conducente a Grados y Títulos aprobado con Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R y en mérito al Art. 25 del Reglamento, con fines de obtención de Grados y Títulos Profesionales, y en uso a las atribuciones, que le concede la Ley Universitaria N° 30220, Ley de creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria N° 24661, y el Estatuto de la UANCV, el Decano y el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR, la PROPUESTA DE INVESTIGACION, presentado por el señor (a) **ROCIO YEANETTE ARNAO RODRIGO**, para optar el título profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe; con el tema titulado: APRENDIZAJE LÚDICO PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA, JULIACA 2024;** Correspondiente a la línea de Investigación Didáctica Intercultural.

La misma que deberá proceder con la ejecución de la propuesta de Investigación aprobado de acuerdo a lo establecido en el reglamento interno de trabajo de investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de grados académicos y títulos profesionales.

SEGUNDO ARTICULO. RECONOCER como ASESOR DE INVESTIGACIÓN al (a la) Docente **Mgr. Luis Chayña Aguilar.**

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que, la Unidad de Investigación, responsables del Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
Dr. Félix C. Cochato Paravicino
DECANO (E)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Regístrese, Comuníquese y Archívese

UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR C. VELÁSQUEZ
DIRECCIÓN
Dr. Freddy Chalco Vargas
DIRECTOR
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Cc
Archivo, 2024
INTERESADO (A)



21% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 10% Fuentes de Internet
- 3% Publicaciones
- 20% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión


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.



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
APRENDIZAJE LÚDICO PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA, JULIACA 2024	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	ROCIO YEANETTE ARNAO RODRIGO
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	70298896
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0005-8308-7811
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	LUIS CHAYÑA AGUILAR
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02363034
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0007-9829-1721
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	KATTY AGRIPINA PEREZ ORDOÑEZ
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01225791
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	JAVIER ROMULO QUISPE ZAPANA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01324996
Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	ROBBINS FLORES AGUILAR
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02426851

Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA País: PERÚ Departamento: JULIACA Provincia: SAN ROMÁN Distrito: JULIACA Coordenadas. Latitud: -15.487476608515086 Longitud: -70.12147978645348 https://maps.app.goo.gl/EHLAnYoG18tHss6P7</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	DICIEMBRE 2024 – JUNIO 2025
URL de disciplinas OCDE - Librería	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
 Dr. Roberto Flores Aguilar
 DIRECTOR
 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
 FAC. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo ROCIO YEANETTE ARNAO RODRIGO, identificado con DNI Nro. 70298896 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

APRENDIZAJE LÚDICO PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA, JULIACA 2024

Asesorado por: Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.


Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 15 de Diciembre del 2025



ASESOR



FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

A Leopoldo Arnao Huayhua y Amelia Rodrigo Gálvez, quienes me dieron el milagro de la vida y con él, la fuerza para soñar sin límites y levantarme ante cada caída. Y así realizar mis sueños.

Rocio Yeanette



AGRADECIMIENTO

A los docentes de la FACE de la UANCV, mi reconocimiento se eleva con la serenidad de un canto agradecido. Cada enseñanza, cada palabra entregada con vocación, ha encendido en mí la chispa del conocimiento, orientando mis pasos con una paciencia sabia y generosa. Sus voces, como faros en el vasto océano del saber, iluminaron mi trayecto, entretejiendo en lo profundo de mi ser los hilos de la verdad.

Rocio Yeanette



ÍNDICE

DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO	ii
ÍNDICE	iii
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	viii
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	xi

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	2
1.2.1. General.....	2
1.2.2. Específicos	3
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	3
1.3.1. General.....	3
1.3.2. Específicos	3
1.4. JUSTIFICACIÓN	3
1.5. HIPÓTESIS.....	5
1.5.1. Hipótesis general.....	5
1.5.2. Hipótesis específica.....	5
1.6. OPERACIONALIZACIÓN VARIABLES	6

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	7
2.1.1. Internacional.....	7



2.1.2.	Nacional.....	8
2.1.3.	Regional	10
2.2.	BASES TEÓRICAS.....	12
2.2.1.	Bases teóricas: Variable independiente: Aprendizaje lúdico	12
2.2.1.1.	Definición	12
2.2.1.2.	Importancia formativa del juego en el desarrollo educativo	12
2.2.1.3.	El juego como eje del desarrollo en la primera infancia.....	13
2.2.1.4.	Teorías del desarrollo y aprendizaje aplicadas al juego infantil. 13	
2.2.1.5.	Dimensiones	14
2.2.1.5.1.	Dimensión 1: Juego motor	14
2.2.1.5.2.	Dimensión 2: Juego sensorial	15
2.2.1.5.3.	Dimensión 3: Juego social	15
2.2.1.5.4.	Dimensión 4: Juego intelectual	16
2.2.2.	Soporte teórico: Variable dependiente. Autonomía	17
2.2.2.1.	Conceptualización	17
2.2.2.2.	Importancia	17
2.2.2.3.	Tipos	18
2.2.2.4.	Dimensiones	18
2.2.2.4.1.	D1: Proyección autónoma de propósitos	19
2.2.2.4.2.	D2: Organización estratégica de actividades.....	19
2.2.2.4.3.	D3: Ajuste metacognitivo durante actividades	20

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.	ENFOQUE	21
3.2.	DISEÑO	21
3.3.	TIPO.....	21
3.4.	NIVEL.....	22



3.5. MÉTODOS	22
3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	22
3.6.1. Población.....	22
3.6.2. Muestra.....	23
3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	23
3.7.1. Técnicas	23
3.7.2. Instrumento.....	24
3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD	24
3.8.1. Validación	24
3.8.2. Confiabilidad.....	24
3.9. DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS	25
CAPÍTULO IV	
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	
4.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO	28
4.1.1. Variable dependiente: Autonomía (Grupo control)	28
4.1.2. Variable dependiente: Autonomía (Grupo experimental)	33
4.2. RESULTADOS ESTADÍSTICOS INFERENCIALES	37
4.2.1. Prueba de normalidad.....	37
4.2.2. Contraste inferencial de hipótesis general.....	38
4.2.3. Contraste inferencial de HE1	39
4.2.4. Contraste inferencial de HE2	40
4.2.5. Contraste inferencial de HE3	41
4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	42
CONCLUSIONES	43
RECOMENDACIONES	45
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	46
ANEXOS	51



Anexo 1: Matriz de consistencia.....	51
Anexo 2: Instrumento de recolección de información	52
Anexo 3: Propuesta de investigación	53



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Estructura operacional de variables de estudio	6
Tabla 2 Composición de la población participante del nivel inicial	23
Tabla 3 Delimitación de la muestra participante (Nivel Inicial)	23
Tabla 4 Evaluación de la consistencia interna del instrumento	25
Tabla 5 Comparativo estadístico F y % del GC en los niveles de Autonomía (pre vs. post).....	28
Tabla 6 Comparativo estadístico F y % del GC en la dimensión 1 (pre vs. post)	30
Tabla 7 Comparativo estadístico F y % del GC en la dimensión 2 (pre vs. post)	31
Tabla 8 Comparativo estadístico F y % del GC en la dimensión 3 (pre vs. post)	32
Tabla 9 Comparativo estadístico F y % del GE en la Autonomía (pre vs. post).....	33
Tabla 10 Comparativo estadístico F y % del GE en la dimensión 1 (pre vs. post)	34
Tabla 11 Comparativo estadístico F y % del GE en la dimensión 2 (pre vs. post)	35
Tabla 12 Comparativo estadístico F y % del GE en la dimensión 3 (pre vs. post)	36
Tabla 13 Prueba de Shapiro Wilk variable dependiente: Autonomía	37
Tabla 14 Contraste inferencial en pruebas no paramétricas HG	38
Tabla 15 Contraste inferencial en pruebas no paramétricas He1.....	39
Tabla 16 Contraste inferencial en pruebas no paramétricas He2.....	40
Tabla 17 Contraste inferencial en pruebas no paramétricas He3.....	41



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Comparativo estadístico F y % del GC en los niveles de Autonomía (pre vs. post) 28

Figura 2 Comparativo estadístico F y % del GC en la dimensión 1 (pre vs. post) 30

Figura 3 Comparativo estadístico F y % del GC en la dimensión 2 (pre vs. post) 31

Figura 4 Comparativo estadístico F y % del GC en la dimensión 3 (pre vs. post) 32

Figura 5 Comparativo estadístico F y % del GE en la Autonomía (pre vs. post) 33

Figura 6 Comparativo estadístico F y % del GE en la dimensión 1 (pre vs. post) 34

Figura 7 Comparativo estadístico F y % del GE en la dimensión 2 (pre vs. post) 35

Figura 8 Comparativo estadístico F y % del GE en la dimensión 3 (pre vs. post) 36



RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo principal determinar cómo el aprendizaje lúdico contribuye en el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 309 Villa Hermosa, Juliaca 2024. La población estuvo conformada por 56 estudiantes, distribuidos en un grupo control y un grupo experimental, cada uno con 28 estudiantes. La investigación fue de tipo aplicada, con enfoque cuantitativo, diseño cuasi experimental de dos grupos con pre y post test. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de observación, y como instrumento una ficha de observación validada por juicio de expertos y con un coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach de 0.881, lo cual representa una alta confiabilidad. Tras realizar la prueba de normalidad (Shapiro-Wilk), se optó por el uso de pruebas no paramétricas: Wilcoxon para comparaciones intragrupal y U de Mann-Whitney para comparaciones intergrupales. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en el grupo experimental, especialmente en el nivel "logro destacado" de la variable autonomía y sus dimensiones. En el contraste general, se obtuvo $p = 0.000$, lo cual evidencia una diferencia estadísticamente significativa. Se concluyó que el aprendizaje lúdico contribuyó de manera significativa en el desarrollo de la autonomía en sus dimensiones: definir metas, organizar estrategias y monitorear el aprendizaje.

Palabras clave: Aprendizaje lúdico, autonomía, educación inicial.



ABSTRACT

The main objective of this research was to determine how playful learning contributes to the development of autonomy in students at Initial Educational Institution No. 309, Villa Hermosa, Juliaca 2024. The population consisted of 56 students, distributed into a control group and an experimental group, each with 28 students. The research was applied, with a quantitative approach, a quasi-experimental design of two groups with pre- and post-tests. Observational techniques were used for data collection, and an observation form validated by expert judgment and with a Cronbach's alpha reliability coefficient of 0.881, representing high reliability, was used as an instrument. After performing the Shapiro-Wilk normality test, the following non-parametric tests were used: Wilcoxon for intragroup comparisons and Mann-Whitney U for intergroup comparisons. The results showed significant improvements in the experimental group, especially in the "outstanding achievement" level of the autonomy variable and its dimensions. In the overall comparison, $p = 0.000$ was obtained, which indicates a statistically significant difference. It was concluded that playful learning contributed significantly to the development of autonomy in its dimensions: setting goals, organizing strategies, and monitoring learning.

Keywords: Playful learning, autonomy, early childhood education.



INTRODUCCIÓN

La autonomía infantil constituye un eje central del desarrollo integral, al fortalecer la iniciativa, la toma de decisiones y la autorregulación. No obstante, diversos estudios evidencian limitaciones en su desarrollo por la ausencia de propuestas pedagógicas pertinentes. El aprendizaje lúdico emerge como alternativa eficaz al generar experiencias motivadoras que favorecen la exploración y la construcción autónoma del conocimiento. En la I.E.I. N.º 309 Villa Hermosa se identificaron dificultades en esta competencia, por lo que la investigación analizó, mediante un diseño cuasiexperimental, cómo el enfoque lúdico influye en sus dimensiones esenciales.

La tesis se estructura en cuatro capítulos articulados coherentemente. El **Capítulo I** contextualiza la limitada autonomía en la I.E.I. N.º 309 Villa Hermosa y presenta problemas, objetivos, hipótesis y variables. El **Capítulo II** expone antecedentes y fundamentos teóricos sobre aprendizaje lúdico y autonomía. El **Capítulo III** detalla el enfoque cuantitativo y el diseño cuasiexperimental aplicado. El **Capítulo IV** presenta y discute los resultados, destacando mejoras significativas y proponiendo recomendaciones para fortalecer la autonomía mediante experiencias lúdicas.



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

La educación en la actualidad, resalta que promover la autonomía desde edades tempranas es fundamental para un desarrollo integral. La UNESCO (1994) sostiene que la formación de discentes capaces de guiarse por sí mismos en contextos complejos, la OMS (2014) por su parte advierte que millones de niños no alcanzan una adecuada maduración sociocognitiva, afectando juicio, elección y autogestión. A partir de ello, se requiere articular acciones formativas tempranas (nivel inicial) que fortalezcan la autonomía infantil como eje fundamental del desarrollo integral, en ese sentido, la autonomía es esencial en contextos internacionales.

Desde una mirada nacional, el sistema educativo peruano ha realizado esfuerzos importantes para promover la autonomía en la primera infancia mediante políticas y programas dirigidos a la educación inicial. Casimiro (2020) destaca que el desarrollo de la autonomía en los niños no solo es fundamental para su crecimiento emocional y físico, sino también para fomentar su independencia en la interacción con su entorno. No obstante, a pesar de estas iniciativas, persisten brechas significativas en la implementación uniforme de estas políticas en diversas regiones, afectando especialmente a instituciones



educativas en contextos vulnerables, en ese sentido no se sigue los lineamientos del PEN al 2036.

En el ámbito regional (Puno) enfrenta desafíos específicos relacionados con el desarrollo de competencias autónomas en los niños debido a factores como la desigualdad y la calidad educativa, el limitado acceso a recursos pedagógicos innovadores y la falta de capacitación docente en estrategias lúdicas. Según informes del Ministerio de Educación (MINEDU, 2021), estas carencias afectan el desempeño de los estudiantes en aspectos clave como la capacidad de resolver problemas de forma independiente y la autorregulación en actividades de aprendizaje, por tal razón los estudiantes priorizan un aprendizaje mecánico, enfocado en una pedagogía tradicional.

En la I.E.I. N.° 309 Villa Hermosa se evidencian dificultades en la autonomía infantil. Esto se vincula con metodologías poco lúdicas, tradicionalistas y limitada formación continua docente, pese a que el juego educativo favorece habilidades cognitivas y sociales (Torres, 2022). De no intervenir, podrían afectarse el desarrollo socioemocional, el rendimiento y las metas formativas promovidas por la UNESCO. Se requiere fortalecer estrategias lúdicas, acompañamiento docente y evaluación continua.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. General

¿De qué manera el aprendizaje lúdico contribuye en el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de la institución educativa inicial N° 309 Villa Hermosa Juliaca 2024?



1.2.2. Específicos

PE1: ¿De qué manera el aprendizaje lúdico contribuye al desarrollo de la proyección autónoma de propósitos en los estudiantes del nivel inicial?

PE2: ¿De qué manera el aprendizaje lúdico contribuye al desarrollo de la organización estratégica de actividades en los estudiantes del nivel inicial?

PE3: ¿De qué manera el aprendizaje lúdico contribuye al desarrollo del ajuste metacognitivo durante actividades en los estudiantes del nivel inicial?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. General

Determinar como el aprendizaje lúdico contribuye en el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de la institución educativa inicial N° 309 Villa Hermosa, Juliaca 2024.

1.3.2. Específicos

OE1: Establecer cómo el aprendizaje lúdico contribuye al desarrollo de la proyección autónoma de propósitos en los estudiantes del nivel inicial.

OE2: Identificar cómo el aprendizaje lúdico contribuye al desarrollo de la organización estratégica de actividades en los estudiantes del nivel inicial.

OE3: Determinar cómo el aprendizaje lúdico contribuye al desarrollo del ajuste metacognitivo durante actividades en los estudiantes del nivel inicial.

1.4. JUSTIFICACIÓN

Teórica: El aprendizaje lúdico se sustenta en el constructivismo de Vygotsky (1978) y en la perspectiva de Piaget (1952), quienes destacan el



juego como medio para desarrollar autonomía, cognición y autorregulación. Estudios recientes evidencian que el enfoque lúdico potencia habilidades como planificación y resolución de problemas (Torres et al., 2022). Asimismo, la OMS (2014) resalta la importancia de experiencias tempranas que fortalezcan la independencia infantil. Este estudio profundiza teóricamente cómo integrar el juego en el currículo para promover la autonomía, por tal razón tiene un soporte teórico, donde a partir de los resultados aportara a la literatura existente sobre la pedagógica lúdica vinculado directamente a las mejoras de la autonomía.

Práctica: la investigación responde a la problemática de autonomía observada en la I.E.I. N.° 309 Villa Hermosa, proponiendo el aprendizaje lúdico como estrategia didáctica para mejorar las prácticas pedagógicas. Su aplicación brindará a los docentes herramientas concretas para diseñar actividades que impulsen la independencia, la creatividad y la autorregulación infantil.

Metodológica: Tiene un soporte metodológicamente por que se fundamenta en una ruta cuantitativa, diseño experimental (cuasi), la metodología adoptada permitirá establecer una relación causa-efecto entre la intervención pedagógica y los resultados observados en los estudiantes. La metodología aplicada se desarrollará a través de la implementación de actividades lúdicas diseñadas específicamente para fortalecer habilidades autónomas, utilizando herramientas de evaluación validadas para recolectar datos antes y después de la intervención.



1.5. HIPÓTESIS.

1.5.1. Hipótesis general

El aprendizaje lúdico contribuye de manera significativa en el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de la institución educativa inicial N° 309 Villa Hermosa, Juliaca 2024.

1.5.2. Hipótesis específica

HE1: El aprendizaje lúdico contribuye de manera significativa al desarrollo de la proyección autónoma de propósitos en los estudiantes del nivel inicial.

HE2: El aprendizaje lúdico contribuye de manera significativa al desarrollo de la organización estratégica de actividades en los estudiantes del nivel inicial.

HE3: El aprendizaje lúdico contribuye de manera significativa al desarrollo del ajuste metacognitivo durante actividades en los estudiantes del nivel inicial.



1.6. OPERACIONALIZACIÓN VARIABLES

Tabla 1
Estructura operacional de variables de estudio

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición ordinal
Variable independiente: Aprendizaje lúdico	Se comprende como una ruta por donde el discente desarrolla sus diferentes habilidades, actitudes y conductas, esto usando el juego como ruta para un aprendizaje (Torres, 2022).	Es la implementa mediante la creación y facilitación de actividades educativas diseñadas específicamente para involucrar a los niños en situaciones de juego que promuevan la exploración, el descubrimiento y la interacción, con el propósito de fortalecer habilidades cognitivas, emocionales y sociales en un ambiente lúdico y educativo.	Juego motor Juego sensorial Juego social Juego intelectual	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participa en juegos que involucra el movimiento físico ▪ Realiza actividades motoras específicas ▪ Realiza actividades que estimulan los sentidos ▪ Identifica y describe diferentes estímulos sensoriales ▪ Interacción durante los juegos ▪ Habilidad para resolver conflictos durante el juego ▪ Participa en actividades de resolución de problemas ▪ Formula preguntas y buscar respuestas durante el juego 		Propuesta de investigación
Variable dependiente: Autonomía	Según el MINEDU (2016), la autonomía se define como la capacidad del estudiante para tomar decisiones y actuar de manera independiente, guiada por sus propios criterios y regulando sus acciones de acuerdo con las circunstancias. La autonomía implica el desarrollo de habilidades para gestionar su propio aprendizaje, asumir responsabilidades y enfrentar desafíos de forma proactiva, lo que contribuye a su crecimiento personal y académico.	En este estudio, la autonomía se operacionalizará a través de la recolección de datos mediante una ficha de observación estructurada con una escala ordinal. Esta ficha contendrá 18 artículos, distribuidos en tres dimensiones principales de la autonomía, con 6 artículos por cada dimensión. Los ítems evaluarán aspectos clave como la toma de decisiones independientes, la autorregulación y la capacidad de gestionar el propio aprendizaje. A lo largo de la observación, se documentarán los comportamientos y acciones de los estudiantes, permitiendo medir su nivel de autonomía en el contexto de las actividades implementadas.	Proyección autónoma de propósitos Organización estratégica de actividades Ajuste metacognitivo durante actividades	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica lo que necesitas aprender para realizar una tarea. - Establece metas claras para completar actividades. - Evalúa sus habilidades previas antes de iniciar una tarea. - Formula objetivos alcanzables con los recursos disponibles. - Reconoce las limitaciones y condiciones de la tarea antes de comenzar. - Toma decisiones sobre qué hacer primero para avanzar hacia sus metas. - Planifica las acciones necesarias para cumplir con una tarea. - Divide la tarea en pasos manejables para organizarse mejor. - Selecciona estrategias adecuadas para cumplir con sus objetivos. - Ajusta sus aviones cuando enfrenta dificultades. - Establece objetivos parciales para monitorear su avance. - Proponer alternativas para completar tareas de manera eficiente. - Evalúa el avance de su trabajo en relación con las metas establecidas. - Reflexiona sobre las estrategias utilizadas en la tarea. - Ajusta sus acciones cuando no obtiene los resultados esperados. - Explica las dificultades encontradas durante el proceso. - Acepta sugerencias para mejorar su desempeño. - Comunica los resultados obtenidos y los cambios realizados durante la tarea. 	1-6 7-12 13-18	1 = Inicio 2 = proceso 3 = logro 4 = logro destacado)

Fuente: elaboración propia



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

2.1.1. Internacional

Macías-Zambrano y Henríquez-Coronel (2023) investigaron mecanismos pedagógicos para fortalecer la autogestión infantil en educación inicial, mediante un estudio cualitativo, descriptivo y transversal. Con técnicas como autoevaluación, observación y diálogo focalizado, validadas por expertos, evidenciaron que la mayoría de niños alcanzó independencia funcional. Los hallazgos destacaron el papel decisivo del entorno escolar, la acción docente y la motivación. Concluyen que estrategias didácticas pertinentes favorecen la autonomía y requieren articulación escuela-familia para consolidarla.

Moreira-Mero et al. (2021) investigaron la autonomía en niños del subnivel inicial 2 mediante un estudio mixto y descriptivo con una muestra intencional de 23 infantes. Utilizaron encuestas, observación y análisis documental, validados por expertos. Los resultados evidenciaron baja independencia en tareas cotidianas, pero confirmaron que las dinámicas lúdicas favorecen la autonomía funcional, especialmente en manipulación de objetos y alimentación. Concluyen que la incorporación sistemática del juego debe ser eje central del trabajo pedagógico en la primera infancia.



Linares y Moncca (2021) analizaron la relación entre juego lúdico y competencias socio-relacionales en 80 niños de cinco años, mediante un enfoque cuantitativo correlacional y transversal. Aplicaron un cuestionario validado por expertos y hallaron una correlación positiva y significativa ($r_s = .234$) entre actividad lúdica y habilidades sociales. Concluyen que el juego actúa como catalizador del desarrollo social, fortaleciendo interacción, cooperación y comunicación en la infancia, y consolidándose como herramienta pedagógica pertinente para el desarrollo socioemocional.

Ramos (2020) elaboró un programa de dinámicas recreativas para potenciar capacidades sociales en 21 niños de dos a tres años. Desde un enfoque descriptivo, empleó fichas pedagógicas y observación sistemática para diagnosticar limitaciones comunicativas. Identificó que el 89% presentaba dificultades de socialización. A partir de ello, diseñó actividades lúdicas orientadas a fortalecer la cooperación interpersonal, concluyendo que el juego cumple una función formativa esencial en la primera infancia, más allá del entretenimiento.

2.1.2. Nacional

Arones (2024) analizó la incidencia del juego simbólico en la autonomía infantil mediante un enfoque cuantitativo y explicativo con una población censal de 80 niños. Utilizó observaciones estructuradas validadas y confiables, y empleó regresión logística ordinal, obteniendo una significancia de 0.000 y explicando el modelo el 37.3% de la variabilidad. Concluyó que el juego simbólico es un factor determinante para fortalecer la autodeterminación y la independencia conductual en la primera infancia.



Arteaga (2023) evaluó el impacto de juegos cooperativos en habilidades sociales de 18 niños de cuatro años mediante un diseño preexperimental. Aplicó observación y una escala validada, evidenciando que el 100% alcanzó el nivel esperado tras la intervención ($p < 0.05$). El estudio concluye que los juegos cooperativos fortalecen significativamente la interacción, la cooperación y la comunicación infantil, consolidándose como estrategias pedagógicas eficaces para el desarrollo socioemocional temprano.

García y Rodríguez (2022) compararon la autonomía de 98 niños de instituciones pública y privada mediante un diseño descriptivo-comparativo. Usaron observación estructurada con alta confiabilidad ($\alpha = 0.96$). Encontraron que el 98% del grupo público logró autonomía, frente al 44.9% del privado, diferencia significativa ($p = 0.000$). Señalan la necesidad de estrategias pedagógicas intencionadas que promuevan la autonomía infantil, independientemente del tipo de gestión educativa.

Montalvo (2022) diagnosticó habilidades sociales en 25 niños de una institución pública mediante un diseño descriptivo propositivo. A través de observación validada, halló que el 80% estaba en etapa inicial y ninguno alcanzaba el nivel esperado. Concluyó que existen limitaciones en interacción, afirmación personal y expresión emocional, destacando la urgencia de implementar actividades lúdicas estructuradas como medio para fortalecer dichas competencias desde la primera infancia.

Casimiro (2020) realizó una revisión sistemática de 14 estudios sobre autonomía infantil, bajo el marco PRISMA y fuentes académicas confiables. Los hallazgos evidenciaron que el juego funcional, simbólico y de construcción actúa como catalizador del desarrollo autónomo en dimensiones motrices,



cognitivas, afectivas y sociales. Concluye que estas prácticas lúdicas son esenciales para la formación integral de la autonomía y deben incorporarse sistemáticamente al currículo de educación inicial.

2.1.3. Regional

Condori (2023) evaluó la autonomía de 17 niños de cuatro años en tres dimensiones: personal, relacional y motriz, mediante un estudio cuantitativo descriptivo con observación validada. Solo el 41% alcanzó autonomía consolidada, mientras el 58% mostró niveles en construcción o no logrados. La autonomía personal presentó mayor desarrollo (56%), seguida de la motriz (34%) y la relacional (30%). Concluye que es urgente implementar estrategias pedagógicas para fortalecer especialmente la interacción social y el control corporal.

Montalvo (2023) diagnosticó el nivel de autonomía en 20 niños preescolares mediante un estudio cuantitativo descriptivo con observación validada. Los resultados mostraron que el 50% tenía un nivel bajo, 25% moderado y 25% alto. En las dimensiones de "relación consigo mismo" y "relación con los demás", predominó el desempeño deficitario. El estudio concluye que la autonomía en la primera infancia se encuentra rezagada y requiere estrategias pedagógicas que promuevan su desarrollo desde los primeros años de vida.

Pari y Tito (2021) evaluaron el efecto de talleres clown en la autonomía infantil mediante un diseño cuasi-experimental con 30 niños. Usaron observación estructurada con rúbrica validada. El 89.5% del grupo experimental mostró mejoras en autorregulación emocional, independencia y pensamiento autodirigido, confirmadas estadísticamente. Concluyen que las



experiencias clown, además de dinamizar el aula, fortalecen significativamente habilidades autónomas, recomendándose su integración sistemática en programas de educación inicial como estrategia innovadora y eficaz.

Ccallo (2019) analizó la autonomía de 15 niños de tres años en la I.E.I. N.º 858 mediante un estudio cuantitativo descriptivo con observación directa y registros anecdóticos validados. El 60% mostró autonomía intermedia y el 40% presentó dificultades significativas. Los niños más autónomos evidenciaron mayor seguridad, aprendizaje activo y mejor interacción social. El estudio resalta la importancia de fortalecer habilidades de autogestión desde los primeros años como base para el desarrollo integral infantil.

Campos y Huaranca (2018) analizaron el impacto del juego de roles en el liderazgo de 22 niños de cinco años mediante un diseño preexperimental. Inicialmente, la mayoría se ubicaba en niveles incipientes, pero tras talleres lúdicos hubo una mejora notable: 57% alcanzó el nivel previsto. El estudio demuestra que el juego de roles favorece liderazgo, iniciativa, expresión y cooperación, actuando como andamiaje eficaz para el desarrollo socioemocional y comunicativo en la infancia temprana.



2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Bases teóricas: Variable independiente: Aprendizaje lúdico

2.2.1.1. Definición

La variable en cuestión, se fundamenta por que integra elementos recreativos en la didáctica, usando el juego como medio para construir conocimiento y desarrollo emocional. Centeno y Chambi (2023) destacan el juego como acción voluntaria y significativa, mientras Cáceres et al. (2020) lo consideran una experiencia estructurada que moviliza compromiso afectivo y cognitivo. Según Cotrina (2015), históricamente el juego ha sido un recurso educativo clave. Así, aprender jugando implica participación activa, creatividad y resolución de problemas, favoreciendo aprendizajes profundos y adaptativos, especialmente en la educación infantil. En ese sentido, el aprendizaje lúdico (Gamificación) en la presente investigación se fundamenta en una metodología activa, donde la característica de estas, es que el discente es el eje de su propio aprendizaje.

2.2.1.2. Importancia formativa del juego en el desarrollo educativo

Los juegos son recurso esencial en la educación porque permite al discente expresar capacidades y limitaciones en un espacio libre de juicios, favoreciendo habilidades cognitivas, socioemocionales y actitudinales (Chambi & Centeno, 2023). Valdiviezo (2018) destaca su valor intrínseco y su impacto en dimensiones cognitivas, motrices y afectivas. Asimismo, Mendoza (2021) resalta su función cultural y formativa, al transmitir valores y estructurar la identidad infantil. Para Guzmán (2018), el juego articula motivación, creatividad y aprendizaje activo, fortaleciendo pensamiento crítico, interacción social y bienestar emocional. En ese sentido, el

aprendizaje lúdico (Gamificación) en la presente investigación se fundamenta en una metodología activa, donde la característica de estas, es que el discente es el eje de su propio aprendizaje.

2.2.1.3. El juego como eje del desarrollo en la primera infancia

El juego en el pre escolar constituye la actividad central del desarrollo, pues impulsa avances comunicativos, afectivos y simbólicos esenciales (Coronel y Cordero, 2022). En la EBR, su presencia es imprescindible en el nivel inicial, donde favorece interacción, expresión emocional y transición hacia aprendizajes posteriores (Cáceres et al., 2020). El juego potencia dimensiones motrices, cognitivas, emocionales, sociales, lingüísticas y éticas, consolidándose como matriz de aprendizajes integrales. Así, actúa como agente dinamizador del desarrollo temprano y base de la autonomía infantil (Coronel y Cordero, 2022). En ese sentido, el aprendizaje lúdico (Gamificación) en la presente investigación se fundamenta en una metodología activa, donde la característica de estas, es que el discente es el eje de su propio aprendizaje.

2.2.1.4. Teorías del desarrollo y aprendizaje aplicadas al juego infantil

Los paradigmas pedagógicos, fundamentan y dan soporte al juego como estrategia didáctica en el nivel inicial, desde la perspectiva de Montalvo (2022) señala que distintas corrientes pedagógicas han legitimado el juego como recurso esencial del aprendizaje. Para **Piaget**, la actividad lúdica permite a los niños explorar y reorganizar su realidad mediante asimilación y acomodación, siendo el juego simbólico clave en la construcción cognitiva. **Vygotsky**, desde el enfoque socio-histórico, destaca el juego como mediador



del desarrollo y fundamento de la zona de desarrollo próximo, al promover aprendizajes que emergen de la interacción guiada. Ambas perspectivas coinciden en su valor para el desarrollo integral infantil. En ese sentido, el aprendizaje lúdico (Gamificación) en la presente investigación se fundamenta en una metodología activa, donde la característica de estas, es que el discente es el eje de su propio aprendizaje.

2.2.1.5. Dimensiones

Para la selección de las dimensiones de la variable 1, aprendizaje lúdico se tomó lo que considero (Torres, 2022) en el estudio que realizó, la dimensiona de la siguiente manera:

2.2.1.5.1. Dimensión 1: Juego motor

Para un adecuado desarrollo de un aprendizaje lúdico, se debe combinar diferentes tipos o formas de juego, en esta se argumenta sobre la (D1), donde se sostiene que en esta forma de juego el niño explorar su entorno mediante movimiento y percepción sensorial, fortaleciendo la coordinación gruesa y fina (Cáceres et al., 2020). Para Valdiviezo Arámbulo (2018), esta práctica combina expresión emocional y aprendizaje, favoreciendo comunicación, cognición y conciencia corporal. Torres Cortez (2022) amplía su alcance a actividades que requieren coordinación física compleja. Así, el juego motor potencia habilidades motrices, sociales y afectivas, constituyéndose en eje del desarrollo infantil. A través de este desarrollo de una forma de juego, se puede lograr un aprendizaje lúdico, siempre que se conozca o se aplique las diferentes formas de juego, en ese sentido es fundamental la



combinación de cada una de las capacidades para un aprendizaje lúdico óptimo.

2.2.1.5.2. Dimensión 2: Juego sensorial

Para un adecuado desarrollo de un aprendizaje lúdico, se debe combinar diferentes tipos o formas de juego, en esta se argumenta sobre la (D2), donde se sostiene que en esta forma de juego el niño explora el entorno mediante estímulos táctiles, visuales y auditivos, generando placer y bienestar fisiológico (Torres, 2022). Según Castro Saldaña (2022), este juego, crucial en la primera infancia por su alta neuroplasticidad, fortalece rutas cognitivas mediante experiencias multisensoriales. A través de prácticas como exploración táctil, juegos acuáticos, sonidos o pintura sensorial, el niño desarrolla percepción, cognición y autoconciencia corporal, consolidándose como herramienta pedagógica integral. A través de este desarrollo de una forma de juego, se puede lograr un aprendizaje lúdico, siempre que se conozca o se aplique las diferentes formas de juego, en ese sentido es fundamental la combinación de cada una de las capacidades para un aprendizaje lúdico óptimo.

2.2.1.5.3. Dimensión 3: Juego social

Para un adecuado desarrollo de un aprendizaje lúdico, se debe combinar diferentes tipos o formas de juego, en esta se argumenta sobre la (D3), donde se sostiene que en esta forma de juego reúne a varios participantes y funciona como espacio formativo donde se fortalecen cooperación, corresponsabilidad y pertenencia grupal (Torres, 2022). A través de dinámicas como juegos de mesa, roles, deportes colectivos o



construcciones colaborativas, los niños ejercitan diálogo, empatía, negociación y normas de convivencia. Estas interacciones permiten desarrollar habilidades sociales, éticas y comunicativas, convirtiendo el juego en un escenario privilegiado de socialización y desarrollo ciudadano desde la infancia. A través de este desarrollo de una forma de juego, se puede lograr un aprendizaje lúdico, siempre que se conozca o se aplique las diferentes formas de juego, en ese sentido es fundamental la combinación de cada una de las capacidades para un aprendizaje lúdico óptimo.

2.2.1.5.4. Dimensión 4: Juego intelectual

Para un adecuado desarrollo de un aprendizaje lúdico, se debe combinar diferentes tipos o formas de juego, en esta se argumenta sobre la (D1), donde se sostiene que en esta forma de juego se estimulan las capacidades cognitivas superiores al exigir análisis, razonamiento lógico, toma de decisiones y creatividad (Torres, 2022). Incluyen rompecabezas, juegos de estrategia, palabras, memoria, lógica y pensamiento lateral, así como simuladores y deducciones narrativas. Estas dinámicas fortalecen atención, memoria, lenguaje, imaginación y planificación, actuando como "gimnasios mentales" que desarrollan pensamiento autónomo y flexible, preparando al niño para resolver problemas en contextos académicos y cotidianos. A través de este desarrollo de una forma de juego, se puede lograr un aprendizaje lúdico, siempre que se conozca o se aplique las diferentes formas de juego, en ese sentido es fundamental la combinación de cada una de las capacidades para un aprendizaje lúdico óptimo.



2.2.2. Soporte teórico: Variable dependiente. Autonomía

2.2.2.1. Conceptualización

Sobre la variable en cuestión es la capacidad incipiente del niño para autodirigir su aprendizaje mediante exploración, toma de decisiones y resolución de situaciones cotidianas, fortalecida por un entorno físico, afectivo y social favorable (MINEDU, 2016). Tuárez y Tarazona (2022) la entienden como autoleislación basada en criterios propios, mientras Piaget plantea formar sujetos críticos mediante diálogo horizontal. Narváez (2015) añade que la autonomía implica actuar responsable y reflexivamente desde la infancia. A partir de las posturas presentadas, se asume de que la autonomía es clave en la formación de las personas, esta porque, desde una edad temprana, desarrollan un pensamiento crítico, analítico y toma de decisiones, en diferentes contextos.

2.2.2.2. Importancia

La autonomía, dentro del CN, no es una competencia de una sola área, es una competencia transversal, en ese sentido, se percibe que esta competencia se debe desarrollar en las diferentes áreas, a partir de ellos, se afirma que es esencial para que los niños realicen actividades cotidianas y tomen decisiones con independencia progresiva (Gonzales y Remigio, 2021). En educación inicial, constituye un eje del desarrollo integral, articulándose con el respeto, la seguridad y el juego espontáneo (MINEDU, 2017). Favorece autoestima, pensamiento crítico y participación activa, siempre acompañada equilibradamente para evitar dependencia o frustración. A partir de las posturas presentadas, se asume de que la autonomía es clave en la formación de las personas, esta porque, desde una edad temprana,

desarrollan un pensamiento crítico, analítico y toma de decisiones, en diferentes contextos.

2.2.2.3. Tipos

La autonomía, dentro del CN, no es una competencia de una sola área, es una competencia transversal, en ese sentido, se percibe que esta competencia se debe desarrollar en las diferentes áreas, a partir de ellos, se afirma que, no solamente existe una forma de autonomía, a continuación se presentan los tipos, de acuerdo con Díaz (2022) señala que la autonomía comprende tres tipos: la moral, que permite deliberar éticamente y actuar conforme a valores propios; la intelectual, vinculada al razonamiento crítico y la elaboración de juicios independientes; y la comportamental, expresada en la autorregulación de la conducta. Estas dimensiones forman un entramado interdependiente que sostiene la autodeterminación desde la infancia. A partir de las posturas presentadas, se asume de que la autonomía es clave en la formación de las personas, esta porque, desde una edad temprana, desarrollan un pensamiento crítico, analítico y toma de decisiones, en diferentes contextos.

2.2.2.4. Dimensiones

Se reconoce como la competencia “gestiona su aprendizaje de manera autónoma” (MINEDU, 2016). Para este estudio, se organizan tres dimensiones: autonomía personal, vinculada al autocuidado y decisiones cotidianas; autonomía emocional, centrada en reconocer y regular sentimientos; y autonomía en el aprendizaje, entendida como iniciativa para explorar y construir saberes. Estas dimensiones permiten evaluar integralmente el desarrollo autónomo infantil.



2.2.2.4.1. D1: Proyección autónoma de propósitos

La autonomía, no se simplifica en únicamente en una percepción de que el estudiante realice las cosas por si solas, todo lo contrario, el estudiante debe seguir pases o combinar capacidades (dimensiones), para un logro o desarrollo adecuado de la autonomía, en la D1 implica que el niño define qué necesita aprender mediante reflexión sobre sus capacidades y las demandas de la tarea, formulando metas realistas que orientan su esfuerzo y organización cognitiva (MINEDU, 2016). Esta dimensión se evidencia cuando, con guía docente, el estudiante anticipa pasos y recursos, como una niña que analiza cómo doblar adecuadamente un papel para construir un avión. Por medio de este desarrollo de la dimensión, se puede lograr una autonomía sujeta al CN y de esta manera se tiene un desarrollo de la autonomía desde la primera infancia.

2.2.2.4.2. D2: Organización estratégica de actividades

La autonomía, no se simplifica en únicamente en una percepción de que el estudiante realice las cosas por si solas, todo lo contrario, el estudiante debe seguir pases o combinar capacidades (dimensiones), para un logro o desarrollo adecuado de la autonomía, en la D2 implica que el niño planifique pasos y procedimientos para alcanzar sus metas, definiendo etapas intermedias y seleccionando recursos adecuados (MINEDU, 2016). Esta autonomía se observa cuando, ante una dificultad, el estudiante propone rutas de acción y busca información pertinente, como la niña que, guiada por preguntas docentes, decide consultar un libro de origami para construir un avión de papel. Por medio de este desarrollo de



la dimensión, se puede lograr una autonomía sujeta al CN y de esta manera se tiene un desarrollo de la autonomía desde la primera infancia.

2.2.2.4.3. D3: Ajuste metacognitivo durante actividades

La autonomía, no se simplifica únicamente en una percepción de que el estudiante realice las cosas por sí solas, todo lo contrario, el estudiante debe seguir pases o combinar capacidades (dimensiones), para un logro o desarrollo adecuado de la autonomía, en la D3 supone que el niño evalúe su progreso, identifique dificultades y modifique estrategias para alcanzar sus metas, reforzando su autoconfianza y autorregulación (MINEDU, 2016). Se evidencia cuando revisa acciones, explica ajustes y proyecta aprendizajes futuros, como el estudiante que cambia el tipo de papel para mejorar su avión y luego reflexiona con el docente sobre los cambios realizados y lo aprendido. Por medio de este desarrollo de la dimensión, se puede lograr una autonomía sujeta al CN y de esta manera se tiene un desarrollo de la autonomía desde la primera infancia.



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. ENFOQUE

Cuantitativo: La elección de este enfoque, tiene un soporte sólido, donde se caracteriza por analizar variables, dimensiones y parámetros mediante datos verificables, sustentados en observación empírica. Busca neutralidad y distancia crítica del investigador, permitiendo precisión y replicabilidad en los hallazgos; la conceptualización se fundamenta en (Cevallos et al., 2017).

3.2. DISEÑO

Cuasi experimental: La elección de este diseño, tiene un soporte sólido, donde se caracteriza por trabajar con grupos ya formados, sin asignación aleatoria, diferenciando un grupo experimental expuesto a una intervención y un grupo control sin manipulación. La comparación entre ambos permite inferir efectos de la intervención pese a limitaciones por no aleatoriedad; la conceptualización se fundamenta en (Carrasco, 2008).

3.3. TIPO

Aplicada: La elección de este tipo, tiene un soporte sólido, donde se caracteriza por orientar el conocimiento hacia la acción, priorizando soluciones inmediatas frente a problemáticas concretas. Su propósito no es solo

comprender un fenómeno, sino producir insumos utilizables que permitan intervenir y transformar la realidad de manera efectiva y contextualizada; la conceptualización se fundamenta en (Espinoza et al., 2023).

3.4. NIVEL

Explicativo: La elección de este nivel, tiene un soporte sólido, donde se caracteriza por buscar revelar las causas que originan los fenómenos, analizando relaciones y mecanismos que los sustentan. En el enfoque cuantitativo, permite construir explicaciones y predicciones basadas en vínculos causales entre variables, especialmente mediante diseños experimentales que verifican hipótesis con evidencia empírica; la conceptualización se fundamenta en (Ramos-Galarza, 2020).

3.5. MÉTODOS

Hipotético-deductivo parte de hipótesis que se verifican empíricamente mediante deducciones contrastables con la realidad, fortaleciendo la objetividad científica; la conceptualización se fundamenta en (Bernal, 2010).

3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA.

3.6.1. Población

Carrasco (2008) define el universo de estudio como la totalidad de unidades analíticas que comparten atributos relevantes dentro de un marco geográfico, institucional o social. Este conjunto delimita el campo investigativo y sirve de referencia para la selección muestral y la inferencia válida de resultados.

Tabla 2*Composición de la población participante del nivel inicial*

IEI N° 309 VILLA HERMOSA				
Grado	Sección	Niños	Niñas	Total
Cuatro años	A - B	26	22	48
Cinco años	A - B	22	28	50
Total				98

Fuente: elaboración propia

3.6.2. Muestra

Un subconjunto muestral puede definirse, según Mejía (2005), como una fracción representativa de la población total que comparte con ella atributos esenciales, lo que permite inferencias sobre el conjunto global a partir del análisis parcial.

El **muestreo no probabilístico por conveniencia**, según Espinoza et al. (2023), implica seleccionar participantes según disponibilidad y accesibilidad, sin aleatoriedad. Aunque limita la generalización, es útil en estudios exploratorios para obtener datos preliminares y profundizar en aspectos específicos del fenómeno.

Tabla 3*Delimitación de la muestra participante (Nivel Inicial)*

IEI N° 309 VILLA HERMOSA					
Grupo	Grado	Sección	Niños	Niñas	Total
Control	Cuatro años	A	13	15	28
Experimental	Cinco años	B	12	16	28
Total					56

3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.7.1. Técnicas

Observación: Según Medina et al. (2023), es una técnica que permite registrar directamente conductas e interacciones en su contexto natural, sin

mediaciones artificiales. Puede ser estructurada o abierta, lo que la vuelve un recurso versátil para captar dinámicas y matices contextuales relevantes.

3.7.2. Instrumento.

Ficha de observación

El instrumento seleccionado para la recopilación de datos sobre la autonomía en discentes de la primera infancia permite registrar de manera sistemática conductas y competencias en contextos reales de aprendizaje. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), organiza y orienta la recogida de datos, facilitando interpretar y contrastar patrones conductuales según los objetivos investigativos.

3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

3.8.1. Validación

Según Paragua (2022) sostiene que es la capacidad de un instrumento para medir adecuadamente el constructo previsto. No es fija ni absoluta, sino contextual y gradual. Se valora mediante juicio de expertos, estos determinan su coherencia conceptual y funcionalidad en el entorno aplicado.

3.8.2. Confiabilidad

Refiere a la consistencia y estabilidad de un instrumento en aplicaciones equivalentes. Vizcaíno et al. (2023) destacan que se evalúa mediante la coherencia interna entre ítems. Para ello, se utilizará el Alfa de Cronbach, cuyo valor indica estabilidad y reproducibilidad de las mediciones.

Tabla 4
Evaluación de la consistencia interna del instrumento

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.764	18

Se determinó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, aplicado a 18 ítems, obteniéndose un valor de 0.764. Este coeficiente se ubica dentro del rango aceptable (0.70–0.90), lo que evidencia adecuada consistencia interna y homogeneidad conceptual entre los reactivos. El resultado indica que el instrumento produce datos estables y replicables bajo condiciones similares, garantizando su pertinencia y solidez para fines investigativos y evaluativos.

3.9. DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Para la presente investigación, se seleccionaron pruebas estadísticas no paramétricas, considerando que los datos recolectados no presentaron una distribución normal, tal como se verificó mediante la prueba de Shapiro-Wilk. En consecuencia, se utilizaron dos pruebas robustas y ampliamente reconocidas: la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas y la prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes.

Prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas

En este estudio se empleó la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas, con el propósito de comparar los puntajes del pretest y postest de la variable dependiente tras la aplicación de la variable independiente. Según Bautista-Díaz et al. (2020), esta prueba es una alternativa sólida a la t de Student cuando no hay normalidad, pues utiliza los



rangos de las diferencias entre pares, siendo adecuada para muestras pequeñas o datos ordinales.

Fundamento teórico de la prueba de Wilcoxon

La prueba parte de la hipótesis nula de que no existe diferencia significativa entre las dos mediciones (mediana de las diferencias igual a cero), frente a una hipótesis alternativa que plantea la existencia de una diferencia significativa (ya sea en sentido positivo o negativo).

Las hipótesis a contrastar se formulan de la siguiente manera:

H₀: la mediana de las diferencias entre antes y después de la evaluación es igual a cero ($Md = 0$).

H₁: la mediana de las diferencias es distinta de cero o mayor que cero ($Md \neq 0$ o $Md > 0$).

En la prueba de Wilcoxon se calcula $D_i = X_{postest} - X_{pretest}$, se excluyen valores $D_i = 0$, se asignan rangos absolutos con su signo, se suman rangos positivos (W^+) y negativos (W^-) y el estadístico es $W = \min(W^+, W^-)$

Prueba U de Mann-Whitney

Propuesta por Mann y Whitney (1947), la prueba U es un método no paramétrico que contrasta la hipótesis nula que plantea que dos muestras independientes provienen de poblaciones equivalentes. Permite comparar medianas en variables ordinales o cuantitativas sin requerir normalidad. Conocida como prueba de suma de rangos, se emplea cuando los datos no cumplen supuestos paramétricos. Según Ramírez y Polack (2019), ofrece gran



robustez para evaluar diferencias entre grupos independientes en estudios científicos.

Formula:

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1 (n_1 + 1)}{2} - \sum R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2 (n_2 + 1)}{2} - \sum R_2$$

En donde:

- U: Estadístico general de Mann-Whitney.
- U_1, U_2 : Valores del estadístico correspondientes a los grupos 1 y 2.
- n_1, n_2 : Tamaños muestrales de los grupos 1 y 2.
- $\sum R_1, \sum R_2$: Sumas de rangos asignados a los datos de cada grupo.

Criterio de decisión

- Si $p \leq 0.05$, se rechaza H_0 (existe diferencia significativa entre grupos).
- Si $p > 0.05$, no se rechaza H_0 (no existe diferencia significativa).

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO

4.1.1. Variable dependiente: Autonomía (Grupo control)

Tabla 5

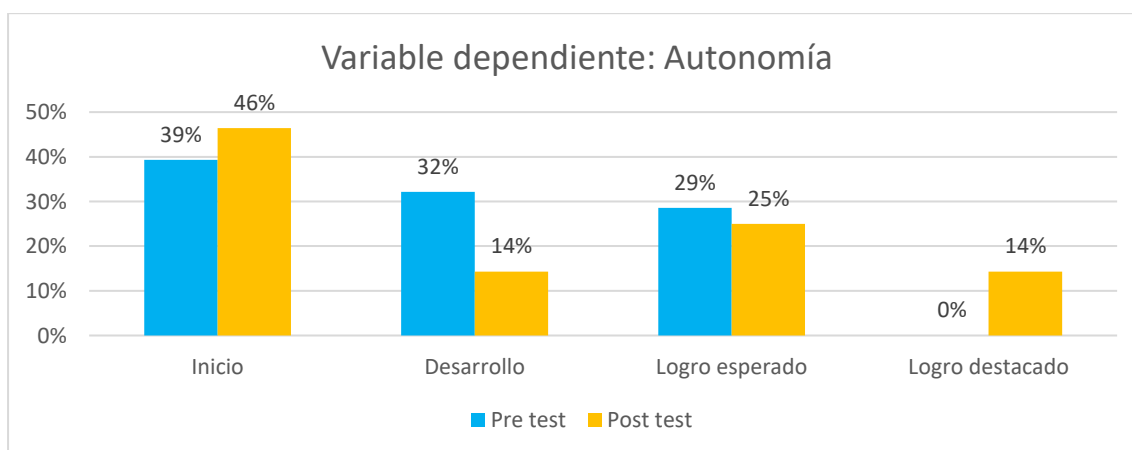
Comparativo estadístico F y % del GC en los niveles de Autonomía (pre vs. post)

Variable dependiente	Pre evaluación		Post evaluación	
	Frec.	%	Frec.	%
Inicio / (1)	11	39%	13	46%
Proceso / (2)	9	32%	4	14%
Logro / (3)	8	29%	7	25%
Logro destacado / (4)	0	0%	4	14%
Total	28	100%	28	100%

Fuente: elaboración propia.

Figura 1

Comparativo estadístico F y % del GC en los niveles de Autonomía (pre vs. post)



Fuente: elaboración propia.



Descripción general de los resultados: En el grupo control, los resultados descriptivos muestran variaciones leves entre pretest y postest. El nivel "Inicio" aumenta de 39% a 46%, indicando un retroceso relativo en parte del grupo. El nivel "Desarrollo" disminuye ligeramente (32% a 29%) y surge por primera vez "Logro destacado" con 14%, inexistente en el pretest. Estos cambios, en ausencia de intervención, reflejan fluctuaciones naturales del desarrollo infantil y resaltan la necesidad de estrategias pedagógicas sistemáticas para fortalecer la autonomía.

Tabla 6

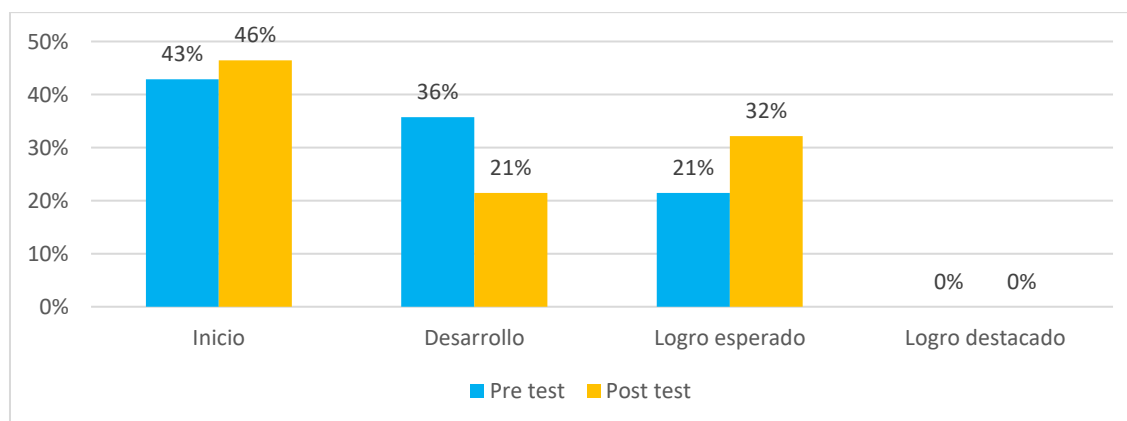
Comparativo estadístico F y % del GC en la dimensión 1 (pre vs. post)

Dimensión 1	Pre evaluación		Post evaluación	
	Frec.	%	Frec.	%
Proyección autónoma de propósitos				
Inicio / (1)	12	43%	13	46%
Proceso / (2)	10	36%	6	21%
Logro / (3)	6	21%	9	32%
Logro destacado / (4)	0	0%	0	0%
Total	28	100%	28	100%

Fuente: elaboración propia.

Figura 2

Comparativo estadístico F y % del GC en la dimensión 1 (pre vs. post)



Fuente: elaboración propia.

Interpretación implícita a partir de los resultados mostrados: En el grupo control muestra variaciones mínimas: “Inicio” aumenta de 43% a 46%, evidenciando persistencia de dificultades, mientras “Logro esperado” sube de 21% a 32%, indicando avances espontáneos. La ausencia de “Logro destacado” confirma que sin una intervención pedagógica estructurada no se alcanzan niveles superiores de autonomía (Vygotsky, 1978; MINEDU, 2016).

Tabla 7

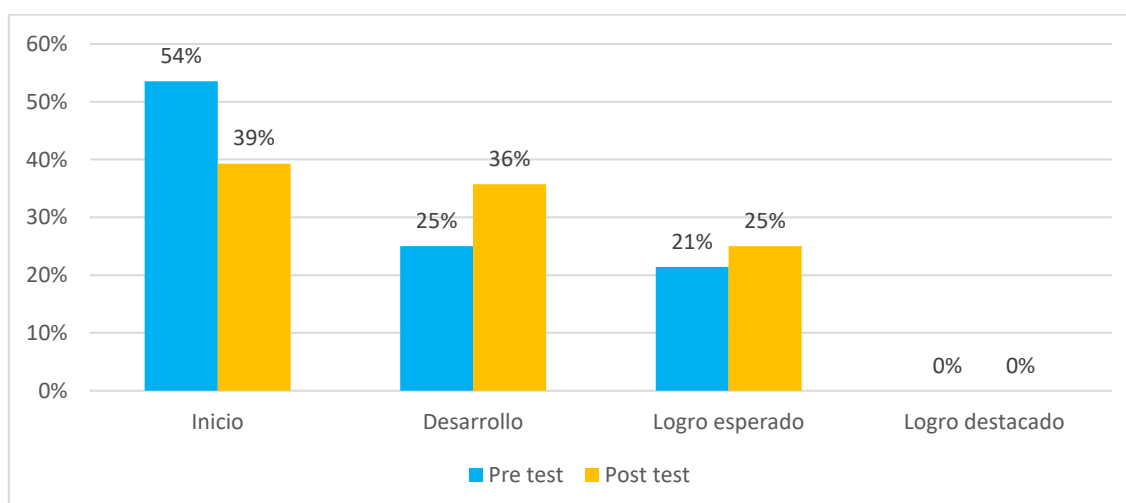
Comparativo estadístico F y % del GC en la dimensión 2 (pre vs. post)

Dimensión 2 Organización estratégica de actividades	Pre evaluación		Post evaluación	
	Frec.	%	Frec.	%
Inicio / (1)	15	54%	11	39%
Proceso / (2)	7	25%	10	36%
Logro / (3)	6	21%	7	25%
Logro destacado / (4)	0	0%	0	0%
Total	28	100%	28	100%

Fuente: elaboración propia.

Figura 3

Comparativo estadístico F y % del GC en la dimensión 2 (pre vs. post)



Fuente: elaboración propia.

Interpretación implícita a partir de los resultados mostrados: El grupo control muestra mejoras moderadas: “Inicio” disminuye de 54% a 39%, “Desarrollo” aumenta de 25% a 36% y “Logro esperado” sube levemente de 21% a 25%. Aunque estos avances parecen espontáneos, la ausencia de “Logro destacado” evidencia la necesidad de intervenciones pedagógicas sistemáticas (Vygotsky, 1978).

Tabla 8

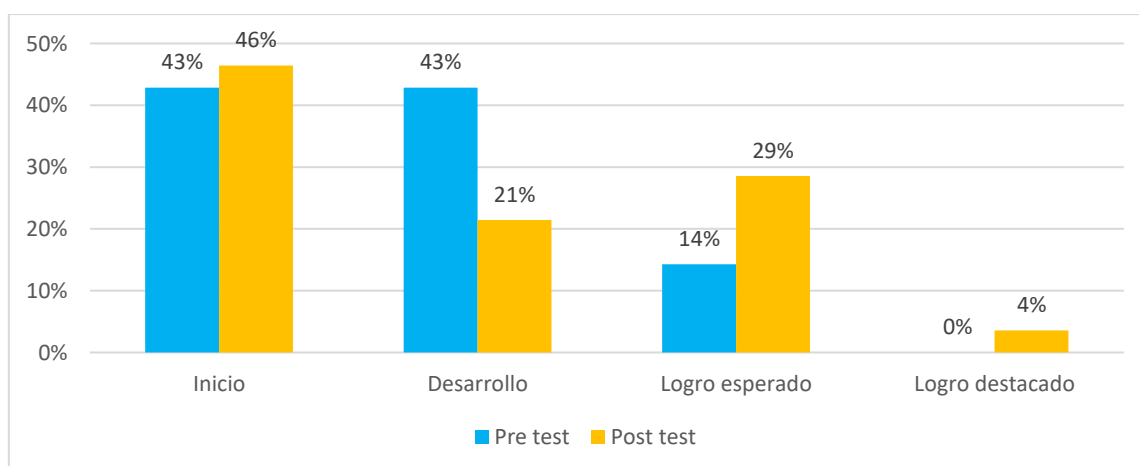
Comparativo estadístico F y % del GC en la dimensión 3 (pre vs. post)

Dimensión 3 Ajuste metacognitivo durante actividades	Pre evaluación		Post evaluación	
	Frec.	%	Frec.	%
Inicio / (1)	12	43%	13	46%
Proceso / (2)	12	43%	6	21%
Logro / (3)	4	14%	8	29%
Logro destacado / (4)	0	0%	1	4%
Total	28	100%	28	100%

Fuente: elaboración propia.

Figura 4

Comparativo estadístico F y % del GC en la dimensión 3 (pre vs. post)



Fuente: elaboración propia.

Interpretación implícita a partir de los resultados mostrados: El grupo control evidencia resultados mixtos: “Inicio” aumenta de 43% a 46%, mientras “Logro esperado” sube de 14% a 29% y aparece un 4% en “Logro destacado”. Aunque sin intervención directa, algunos estudiantes mejoran espontáneamente, resaltando la necesidad de estrategias pedagógicas estructuradas para fortalecer esta competencia (Vygotsky, 1978; MINEDU, 2016).

4.1.2. Variable dependiente: Autonomía (Grupo experimental)

Tabla 9

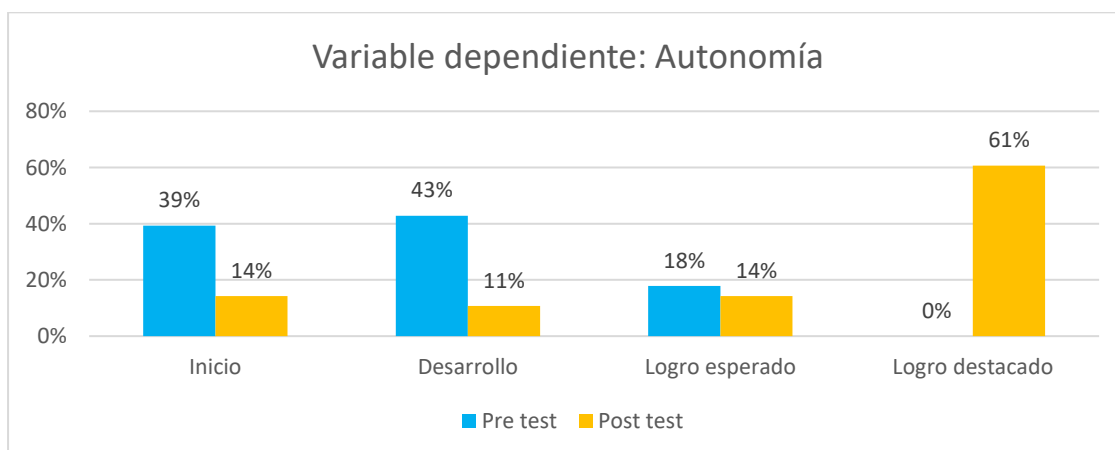
Comparativo estadístico F y % del GE en la Autonomía (pre vs. post)

Variable dependiente	Pre evaluación		Post evaluación	
	Frec.	%	Frec.	%
Inicio / (1)	11	39%	4	14%
Proceso / (2)	12	43%	3	11%
Logro / (3)	5	18%	4	14%
Logro destacado / (4)	0	0%	17	61%
Total	28	100%	28	100%

Fuente: elaboración propia.

Figura 5

Comparativo estadístico F y % del GE en la Autonomía (pre vs. post)



Fuente: elaboración propia.

Interpretación implícita a partir de los resultados mostrados: La comparación pre-test y post-test del grupo experimental muestra avances contundentes: “Inicio” disminuye de 39% a 14%, “Desarrollo” de 43% a 11%, mientras “Logro destacado” emerge con un notable 61%, inexistente al inicio. Este salto evidencia el fuerte impacto del aprendizaje lúdico en la autonomía infantil. Los resultados confirman mejoras significativas atribuibles directamente a la intervención, respaldando la necesidad de implementar metodologías activas y sistemáticas que potencien el desarrollo autónomo en educación inicial.

Tabla 10

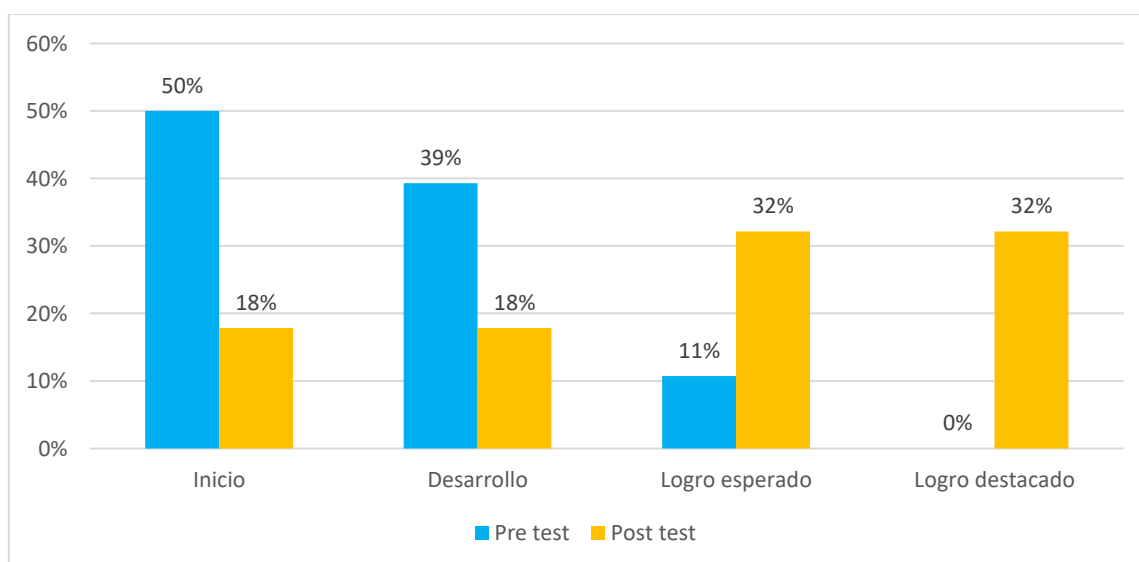
Comparativo estadístico F y % del GE en la dimensión 1 (pre vs. post)

Dimensión 1	Pre evaluación		Post evaluación	
	Frec.	%	Frec.	%
Inicio / (1)	14	50%	5	18%
Proceso / (2)	11	39%	5	18%
Logro / (3)	3	11%	9	32%
Logro destacado / (4)	0	0%	9	32%
Total	28	100%	28	100%

Fuente: elaboración propia.

Figura 6

Comparativo estadístico F y % del GE en la dimensión 1 (pre vs. post)



Fuente: elaboración propia.

Interpretación implícita a partir de los resultados mostrados: El grupo experimental muestra mejoras notables: “Inicio” disminuye de 50% a 18%, mientras “Logro esperado” y “Logro destacado” ascienden ambos a 32% tras la intervención lúdica. Estos cambios evidencian un fortalecimiento claro en la capacidad de establecer metas, confirmando la eficacia del enfoque constructivista-sociocultural aplicado.

Tabla 11

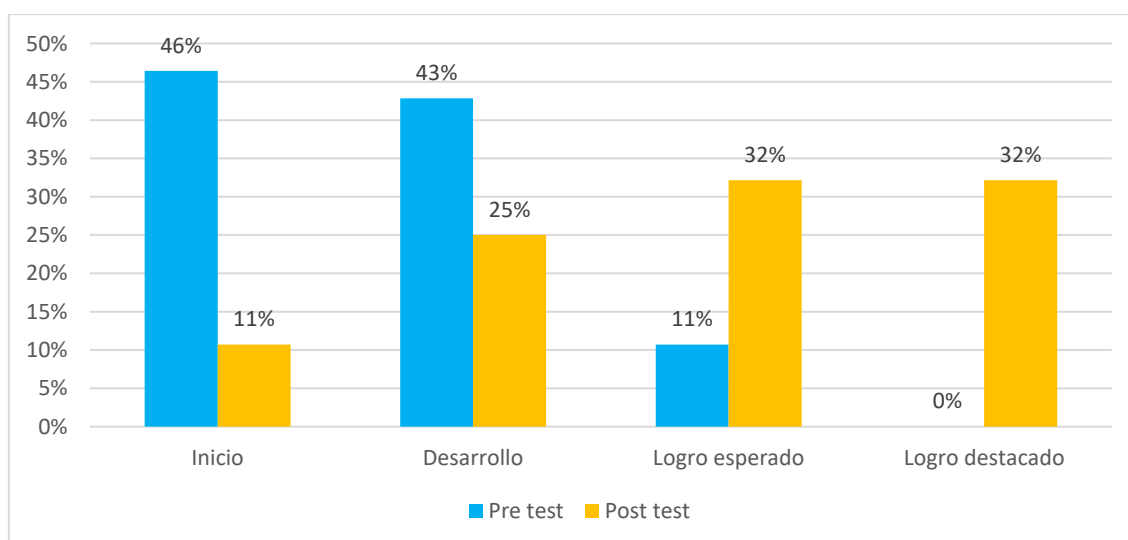
Comparativo estadístico F y % del GE en la dimensión 2 (pre vs. post)

Dimensión 2	Pre evaluación		Post evaluación	
	Frec.	%	Frec.	%
Inicio / (1)	13	46%	3	11%
Proceso / (2)	12	43%	7	25%
Logro / (3)	3	11%	9	32%
Logro destacado / (4)	0	0%	9	32%
Total	28	100%	28	100%

Fuente: elaboración propia.

Figura 7

Comparativo estadístico F y % del GE en la dimensión 2 (pre vs. post)

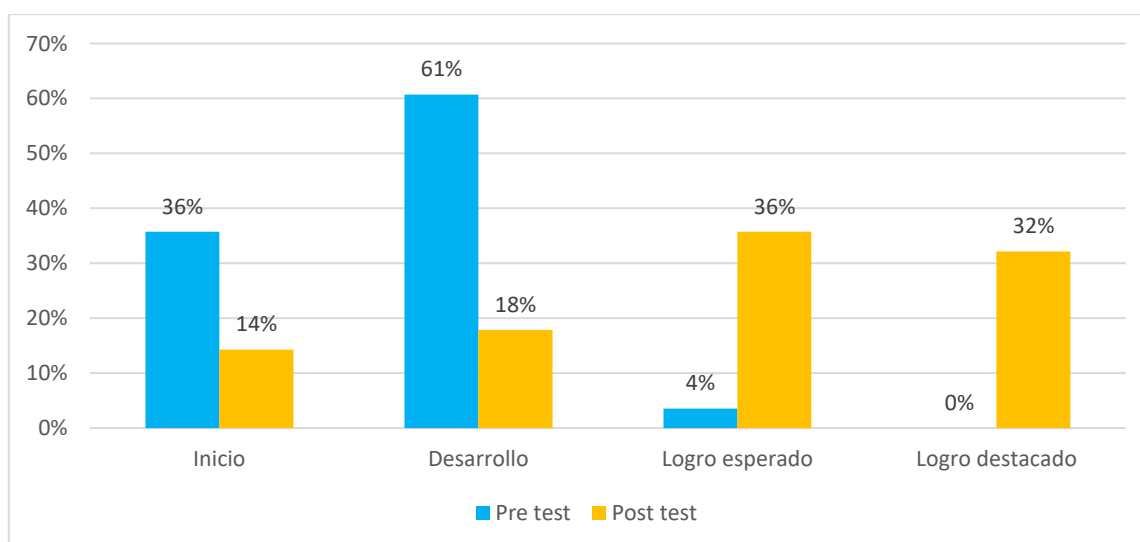


Fuente: elaboración propia.

Interpretación implícita a partir de los resultados mostrados: El grupo experimental muestra mejoras contundentes: “Inicio” disminuye de 46% a 11%, mientras “Logro esperado” y “Logro destacado” ascienden ambos a 32% tras la intervención lúdica. Estos avances evidencian un fortalecimiento claro de la planificación estratégica, confirmando la eficacia del enfoque constructivista-sociocultural aplicado.

Tabla 12*Comparativo estadístico F y % del GE en la dimensión 3 (pre vs. post)*

Dimensión 3	Pre evaluación		Post evaluación	
	Frec.	%	Frec.	%
Inicio / (1)	10	36%	4	14%
Proceso / (2)	17	61%	5	18%
Logro / (3)	1	4%	10	36%
Logro destacado / (4)	0	0%	9	32%
Total	28	100%	28	100%

Fuente: elaboración propia.**Figura 8***Comparativo estadístico F y % del GE en la dimensión 3 (pre vs. post)**Fuente:* elaboración propia.

Interpretación implícita a partir de los resultados mostrados: El grupo experimental evidencia mejoras marcadas: “Inicio” disminuye de 36% a 14% y “Desarrollo” de 61% a 18%, mientras “Logro esperado” aumenta de 4% a 36% y surge “Logro destacado” con 32%. Estos resultados muestran un claro fortalecimiento de la autorregulación gracias a la intervención lúdica.



4.2. RESULTADOS ESTADÍSTICOS INFERENCIALES

4.2.1. Prueba de normalidad.

Tabla 13

Prueba de Shapiro Wilk variable dependiente: Autonomía

Elementos	Estadístico	gl	Sig.
Evaluación inicial del GC	0.897	28	0.010
Evaluación final del GC	0.890	28	0.007
Evaluación inicial del GE	0.947	28	0.169
Evaluación final del GE	0.809	28	0.000

Nota: elaboración propia.

Interpretación implícita a partir de los resultados mostrados: La prueba Shapiro-Wilk mostró que tres de los cuatro conjuntos de datos presentan $p < 0.05$ (control pre: 0.010; control post: 0.007; experimental post: 0.000), evidenciando no normalidad. Solo el experimental pre test fue normal ($p = 0.169$). Dado que la variable es ordinal, se descartaron pruebas paramétricas y se emplearon Wilcoxon y U de Mann-Whitney, decisiones metodológicamente apropiadas para garantizar análisis válidos y precisos.

4.2.2. Contraste inferencial de hipótesis general

Ha: El aprendizaje lúdico contribuye de manera significativa en el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de la institución educativa inicial N° 309 Villa Hermosa, Juliaca 2024.

Ho: El aprendizaje lúdico no contribuye de manera significativa en el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de la institución educativa inicial N° 309 Villa Hermosa, Juliaca 2024.

Tabla 14
Contraste inferencial en pruebas no paramétricas HG

Grupos	N	Suma de rangos		Wilconxon		U de Mann whitney	
		+	-	Z	Sig (p)	Z	Sig (p)
Control	28	136.00	270.00	-1,528	0.127		
Experimental	28					-3.789	0.000
Total	56	55.50	350.50	-3,360	0,001		

Fuente: elaboración propia.

Interpretación implícita a partir de los resultados mostrados: Los resultados del test de Wilcoxon evidencian un cambio significativo en el grupo experimental ($Z = -3.360$; $p = 0.001$), confirmando la mejora en autonomía tras la intervención lúdica. El grupo control no mostró variación significativa ($Z = -1.528$; $p = 0.127$). Asimismo, la prueba U de Mann-Whitney en el post test confirmó diferencias significativas entre grupos ($Z = -3.789$; $p = 0.000$), validando que el aprendizaje lúdico incrementó notablemente la autonomía infantil.

4.2.3. Contraste inferencial de HE1

Ha: El aprendizaje lúdico contribuye de manera significativa al desarrollo de la proyección autónoma de propósitos en los estudiantes del nivel inicial.

Ho: El aprendizaje lúdico no contribuye de manera significativa al desarrollo de la proyección autónoma de propósitos en los estudiantes del nivel inicial.

Tabla 15

Contraste inferencial en pruebas no paramétricas He1

Grupos	N	Suma de rangos		Wilconxon		U de Mann whitney	
		+	-	Z	Sig (p)	Z	Sig (p)
Control	28	82.50	217.50	-1,950	0,051		
Experimental	28	45.50	332.50	-3,452	0,001	-3.371	0.001
Total	56						

Fuente: elaboración propia.

Interpretación implícita a partir de los resultados mostrados: Los resultados del test de Wilcoxon evidencian una mejora significativa en la capacidad de definir metas en el grupo experimental ($Z = -3.452$; $p = 0.001$), mientras que el grupo control no mostró cambios concluyentes ($Z = -1.950$; $p = 0.051$). La prueba U de Mann-Whitney confirmó diferencias significativas en el post test ($Z = -3.371$; $p = 0.001$), validando que el aprendizaje lúdico fortaleció de manera efectiva la formulación de metas en los estudiantes.

4.2.4. Contraste inferencial de HE2

Ha: El aprendizaje lúdico contribuye de manera significativa al desarrollo de la organización estratégica de actividades en los estudiantes del nivel inicial.

Ho: El aprendizaje lúdico no contribuye de manera significativa al desarrollo de la organización estratégica de actividades en los estudiantes del nivel inicial.

Tabla 16

Contraste inferencial en pruebas no paramétricas He2

Grupos	N	Suma de rangos		Wilconxon		U de Mann whitney	
		+	-	Z	Sig (p)	Z	Sig (p)
Control	28	37.50	215.50	-2,923	0,003		
Experimental	28	47.00	331.00	-3,417	0,001	-3.561	0.000
Total	56						

Fuente: elaboración propia.

Interpretación implícita a partir de los resultados mostrados: Los resultados del test de Wilcoxon evidencian cambios significativos en ambos grupos, aunque con mayor impacto en el experimental ($Z = -3.417$; $p = 0.001$), indicando que el aprendizaje lúdico mejoró notablemente la organización estratégica. El grupo control también mostró significancia ($p = 0.003$), pero con avances menores. La prueba U de Mann-Whitney confirmó diferencias significativas en el post test ($Z = -3.561$; $p = 0.000$), demostrando que la intervención fue más efectiva que el desarrollo espontáneo del grupo control.

4.2.5. Contraste inferencial de HE3

Ha: El aprendizaje lúdico contribuye de manera significativa al desarrollo del ajuste metacognitivo durante actividades en los estudiantes del nivel inicial.

Ho: El aprendizaje lúdico no contribuye de manera significativa al desarrollo del ajuste metacognitivo durante actividades en los estudiantes del nivel inicial.

Tabla 17

Contraste inferencial en pruebas no paramétricas He3

Grupos	N	Suma de rangos		Wilconxon		U de Mann whitney	
		+	-	Z	Sig (p)	Z	Sig (p)
Control	28	96.00	135.00	-,683	0,494		
Experimental	28	39.50	338.50	-3,598	0,000	-3.544	0.000
Total	56						

Fuente: elaboración propia.

Interpretación implícita a partir de los resultados mostrados: El test de Wilcoxon mostró un cambio significativo en el grupo experimental ($Z = -3.598$; $p = 0.000$), evidenciando mejoras claras en la capacidad de monitorear y ajustar el aprendizaje tras la intervención lúdica. El grupo control no presentó variación significativa ($p = 0.494$). La prueba U de Mann-Whitney confirmó diferencias significativas en el post test a favor del grupo experimental ($Z = -3.544$; $p = 0.000$), demostrando la eficacia del enfoque lúdico en el desarrollo de la autorregulación.



4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Los resultados confirman que el aprendizaje lúdico fortalece significativamente la autonomía infantil. El grupo experimental incrementó el nivel "logro destacado" de 0% a 61%, frente al 14% del grupo control. Inferencialmente, la prueba de Mann-Whitney ($p = 0.000$) evidenció diferencias significativas. Estos hallazgos coinciden con Arones (2024) y con los aportes de Vygotsky (1978) y Piaget (1952).

El primer objetivo específico evidencia mejoras significativas en "definir metas de aprendizaje": el grupo experimental aumentó el "logro destacado" de 0% a 32%, mientras el control permaneció en 0%. Las pruebas Wilcoxon y Mann-Whitney ($p = 0.001$) confirmaron diferencias significativas. Esto coincide con Moreira-Mero et al. (2021) y con el enfoque de autonomía planteado por el MINEDU (2016).

Respecto al segundo objetivo específico, el grupo experimental mostró mejoras notables en "organizar acciones estratégicas", pasando de 11% y 0% a 32% en "logro esperado" y "logro destacado". Las pruebas Wilcoxon ($p = 0.001$) y Mann-Whitney ($p = 0.000$) confirmaron diferencias significativas. Estos resultados coinciden con Linares y Moncca (2021) y con la teoría sociocultural de Vygotsky sobre planificación mediada por el juego.

En el tercer objetivo específico, el grupo experimental mostró un incremento notable en "logro destacado" (0% a 32%). Las pruebas Wilcoxon ($p = 0.000$) y Mann-Whitney ($p = 0.000$) confirmaron significancia estadística. Estos hallazgos coinciden con Casimiro (2020), quien señala que el juego fortalece la autorregulación y la reflexión, potenciando la metacognición al permitir que los niños ajusten decisiones y estrategias.



CONCLUSIONES

PRIMERA. Se determinó que el aprendizaje lúdico contribuyó significativamente al desarrollo de la autonomía de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa, Juliaca 2024. Esta afirmación se sustentó en los resultados obtenidos (Wilcoxon: $Z = -3.360$ y $p = 0.001$; U de Mann-Whitney: $Z = -3.789$ y $p = 0.000$), los cuales evidenciaron una mejora significativa en los niveles de autonomía del grupo experimental tras la intervención.

SEGUNDA. Se estableció que el aprendizaje lúdico contribuyó significativamente en el desarrollo de la dimensión de definir metas de aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa, Juliaca 2024. Esta afirmación se sustentó en los resultados obtenidos (Wilcoxon: $Z = -3.452$ y $p = 0.001$; U de Mann-Whitney: $Z = -3.371$ y $p = 0.001$), los cuales reflejaron avances considerables en esta habilidad en el grupo experimental.

TERCERA. Se identificó que el aprendizaje lúdico contribuyó significativamente en el desarrollo de la dimensión de organizar acciones estratégicas para alcanzar las metas de aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa, Juliaca 2024. Esta afirmación se sustentó en los resultados obtenidos (Wilcoxon: $Z = -3.417$ y $p = 0.001$; U de Mann-Whitney: $Z = -3.561$ y $p = 0.000$), que indicaron un progreso importante en la planificación autónoma por parte del grupo experimental.



CUARTA. Se determinó que el aprendizaje lúdico contribuyó significativamente en el desarrollo de la dimensión de monitorear y ajustar el desempeño durante el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 309 Villa Hermosa, Juliaca 2024. Esta afirmación se sustentó en los resultados obtenidos (Wilcoxon: $Z = -3.598$ y $p = 0.000$; U de Mann-Whitney: $Z = -3.544$ y $p = 0.000$), que evidenciaron mejoras notorias en la capacidad de autorregulación del grupo experimental tras la intervención.



RECOMENDACIONES

PRIMERA. A la Dirección de la IEI N.º 309 Villa Hermosa institucionalizar el uso del aprendizaje lúdico como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo de la autonomía en los estudiantes, promoviendo espacios formativos, capacitaciones y acompañamiento docente orientados a su implementación sostenida en la práctica diaria del aula.

SEGUNDA. A las docentes de la IEI N.º 309 Villa Hermosa incorporar sistemáticamente actividades lúdicas planificadas, estructuradas y con intencionalidad pedagógica, a fin de fortalecer en los niños la capacidad de definir metas de aprendizaje, fomentando la reflexión, la anticipación y la participación activa como parte del proceso formativo.

TERCERA. A la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) San Román considerar el diseño de programas de capacitación y asistencia técnica que promuevan el uso del enfoque lúdico para el desarrollo de habilidades de organización estratégica en los estudiantes, fortaleciendo así su autonomía como parte de una educación integral desde la primera infancia.

CUARTA. A la Dirección Regional de Educación de Puno incorporar en sus políticas pedagógicas regionales lineamientos que impulsen el uso del juego como herramienta formativa en el nivel inicial, priorizando su aplicación para fortalecer la autorregulación y el monitoreo del aprendizaje, en concordancia con el currículo nacional y las necesidades del contexto andino.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arones, R. (2020). *Juego simbólico en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/149655>
- Arteaga Flores, M. A. (2023). Aplicación de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor (Tesis de licenciatura). Universidad Levanta-Por (Repositorio ULADECH). <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/31463>
- Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (Tercera edición). Person Educación.
- Campos Leyva, L., & Huaranca Mamani, Y. (2018). *El juego de roles en el desarrollo de liderazgo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 192 de la ciudad de Puno -2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano].
- Casimiro, D. (2020). Actividades para propiciar la autonomía infantil en niños y niñas del nivel inicial: Revisión sistemática. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. In *Universidad Cesar Vallejo*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/70966>
- Ccallo, C. (2019). El desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 3 años del I.E.I. N° 858 Huanatenco - Cusco [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. In *Tesis*. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/12478>
- Cevallos, A., Polo, E., Salgado, D., & Orbea, M. (2017). *Métodos y técnicas de investigación*. Ediciones Grupo Compás.
- Castro Saldaña, N. S. (2022). Juegos lúdicos para mejorar el logro de aprendizaje en los niños de cinco años de la I.E.I. N.º 304 El Trapecio – Chimbote, 2021 (Tesis de licenciatura). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Repositorio ALICIA. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/ULAD_428ceda65eec0357efae7bfc1488ea
- Carrasco Díaz, S. (2008). *Metodología de la investigación científica* (2.ª ed.). Lima: San Marcos.



- Chambi Cori, M. H., & Centeno Tula, E. J. (2023). El programa Pukllaspa Yachay para el logro de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 197 Huáscar, Puno 2022 (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano). Repositorio Institucional UNAP. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/19825>
- Condori, Y. (2023). Desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial n°194 "Corazón de Jesús" del distrito Ácora-Puno, 2022 [Tesis de Maestría, Universidad Nacional del Altiplano]. In *Tesis*. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/20733>
- Consejo Nacional de Educación. (2022). *El Proyecto Educativo Nacional al 2036: el reto de la ciudadanía plena*. MINEDU .
- Cotrina Cerdán, S. B. del R. (2015). Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego (Tesis de licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/6378>
- Coronel Quispe, R. P., & Cordero Quispe, M. A. (2022). Los juegos lúdicos como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación inicial en la I.E.I. N.º 270 "Mi Pequeño Mundo", Puno – 2021 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano de Puno]. Repositorio Institucional UNAP. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/18759>
- Díaz Chávez, L. C. (2022). Tipos de autonomía en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N.º 072 en el distrito de Celendín, 2022 [Tesis de licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Arístides Merino Merino"]. Registro RENATI.
- Espinoza, R., Sánchez, M., Velasco, M., Gónzales, A., Romero-Carazas, R., & Mory, W. (2023). *Metodología y estadística en la investigación científica*. Puerto Madero Editorial Académica.
- García Jarrín, G. R., & Rodríguez Soto, A. L. (2022). La autonomía en niños de cinco años en una institución educativa pública y una privada, Lima Norte (Tesis de licenciatura). Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/125914>
- Gonzales, R., & Remigio, W. (2021). *Estrategias que favorecen el desarrollo de la autonomía en niños del nivel inicial de la institución educativa particular "Santo Domingo de Guzman" - Huacho* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional



José Faustino Sanchez Carrión]. <http://hdl.handle.net/20.500.14067/6075>

Gordon Torres, C. V., Balladares Atoche, C., Bravo Cedeño, B. J., Quito Santana, L. M., & Unuzungo Preciado, M. P. (2022). Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de preparatoria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 785–802. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1541

Guzmán, M. (2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Revista Conrado*, 14(64), 153-156.

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación : las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.

Linares Navarro, N., & Moncca Sapacayo, V. (2022). *El juego lúdico y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. Bertolt Brecht, Callao - 2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/101330>

Macías-Zambrano, C., & Henríquez-Coronel, M. (2023). Estrategias didácticas para el desarrollo de la autonomía en niños del nivel preescolar. *MQRInvestigar*, 7(2), 886–900. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.7.2.2023.886-900>

Mejía Navarrete, J. (2005). *Metodología de la investigación científica*. Lima: Editorial San Marcos.

Ministerio de Educación del Perú. (2022). Estudio Virtual de Aprendizajes 2021 (EVA 2021): Resultados nacionales. Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes (UMC). <https://umc.minedu.gob.pe/resultadoseva2021/>

Montalvo Garcia, V. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa inicial pública, Chiclayo. *Maestria*. Universidad César Vallejo, Chiclayo. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/93532>

Montalvo, R. (2023). El desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 270 Independencia de la ciudad de Puno - 2021 [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. In *Tesis*. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/19793>



- Moreira-Mero, K., Marín-Llaver, L., & Vera-Viteri, L. (2021). La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral. *Polo Del Conocimiento*, 6(8), 135–153. <https://doi.org/0.23857/pc.v6i5.2734>
- Organización Mundial de la Salud (OMS), UNICEF, & Banco Mundial. (2018). Nurturing Care for Early Childhood Development: A framework for helping children survive and thrive to transform health and human potential. <https://www.who.int/publications/i/item/9789241514064>
- Pari, Y., & Tito; Dina. (2021). Talleres Clown para desarrollar la autonomía en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 287 Torres de San Carlos - Puno [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. In *Tesis*. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/16111>
- Paragua Morales, M., Bustamante Paulino, N., Norberto Chávez, L. A., & Paragua Macuri, C. A. (2022). Investigación científica: Formulación de proyectos de investigación y tesis [Libro digital]. <https://centrohumanista.edu.mx/biblioteca/files/original/9e72dcffb06260217ce1dfede56a59cc.pdf>
- Peñaherrera, M. (2023). *El desarrollo de la autonomía a través de la aplicación del Aprendizaje Basada en Proyectos (ABP) en niños de 5 años de una I.E. de Lima en el contexto de educación a la distancia* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/25342>
- Piaget, J. (1962). Play, dreams and imitation in childhood (C. Gattegno & F. M. Hodgson, Trans.). Norton. (Trabajo original publicado 1945)
- Ramos Ramos, L. M. (2020). Programa de juegos recreativos para fortalecer las habilidades sociales en niños de 3 años del nivel inicial de la I.E.I. N.º 274 San Martín de Porres, Chachapoyas – 2020 (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas. Repositorio Institucional UNTRM. <https://hdl.handle.net/20.500.14077/2358>
- Ramírez Ríos, A., & Polack Peña, A. M. (2020). Estadística inferencial. Elección de una prueba estadística no paramétrica en investigación científica. *Horizonte de la Ciencia*, 10(19), 191-208. <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2020.19.597>
- Ramos-Galarza, C. A. (2020). Los alcances de una investigación [Editorial]. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica*



Indoamérica, 9(3), 1-6. <https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>

Ruiz, F., & Estrada; Rene. (2021). Revisión Bibliográfica: La Metodología del Aprendizaje basado en la Investigación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(1), 1079–1093. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i1.312

Torres Cortez, M. (2022). Aprendizaje lúdico y trastorno de déficit de atención e hiperactividad en una Institución educativa de Independencia - 2022. *Licenciatura*. Universidad César Vallejo, Lima. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/103015>

Tuárez, J., & Tarazona, A. (2022). Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de Educación Inicial. *Revista Educare*, 2–16. <https://orcid.org/0000-0003-3496-0766>

Valdiviezo Arámbulo, A. M. (2018). La importancia de los juegos lúdicos y habilidades sociales en niños de edad preescolar (Tesis de licenciatura). [Repositorio Institucional]. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstreams/2c19d7b0-3993-438c-b13d-dafe6f30bb60/download>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.



ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	Independiente	ENFOQUE:
¿De qué manera el aprendizaje lúdico contribuye en el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de la institución educativa inicial N° 309 Villa Hermosa Juliaca 2024?	Determinar como el aprendizaje lúdico contribuye en el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de la institución educativa inicial N° 309 Villa Hermosa, Juliaca 2024.	El aprendizaje lúdico contribuye de manera significativa en el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de la institución educativa inicial N° 309 Villa Hermosa, Juliaca 2024.	Aprendizaje lúdico <ul style="list-style-type: none"> ▪ Juego motor ▪ Juego sensorial ▪ Juego social ▪ Juego intelectual 	Cuantitativo TIPO: Aplicada NIVEL: Explicativo DISEÑO: Cuasiexperimental.
PROBLEMA ESPECIFICO	OBJETIVO ESPECIFICO	HIPÓTESIS ESPECIFICA	Dependiente	
PE1: ¿De qué manera el aprendizaje lúdico contribuye al desarrollo de la proyección autónoma de propósitos en los estudiantes del nivel inicial? PE2: ¿De qué manera el aprendizaje lúdico contribuye al desarrollo de la organización estratégica de actividades en los estudiantes del nivel inicial? PE3: ¿De qué manera el aprendizaje lúdico contribuye al desarrollo del ajuste metacognitivo durante actividades en los estudiantes del nivel inicial?	OE1: Establecer cómo el aprendizaje lúdico contribuye al desarrollo de la proyección autónoma de propósitos en los estudiantes del nivel inicial. OE2 Identificar cómo el aprendizaje lúdico contribuye al desarrollo de la organización estratégica de actividades en los estudiantes del nivel inicial. OE3: Determinar cómo el aprendizaje lúdico contribuye al desarrollo del ajuste metacognitivo durante actividades en los estudiantes del nivel inicial.	HE1: El aprendizaje lúdico contribuye de manera significativa al desarrollo de la proyección autónoma de propósitos en los estudiantes del nivel inicial. HE2: El aprendizaje lúdico contribuye de manera significativa al desarrollo de la organización estratégica de actividades en los estudiantes del nivel inicial. HE3: El aprendizaje lúdico contribuye de manera significativa al desarrollo del ajuste metacognitivo durante actividades en los estudiantes del nivel inicial.	Autonomía <ul style="list-style-type: none"> • Proyección autónoma de propósitos • Organización estratégica de actividades • Ajuste metacognitivo durante actividades 	POBLACIÓN: 98 estudiantes MUESTRA: GC: 25 estudiantes GE: 25 estudiantes Muestreo: no probabilístico TÉCNICAS: Observación INSTRUMENTOS: Ficha de observación Contrastación de hipótesis: Prueba no paramétrica

Anexo 2: Instrumento de recolección de información**FICHA DE OBSERVACIÓN***Autonomía*

Descripción: La ficha de observación es un instrumento diseñado para evaluar el nivel de autonomía de los estudiantes en el contexto de la investigación. Este instrumento permitirá observar y registrar de manera sistemática los comportamientos de los estudiantes en relación con las dimensiones de la autonomía: definir metas de aprendizaje, organizar acciones estratégicas, y monitorear y ajustar su desempeño.

Datos generales:

ESTUDIANTE					
N° código					
Fecha		Genero			
N°	ÍTEMS	ESCALA DE VALORACIÓN			
DIMENSIÓN: Definir metas de aprendizaje		1	2	3	4
1	Identifica lo que necesitas aprender para realizar una tarea.				
2	Establece metas claras para completar actividades.				
3	Evalúa sus habilidades previas antes de iniciar una tarea.				
4	Fórmula objetivos alcanzables con los recursos disponibles.				
5	Reconoce las limitaciones y condiciones de la tarea antes de comenzar.				
6	Toma decisiones sobre qué hacer primero para avanzar hacia sus metas.				
DIMENSIÓN: Organizar acciones estratégicas					
7	Planifica las acciones necesarias para cumplir con una tarea.				
8	Divide la tarea en pasos manejables para organizarse mejor.				
9	Selecciona estrategias adecuadas para cumplir con sus objetivos.				
10	Ajusta sus aviones cuando enfrenta dificultades.				
11	Establece objetivos parciales para monitorear su avance.				
12	Proponer alternativas para completar tareas de manera eficiente.				
DIMENSIÓN: Monitorear y ajustar su desempeño					
13	Evalúa el avance de su trabajo en relación con las metas establecidas.				
14	Reflexiona sobre las estrategias utilizadas en la tarea.				
15	Ajusta sus acciones cuando no obtiene los resultados esperados.				
16	Explica las dificultades encontradas durante el proceso.				
17	Acepta sugerencias para mejorar su desempeño.				
18	Comunica los resultados obtenidos y los cambios realizados durante la tarea.				
ESCALA DE VALORACIÓN					
Inicio (1)		Proceso (2)		Logro esperado (3)	
				Logro destacado (4)	



Anexo 3: Propuesta de investigación

JUGANDO SOY LIBRE: DESCUBRO, DECIDO Y APRENDO CON ALEGRÍA

BIMISTRE 2

Unidad 1

Ciclo II – 5 años

1. Propósitos de aprendizaje.

Competencias / capacidades	Desempeño esperado
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA	El niño o niña toma decisiones sobre lo que quiere aprender y cómo lo quiere lograr a través de juegos estructurados y libres. Participa activamente en actividades donde establece metas, planifica acciones y evalúa sus logros, mostrando progresos en su capacidad para organizarse y actuar con independencia.
Define metas y propósitos de aprendizaje	El estudiante plantea metas alcanzables para sus actividades lúdicas, identifica lo que quiere lograr y toma decisiones en función de ello.
Organiza sus acciones estratégicamente	Organiza los materiales y planifica lo que necesita hacer para alcanzar sus objetivos de juego.
Monitorea y ajusta su desempeño	Reflexiona sobre lo que hace, evalúa sus resultados y busca mejorar cuando es necesario.
SE RELACIONA HORIZONTALMENTE CON LOS DEMÁS	Participa en actividades de juego colectivo, respetando turnos, reglas y las ideas de sus compañeros. Muestra iniciativa para colaborar, negociar y resolver conflictos en grupo, fortaleciendo así su desarrollo emocional y social.
Coopera y se comunica respetuosamente	Muestra disposición para trabajar con otros, expresar sus opiniones y escuchar las de los demás.
Construye acuerdos y asume compromisos	Establece normas de juego con sus pares y se compromete a cumplirlas para el bienestar común.
SE EXPRESA CREATIVAMENTE MEDIANTE EL JUEGO	Explora y utiliza diversas formas de juego simbólico, de construcción, sensorial, motor e intelectual para expresar ideas, resolver problemas y representar situaciones de su entorno, desarrollando así su pensamiento crítico y creativo.
Explora materiales y recursos diversos	Utiliza diferentes materiales en sus juegos, crea estructuras, representa personajes o situaciones, y experimenta con libertad.
Representa situaciones reales o imaginadas	Recrea acciones de su vida diaria o inventa nuevas situaciones que reflejan su forma de ver el mundo.
Resuelve problemas con creatividad	Busca soluciones en los juegos, cambia de estrategias si algo no funciona y propone nuevas ideas.

Enfoque transversal

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES QUE SUPONEN	ACTIVIDADES EN AULA (PROMUEVE EL DOCENTE)
ENFOQUE INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar, excluir a ninguna en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.
			Los docentes hablan la lengua materna de los estudiantes y los acompañan con respeto en su proceso de adquisición del castellano como segunda lengua.
			Los docentes respetan todas las variantes del castellano que se hablan en distintas regiones del país, sin obligar a los estudiantes a que se expresen oralmente solo en castellano estándar.
Justicia	Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde	Los docentes previenen y afrontan de manera directa toda forma de discriminación, propiciando una reflexión crítica sobre sus causas y motivaciones con todos los estudiantes.	
Diálogo intercultural	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo	Los docentes y directivos propician un diálogo continuo entre diversas perspectivas culturales, y entre estas con el saber científico, buscando complementariedades en los distintos planos en los que se formulan para el tratamiento de los desafíos comunes.	

1. Situación significativa

En la Institución Educativa Inicial N.º 309 Villa Hermosa, se ha observado que muchos niños y niñas de 5 años presentan dificultades para tomar decisiones por sí mismos, organizar sus materiales o actuar con independencia en sus actividades cotidianas. A partir de esta realidad, surge la necesidad de crear un espacio pedagógico donde el juego se convierta en una herramienta central para desarrollar su autonomía.

El docente, atento a estas necesidades, propone una experiencia lúdica integral llamada "Jugando soy libre: descubro, decido y aprendo con alegría", donde los niños participarán en diversos juegos sensoriales, motores, simbólicos e intelectuales que les permitan tomar decisiones, organizar acciones y reflexionar sobre sus propios logros.

Durante la unidad, se plantean situaciones que despierten el interés de los niños, tales como:

- ¿Qué pasa cuando tomamos nuestras propias decisiones durante el juego?
- ¿Cómo podemos organizarnos para cumplir un reto?
- ¿Qué sentimos cuando logramos hacer algo por nosotros mismos?

Estas preguntas promueven que los niños movilicen saberes previos y capacidades cognitivas, emocionales y sociales, mientras exploran su entorno a través del juego. A través de estas actividades lúdicas, los estudiantes no solo se divierten, sino que construyen progresivamente su independencia, desarrollando competencias como la planificación, la autorregulación, la toma de decisiones y la cooperación con otros.

El desafío que se les plantea es participar activamente en juegos variados —por estaciones, retos y dramatizaciones— que les permitan ser protagonistas de su propio aprendizaje. Estos juegos estarán estructurados para que ellos mismos puedan elegir, organizar, ejecutar y evaluar sus acciones, y de esta manera, fortalecer sus habilidades de autonomía.

Los productos de aprendizaje serán las propias experiencias logradas por los niños en cada juego: decisiones acertadas, planificación autónoma, resolución de conflictos y expresiones espontáneas sobre lo que han aprendido y sentido. Así, el juego se transforma en un medio pedagógico para crecer con libertad, responsabilidad y alegría.

2. Criterios, evidencias de aprendizaje e instrumentos de valoración

Criterios de evaluación:

- Establece metas durante el juego, mostrando intención y propósito en sus acciones.
- Organiza sus materiales y acciones con autonomía para cumplir con los objetivos del juego.
- Evalúa su propio desempeño, reconociendo logros y dificultades.
- Participa activamente en los juegos propuestos, mostrando iniciativa e interés.
- Colabora con sus compañeros, respetando reglas y turnos.
- Propone ideas y soluciones durante situaciones lúdicas, utilizando la creatividad.
- Expresa sus emociones, opiniones y decisiones de forma clara y segura durante las actividades.

Evidencias de aprendizaje:

- Registros de observación sobre cómo los niños toman decisiones al jugar.
- Participación activa y autónoma en las estaciones lúdicas (sensoriales, motoras, simbólicas e intelectuales).
- Manifestaciones verbales o no verbales donde explican lo que aprendieron o sintieron.
- Producciones espontáneas en juegos de construcción, dramatización, desafíos o simulaciones.
- Interacción positiva y cooperación con sus pares durante los juegos.
- Aceptación de sugerencias y ajustes propios durante la actividad.

Instrumentos de valoración:

- Lista de cotejo: para registrar el nivel de logro en cada dimensión de la autonomía durante el juego (definir metas, organizar acciones, monitorear desempeño).
- Escala de valoración cualitativa (Inicio – En proceso – Logro esperado – Logro destacado) aplicada a indicadores observables.
- Guía de observación anecdótica: para registrar expresiones espontáneas de los estudiantes relacionadas con sus decisiones y reflexiones en el juego.

3. Secuencia de sesiones

Actividad	Descripción
Sesión 1: "El reto de elegir: ¿Qué quiero jugar hoy?"	En esta sesión, los estudiantes eligen entre diversas estaciones de juego (sensorial, motor y simbólico). Se promueve que tomen decisiones con base en sus intereses, reconociendo sus preferencias y expresando el porqué de su elección. Esto fortalece la dimensión de definir metas y fomenta la expresión oral y emocional.
Sesión 2: "Manos a la obra: organizo mi juego"	Los estudiantes planifican en pequeños grupos cómo llevarán a cabo un juego elegido: qué materiales usarán, qué pasos seguirán y qué roles asumirán. Esta sesión está centrada en la dimensión organiza acciones estratégicas, promoviendo también la cooperación y la construcción de acuerdos.
Sesión 3: "Me doy cuenta: ¿cómo lo hice?"	Después de realizar sus juegos, los niños reflexionan en grupo sobre sus logros y dificultades. Se les invita a representar con dibujos o a través de títeres lo que hicieron bien o lo que podrían mejorar. Esta sesión fortalece la dimensión monitorea y ajusta su desempeño, promoviendo la metacognición infantil desde el juego.
Sesión 4: "Juegos con sentido: resuelvo desafíos jugando"	Se presentan juegos con problemas sencillos a resolver (encajar piezas, completar circuitos, clasificar objetos), promoviendo el razonamiento y la toma de decisiones. Se observa cómo los niños planifican, cambian estrategias y buscan soluciones. Se trabajan las tres dimensiones de la autonomía en conjunto.

Actividad	Descripción
Sesión 5: “Jugamos a vivir: dramatizamos lo que hacemos en casa”	Los niños dramatizan rutinas familiares (desayunar, ordenar, ir al mercado), eligiendo roles y organizando la escena. Se integran aprendizajes previos, se promueve el diálogo, la autorregulación y la expresión de emociones. Refuerza todas las dimensiones, especialmente la autonomía en la vida cotidiana.
Sesión 6: “El circuito de los juegos libres: yo decido, yo actúo”	Se les da libertad de elegir entre diferentes propuestas de juegos libres. Se observa cómo toman decisiones, gestionan tiempos y materiales, interactúan y resuelven situaciones de forma espontánea. Esta sesión busca consolidar la autonomía como capacidad transversal al aprendizaje.
Sesión 7: “Hoy soy el guía: propongo un juego para mis amigos”	Cada niño o grupo pequeño propone un juego para sus compañeros: lo explican, lo dirigen y lo evalúan. Esto fortalece el liderazgo, la planificación, la expresión oral y la capacidad de autorregulación. Permite evidenciar un nivel destacado de autonomía.
Sesión 8: “Celebramos lo que logramos: exposición lúdica de nuestras experiencias”	Se organiza una muestra vivencial donde los niños muestran a sus familias los juegos más significativos y explican qué aprendieron. Esta experiencia cierra el ciclo con una reflexión grupal sobre el proceso vivido, reforzando el sentido de logro, la identidad personal y la expresión autónoma.

1. Materiales y recursos

Materiales estructurados para las estaciones de juego

- Bloques de construcción (madera, plástico o foam): para juegos de planificación y diseño.
- Rompecabezas, encajables y cubos lógicos: para promover la organización y resolución de problemas.
- Tarjetas con retos o metas gráficas: para que los niños elijan y se fijen objetivos a realizar en cada estación.

Materiales para el juego simbólico y dramatización

- Disfraces y accesorios (del hogar, profesiones, personajes): para representar rutinas, escenas y roles sociales.
- Títeres y muñecos articulados: para narrar, reflexionar y representar situaciones de forma libre.
- Objetos del entorno familiar o escolar (vasos, escobas, mochilas, carritos): para juegos de simulación de la vida cotidiana.

Materiales para el juego sensorial y motor

- Masas moldeables, arena mágica, texturas suaves y rugosas, bandejas sensoriales: para fomentar la exploración táctil y la autorregulación.
- Pelotas, aros, cuerdas, túneles, obstáculos móviles: para juegos de coordinación y trabajo cooperativo.

Materiales para el registro del proceso y la reflexión

- Cartulinas, crayolas, plumones, témperas, stickers y papelógrafos: para expresar aprendizajes y logros mediante dibujos, mapas y murales.
- Carpetas personales del “yo puedo solo”: donde los niños guardarán evidencias de sus avances.



- Cartas de retroalimentación familiar: para involucrar a las familias y observar los avances de la autonomía en casa.

Recursos tecnológicos y multimedia

- Grabadora de voz o video: para documentar reflexiones, dramatizaciones o propuestas de los estudiantes.
- Videos cortos y cuentos digitales interactivos: que promuevan la toma de decisiones o la resolución de conflictos de forma lúdica.
- Proyector o TV: para visualizar modelos de juego, ejemplos de planificación o rutinas.

SESIONES DE APRENDIZAJE

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 1

“El reto de elegir: ¿Qué quiero jugar hoy?”

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Fomentar en los niños y niñas la capacidad de tomar decisiones autónomas al seleccionar actividades lúdicas según sus intereses, gestionando materiales y tiempos de forma libre, organizada y segura, como primer paso en el desarrollo de su autonomía.

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS DE GRADO Y/O DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	Desempeños precisados		
<p>Construye su identidad -Se valora a sí mismo -Autorregula sus emociones</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común -Interactúa con todas las personas -Construye normas, y asume acuerdos y leyes. -Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<p>El niño demuestra un nivel de autoconocimiento al reconocer sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, diferenciándolas de las de los demás a través de palabras o acciones.</p> <p>El niño muestra autonomía al tomar la iniciativa en acciones de cuidado personal, explicando sus decisiones con razón.</p> <p>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula</p> <p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.</p> <p>Propone y colabora en actividades colectivas –en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación verbal del juego elegido y su propósito. • Participación autónoma en una estación lúdica. • Registro gráfico o dibujo representando su experiencia. • Acciones observadas de planificación, ejecución y cierre del juego 	Lista de cotejo

COMPETENCIAS TRANSVERSALES/CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS

SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA

- Obtiene información del texto oral
- Infiere e interpreta información del texto oral
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

ENFOQUES TRANSVERSALES

VALORES / ACCIONES OBSERVABLES

Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes - Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde - Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo
-----------------------	--

SECUENCIA DE APRENDIZAJES

Momentos	Actividades	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • El docente da la bienvenida y entona una canción relacionada con la autonomía (ej. “Yo puedo solo”, con gestos). • Se inicia un diálogo guiado con preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> ○ “¿Qué te gusta jugar cuando estás en casa?” ○ “¿Tú eliges con quién jugar?” ○ “¿Cómo te sientes cuando logras algo tú solito?” 	20 min

	<ul style="list-style-type: none"> Se presentan las cuatro estaciones de juego a través de imágenes o materiales reales. Se plantea el reto del día: "Hoy tú vas a decidir dónde jugar y qué quieres lograr... ¿Estás listo para elegir tú solito?" El docente les muestra el cartel con los íconos de las estaciones y explica cómo elegir. 	
Desarrollo	<p><input type="checkbox"/> Recorrido por estaciones (10 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños visitan cada estación. El docente describe brevemente lo que pueden hacer en cada una, generando interés. <p><input type="checkbox"/> Elección autónoma (5 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> Cada niño coloca su tarjeta con su nombre o dibujo en el ícono de la estación elegida. El docente le pregunta: "¿Por qué elegiste este juego?" "¿Qué vas a hacer allí?" La respuesta se registra brevemente como evidencia. <p><input type="checkbox"/> Juego libre organizado (25 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> En sus estaciones, los niños juegan de forma autónoma. Se observan comportamientos relacionados con: <ul style="list-style-type: none"> Inicio del juego sin espera. Organización del espacio y materiales. Diálogo con compañeros. Cambios de estrategia si algo no resulta. El docente no dirige, acompaña, pregunta, escucha y registra evidencias. <p><input type="checkbox"/> Transición guiada (5 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> Se da la señal de cierre (canción o campana). Cada niño guarda sus materiales y ayuda a organizar su espacio. 	50 min
Cierre	<p><input type="checkbox"/> Asamblea final en semicírculo.</p> <p><input type="checkbox"/> El docente guía la reflexión con preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> "¿Qué elegiste jugar?" "¿Pudiste hacer lo que querías?" "¿Cómo te sentiste?" "¿Qué harías diferente la próxima vez?" <p><input type="checkbox"/> Cada niño dibuja lo que jugó y, con apoyo, escribe o dicta una frase que el docente transcribe:</p> <p>"Hoy jugué con..." "Aprendí que puedo..." "Me gustó porque..."</p>	20 in



	<input type="checkbox"/> El docente resalta logros individuales: "Hoy vi que Matías se organizó muy bien para armar su torre." "Emma decidió jugar sola con la masa y luego invitó a sus amigos. ¡Muy bien!"	
--	---	--

RECURSOS Y MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> - Vestuario tradicional Aimara y Quechua - Instrumentos musicales típicos (zampoñas, queñas). - Fotografías y videos que muestren aspectos de la cultura Aimara y Quechua - Espacio adecuado para las actividades de dramatización.

Juliaca,

.....
V°B° DIRECTIVO

.....
DOCENTE



SESIONES DE APRENDIZAJE

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 2

“Manos a la obra: organizo mi juego”

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Desarrollar en los niños y niñas la capacidad de organizar acciones para realizar un juego, planificando materiales, espacios y pasos a seguir, con apoyo del docente, como parte del fortalecimiento de su autonomía.

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS DE GRADO Y/O DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	Desempeños precisados		
<p>Construye su identidad</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se valora a sí mismo -Autorregula sus emociones <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p> <ul style="list-style-type: none"> -Interactúa con todas las personas -Construye normas, y asume acuerdos y leyes. -Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<p>El niño demuestra un nivel de autoconocimiento al reconocer sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, diferenciándolas de las de los demás a través de palabras o acciones.</p> <p>El niño muestra autonomía al tomar la iniciativa en acciones de cuidado personal, explicando sus decisiones con razón.</p> <p>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula</p> <p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.</p> <p>Propone y colabora en actividades colectivas –en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Organización de materiales y espacio de juego antes de iniciar. • Participación activa en la planificación oral del juego. • Secuencia de acciones organizadas por el estudiante o el grupo. • Registro gráfico de la planificación (dibujos, esquemas simples). 	<p>Lista de cotejo</p>

COMPETENCIAS TRANSVERSALES/CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS

SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA

- Obtiene información del texto oral
- Infiere e interpreta información del texto oral
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

ENFOQUES TRANSVERSALES

VALORES / ACCIONES OBSERVABLES

Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes - Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde - Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo
-----------------------	--

SECUENCIA DE APRENDIZAJES

Momentos	Actividades	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Saludo y canción de bienvenida relacionada con “estar listos para jugar”. <input type="checkbox"/> Se conversa sobre la experiencia del día anterior: <p>“¿Te fue fácil o difícil lograr lo que querías?” “¿Qué te hubiera ayudado a organizarte mejor?”</p>	20 min



	<p><input type="checkbox"/> Se presenta el reto del día:</p> <p>"Hoy vamos a planear nuestro juego antes de empezar. ¡Como hacen los grandes!"</p> <p><input type="checkbox"/> El docente muestra un cartel con tres pasos visuales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pienso lo que quiero jugar. 2. Organizo mis cosas. 3. Empiezo a jugar. 	
Desarrollo	<p><input type="checkbox"/> Planificación individual o grupal (10 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño (o grupo pequeño) dibuja lo que quiere hacer en su estación. • El docente pregunta: <ul style="list-style-type: none"> "¿Qué necesitas para lograr eso?" "¿Cuál será el primer paso?" "¿Quién te puede ayudar?" • Se acompaña la planificación con un dibujo, lista o esquema sencillo (con apoyo si es necesario). <p><input type="checkbox"/> Organización de materiales (5 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada estudiante o grupo recolecta los materiales que necesita según su plan. • Se les proporciona una caja, bandeja o mochila para organizar sus objetos. • Se promueve que no lleven "de más", y que todo esté "en orden" antes de jugar. <p><input type="checkbox"/> Juego autónomo organizado (25 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una vez listos, los niños juegan según lo planificado. • El docente observa: <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Siguió los pasos que propuso? ○ ¿Pudo organizar su espacio? ○ ¿Resolvió dificultades o cambió su estrategia? • Se fomenta el uso de frases como: <ul style="list-style-type: none"> "Ahora voy a hacer..." "Me falta..." "Lo haré de otra forma..." <p><input type="checkbox"/> Transición al cierre (5 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se da la señal para recoger, y se les pide que devuelvan los materiales a su lugar. • Se felicita la organización y esfuerzo de cada grupo o niño. 	50 min
Cierre	<p><input type="checkbox"/> Asamblea final.</p> <p><input type="checkbox"/> Preguntas de reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "¿Planear tu juego te ayudó?" • "¿Qué fue fácil? ¿Qué fue difícil?" • "¿Seguiste tu plan? ¿Cambiaste algo?" 	20 in



	<input type="checkbox"/> Se les invita a colorear una carita (😊 😞 😐) que refleje cómo se sintieron al organizar su juego. <input type="checkbox"/> El docente destaca logros individuales: "Hoy Lucía preparó todo su material antes de empezar. ¡Muy bien!" "Mateo pidió ayuda para organizar su túnel. ¡Eso es parte de crecer!"	
--	---	--

RECURSOS Y MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> - Vestuario tradicional Aimara y Quechua - Instrumentos musicales típicos (zampoñas, quenás). - Fotografías y videos que muestren aspectos de la cultura Aimara y Quechua - Espacio adecuado para las actividades de dramatización.

Juliaca,

.....
V°B° DIRECTIVO

.....
DOCENTE



SESIONES DE APRENDIZAJE

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 5

Explorando nuestras raíces: Conociendo la cultura aimara a través de la dramatización

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Fortalecer el desarrollo emocional de los estudiantes mediante la exploración de la cultura aimara a través de ritmos y danzas ancestrales, utilizando la dramatización corporal como herramienta de aprendizaje y expresión.

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS DE GRADO Y/O DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	Desempeños precisados		
<p>Construye su identidad -Se valora a sí mismo -Autorregula sus emociones</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común -Interactúa con todas las personas -Construye normas, y asume acuerdos y leyes. -Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<p>El niño demuestra un nivel de autoconocimiento al reconocer sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, diferenciándolas de las de los demás a través de palabras o acciones.</p> <p>El niño muestra autonomía al tomar la iniciativa en acciones de cuidado personal, explicando sus decisiones con razón.</p> <p>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula</p> <p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.</p> <p>Propone y colabora en actividades colectivas –en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.</p>	<p>Registro de las emociones expresadas por los niños durante la dramatización y las discusiones posteriores.</p> <p>Colaboración y trabajo en equipo durante las actividades de dramatización.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

COMPETENCIAS TRANSVERSALES/CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS

SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA

- Obtiene información del texto oral
- Infiere e interpreta información del texto oral
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

ENFOQUES TRANSVERSALES

VALORES / ACCIONES OBSERVABLES

Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes - Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde - Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo
-----------------------	--

SECUENCIA DE APRENDIZAJES

Momentos	Actividades	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación: Saludo inicial y bienvenida a los estudiantes. • Motivación: Introducción sobre la importancia de la música y la danza en la cultura aimara y cómo puede influir en nuestras emociones. • Recojo de Saberes Previos: Se pregunta a los estudiantes si han escuchado música o visto danzas aimaras antes y qué saben al respecto. 	20 min



	<ul style="list-style-type: none"> • Conflicto Cognitivo: Se plantea la pregunta de cómo podrían expresar emociones a través del movimiento corporal y la música. 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración de Ritmos y Danzas: Los estudiantes participan en actividades de exploración de ritmos y movimientos corporales inspirados en la cultura aimara, guiados por música tradicional. • Problematización: Se detiene la actividad para reflexionar sobre cómo se sienten al realizar los diferentes movimientos y cómo pueden expresar emociones a través de ellos. • Análisis de la Información: Se discute en grupo la relación entre la música, el movimiento corporal y las emociones, y cómo esto se relaciona con la cultura aimara. • Acuerdo o Toma de Decisiones: Los estudiantes deciden qué movimientos y ritmos les gustaría incorporar en una breve presentación de danza aimara. 	50 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de Danzas: Los estudiantes realizan una breve presentación de danza aimara, mostrando los movimientos y ritmos aprendidos durante la sesión. • Reflexión Final: Se realiza una reflexión grupal sobre lo aprendido y cómo la música y la danza pueden influir en nuestras emociones y conectar con otras culturas. • Despedida: Se concluye la sesión con palabras de agradecimiento y motivación para futuras exploraciones culturales. 	20 in

RECURSOS Y MATERIALES

- Vestuario tradicional Aimara y Quechua
- Instrumentos musicales típicos (zampoñas, queñas).
- Fotografías y videos que muestren aspectos de la cultura Aimara y Quechua
- Espacio adecuado para las actividades de dramatización.

Juliaca,

.....
V°B° DIRECTIVO

.....
DOCENTE

SESIONES DE APRENDIZAJE

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 6

Voces ancestrales: Rescatando y representando historias orales aimaras en la dramatización

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Fortalecer el desarrollo emocional de los estudiantes mediante la exploración y representación de historias orales aimaras, promoviendo la empatía y la apreciación de la cultura aimara.

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS DE GRADO Y/O DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	Desempeños precisados		
<p>Construye su identidad -Se valora a sí mismo -Autorregula sus emociones</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común -Interactúa con todas las personas -Construye normas, y asume acuerdos y leyes. -Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<p>El niño demuestra un nivel de autoconocimiento al reconocer sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, diferenciándolas de las de los demás a través de palabras o acciones.</p> <p>El niño muestra autonomía al tomar la iniciativa en acciones de cuidado personal, explicando sus decisiones con razón.</p> <p>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula</p> <p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.</p> <p>Propone y colabora en actividades colectivas –en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.</p>	<p>Registro de las emociones expresadas por los niños durante la dramatización y las discusiones posteriores.</p> <p>Colaboración y trabajo en equipo durante las actividades de dramatización.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

COMPETENCIAS TRANSVERSALES/CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS

SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA

- Obtiene información del texto oral
- Infiere e interpreta información del texto oral
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

ENFOQUES TRANSVERSALES

VALORES / ACCIONES OBSERVABLES

Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes - Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde - Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo
-----------------------	--

SECUENCIA DE APRENDIZAJES

Momentos	Actividades	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación: Saludo inicial y bienvenida a los estudiantes. • Motivación: Introducción sobre la importancia de las historias orales en la cultura aimara y cómo pueden enseñarnos sobre valores y tradiciones. • Recojo de Saberes Previos: Se pregunta a los estudiantes si han escuchado alguna vez una historia oral y qué les gustaría aprender sobre la cultura aimara. • Conflicto Cognitivo: Se plantea la pregunta de cómo podrían representar una historia oral aimara utilizando la dramatización. 	



Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ● Rescate y Representación de Historias Orales: Se narra una historia oral aimara y luego los estudiantes trabajan en grupos para representarla utilizando la dramatización. ● Problematización: Durante la representación, se detiene la actividad para reflexionar sobre los valores y enseñanzas que transmite la historia y cómo pueden identificarse con ellos. ● Análisis de la Información: Se discute en grupo sobre las emociones que experimentaron al representar la historia y cómo esto les ayuda a comprender mejor la cultura aimara. ● Acuerdo o Toma de Decisiones: Los estudiantes deciden qué elementos de la historia oral aimara les gustaría resaltar en su representación. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ● Presentación de Representaciones: Cada grupo presenta su dramatización de la historia oral aimara al resto de la clase, compartiendo sus interpretaciones y emociones. ● Reflexión Final: Se realiza una reflexión grupal sobre lo aprendido y cómo la dramatización puede ayudarnos a entender y apreciar otras culturas. ● Despedida: Se concluye la sesión con palabras de agradecimiento y motivación para futuras exploraciones culturales. 	

RECURSOS Y MATERIALES

- Vestuario tradicional Aimara y Quechua
- Instrumentos musicales típicos (zampoñas, quenenas).
- Fotografías y videos que muestren aspectos de la cultura Aimara y Quechua
- Espacio adecuado para las actividades de dramatización.

Juliaca,

.....
V°B° DIRECTIVO

.....
DOCENTE



SESIONES DE APRENDIZAJE

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 7

"Hoy soy el guía: propongo un juego para mis amigos"

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Consolidar el desarrollo de la autonomía infantil mediante la planificación, propuesta y conducción de un juego libremente elegido por los propios niños, favoreciendo la iniciativa, el liderazgo, la organización y la toma de decisiones.			
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS DE GRADO Y/O DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
	Desempeños precisados		
<p>Construye su identidad</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se valora a sí mismo -Autorregula sus emociones <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p> <ul style="list-style-type: none"> -Interactúa con todas las personas -Construye normas, y asume acuerdos y leyes. -Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<p>El niño demuestra un nivel de autoconocimiento al reconocer sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, diferenciándolas de las de los demás a través de palabras o acciones.</p> <p>El niño muestra autonomía al tomar la iniciativa en acciones de cuidado personal, explicando sus decisiones con razón.</p> <p>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula</p> <p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.</p> <p>Propone y colabora en actividades colectivas –en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Presentación oral de un juego libremente propuesto. <input type="checkbox"/> Organización autónoma de materiales y espacio. <input type="checkbox"/> Guía del desarrollo del juego (con apoyo parcial del docente). <input type="checkbox"/> Registro gráfico o verbal de su experiencia como líder de juego. 	Lista de cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES/CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS			
<p>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral - Infiere e interpreta información del texto oral - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 			
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES / ACCIONES OBSERVABLES		
Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes - Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde - Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo 		

SECUENCIA DE APRENDIZAJES

Momentos	Actividades	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Saludo inicial y activación con una canción de liderazgo: "Hoy guío yo". <input type="checkbox"/> Se conversa con los niños: "Hoy tú serás quien proponga un juego... ¿Qué te gustaría enseñar a tus compañeros?" <input type="checkbox"/> Se les presenta una plantilla visual con las siguientes preguntas clave: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué juego quiero proponer? • ¿Qué necesito para hacerlo? • ¿Cómo se juega? 	20 min



	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Quiénes pueden participar? <input type="checkbox"/> El docente los guía para que completen sus ideas con apoyo gráfico, pictogramas o dibujos.	
Desarrollo	<input type="checkbox"/> Organización y preparación del juego (15 minutos) <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño (o grupo pequeño) organiza los materiales y el espacio necesario para su juego. • El docente brinda acompañamiento leve, sin dirigir la actividad. • Se fomenta el trabajo en parejas si el juego es compartido. <input type="checkbox"/> Exposición y conducción del juego (30 minutos) <ul style="list-style-type: none"> • Los niños, uno a uno o en grupos, presentan su juego a los compañeros. <ul style="list-style-type: none"> ○ Usan frases como: "Mi juego se llama...", "Necesitamos esto...", "Se juega así..." • Los demás participan activamente como invitados. • El niño guía el juego, responde dudas, adapta reglas si es necesario y cierra la actividad. <input type="checkbox"/> Apoyo docente <ul style="list-style-type: none"> • Durante cada experiencia, el docente observa: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nivel de iniciativa, claridad al explicar, organización y adaptación. ○ Reacción de los compañeros y nivel de respuesta del guía. 	50 min
Cierre	<input type="checkbox"/> Asamblea grupal donde cada guía comparte: <p>"¿Qué me gustó de ser el guía?" "¿Qué fue fácil? ¿Qué fue difícil?" "¿Qué haría diferente la próxima vez?"</p> <input type="checkbox"/> Los compañeros brindan retroalimentación positiva : <p>"Me gustó cuando nos ayudaste...", "Fue divertido cuando hicimos..."</p> <input type="checkbox"/> Cada niño realiza un dibujo o collage de su experiencia como líder, con la frase: <p>"Hoy fui guía y aprendí que..."</p>	20 in

RECURSOS Y MATERIALES

- Vestuario tradicional Aimara y Quechua
- Instrumentos musicales típicos (zampoñas, quenenas).
- Fotografías y videos que muestren aspectos de la cultura Aimara y Quechua
- Espacio adecuado para las actividades de dramatización.

Juliaca,

.....
V°B° DIRECTIVO

.....
DOCENTE

SESIONES DE APRENDIZAJE

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 8

“Celebramos lo que logramos: exposición lúdica de nuestras experiencias”

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Consolidar la autonomía desarrollada durante la unidad mediante la preparación y participación en una exposición lúdica, donde los niños eligen, organizan y presentan sus juegos favoritos, reflexionan sobre lo aprendido y comparten sus logros con la comunidad educativa.			
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS DE GRADO Y/O DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Construye su identidad</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se valora a sí mismo -Autorregula sus emociones <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p> <ul style="list-style-type: none"> -Interactúa con todas las personas -Construye normas, y asume acuerdos y leyes. -Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<p>El niño demuestra un nivel de autoconocimiento al reconocer sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, diferenciándolas de las de los demás a través de palabras o acciones.</p> <p>El niño muestra autonomía al tomar la iniciativa en acciones de cuidado personal, explicando sus decisiones con razón.</p> <p>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula</p> <p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.</p> <p>Propone y colabora en actividades colectivas –en el nivel de aula e IE– orientadas al cuidado de recursos, materiales y espacios compartidos.</p>	<p>Registro de las emociones expresadas por los niños durante la dramatización y las discusiones posteriores.</p> <p>Colaboración y trabajo en equipo durante las actividades de dramatización.</p>	<p>Lista de cotejo</p>
COMPETENCIAS TRANSVERSALES/CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS			
<p>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obtiene información del texto oral - Infiere e interpreta información del texto oral - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 			
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES / ACCIONES OBSERVABLES		
<p>Enfoque intercultural</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes - Disposición a actuar de manera justa, respetando el derecho de todos, exigiendo sus propios derechos y reconociendo derechos a quienes les corresponde - Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo 		

SECUENCIA DE APRENDIZAJES

Momentos	Actividades	Tiempo
Inicio	<p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ronda de bienvenida con canción especial: <p>“Hoy compartimos lo que aprendimos”.</p>	20 min



	<ul style="list-style-type: none"> • Conversación reflexiva guiada: "¿Qué fue lo que más te gustó de esta unidad?" "¿De qué juego estás más orgulloso?" "¿Qué aprendiste que antes no podías hacer?" • Se entrega a cada niño su cartel personal (con su nombre, dibujo y frase de logro). • Se organizan en equipos según los juegos que van a presentar. 	
Desarrollo	<p><input type="checkbox"/> Montaje y preparación del espacio (15 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda del docente, los niños preparan los materiales y decoran sus espacios con dibujos, fotos, frases, objetos, etc. • Se cuelgan los carteles de "Yo aprendí a..." o "Ahora puedo..." <p><input type="checkbox"/> Exposición lúdica (30 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las familias y docentes invitados recorren las estaciones. • Cada niño explica con sus palabras (o muestra con gestos) su juego favorito y lo que aprendió. • Se invita a los visitantes a participar o preguntar. • Se registra la participación con fotos o videos como memoria pedagógica. <p><input type="checkbox"/> Cierre de la exposición (5 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos se reúnen en una rueda para agradecer la visita y compartir cómo se sintieron. 	50 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea final guiada con preguntas: "¿Qué sentiste al compartir tu juego?" "¿Qué aprendiste de tus compañeros?" "¿Te sientes más grande ahora? ¿Por qué?" • Se entrega un diploma simbólico a cada niño: "Por jugar con alegría y aprender con autonomía" • Se cierra con una canción emotiva ("Gracias por aprender conmigo"). <hr/> <p>🔙 Cierre emocional</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente expresa un mensaje final valorando el crecimiento de cada niño: "Hoy vimos cómo tú puedes decidir, organizarte, jugar y también enseñar. ¡Eso es ser autónomo!" • Abrazos, entrega de stickers o medallas, despedida alegre. 	20 in

RECURSOS Y MATERIALES

- Vestuario tradicional Aimara y Quechua
- Instrumentos musicales típicos (zampoñas, queñas).
- Fotografías y videos que muestren aspectos de la cultura Aimara y Quechua
- Espacio adecuado para las actividades de dramatización.

Juliaca,

.....
V°B° DIRECTIVO

.....
DOCENTE



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

SOLICITO: Aplicación de instrumentos de tesis.

**SEÑORA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309
“VILLA HERMOSA”
Lic. LEDA MARIVEL GALVEZ ORMACHEA**

Yo, **ROCIO YEANETTE ARNAO RODRIGO** con DNI N° 70298896 domiciliada en la Av. Perú con Daniel Alcides Carrión S/N de la ciudad de Arequipa, egresada de la Escuela de Pregrado de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, ante Ud. con el debido respeto me presento y expongo lo siguiente:

Que, siendo egresada de la Escuela de Pregrado de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, es que me dirijo a su digna autoridad con la finalidad de solicitar que me otorgue el permiso respectivo, para realizar la aplicación de instrumento de mi tesis de pregrado titulado **“APRENDIZAJE LÚDICO PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA, JULIACA 2024”** para optar el grado académico de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Por lo expuesto:

Agradezco anticipadamente su gentil atención, lo cual ruego a Ud. acceder mi solicitud por ser justa y legal.

Juliaca, 02 de diciembre del 2024

ROCIO YEANETTE ARNAO RODRIGO
DNI N° 70298896

CONSTANCIA DE APLICACIÓN
DE INSTRUMENTO

Quien suscribe:

Lic. LEDA MARIVEL GALVEZ ORMACHEA

DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 "VILLA HERMOSA"

En mi calidad de directora, otorgo la presente **CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN** de la tesis de pregrado titulado "APRENDIZAJE LÚDICO PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA, JULIACA 2024" realizado por la Srta. **ROCIO YEANETTE ARNAO RODRIGO** para optar el grado académico de Licenciada en Educación INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE, de la Facultad de Ciencias de la Educación de Pregrado de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de la ciudad de Juliaca.

Se le otorga la presente constancia en fe a su cumplimiento.

Juliaca, 13 de diciembre de 2024



Leda Marivel Galvez Ormachea
DNI: 02389212
DIRECTORA I.E.I. 309



UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÉRON VELÁSQUEZ" JULIACA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL: EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



VALIDEZ DE INSTRUMENTO

TÍTULO DE TESIS: APRENDIZAJE LÚDICO PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA, JULIACA 2024

AUTOR: Bach. ROCIO YEANETTE ARNAO RODRIGO

I. REFERENCIAS

- EXPERTO NOMBRES Y APELLIDOS: *Roldán Flores Aguilar*
- PROFESIÓN:
- CARGO ACTUAL:
- GRADO ACADÉMICO:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Escala de Evaluación				
		Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente
1. Claridad	Está redactado con lenguaje apropiado	1	2	3	4	5
2. Creatividad	Está expresado en capacidades observables	1	2	3	4	5
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia	1	2	3	4	5
4. Organización	Existe una organización lógica de los ítems con las variables	1	2	3	4	5
5. Suficiencia	Valora las dimensiones en cantidad y calidad suficientes	1	2	3	4	5
6. Intencionalidad	Adecuado para cumplir los objetivos de la investigación	1	2	3	4	5
7. Consistencia	Está basado en aspectos técnicos y científicos	1	2	3	4	5
8. Coherencia	Entre las dimensiones, indicadores, ítems e índices	1	2	3	4	5
9. Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación	1	2	3	4	5
10. Pertinencia	El instrumento es útil y adecuado para la investigación	1	2	3	4	5

III. OBSERVACIÓN Y RECOMENDACIÓN

IV. RESOLUCIÓN

- a. Aprobado (C ≥ 75% = 0.75)
- b. Desaprobado (C ≤ 75% = 0.75)

Lugar y fecha.....

[Firma]
Firma de experto

DNIN° *02426851*

N° Celular *912645614*



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 15-12-25

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: ROCIO YEANETTE ARNAO RODRIGO

Dirección: AV. PERU/MERCURIO - JULIACA

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 70298896

Teléfono: 935470348 email: rocioarnaorodrig@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Título o Grado Académico a optar: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Asesor: Mgr. LUIS CHAYÑA AGUILAR

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: APRENDIZAJE LÚDICO PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 309 VILLA HERMOSA, JULIACA 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Aprendizaje lúdico, autonomía, educación inicial.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?

1

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

- Internacional
- Nacional

Línea de investigación: GESTION DE LA EDUCACION – P03

Firma de Autor



huella digital

15 de Diciembre 2025

Fecha



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo