



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

INTERCULTURAL BILINGÜE



**ACTIVIDADES LÚDICAS VIVENCIALES EN EL DESARROLLO
DE COMPETENCIA GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA
AUTÓNOMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL 310 DE CARACOTO 2025**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. SONIA MILENY PEREZ MIRANDA

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

**ACTIVIDADES LÚDICAS VIVENCIALES EN EL DESARROLLO
DE COMPETENCIA GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA
AUTÓNOMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL 310 DE CARACOTO 2025**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. SONIA MILENY PEREZ MIRANDA

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. HILARIO CONDORI MAMANI

SEGUNDO MIEMBRO

:


Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR

ASESOR DE TESIS

:


Dr. JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

:

GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN DECANAL N° 0252-2025-D-FACE-UANCV

Juliaca, 20 de octubre de 2025.

VISTOS:

El Expediente N° 2025-CU-9446 presentado por el (la) Bachiller: SONIA MILENY PEREZ MIRANDA quien solicita nominación de jurados, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **ACTIVIDADES LÚDICAS VIVENCIALES EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIA GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 310 DE CARACOTO 2025**; conducente a la obtención del 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° 130-2025-D-UI-SA-FACE-UANCV y Resolución Decanal N° 160-2025-D-UI-SA-FACE-UANCV aprobando y autorizando el informe final de la Investigación (Borrador de Tesis) de la tesis titulada: **ACTIVIDADES LÚDICAS VIVENCIALES EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIA GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 310 DE CARACOTO 2025**; conducente a la obtención del 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: **ACTIVIDADES LÚDICAS VIVENCIALES EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIA GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 310 DE CARACOTO 2025**; del Bachiller: SONIA MILENY PEREZ MIRANDA 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. HUGO NEPTALY CAVERO AYBAR
2do Miembro	:	Dr. HILARIO CONDORI MAMANI

ARTÍCULO TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (a) de la Tesis al (la) docente Dr. JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA.

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

Día	:	Lunes 27 de octubre del 2025
Hora	:	03:30 p.m.
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, Secretaria 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.





RESOLUCIÓN DECANAL N° 160-2025-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 02 de julio de 2025

VISTOS:

El Expediente: 2025-CU-15171 de fecha 01 de julio del 2025, del Bach. SONIA MILENY PEREZ MIRANDA; 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. SONIA MILENY PEREZ MIRANDA, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **ACTIVIDADES LÚDICAS VIVENCIALES EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIA GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 310 DE CARACOTO 2025**; línea de investigación: **Gestión de la Educación**, conducente para optar el Título Profesional de Licenciada (o) 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, corroboró el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del (la) ASESOR (a) docente ordinario Dr. Teófilo Condori Tipula,

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: **ACTIVIDADES LÚDICAS VIVENCIALES EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIA GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 310 DE CARACOTO 2025**; para optar el Título Profesional de Licenciada (o) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RATIFICAR, como ASESOR al (la) docente ordinario Dr. JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Facultad, secretaria académica y administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.

DISTRIBUCIÓN:
JURADOS (03)
INTERESADO (01)
Arch



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

Katty A. Pérez Ordóñez
DECANA (e)
Facultad de Ciencias de la Educación



NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

RESOLUCIÓN DECANAL N° 130-2025-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 20 de junio del 2025

VISTOS:

El expediente 2025-CU-3307, presentado por el señor (a): **SONIA MILENY PEREZ MIRANDA** solicitando aprobación de la propuesta de investigación anexo (02 ó 03) y la "Ficha de opinión de la propuesta de investigación" que fue revisada por el comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, según el reglamento interno de investigación conducente a grados y títulos.

CONSIDERANDO:

Que, el (la) Bachiller: **SONIA MILENY PEREZ MIRANDA** ha presentado y solicitado la aprobación de la propuesta de Investigación Titulado: **ACTIVIDADES LÚDICAS VIVENCIALES EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIA GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 310 DE CARACOTO 2025;** 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, los miembros del Comité de investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, ha emitido opinión favorable a la propuesta de investigación titulado: **ACTIVIDADES LÚDICAS VIVENCIALES EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIA GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 310 DE CARACOTO 2025.** Para la emisión de la resolución de aprobación de la propuesta de investigación;

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:

ARTÍCULO PRIMERO.- APROBAR, la PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN, presentado por el (la) Bachiller: **SONIA MILENY PEREZ MIRANDA,** para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe; con el tema titulado: **ACTIVIDADES LÚDICAS VIVENCIALES EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIA GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 310 DE CARACOTO 2025;** correspondiente a la línea de Investigación: **Gestión de la Educación.**

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 de la Facultad de Ciencias de la Educación.

ARTÍCULO SEGUNDO.- RECONOCER como ASESOR (A) DE INVESTIGACIÓN a (la)(el) Docente Ordinario Dr. JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA.

ARTÍCULO 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.

Regístrese, Comuníquese y Archívese



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
Katty A. Pérez Ordóñez
Katty A. Pérez Ordóñez
DECANA (r)
Facultad de Ciencias de la Educación

Distribución:
Asesor de Tesis (01)
Interesado (01)
Arch.



20% 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

- 17% Fuentes de Internet
- 9% Publicaciones
- 18% 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

ACTIVIDADES LÚDICAS VIVENCIALES EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIA GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 310 DE CARACOTO 2025	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	SONIA MILENY PEREZ MIRANDA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	40670867
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0009-9924-8551
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02430962
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-3846-9034
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	HUGO NEPTALY CAVERO AYBAR
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01332589
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	HILARIO CONDORI MAMANI
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02385723

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>País: Perú Departamento: Puno Provincia: San Román Distrito: Caracoto</p> <p>Coordenadas: Latitud: -15.568264 Longitud: -70.100594</p> <p>https://maps.app.goo.gl/iVppMoysnfNTGdMu6</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Junio 2025 – Octubre 2025
URL de disciplinas OCDE https://purl.org/pe-repo/ocde/ford (concytec-pe.github.io)	<p>Ciencias de la educación</p> <p>https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00</p> <p>Educación general (incluye capacitación, pedagogía)</p> <p>https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</p>


 UNIVERSIDAD ANDINA
"NESTOR CACERES VELASQUEZ"
 Decanatura de la Facultad de Ciencias de la Educación
 Betty A. Pérez Ordoñez
 DECANA (e)
 Facultad de Ciencias de la Educación



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo SONIA MILENY PEREZ MIRANDA, identificado con DNI
Nro. 40670867 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:

ACTIVIDADES LÚDICAS VIVENCIALES EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIA
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS
DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 310 DE CARACOTO 2025

Asesorado por: Dr. JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA

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.

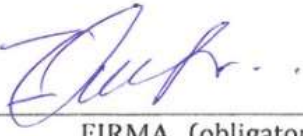
Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

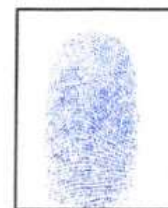
Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

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 12 de NOVIEMBRE del 2025


Firma del Asesor
(obligatoria)


FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

A mis abnegados padres e hijos
por haberme dado la felicidad y
permanente superación

Sonia Mileny Perez Miranda



AGRADECIMIENTO

A Dios todopoderoso por haberme dado
todas las facultades para continuar
superándome

Sonia Mileny Perez Miranda



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
INTRODUCCIÓN.....	xii

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 EXPOSICIÓN DE SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	1
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.2.1 <i>Problema general</i>	4
1.2.2 <i>Problemas específicos</i>	4
1.3 OBJETIVOS DE INVESTIGACION.....	4
1.3.1 <i>Objetivo general</i>	4
1.3.2 <i>Objetivos específicos</i>	5
1.4 HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.....	5
1.4.1 <i>Hipótesis general</i>	5
1.4.2 <i>Hipótesis específicos</i>	5
1.5 JUSTIFICACIÓN DE PROBLEMA.....	6
1.6 <i>VARIABLES DE INVESTIGACIÓN</i>	8
1.6.1 <i>Determinación de variables</i>	8



1.6.2 Operacionalización de variables 9

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2. MARCO TEÓRICO 10

2.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN 10

 2.1.1 *Ámbito internacional* 10

 2.1.2 *Ámbito nacional* 11

 2.1.3 *Ámbito regional o local* 13

2.2 MARCO REFERENCIAL 16

 2.2.1 *Actividades lúdicas vivenciales* 16

 2.2.2 *Gestiona su aprendizaje de manera autónoma* 20

2.3 MARCO CONCEPTUAL 23

CAPÍTULO III

PROCEDIMIENTO DE INVESTIGACIÓN

3.1 ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN 29

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN 29

3.3 NIVEL DE INVESTIGACIÓN 30

3.4 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN 30

3.5 ÁMBITO DE INVESTIGACIÓN 30

3.6 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN 31

3.7 POBLACIÓN Y MUESTRA 31

 3.7.1 *Población* 31

 3.7.2 *Muestra* 32

3.8 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS 32

 3.8.1 *Técnicas* 32



3.8.2	<i>Instrumentos</i>	33
3.9	DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS.....	34
CAPÍTULO IV		
RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN		
4.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE INVESTIGACIÓN	35
4.1	DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO.....	35
4.2	RESULTADOS DE INFLUENCIA DE ACTIVIDADES LÚDICAS VIVENCIALES EN DEARROLLO DE COMPETENCIA GESTIONA SU APRENDIZAJE AUTÓNOMA.....	36
4.2.1	<i>Actividades lúdicas vivenciales de juego de roles en el desarrollo de competencia diseña metas de aprendizaje</i>	38
4.2.2	<i>Actividades lúdicas vivenciales creativas en el desarrollo de competencia organiza estrategias de aprendizaje</i>	40
4.2.3	<i>Actividades lúdicas vivenciales de evidencias de aprendizaje en el desarrollo de competencia de monitoreo del proceso de aprendizaje</i>	42
4.3	PRUEBA DE HIPÓTESIS	45
4.3.1	<i>Prueba de hipótesis general</i>	45
4.3.2	<i>Prueba de hipótesis específica 1</i>	47
4.3.3	<i>Prueba de hipótesis específica 2</i>	48
4.3.4	<i>Prueba de hipótesis específica 3</i>	50
4.4	DISCUSIÓN DE RESULTADOS	51
	CONCLUSIONES.....	55
	RECOMENDACIONES	57
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
	ANEXOS	61



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operación de variables de estudio	9
Tabla 2 Población de estudio	32
Tabla 3 Muestra de estudio	32
Tabla 4 Resultados de Influencia de actividades lúdicas vivenciales en el desarrollo de competencia gestiona su aprendizaje autónoma.....	36
Tabla 5 Resultados de Influencia de actividades lúdicas vivenciales de juego de roles en el desarrollo de competencia diseña metas de aprendizaje	38
Tabla 6 Resultados de Influencia de actividades lúdicas vivenciales creativas en el desarrollo de competencia organiza estrategias de aprendizaje	40
Tabla 7 Resultados de Influencia de actividades lúdicas vivenciales de evidencias de aprendizaje en el desarrollo de competencia de monitoreo de aprendizaje.....	43
Tabla 8 Prueba estadística de hipótesis general.....	46
Tabla 9 Prueba estadística de hipótesis específica 1.....	47
Tabla 10 Prueba estadística de hipótesis específica 2.....	49
Tabla 11 Prueba estadística de hipótesis específica 3.....	50



ÍNDICE DE FIGURAS



RESUMEN

Actividades lúdicas vivenciales en el desarrollo de la competencia gestiona su aprendizaje de manera autónoma en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N.º 310 de Caracoto, 2025. **El objetivo** de la investigación fue determinar la influencia de las actividades lúdicas vivenciales en el desarrollo de la competencia “gestiona su aprendizaje de manera autónoma” en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N.º 310 de Caracoto. **La metodología** se enmarcó en un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo-explicativo, nivel causal y diseño no experimental de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 31 niños seleccionados mediante muestreo intencional. Se emplearon como técnicas la encuesta y la observación estructurada, utilizando como instrumentos un cuestionario con escala valorativa (1 = Iniciado, 2 = En proceso, 3 = Logrado) y una guía de observación validada por juicio de expertos. **Los resultados** obtenidos, mediante la prueba estadística Chi-cuadrado, evidenciaron un valor de significancia de $p = 0,02 < 0,05$, lo cual permitió aceptar la hipótesis de investigación. **Se concluye** que las actividades lúdicas vivenciales influyen de manera positiva y significativa en el desarrollo de la competencia gestiona su aprendizaje de forma autónoma, fortaleciendo la planificación de metas, la organización de estrategias y el monitoreo del propio aprendizaje en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N.º 310 de Caracoto.

Palabras clave: actividades, lúdicas, vivenciales, gestiona, aprendizaje, autonomía.



ABSTRACT

Experiential play activities influence the development of the ability to independently manage meaningful learning in five-year-old children at the 310 early childhood education institution in Caracoto during the 2025 school year. The working hypothesis was that experiential play activities have a significant positive influence on the development of the ability to manage learning independently in five-year-old children at the 310 early childhood education institution in Caracoto in the 2025 school year. A quantitative, descriptive-explanatory approach was used, with an explanatory causal level, quantitative methods of analysis and explanation, and a purposive sample of 31 girls and boys selected by the researcher. The instrument used for data collection was a questionnaire with a rating scale: started 1, in progress 2, and achieved 3. The results obtained from the research process have been demonstrated through the Chi-square statistical test, which has established that 0.02 is less than 0.05 at the confidence level. Therefore, we accept the H_1 and consequently reject the H_0 , confirming that experiential play activities have a significant positive influence on the development of the competence to manage one's own learning in an autonomous manner.

Keywords: activities, experiential, learning, autonomy.



INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas vivenciales, son aquellas actividades dinámicas y lúdicas que vienen a constituir una serie de actos vivenciales, que realizan las y los niños para desarrollar diversas competencias, en este caso para gestionar sus aprendizajes propios, es decir, cada niño de manera independiente o en pares puedes realizar estas estrategias con la finalidad de aprender y consolidar sus metas de aprendizaje significativo y a la vez el aprendizaje colaborativo intergrupalo.

Referente a que los niños gestionan sus aprendizajes de manera autónoma, indica que los niños tienen mejores posibilidades de aprender una serie de estrategias vivenciales para poder aprender y mejorar sus aprendizajes a lo largo de sus estudios posteriores o futuras.

Las actividades de vivenciales como juego de roles, son estrategias que utilizan los niños para simular actividades ya vistos anteriormente, en otras ocasiones lo realizan con la finalidad de animar los juegos entre los niños, en otros casos, imitan los roles que cumplen sus padres en la casa, en las actividades de fiestas familiares, actividades cotidianas de sus padres, de familias, y de la comunidad.

Las actividades creativas, también lo realizan a través de manualidades, juegos de roles, teatro familiar, presentan escenarios teatrales, interpretan evidencias familiares, interpretan actividades realizadas en la institución educativa, practican inventos científicos, recrean juegos animados, presentan escenarios familiares y realizan dibujos animados, elaboran similares maquetas y descubren novedades a partir de su contexto social e intercultural.



Las actividades de evidencia de aprendizajes, vienen a ser aquellos trabajos realizados por ellos mismos, así como las actividades de extensión o tareas cumplidas, trabajos grupales, individuales, dibujos encargados, exposiciones en la clase, trabajos en el desarrollo de actividades de aprendizaje.

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma, está relacionado a las actividades que realizan los niños, a partir de lo aprendido en la clase, se inician con las actividades propias que ellos mismos practican diseñando o planificando una serie de actividades, con el propósito de afianzar sus metas de aprendizaje, donde expresan sus capacidades, organizan sus ideas, valoran sus actividades de aprendizaje.

Organizan sus estrategias de aprendizaje, en este apartado los niños, se organizan para aprender mejor sus estrategias de aprendizaje, como lo alistan sus materiales de trabajo, preparan sus materiales de apoyo educativo, empiezan a desarrollar actividades de realizar recuentos aprendidos, simulan actividades realizadas en la clase, respetan sus turnos de participación, realizan trabajos grupales e intergrupales, para evaluar los errores y los aciertos realizados por ellos mismos, emplean formas más retadoras para aprender, reconstruyen sus aportaciones que lo hizo con sus compañeros en el proceso de actividades de aprendizaje.

En cuanto, al monitoreo de proceso de aprendizaje, está referida al control de las actividades realizados por los mismos estudiantes, a que ellas y ellos de manera reflexiva se dan cuentan que sus actividades de aprendizaje que los desarrollan, si está bien conllevado o faltan algunas actividades y si fuera así deben complementar o adicionar de tal manera queda completada dichas actividades. De tal forma vienen evaluando sus errores y las fortalezas, y otro



lado, van logrando sus metas propuestas, y posiblemente en esta vía también desarrollan la retroalimentación reflexiva, entonces los niños se van dándose cuenta claramente a cerca de las actividades de aprendizaje. Asimismo, expresaran sus actitudes formativas y vienen dándose cuenta del progreso de logros de aprendizaje en la mejora de competencias.

La estructura del informe de tesis, consta de primer capítulo, con los contenidos: el problema, formulación del problema, hipótesis, objetivos, justificación del problema y operación de variables para viabilizar en el marco teórico.

Capítulo I: Planteamiento del Problema

Este capítulo comprende el desarrollo del **problema de investigación**, la **formulación del problema general y los problemas específicos**, la **hipótesis**, los **objetivos general y específicos**, la **justificación del estudio**, así como la **operacionalización de variables**, lo que permite viabilizar la investigación dentro del **marco teórico** correspondiente.

Capítulo II: Referencias Teóricas

En este capítulo se presentan las **referencias teóricas** que sustentan el estudio, incluyendo los **antecedentes internacionales, nacionales y locales o regionales** vinculados al tema de investigación. Además, se desarrolla el **marco teórico referencial** y se complementa con el **marco conceptual**, el cual permite definir y comprender los principales términos y categorías empleadas en el estudio.

Capítulo III: Procedimientos Metodológicos

Este capítulo aborda los **procedimientos metodológicos** aplicados en la investigación. Se detallan el **enfoque**, el **diseño**, el **tipo y nivel de**



investigación, la **población y muestra de estudio**, así como las **técnicas e instrumentos** empleados para la recolección, procesamiento y análisis de los datos.

Capítulo IV: Resultados, Discusión y Conclusiones

En este capítulo se presentan los **resultados obtenidos** a partir del análisis de los datos, seguidos de la **discusión de los resultados**, en la que se contrastan los hallazgos con los fundamentos teóricos y antecedentes revisados. Finalmente, se exponen las **conclusiones**, las **recomendaciones** derivadas del estudio y los **anexos** que complementan la investigación.



CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 EXPOSICIÓN DE SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En el contexto de la educación mundial, las actividades lúdicas vivenciales tienen influencias demostrativas en el desarrollo de la competencia gestiona de manera autónoma su aprendizaje, a partir de estos indicios, se puede evidenciar el desarrollo de las competencias de estrategias de aprendizajes, como la tendencia hacia la autonomía de aprendizaje de estudiantes en diferentes ciclos, niveles, etapas y modalidades de estudio.

Las competencias del desarrollo de autonomía de aprendizaje, dependen de diversas formas de actividades lúdicas vivenciales, como el desarrollo de juego de roles como una estrategia de aprendizaje vivencial y dinámica, que conjugaría el desarrollo de habilidades de comunicativas, las de socialización, autonomía del aprendizaje, actitudes vivenciales y lógica dinámicas, los cuales ayudan en la formación integral de las y los niños de educación inicial.

En el caso nacional podemos afirmar que las actividades lúdicas de juego de roles, actividades creativas y las evidencias de aprendizaje, son las actividades pilares e imprescindibles para el logro de competencia de gestiona



de manera autónoma su aprendizaje, en estos tiempos actuales, donde la convivencia democrática se encuentra resquebrajada, debido a que todas las personas quienes somos parte de la educación se encuentran aprendiendo de manera aislada, separada, cada cual hace lo puede realizar en diversos contextos educativos, sin tomar en cuenta los grandes problemas nacionales que se afronta en el aspecto educativo, social, económico, cultural y la interculturalidad educativa.

Asimismo, se evidencia, que las actividades de juego de roles desarrollan muchas capacidades, habilidades y estrategias que conllevan al desarrollo y fortalecimiento de las competencias diseñadas en el currículo nacional de educación básica regular. Estas habilidades y estrategias influyen en el aprendizaje de las y los niños, para desarrollar las actividades de planificación de metas de aprendizaje, y para lograr estas capacidades de diseño de metas de aprendizaje, es necesario, recopilar información requerida para poder hacer la planificación pertinente. Y, asimismo, estas informaciones deben estar organizados, a través o mediante las estrategias diversas, para que puedan fortalecer, adquirir y recrear los aprendizajes.

En el contexto regional y local, se puede apreciar evidentemente que las actividades relacionados como a juego de roles, los cuales, tienen una serie de actividades colectivas y colaborativas no se aprecian de manera objetiva, especialmente en los contextos sociales, las personas de nuestro ámbito social y cultural realizan sus actividades cada uno, lo que ellos pueden hacerlo; sin embargo, lo desarrollan en cierto recelo social, con cierta envidia, tal vez con hipocresía algunos, y muchos de manera aislada, no se parecía las actitudes colaborativas entre ellos, menos con otros grupos sociales de sus ámbito social



y cultural, se aprecia la carencia de actividades creativas, todos imitan lo que otros realizan, asimismo se aprecia la carencia de autonomía para el aprendizaje.

En las instituciones educativas de diferentes niveles educativos, es fiel reflejo de nuestra sociedad imperante, en donde las y los niños, también demuestran actitudes individuales o separatistas, a partir de estas edades etarios, ya se vienen practicando como las actitudes de recelo en el aprendizaje en equipo, competencias envidiosas de trabajo colectivo, capacidades de hipocresía colaborativa, todo ello, se evidencia que los aprendizajes es una competencia individual, personal y privado.

Los estudiantes de la institución educativa inicial mencionada, también tienen estas mismas características peculiares, parecidas o similares, los cuales, como parte de esta sociedad imperante, donde los estudiantes actúan e interactúan de manera individual, separada entre los compañeros de un mismo salón de clases, hacen grupos entre conocidos, desarrollan actividades de aprendizaje de carpeta, en muchas ocasiones lo hacen de manera personal, no comparten sus tareas escolares o actividades de aprendizaje, lo peor en momentos de evaluación lo hacen en privado. Todas estas actividades imperativas conllevan a la educación personalista e individualista.

En consecuencia, las actividades lúdicas vivenciales de aprendizaje favorecen de manera significativa, el fortalecimiento de la competencia gestiona su aprendizaje de manera autónoma, es decir, todas las actividades vivenciales tienen sus incidencias en el desarrollo de las diversas habilidades sociales, comunicativas, socialización, aprendizaje autónomo y trabajo colectivo para un aprendizaje social.



1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 *Problema general*

¿Cómo es la influencia de las actividades lúdicas vivenciales en el desarrollo de la competencia gestiona sus aprendizajes de manera autónoma en niños de cinco años de la institución educativa inicial 310 de Caracoto, 2025?

1.2.2 *Problemas específicos*

¿Cómo es la incidencia de las actividades vivenciales de juego de roles en el desarrollo de la competencia gestiona de manera autónoma en el diseño de metas de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa inicial?

¿Cómo es la influencia de las actividades vivenciales creativas en el desarrollo de la competencia gestiona de manera autónoma en la organización de estrategias de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa inicial?

¿Cómo es la repercusión de las actividades vivenciales de evidencias de aprendizaje en el desarrollo de la competencia gestiona de manera autónoma en el monitoreo de proceso de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa inicial?

1.3 OBJETIVOS DE INVESTIGACION

1.3.1 *Objetivo general*

Determinar la influencia de las actividades lúdicas vivenciales en el desarrollo de la competencia gestiona de manera autónoma su aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa inicial 310 de Caracoto.



1.3.2 Objetivos específicos

Evaluar la incidencia de las actividades vivenciales de juego de roles en el desarrollo de la competencia gestiona manera autónoma en el diseño metas de aprendizaje de en niños de cinco años de la institución educativa inicial.

Conocer la influencia de las actividades vivenciales creativas en el desarrollo de la competencia gestiona de manera autónoma la organización de estrategias de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa inicial.

Evaluar la repercusión de las actividades vivenciales de evidencias de aprendizaje en el desarrollo de la competencia gestiona de manera autónoma el monitoreo de proceso de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa inicial.

1.4 HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

1.4.1 Hipótesis general

Las actividades lúdicas vivenciales tienen influencia positivas significativas en el desarrollo de la competencia gestiona de manera autónoma su aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa inicial 310 de Caracoto, 2025.

1.4.2 Hipótesis específicos

Las actividades vivenciales de juego de roles tienen incidencia positiva significativa en el desarrollo de la competencia gestiona de manera autónoma en el diseño de metas de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa inicial.

Las actividades vivenciales creativas tienen influencia positiva significativa en el desarrollo de la competencia gestiona de manera autónoma la organización



de estrategias de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa inicial.

Las actividades vivenciales de evidencias de aprendizaje tienen repercusión positiva significativa en el desarrollo de la competencia gestiona de manera autónoma el monitoreo de proceso de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa inicial.

1.5 JUSTIFICACIÓN DE PROBLEMA

En el aspecto teórico, las actividades lúdicas vivenciales para desarrollar la competencia de gestiona su aprendizaje de manera autónoma, constituyen como referentes o bases teóricas, a partir de estas, se desarrollan diversas ideas, teorías, principios, enfoques hasta podemos mencionar como los paradigmas; sin embargo, estas teorías corroboran, apoyan y conllevan hacia la consecución de una teorización de las ideas del proceso de investigación.

Las actividades lúdicas vivenciales en el aspecto teórico como las actividades de juego de roles, vienen a ser que los niños de 5 años tienen la probabilidad de conocer de que cómo se tiene que ser orientado este tipo de actividades, que es lo que debe caracterizar o apreciarse de manera objetiva y precisa para realizar y desarrollar las actividades vivenciales de aprendizaje, los cuales pueden ser como una guía orientadora para interactuar entre los participantes, quienes conforman el equipo de trabajo y cuáles con las finalidades, propósitos y metas.

Además de ser orientadora o guiadora, es necesarie en los niños para obtener información necesaria para mejores logros de aprendizaje de las y los niños de nivel inicial, y consecuentemente, será influente para los niveles posteriores como las de primaria y secundaria de educación básica regular.



En el aspecto práctico, las actividades lúdicas vivenciales para desarrollar la competencia que gestiona su aprendizaje de manera autónoma, las actividades de juego de roles, deben ser aspectos de apoyo y gran ayuda, para que los niños aprendan desde este nivel a trabajar con sus pares, compañeros y amigos de manera conjunta entre todos los participantes, desarrollando comportamientos colectivos; es decir, todos los estudiantes compartan actividades de aprendizaje de manera conjunta; ya que, todos sepan o conozcan y socialicen las actividades festivo culturales familiares, habilidades comunicativas, actitudes socializadoras, capacidades, habilidades y las competencias diseñadas para el logro de aprendizajes.

Así mismo las actividades creativas, deben ser socializados por todos los participantes de salón de clases, en donde los estudiantes cuando trabajan de forma creativa todos los niños tengan la diversidad de ideas, conceptos y habilidades de la competencia, asimismo, cuando realizan actividades de trabajo en aula, sean todos los que aporten para la conjunción de las ideas y habilidades de la competencia desarrollada.

Las evidencias de aprendizaje, también constituyen aprendizajes colaborativos, ya que estas actividades, está al alcance de todos los participantes de la sala, quienes serían los beneficiarios de estas evidencias de aprendizaje, para conseguir también los aprendizajes individuales y colectivos, los cuales son importantes para una convivencia escolar participativa.

En el aspecto metodológico, las actividades lúdicas vivenciales para desarrollar la competencia de gestionar su aprendizaje de manera autónoma, desarrollando las actividades de que como recogen diversas formas de técnicas, estrategias y los métodos y metodologías más pertinentes para realizar las



actividades de juego de roles, actividades creativas y evidencias de aprendizaje. Y estas a vez de manera secuencial pueden tener una cierta claridad o evidencia de influenciar o incidir en los procesos de planificación de aprendizaje, organización de estrategias de aprendizaje y monitoreo de las actividades desarrolladas y también a la vez pueden ser verificadas en las evaluaciones formativas.

Los juegos de roles, actividades creativas y las evidencias de aprendizaje, son aquellas estrategias que movilizan una serie de actividades mentales, cognitivas, metacognitivas y autorreguladoras, es decir, desarrollan habilidades de juegos colectivos, habilidades comunicativas y socioemocionales, recreativas culturales de la familia, trabajos colaborativos y en equipo, manualidades de diversos formas y modelos de manera creativa, conjunción de ideas vivenciales en la realización de las evidencias de aprendizaje para mejorar los niveles de logros de metas educativas.

En el diseño de metas de aprendizaje, se realizan las actividades de planificación, organización de las estrategias más adecuadas para el logro de aprendizajes previstos por mismos estudiantes y asimismo, desarrollan el monitoreo y retroalimentación como un proceso de ayuda sobre los progresos de aprendizaje, de que sean los mismos estudiantes sepan reconocer sus aciertos y errores, también puedan corregir a sus pares y compañeros a quienes puedan apoyar durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje, consecuentemente para el logro de metas educativas.

1.6 VARIABLES DE INVESTIGACIÓN

1.6.1 Determinación de variables

Variable dependiente: actividades lúdicas vivenciales



Variable independiente: gestiona su aprendizaje de manera autónoma

1.6.2 Operacionalización de variables

Tabla 1

Operación de variables de estudio

VARIABLES	DIMENSIONES	VARIABLES	ESCALA
Variable Independiente Actividades Vivenciales	Juego de roles	Imita actividades familiares	Iniciado
		Simula actividades cotidianas	En proceso
		Imita disfraces de cultura familiar	Logrado
		Representación de papeles	
		Expresa autorregulación	
	Actividades creativas	Hace manualidades	Iniciado
		Practica inventos científicos	En proceso
		Hace teatro familiar	Logrado
		Desarrolla capacidades escénicas	
		Asume la responsabilidad creativa	
Evidencias de Aprendizaje	Construye evidencias colectivas	Iniciado	
	Logros de aprendizaje	En proceso	
	Expresa sus evidencias aprendidas	Logrado	
	Interpreta evidencias presentadas		
	Retroalimentación colectiva		
Variable Dependiente Gestiona su Aprendizaje	Diseña de metas de aprendizaje	Practica el diseño de metas	Iniciado
		Organiza sus ideas	En proceso
		Expresa capacidades	Logrado
		Presenta aprendizajes logrados	
		Evalúa sus metas de aprendizaje	
	Organiza estrategias	Trabaja en equipo intergrupar	Iniciado
		Aprendizaje grupal	En proceso
		Aporte con estrategias vivenciales	Logrado
		Emplea estrategias activas	
		Aprende en forma creativa	
Monitoreo de proceso de aprendizaje	Conoce el progreso de aprendizaje	Iniciado	
	Logro de metas de aprendizaje	En proceso	
	Desarrolla la retroalimentación	Logrado	
	Expresa la actitud formativa		
	Logra estándares de aprendizaje		



CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2. MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

2.1.1 *Ámbito internacional*

Morales (2024) Actividades vivenciales para fortalecer la autonomía en los niños de 3 - 5 años del centro de desarrollo infantil "chispitas de vida" en la ciudad de Ibarra. Ecuador. Tesis de Morales Quinatoa Samya Salomé. En el país vecino del norte, Ecuador, el investigador trabajó con los niños de 3 - 5 años de edad con sus respectivas maestras, con la finalidad de recolectar información acerca de la autonomía, a través de las actividades vivenciales; entonces, indica que las actividades diarias que realizan los niños en sus tareas o en las actividades de aprendizaje lo hacen de manera independiente; y se ubican en un alto grado de autonomía; es decir, desarrollan estas actividades sin la ayuda de las personas mayores, se desenvuelven solos; sin embargo, hay un grupo pequeño de estudiantes se encuentran en proceso, los cuales, no lo realizan sus actividades cotidianas de forma autónoma. Las actividades vivenciales de aprendizaje, juegan un papel preponderante para que los estudiantes del nivel puedan vivenciar sus experiencias de aprendizaje de manera independiente o de forma autónoma, los cuales ayudan en la mejora de logros de aprendizaje.



Macías (2023) Estrategias didácticas para el desarrollo de la autonomía en niños del nivel preescolar. Los investigadores en el Ecuador, también se encuentran muy preocupados de desarrollar los trabajos acerca de las estrategias didácticas en el desarrollo de la autonomía en niños de nivel inicial o preescolar. Trabajo realizado por medio de paradigma cuantitativo, de tipo descriptiva, no experimentales, con la muestra de ocho niños, utilizando el instrumento de autoevaluación, observación y focus group; los resultados obtenidos mencionan el nivel de desarrollo individual de la autonomía y la capacidad de decisión de los infantes de continuar en el crecimiento de manera integral. Asimismo, se aprecia la intervención de los docentes es más importante en el desarrollo de la autonomía de los niños preescolares, debido a la preeminencia de la aplicación de diversas estrategias didácticas en las aulas escolares, todo ello, fortalece las habilidades de las y los niños de educación inicial para seguir promoviendo la independencia, autonomía y autosuficiencia.

2.1.2 *Ámbito nacional*

Chuqui (2022) Actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 Nuestra Señora de Fátima - Huacho-Lima durante el año escolar 2021. En nuestro país los investigadores a cerca de las actividades lúdicas, manifiestan explícitamente en sus trabajos de investigación. Las actividades lúdicas son aquellas actividades propuestas por las docentes o también pueden ser juegos libres, en los cuales pueden que mejora el desarrollo social de las y los niños de primer grado de educación primaria. Se trabajó con más de 100 niños, el instrumento aplicado fue la lista de cotejo que constaba de 20 preguntas con cinco alternativas de selección múltiple en las dimensiones: instrumental, expresión, juego y actitud y por otro lado, para el desarrollo de



habilidades sociales se ha asignado las dimensiones: cognitiva, emocional e instrumental; se experimentó que las actividades vivenciales lúdicas tienen incidencias de manera significativa para el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades comunicativas, mejorando las de expresión, lectura, socioemocional, sentimientos, mejora en las condiciones físicas y relaciones personales y sociales.

Ricra (2023) Actividades lúdicas en niños de educación inicial de la Institución Educativa "Tradiciones Ricardo Palma" – Lima 2021. Alison Andrea Ricra Fonseca. En la institución educativa privada Ricardo Palma de la ciudad capital del Perú, los investigadores dedicados de indagar a cerca de las actividades lúdicas vivenciales que experimentan los estudiantes del nivel de educación inicial, como objetivo fue la de identificar el nivel de prevalencia de los tipos de actividades lúdicas en los niños de 4 años de educación inicial, en sus cuatro dimensiones: afectivas, sociales, cognitivas y motoras. La investigación fue de tipo básica, diseño no experimental, nivel descriptivo, se ha observado las actividades lúdicas en una muestra de 21 niños de cuatro edades, registrados en una ficha de observación. Los resultados observados indican que existe un nivel de prevalencia alta de actividades lúdicas: cognitivas, sociales y motoras a diferencia de las actividades afectivas que muestran un nivel bajo de prevalencia. En consecuencia, estas actividades lúdicas vivenciales desarrolladas para promover actividades de aprendizaje y para mejorar los logros de aprendizaje de los estudiantes.

Flores (2024) Plantea en Estrategias didácticas para potenciar el aprendizaje autónomo en niños de cinco años - Chiclayo, 2024. En la ciudad de Chiclayo 2024, en una institución educativa inicial, fue planteado el objetivo



principal es de diseñar las estrategias metodológicas de aprendizajes para fortalecer el aprendizaje autónomo en niños de 5 años. En los cuales se aprecia los propósitos especificados: 1. Establecer el nivel de aprendizaje de manera autónomo, 2. Determinar las características secuenciales de estrategias didácticas. Estuvo concretado en el paradigma cuantitativa, nivel propositivo descriptivo, plan no experimental y tipo básica, con el diseño de la muestra de 41 niños de cinco años preescolares, utilizó la ficha de observación de 15 ítems para el aprendizaje autónomo. Y sus principales resultados obtenidos mencionan el 71% se ubican en los niveles de bajos. A partir de esta referencia se procedió plantear como propuesta de estudio el programa de estrategias didácticas de aprendizaje. Luego, fue validada por ciertos juicios de expertos. Lo cual es pertinente su aplicación de acuerdo a las edades y nivel madurez de los niños. En este proceso los niños quienes sean los que aprendan y desarrollen la manera autónoma sus aprendizajes aplicados con responsabilidad y autoaprendizaje para mejorar los niveles de logros de aprendizajes significativos de los niños.

2.1.3 *Ámbito regional o local*

Cárdenas (2024) Al respecto afirma que los juegos lúdicos como estrategia para desarrollar nociones espaciales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024. En la población de Juliaca, las investigadoras interesadas por las situaciones problemáticas diversas y dentro de marco se planteó el

propósito, evaluar el progreso de juegos lúdicos como estrategia para el desarrollo de elementos espaciales con los niños de 5 años. Los aspectos metodológicos usados: enfoque mixto cuantitativo, tipo básico, diseño



experimental, con la muestral de 52 niñas y niños y la técnica fue observación y escala de estimaciones. Los datos obtenidos indican resultados significativos entre los valores de pre test y post test, con un p-valor menor a 0.05, en sus diferentes aspectos, también este hallazgo fortalece de enseñanza basada en actividades lúdicas vivenciales que promueven aprendizajes significativos en los niños desde la temprana edad, especialmente en la competencia de desarrollo de ubicación espacial en el lugar habitual. Resultados de la prueba estadística de t de Student demuestran una mejora significativa en las puntuaciones de post test en comparación con los el de pre test; confirmando, que los juegos lúdicos son altamente provechosos para potenciar las habilidades de desarrollo espacial en los niños de educación de nivel inicial.

Sánchez (2023) Plantea Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, Nueva Esperanza, Juliaca, Puno – 2023. El trabajo de investigación versado en el área de matemática, es donde los estudiantes presentan más dificultades. En tales razones, se planteó como objetivo: establecer si los juegos lúdicos pueden mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de institución inicial privada Nueva Esperanza de la ciudad de Juliaca, 2023. Dentro del paradigma cuantitativo, fue de nivel explicativo, de diseño pre experimental, muestreo no probabilístico, técnica aplicada es la observación, y su instrumento fue la lista de cotejos, debidamente validados y confiables para su aplicación en la recolección de datos requeridos para los resultados estadísticos de la prueba de t de Student. Y los más resaltantes datos mencionan que antes de la aplicación de los juegos lúdicos es 70% de niñas se ubicaron en la escala de nivel en "inicio", después de la aplicación de varias sesiones debidamente



diseñada, desarrolladas y evaluadas en la etapa de post test, marcaron 80% en la escala de nivel en "proceso". Finalmente, podemos confirmar que las actividades y aprendizajes de juegos lúdicos, mejoran óptimamente el aprendizaje de matemática en los niños de 5 años de nivel educativo inicial.

Díaz (2024) Afirma que Juego de sectores y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución de nivel Inicial N° 303 "Niño de la Espina" de Juliaca – Puno 2022. El trabajo de investigación se realizó en los entornos de enfoque cuantitativo. Se planteó la siguiente pregunta: ¿Cuál es la relación existente entre el juego de sectores y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años de la institución de nivel inicial 303 "Niño de Espina" de Juliaca? Fue de diseño correlacional, con las variables determinadas el juego de sectores y el desarrollo de la creatividad, de tipo básica y de nivel correlacional, conforman la muestra 50 niños y niñas de 5 años de edad, ámbito de estudio la institución de nivel inicial 303 "Niño de la Espina" de Juliaca. Los instrumentos manejados fueron las pruebas de sesiones de aprendizaje con sus respectivas guías de observación. En la comprobación de la hipótesis se utilizó la prueba estadística de Chi-cuadrado y los resultados obtenidos fueron positivos significativos en cuanto al desarrollo de la creatividad en pre y post prueba de sesiones de aprendizaje. Entonces, afirmamos que los juegos de sectores y el desarrollo de la creatividad tienen relación directa positiva significativa.



2.2 MARCO REFERENCIAL

2.2.1 *Actividades lúdicas vivenciales*

a) **Juego de roles**

El juego de roles constituye una práctica educativa fundamental donde los niños recrean situaciones de su entorno inmediato mediante la imitación y la imaginación. A través de estas representaciones, procesan información del mundo adulto, simulan escenarios tanto ficticios como basados en experiencias reales, y reproducen las dinámicas familiares que observan cotidianamente en sus hogares.

Ejemplos prácticos en el aula:

Uno de los escenarios más comunes es la "tiendita escolar", donde los pequeños organizan un espacio comercial improvisado. Distribuyen productos imaginarios o reales, establecen precios, atienden a sus "clientes" (compañeros de clase) y gestionan transacciones. Esta actividad aparentemente simple desarrolla múltiples competencias simultáneamente: fortalece sus capacidades comunicativas al interactuar con otros, ejercita el pensamiento matemático mediante operaciones básicas de suma y resta, promueve la autonomía en la toma de decisiones y perfecciona sus habilidades para resolver conflictos durante la interacción social.

Otra manifestación importante ocurre cuando los niños utilizan vestimentas de adultos para dramatizar eventos familiares significativos. Se disfrazan con la ropa de sus padres y recrean celebraciones como cumpleaños, bodas, bautizos o ceremonias de quince años que han presenciado. Las niñas tienden a emular las acciones de sus madres, mientras que los niños reproducen los comportamientos paternos. Durante estas representaciones, no solo están



jugando: están procesando normas culturales, experimentando con roles sociales, desarrollando empatía al colocarse en diferentes posiciones, y construyendo su identidad mediante la exploración de diversos papeles. Este tipo de actividad estimula el pensamiento creativo, refuerza la socialización y consolida su capacidad para actuar con independencia.

El juego libre representa otra dimensión esencial dentro de esta categoría. Sin reglas estrictas ni guiones predeterminados, los niños despliegan su creatividad espontánea, establecen secuencias lógicas propias, enfrentan y resuelven problemas de manera autónoma, aprenden a compartir recursos y espacios, reflexionan sobre sus acciones y crean narrativas originales. Esta libertad lúdica favorece el desarrollo integral al permitir que cada niño explore según sus intereses particulares.

Fundamentación teórica:

Logan y colaboradores (1980) sostienen que la representación de papeles y escenarios posee una dimensión profundamente empática. Al asumir diferentes roles, los niños practican la habilidad de comprender perspectivas ajenas, lo cual enriquece significativamente su experiencia educativa. Esta estrategia pedagógica crea oportunidades para enfrentar desafíos cognitivos más complejos, facilitando así el alcance de los estándares de aprendizaje establecidos para cada ciclo educativo. La dramatización de roles contribuye directamente a la formación integral del estudiante, ayudándolo a cumplir con las metas educativas establecidas mientras desarrolla competencias vivenciales que le servirán a lo largo de su vida.

Las experiencias lúdicas vivenciales, también conocidas como dinámicas de aprendizaje activo, permiten que los niños disfruten mientras desarrollan



simultáneamente sus capacidades sociales, comunicativas y creativas, entre otras competencias fundamentales.

b) Actividades creativas

Las actividades creativas abarcan un amplio espectro de experiencias que estimulan la imaginación y la originalidad infantil. Entre las más enriquecedoras encontramos: la elaboración artística utilizando materiales reciclados, sesiones de dibujo en familia o con compañeros, la narración espontánea de cuentos inventados sobre la marcha, juegos lingüísticos y de palabras, creación de títeres con diversos materiales, interpretación de canciones encadenadas, composición de historias propias, rememoración de vivencias familiares y exploración mediante el juego libre.

Estas propuestas pedagógicas potencian habilidades esenciales como la comunicación efectiva, la interacción social positiva, el razonamiento matemático aplicado a situaciones concretas, y el desarrollo de pensamiento operativo, creativo, crítico y lógico.

Desarrollo de habilidades específicas:

Las actividades creativas facilitan particularmente el aprendizaje de operaciones lógicas fundamentales: organización secuencial de datos numéricos, identificación de patrones, ordenamiento sistemático de información, reconocimiento de elementos faltantes en series, práctica de competencias sociales, asunción de roles de responsabilidad ciudadana y gestión apropiada de información diversa.

Existe además una conexión natural entre creatividad y colaboración. Los niños muestran disposición innata para trabajar junto a sus pares, formando equipos donde aprenden unos de otros mediante la cooperación. Estos grupos



colaborativos constituyen espacios ideales para el aprendizaje conjunto, donde cada miembro aporta ideas y todos se benefician de la experiencia compartida. Para que estas dinámicas generen resultados óptimos, es fundamental que se practiquen regularmente tanto en el ambiente escolar como en el hogar, creando así una continuidad en las experiencias de aprendizaje del niño.

c) Evidencias de aprendizaje

Las evidencias de aprendizaje son manifestaciones concretas que documentan cómo un estudiante ha desarrollado determinadas competencias. Pueden presentarse como productos tangibles, desempeños observables o cualquier registro que demuestre la adquisición de conocimientos, habilidades o capacidades específicas por parte de los niños.

Tipos de evidencias:

Portafolios de trabajo diario: Compilaciones de las actividades cotidianas realizadas por los estudiantes bajo la orientación de sus maestras. Incluyen trabajos de collage con diversos materiales, ilustraciones creadas durante las sesiones o como tarea, ejercicios de escritura desarrollados con apoyo docente, colecciones fotográficas que documentan procesos, y otras producciones solicitadas según la planificación educativa.

Registros de sesiones de aprendizaje: Documentación de las actividades desarrolladas por los niños durante las clases, donde se evidencia el proceso de construcción del conocimiento bajo el acompañamiento y monitoreo pedagógico de sus docentes.

Presentaciones orales: Materiales preparados durante las sesiones que los niños exponen ante sus compañeros. Estas presentaciones permiten observar directamente sus capacidades comunicativas, su desenvoltura social, su



habilidad para organizar información de manera secuencial y su pensamiento lógico en acción.

Trabajos manuales con materiales diversos: Creaciones elaboradas utilizando recursos que los estudiantes traen cotidianamente o que ya están disponibles en el aula. Estas manualidades incluyen técnicas variadas como enrollado de diferentes tipos de papel, formación de figuras con papel reciclado, modelado con plastilina, pintura con témperas de múltiples colores, esculturas con yeso, impresiones con vegetales como papas, y otros trabajos que además promueven la conciencia sobre el aprovechamiento de materiales reciclables.

2.2.2 Gestiona su aprendizaje de manera autónoma

a) Diseño de metas de aprendizaje

El diseño de metas de aprendizaje, está referido a la planificación de las actividades de metas de aprendizaje o los retos que deben asumir con responsabilidad durante el proceso de aprendizaje.

La planificación de las metas de aprendizaje, es también, como aquellas actividades que se deben cumplir al término o proceso de un periodo escolar, estas metas están expresados en escalas cuantitativas, es decir, se logran en los porcentajes previstos durante la planificación de las actividades de aprendizaje.

Las metas de aprendizaje es el cumplimiento de desarrollo de las competencias y capacidades, estándares de ciclo y desempeños del grado. Ejemplo: expresa textos variados, relacionados de su interés, a partir del entorno de la información escogida, luego realiza el plan de información, posteriormente organiza las ideas y al final hace revisiones y las correcciones necesarias para mejorar estas actividades realizadas por los estudiantes.



b) Organiza estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje se organizan de manera adecuada para mejorar los logros de aprendizaje de las y los niños.

Las estrategias son aquellas formas, técnicas y metodologías, las cuales favorecen el aprendizaje adecuado de los participantes, así como leer los textos no literarios, regular sus procesos de aprendizaje y evidenciar actividades creativas, proponer estrategias activas y vivenciales.

Las y los niños, tienen una serie de habilidades, para organizar sus estrategias de aprendizaje basados en sus propias experiencias y expectativas; a partir de esta perspectiva los niños aprenden a dominar sus experiencias, abarcando sus habilidades hasta los más extremos de alta demanda cognitiva.

Los niños creativos, siempre están en el proceso de innovación de experiencias de aprendizaje, realizando sus actividades de aprendizaje de manera autónoma, de forma independiente, en muchas veces cumpliendo con sus obligaciones, sin que haya alguien haya indicado para su cumplimiento debido.

Las actividades creativas, son aquellas actividades modificadas por los mismos niños, quienes de manera intencional o intuitiva desarrollan actividades diversas o los aprecian de manera distinta y los ven como algo novedoso o transformado de lo que hayan apreciado antes de estas modificaciones o innovaciones. Y podemos mencionar algunos de ellos como: dibujar los objetos de la casa, manejar los coches de sus hermanos mayores, manipular los objetos prohibidos, distinguir objetos o colores de su entorno, socializar ideas recogidas por los miembros integrantes de las y los niños.

c) Monitoreo del proceso de aprendizaje



El monitoreo del proceso de aprendizaje, es un proceso sistemático de seguimiento y evaluación que se realiza para conocer el progreso de los niños en sus aprendizajes y tomar decisiones para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y la retroalimentación como proceso de brindar el apoyo a las y los niños en sus progresos de aprendizaje.

Los procesos de monitoreo del proceso de aprendizaje, estas están relacionados con la recopilación de información de fortalezas y debilidades de las y los niños.

Análisis de información, para la toma de decisiones para mejora de sus aprendizajes

Toma de decisiones, es para ajustar las estrategias de aprendizaje para la mejora de apoyo a las y los niños.

Retroalimentación a los estudiantes, permite brindar apoyo sobre su progreso y como pueden mejorar sus aprendizajes.

Sociedad (2016). Son estrategias de monitoreo y retroalimentación del proceso de aprendizaje. Sociedad Educativa, manifiesta:

Los estudiantes como personas con ciertas aspiraciones de aprender de manera individual o en grupo, estos aprendizajes no lo hacen como las aseveraciones del docente, es decir, de acuerdo a las indicaciones e instrucciones que les proveen sus maestros, en ciertas ocasiones no los cumplen, en algunos casos se responsabilizan en parte y en muchas situaciones no se dedican a aprender y cumplir con los estándares diseñados por el Ministerio de Educación. Sin embargo, los docentes están en la capacidad de realizar el monitoreo en el aula y la retroalimentación en las sesiones de aprendizaje, y estas actividades deben ser cumplidas por los docentes de



manera consciente en beneficio de sus estudiantes, para la mejora de logros de aprendizaje. Y consecuentemente, para mejorar a través de este medio la calidad de vida de nuestros conciudadanos de nuestra región de Puno y de nuestra patria peruana.

2.3 MARCO CONCEPTUAL

a) Actividades lúdicas

Cuando hablamos de actividades lúdicas nos referimos a esas experiencias donde el aprendizaje y la diversión se entrelazan naturalmente. Los niños participan en dinámicas dentro y fuera del salón de clases que les permiten aprender mientras juegan. Bajo la guía de sus maestras, estas actividades despiertan su curiosidad y estimulan todas sus capacidades: desde las habilidades físicas hasta las emocionales y sociales. Lo interesante es que, a través del juego, los pequeños no solo se divierten, sino que desarrollan su pensamiento, mejoran su coordinación motriz y aprenden a relacionarse con otros. El juego se transforma así en un vehículo poderoso para el aprendizaje, convirtiendo cada sesión en una oportunidad para descubrir, explorar y construir conocimientos que permanecerán con ellos a lo largo del tiempo.

b) Juego de roles

El juego de roles es esa mágica actividad donde los niños se convierten en diferentes personajes. Imitan a mamá cocinando, al doctor curando pacientes, a la maestra enseñando o a cualquier figura que capte su atención. Esta representación va más allá del simple entretenimiento: mientras juegan a "ser otro", los pequeños están procesando el mundo que los rodea. Aprenden sobre normas sociales, practican habilidades comunicativas y, lo más importante, desarrollan empatía al ponerse en el lugar de otras personas. Es fascinante



observar cómo un niño reproduce escenas familiares o inventa situaciones, porque en ese momento está expresando emociones, resolviendo conflictos internos y comprendiendo mejor las relaciones humanas. En el contexto educativo, esta estrategia resulta invaluable porque combina el placer del juego con el desarrollo de competencias sociales fundamentales.

c) Actividades creativas

Las actividades creativas abren un universo de posibilidades donde la imaginación no tiene límites. Los niños toman materiales cotidianos y los convierten en algo completamente nuevo: una caja de cartón se transforma en un castillo, hojas secas se vuelven parte de un collage, o simples bloques construyen ciudades enteras. Esta libertad para crear y transformar no solo ejercita sus manos y mejora su coordinación, sino que también les enseña a pensar de manera distinta, a buscar soluciones originales y a valorar sus propias ideas. Cuando un niño pinta, modela con plastilina, construye o recicla materiales, está tomando decisiones, experimentando con texturas y colores, y sobre todo, aprendiendo que sus ideas tienen valor. La creatividad se convierte entonces en un laboratorio personal donde cada error es un aprendizaje y cada creación es un logro.

d) Evidencias de aprendizaje

Las evidencias de aprendizaje son como las huellas que van dejando los niños en su camino educativo. Cada dibujo guardado, cada proyecto terminado, cada fotografía de una actividad o cada trabajo expuesto en el aula cuenta una historia de esfuerzo y crecimiento. Estos registros tangibles permiten ver la evolución del estudiante: cómo su trazo se vuelve más firme, cómo sus ideas ganan complejidad, cómo su comprensión se profundiza. Para las maestras, estos



materiales son tesoros informativos que revelan qué tan bien están aprendiendo sus estudiantes y dónde necesitan más apoyo. Para los padres, representan ventanas hacia el mundo escolar de sus hijos. Y para los propios niños, son motivo de orgullo y reconocimiento de su propio progreso. En educación inicial, estas evidencias capturan momentos únicos del desarrollo infantil.

e) Gestión del aprendizaje autónomo

Desarrollar autonomía en el aprendizaje significa que los niños van ganando confianza para hacer las cosas por sí mismos. Poco a poco aprenden a elegir con qué material quieren trabajar, cuánto tiempo dedicarle a una actividad o cómo resolver un problema sin pedir ayuda inmediata. Esta independencia no surge de la noche a la mañana, sino que se construye gradualmente con el acompañamiento adecuado. Cuando un niño logra completar una tarea por iniciativa propia, no solo está cumpliendo con un objetivo académico, está fortaleciendo su autoestima y su capacidad de autorregulación. La maestra aquí juega un rol de facilitadora: crea espacios seguros donde los niños puedan tomar decisiones, equivocarse sin miedo y aprender de la experiencia. Esta autonomía temprana sienta las bases para convertirse en estudiantes curiosos y perseverantes.

f) Diseño de metas de aprendizaje

Establecer metas de aprendizaje es como trazar un mapa que guía el viaje educativo. La maestra planifica estos objetivos considerando las particularidades de cada niño: sus fortalezas, sus áreas de oportunidad y su propio ritmo de desarrollo. No se trata de metas inalcanzables o estandarizadas, sino de desafíos realistas que motiven al estudiante. Lo valioso de este proceso es que, cuando los niños conocen hacia dónde van, se involucran más activamente en



su propio aprendizaje. Saber qué se espera lograr les da dirección y propósito. Además, cuando finalmente alcanzan esas metas, experimentan una satisfacción genuina que refuerza su motivación para seguir aprendiendo. En educación inicial, estas metas se adaptan al mundo infantil, haciéndolas comprensibles y alcanzables para los más pequeños.

g) Organización de estrategias de aprendizaje

No todos los niños aprenden de la misma manera ni al mismo ritmo. Algunos comprenden mejor observando, otros necesitan tocar y experimentar, y hay quienes prefieren escuchar explicaciones. Organizar estrategias de aprendizaje implica ayudar a cada niño a descubrir qué métodos funcionan mejor para él. ¿Le ayuda repetir en voz alta? ¿Aprende más jugando que sentado? ¿Necesita ver imágenes para entender conceptos? Las maestras actúan como orientadoras en este proceso de autoconocimiento, mostrando diferentes herramientas y técnicas que los niños pueden incorporar a su forma de aprender. Con el tiempo, los pequeños desarrollan su propio "kit de estrategias" que los acompaña en cada nuevo desafío educativo. Esta organización consciente del aprendizaje es una habilidad para toda la vida.

h) Monitoreo del aprendizaje

El monitoreo es ese momento de pausa donde se mira hacia atrás para evaluar el camino recorrido. Para los niños, significa aprender a reconocer sus propios avances: "ayer no podía hacer esto y hoy ya puedo". Es desarrollar esa voz interna que pregunta "¿Lo estoy haciendo bien? ¿Qué puedo mejorar?". Este proceso de observación constante no busca señalar errores para castigar, sino identificar oportunidades para crecer. Cuando un niño aprende a monitorear su propio desempeño, desarrolla pensamiento crítico y responsabilidad sobre su



aprendizaje. La maestra acompaña este proceso mediante observaciones cariñosas y conversaciones que invitan a la reflexión. En el nivel inicial, este monitoreo se adapta al lenguaje infantil, ayudando a los pequeños a desarrollar conciencia sobre cómo aprenden y qué necesitan para mejorar.

i) Retroalimentación en sesiones de aprendizaje

La retroalimentación es ese puente entre lo que el niño hizo y lo que puede mejorar. No se trata simplemente de decir "está mal" o "está bien", sino de ofrecer información útil que oriente al estudiante hacia el aprendizaje. Una buena retroalimentación celebra los aciertos, reconoce el esfuerzo y señala de manera constructiva los aspectos que necesitan atención. En educación inicial, esto se hace con lenguaje positivo, gestos de apoyo y mucho refuerzo emocional. Cuando un niño recibe retroalimentación efectiva, no se siente juzgado sino acompañado en su proceso. Aprende que equivocarse es parte natural del aprendizaje y que siempre hay una nueva oportunidad para intentarlo mejor. Esta comunicación constante y afectuosa entre maestra y estudiante fortalece la confianza y motiva la mejora continua.

j) Logros de aprendizaje

Los logros de aprendizaje son esos momentos de "¡lo logré!" que marcan el crecimiento del niño. Van más allá de memorizar información; representan la capacidad de aplicar lo aprendido en situaciones reales. Cuando un niño resuelve un conflicto con sus compañeros usando el diálogo, cuando logra atarse los zapatos por primera vez, o cuando comprende un concepto nuevo y puede explicarlo, está demostrando logros concretos. Estos avances reflejan el desarrollo integral del estudiante en todas sus dimensiones: cognitiva, emocional, social y física. Lo importante es que estos logros son significativos



porque el niño los ha interiorizado y puede utilizarlos en su vida cotidiana. Cada logro, por pequeño que parezca, es un escalón que lo impulsa hacia nuevos aprendizajes y desafíos.

k) Estándares de aprendizaje

Los estándares de aprendizaje funcionan como puntos de referencia que indican qué debería dominar un estudiante en cada etapa educativa. El Ministerio de Educación establece estos criterios para asegurar que todos los niños, sin importar dónde estudien, tengan acceso a una educación de calidad comparable. Estos referentes no son camisas de fuerza, sino marcos orientadores que ayudan a las maestras a planificar mejor sus clases y a evaluar de manera más objetiva. En educación inicial, los estándares reconocen las características propias de la infancia temprana y proponen expectativas acordes con el desarrollo natural de los niños. Sirven para garantizar que cada pequeño avance de manera progresiva y coherente, construyendo las bases sólidas que necesitará para continuar su trayectoria educativa con éxito.



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3. PROCEDIMIENTO DE INVESTIGACIÓN

3.1 ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

Hernández y Otros (2019), indican:

El enfoque de investigación cuantitativo, desarrolla un conglomerado de procesos organizados de manera continua y secuencial para probar las suposiciones planteadas. En cada etapa antecede a la siguiente y no podemos suprimir ninguno de las fases para dar el cumplimiento de este proceso de investigación. Además, en el enfoque cuantitativo es apropiada cuando realizamos las estimaciones de los fenómenos y experimentar las pruebas de hipótesis formuladas.

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Es de tipo causal explicativo. Es cuando se ha realizado los hechos hace mucho tiempo y ya no es posible su control paramétrico, se dice que la investigación es de tipo ex – post – facto. En el cual el investigador no tiene el control directo sobre las variables de estudio, porque ya acontecieron las manifestaciones dadas en su oportunidad. Lo que puede desarrollar el investigador, es describir la realidad acontecida y luego puede explicar desde diversos puntos de vista, hasta concretizar a una situación problemática real.



3.3 NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Flores (2017), comparte la idea:

La investigación básica, tiene como propósito de generar los aspectos teóricos del proceso de investigación en ejecución y averiguar los resultados para su adecuación a la solución de problemas asociados a carencias o dificultades, deficiencias o exigencias de innovación.

3.4 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Pino (2010) explica:

Los diseños explicativos. Están direccionados para responder a las causas de los sucesos o hechos ocurridos, principalmente están centrados en poder explicar el por qué suceden u ocurren en diversas situaciones y diferentes situaciones los fenómenos estudiados, a partir de una realidad concreta o circunstancial.

Charaja (2011), indica:

El diseño de investigación es de tipo causal explicativo, cuyo modelo es la ecuación estadística es lo siguiente:

$$Y = f (x)$$

Dónde:

Y = variable independiente

f = función

X = variable dependiente

3.5 ÁMBITO DE INVESTIGACIÓN

El ámbito de investigación es la institución educativa inicial 310 del distrito de Caracoto.



3.6 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

El método de investigación, es un proceso gradual y estratégico que consiste en seguir sistemáticamente los pasos más pertinentes para continuar y mitigar en los diferentes estadios o etapas del proceso de investigación. Pueden ser: Método inductivo, podemos empezar a desarrollar actividades de indagación a partir de una realidad problemática y poco a poco buscar los resultados y las alternativas para concretar en una solución o alcance resolutivo.

Método deductivo, es cuando empezamos de situaciones problemáticas globales y luego, a menudo llegamos a concretar en situaciones específicas.

Método analítico, quiere decir, desarrollar actividades en pequeños grupos o en sub-grupos sobre los temas relacionados entre sí.

Método sintético, se desarrollan las actividades de manera agrupada para llegar a las posibles generalizaciones y aporte de las teorías para generar posibles acontecimientos científicos a la comunidad investigadora.

Método explicativo, es el procedimiento para explicar los hechos o eventos que suceden en un momento dado para modificar, evaluar, procesar, innovar los hechos y ocurrencias en el mismo fenómeno con exigencias de cambio.

Método estadístico, es el procedimiento de recopilación de la información; es decir, para explicar a partir de los datos obtenidos.

3.7 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.7.1 Población

La población de estudio, fue constituido por todos las y los niños de la institución educativa inicial 310 de Caracoto:

Tabla 2*Población de estudio*

Grupos	H	M	Total
4 años	14	17	31
5 años	15	16	31
Total	29	33	62

3.7.2 Muestra

Silvestre y Otros (2019), manifiestan:

El investigador acontece a seleccionar la muestra de manera intencional, eligiendo los elementos que consideran convenientes y cree que son más representativo para su estudio.

Tabla 3*Muestra de estudio*

Grupos	H	M	Total
5 años	15	16	31
Total	15	16	31

3.8 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.8.1 Técnicas

La técnica más apropiada para el estudio del proceso de investigación, fue la encuesta, que es una técnica más apropiada para la recolección de información requerida y para su análisis respectivo en particular.



Justificación:

La encuesta fue seleccionada como técnica principal de recolección de datos porque permite obtener información directa, objetiva y cuantificable de los sujetos investigados. Según Hernández, Fernández y Baptista (2019), la encuesta es adecuada en investigaciones con enfoque cuantitativo, ya que facilita la medición de variables mediante preguntas estructuradas y estandarizadas, garantizando la comparabilidad y análisis estadístico de los datos.

En este estudio, la encuesta fue aplicada a los docentes responsables del aula de cinco años, quienes son los observadores directos del comportamiento de los niños durante el desarrollo de actividades lúdicas vivenciales. Su aplicación permitió conocer la frecuencia, ejecución y efectos de dichas actividades en la competencia "gestiona su aprendizaje de manera autónoma".

3.8.2 Instrumentos

Flores et al. (2017), explica.

El instrumento utilizado fue el cuestionario es el instrumento de investigación que se ha empleado para la recolección de información para luego transformar en las interpretaciones reales y sistemáticas.

Instrumento: Cuestionario tipo escala valorativa

El instrumento utilizado para esta técnica fue un **cuestionario estructurado con escala de valoración tipo Likert modificada (1 = Iniciado, 2 = En proceso, 3 = Logrado)**, distribuido en las dimensiones de la variable independiente y dependiente. Esta escala permitió medir el nivel de presencia o desarrollo de comportamientos asociados a cada dimensión, garantizando objetividad y análisis estadístico mediante Chi cuadrado.



3.9 DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Charaja et al. (2011), indica.

El diseño para la contrastación de hipótesis fue la prueba estadística de prueba Chi Cuadrado; cuya ecuación es la siguiente:

$$X_c^2 = \sum_{j=1}^k \frac{(fo - fe)}{fe}$$

Dónde:

X_c^2 = Chi calculado

$fe.$ = frecuencias esperadas

$fo.$ = frecuencias observadas

$k.$ = cantidad de frecuencias observadas y esperadas

$j.$ = codificación de observaciones



CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE INVESTIGACIÓN

4.1 DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO

El distrito de Caracoto, se encuentra ubicado en la provincia de San Román, región Puno, en la carretera principal transoceánica de Juliaca a Puno, además se encuentra a cercanías de la minera Cemento y Cal de Caracoto, sus actividades principales de los padres de las y los niños es la agricultura, ganadería y minería.

La institución educativa inicial 310 de Caracoto, cuenta con 62 estudiantes de 4 y 5 años y el objeto de estudio es de 31 estudiantes entre las y los niños, generalmente los estudiantes se dedican conjuntamente con sus padres a las actividades cotidianas de sus padres, porque apoyan en los quehaceres de casa y en las actividades comerciales.

Las actividades de aprendizaje realizados por las y los niños, en la institución educativa, como es que corresponde al nivel de educación inicial, desarrollan utilizando las estrategias de actividades vivenciales como juego de roles, actividades de aprendizaje creativas y evidencian sus aprendizajes vivenciales. Todas estas actividades influyen en sus aprendizajes como el desarrollo de la competencia gestiona sus aprendizajes de manera autónoma.



4.2 RESULTADOS DE INFLUENCIA DE ACTIVIDADES LÚDICAS VIVENCIALES EN DEARROLLO DE COMPETENCIA GESTIONA SU APRENDIZAJE AUTÓNOMA

Tabla 4

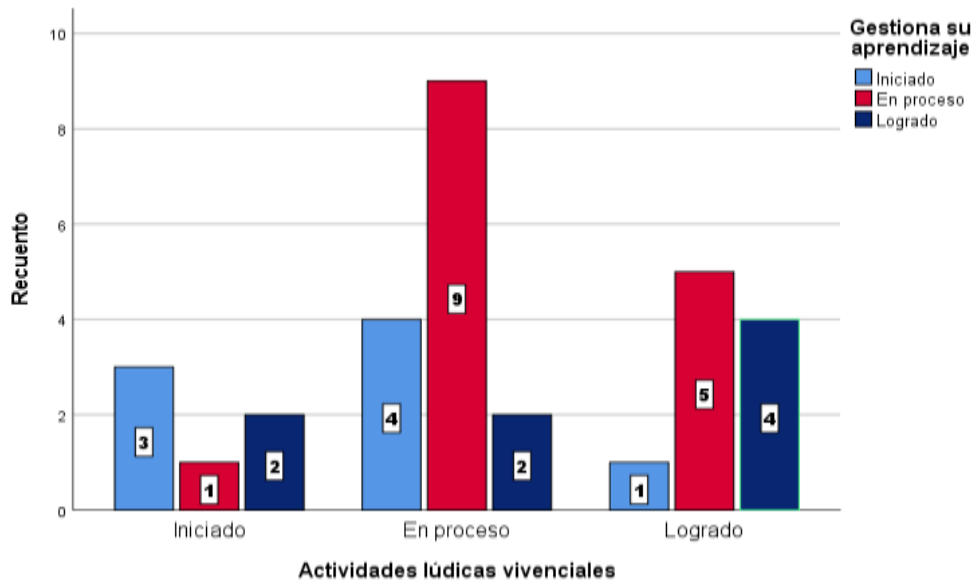
Resultados de Influencia de actividades lúdicas vivenciales en el desarrollo de competencia gestiona su aprendizaje autónoma

Actividades lúdicas vivenciales	Gestiona su aprendizaje autónoma			Total
	Iniciado (1)	En proceso (2)	Logrado (3)	
Iniciado (1)	3	1	2	6
En proceso (2)	4	9	2	15
Logrado (3)	1	5	4	10
Total	8	15	8	31

Fuente: Escala de actividades lúdicas vivenciales y gestiona su aprendizaje autónoma

Gráfico 1

Resultados de Influencia de actividades lúdicas vivenciales en el desarrollo de competencia gestiona su aprendizaje autónoma



Fuente: Escala de actividades lúdicas vivenciales y gestiona su aprendizaje autónoma

Interpretación y análisis

En la tabla 4 y gráfico 1, se muestran en las actividades lúdicas vivenciales, 15 niñas y niños, se ubican en la Escala “En proceso”, y 10 estudiantes se encuentran en la Escala “Logrado” y 6 estudiantes están ubicados en la Escala “Iniciado”.

Así mismo, se evidencia en el desarrollo de competencia, gestiona su aprendizaje de forma autónoma, 15 niñas y niños, se encuentran en la Escala “En proceso”, y 8 estudiantes se encuentran en la Escala “Logrado” y 8 estudiantes se encuentran ubicados en la Escala “Iniciado”.

La mayoría de los niños de la educación inicial de la in, se encuentran ubicados en la escala “En proceso”, debido a que los niños, aún no han logrado



desarrollar la competencia gestiona su aprendizaje de manera autónoma, es decir, no hacen sus actividades de su propia iniciativa, sino esperan que alguien les diga o les obligue o les sugiera para que puedan emprender a través de las actividades lúdicas vivenciales, y solo han logrado la cuarta parte del total.

Las actividades lúdicas vivenciales, vienen a ser estrategias dinámicas que utilizan los docentes conjuntamente con sus niños para aprender por medio de estos juegos útiles, y por otro lado, todas las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de diversas competencias, relacionados entre sí, de los cuales podemos mencionar como los del juego de roles o juegos imitados a las actividades cotidianas de las familias, también las actividades creativas, así como de realizar actividades innovadoras o las que hayan mejorado de otra manera dichas actividades propuestas por sus maestras de los mismos niños.

4.2.1 Actividades lúdicas vivenciales de juego de roles en el desarrollo de competencia diseñar metas de aprendizaje

Tabla 5

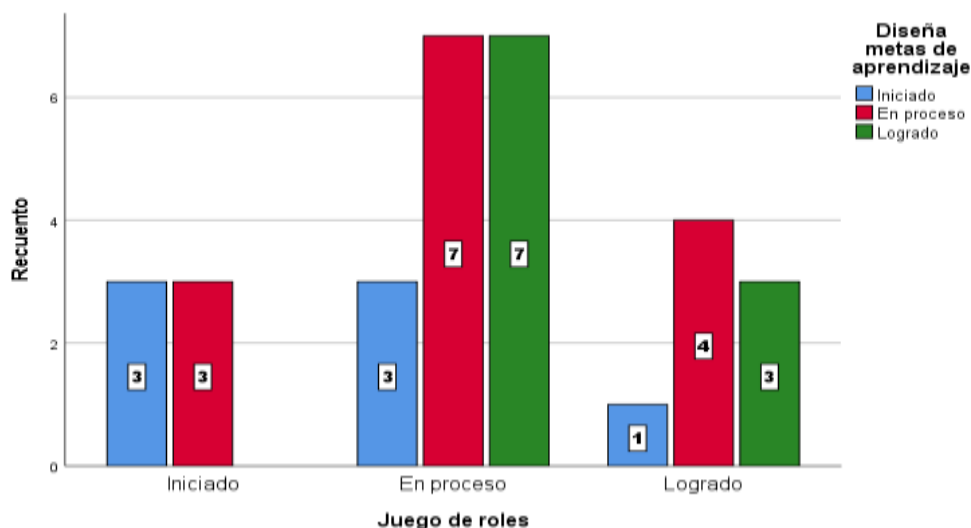
Resultados de Influencia de actividades lúdicas vivenciales de juego de roles en el desarrollo de competencia diseñar metas de aprendizaje

Actividades lúdicas de juego de roles	Diseña metas de aprendizaje			Total
	Iniciado (1)	En proceso (2)	Logrado (3)	
Iniciado (1)	3	3	0	6
En proceso (2)	3	7	7	17
Logrado (3)	1	4	3	8
Total	7	14	10	31

Fuente: Escala de actividades lúdicas vivenciales y gestiona su aprendizaje autónoma

Gráfico 2

Resultados de Influencia de actividades lúdicas vivenciales de juego de roles en el desarrollo de competencia diseñar metas de aprendizaje



Fuente: Escala de actividades lúdicas vivenciales y gestiona su aprendizaje autónoma

Interpretación y análisis

En la tabla 5 y gráfico 2, muestran en las actividades de juego de roles, 17 niñas y niños, se ubican en la Escala “En proceso”, 8 estudiantes se encuentran en la Escala “Logrado” y 6 estudiantes están ubicados en la Escala “Iniciado”.

Mientras, muestran en el desarrollo de las actividades de diseñar metas de aprendizaje, 14 niñas y niños, se ubican en la Escala “En proceso”, 10 estudiantes se encuentran en la Escala “Logrado” y 7 estudiantes están ubicados en la Escala “Iniciado”.

Más de la mitad de las y los niños, se encuentran en la escala “En proceso”, debido a que los estudiantes desarrollan actividades de juego de roles, realizando las actividades como la imitación de las actividades familiares, a la vez realizan las simulaciones de actividades cotidianas realizados por sus

padres, imitan disfrazándose la cultura familiar o de sus padres, y también hacen representaciones de juegos realizados por los estudiantes.

Referente a la planificación de actividades o diseño de metas de aprendizaje, tienen también similares resultados, a la vez también debido a que las y los niños, proponen metas para alcanzar en sus aprendizajes, organizan sus ideas a partir de las actividades realizadas en la clase, expresan capacidades de logros de aprendizaje, evidencian sus aprendizajes logrados y desde luego evalúan las metas propuestas de las actividades de aprendizaje, entonces podemos mencionar que las actividades vivenciales influyen en sus aprendizajes previstos y determinados.

4.2.2 Actividades lúdicas vivenciales creativas en el desarrollo de competencia organiza estrategias de aprendizaje

Tabla 6

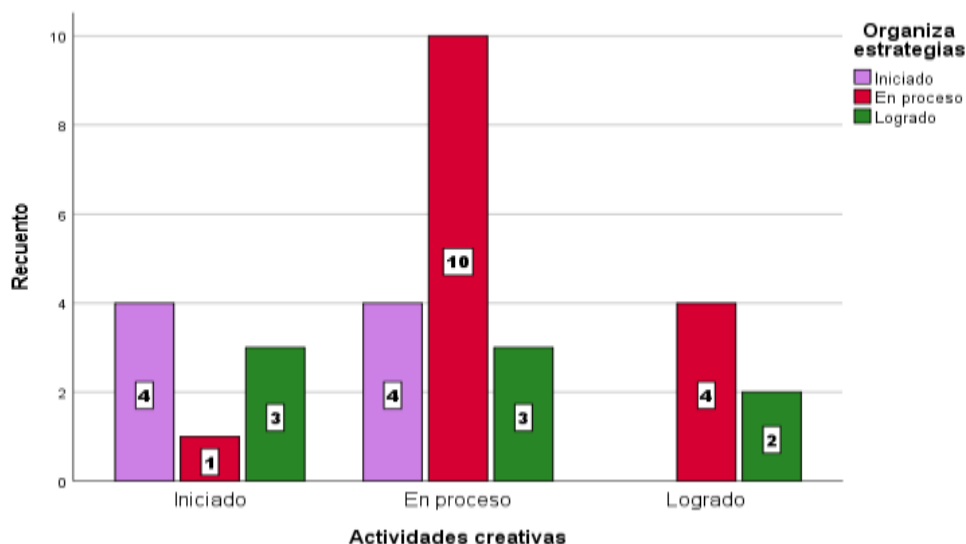
Resultados de Influencia de actividades lúdicas vivenciales creativas en el desarrollo de competencia organiza estrategias de aprendizaje

Actividades lúdicas vivenciales creativas	Organiza estrategias de aprendizaje			Total
	Iniciado (1)	En proceso (2)	Logrado (3)	
Iniciado (1)	4	1	3	8
En proceso (2)	4	10	3	17
Logrado (3)	0	4	2	6
Total	8	15	8	31

Fuente: Escala de actividades lúdicas vivenciales y gestiona su aprendizaje autónoma

Gráfico 3

Resultados de Influencia de actividades lúdicas vivenciales creativas en el desarrollo de competencia organiza estrategias de aprendizaje



Fuente: Escala de actividades lúdicas vivenciales y gestiona su aprendizaje autónoma

Interpretación y análisis

En la tabla 6 y gráfico 3, muestran en las actividades creativas, 17 niñas y niños y se ubican en la escala "En proceso", y 6 estudiantes se encuentran en la escala "Logrado" y 8 estudiantes se encuentran ubicados en la escala "Iniciado".

Igualmente, muestran en el desarrollo de las actividades de organiza estrategias de aprendizaje, 15 niñas y niños, se ubican en la escala "En proceso", y 8 estudiantes se encuentran en la escala "Logrado" y 8 estudiantes se encuentran ubicados en la escala "Iniciado".

Las actividades creativas constituyen simulaciones y concretizaciones de trabajos de las y los niños, quienes con debido desempeño de sus quehaceres científicos e innovadores realizan manualidades relacionados a la invención de



objetos o miniaturas con características similares a los objetos sofisticados o científicos, eso, hace idear que los niños tienen capacidades científicas y competencias innovadoras para crear y recrear manualidades. También podemos mencionar que desarrollan actividades familiares de manera creativa como las actividades de teatro familiar, escenas creativas para transformar actividades cotidianas o familiares, todas estas actividades practican con responsabilidad asumida.

A cerca, de la organización de estrategias de aprendizaje, también vienen asumiendo con bastante responsabilidad, previamente los niños realizan actividades de pensamiento creativo para organizar diversas estrategias para aprender o continuar realizando actividades innovadoras, los cuales hacen que los niños usen una variedad de técnicas para mejorar sus actividades de aprendizaje.

4.2.3 Actividades lúdicas vivenciales de evidencias de aprendizaje en el desarrollo de competencia de monitoreo del proceso de aprendizaje

Tabla 7

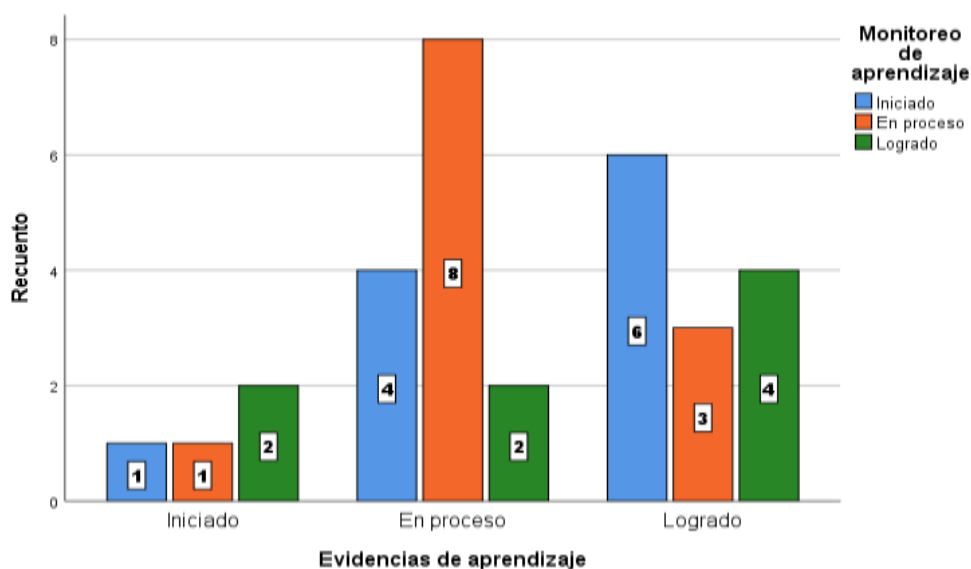
Resultados de Influencia de actividades lúdicas vivenciales de evidencias de aprendizaje en el desarrollo de competencia de monitoreo de aprendizaje

Actividades de evidencias de aprendizaje	Monitoreo del proceso de aprendizaje			Total
	Iniciado (1)	En proceso (2)	Logrado (3)	
Iniciado (1)	1	1	2	4
En proceso (2)	4	8	2	14
Logrado (3)	6	3	4	13
Total	11	12	8	31

Fuente: Escala de actividades lúdicas vivenciales y gestiona su aprendizaje autónoma

Gráfico 4

Resultados de Influencia de actividades lúdicas vivenciales de evidencias de aprendizaje en el desarrollo de competencia de monitoreo de aprendizaje



Fuente: Escala de actividades lúdicas vivenciales y gestiona su aprendizaje autónoma



Interpretación y análisis

En la tabla 7 y gráfico 4, muestran en las actividades de evidencias de aprendizaje, 14 niñas y niños, se ubican en la Escala "En proceso", 13 estudiantes se encuentran en la Escala "Logrado" y 4 estudiantes están ubicados en la Escala "Iniciado".

También, muestran en el desarrollo de las actividades de monitoreo del proceso de aprendizaje, 12 niñas y niños, se ubican en la Escala "En proceso", 8 estudiantes se encuentran en la Escala "Logrado" y 11 estudiantes están ubicados en la Escala "Iniciado".

Concerniente, a los resultados de evidencias de aprendizaje, la mayoría de las y los niños, se encuentran en la escala "En proceso" con tendencia al de "Logrado", esto nos indica que los niños vienen mejorando en las actividades de evidencias de aprendizaje, también, podemos mencionar los estudiantes están realizando sus trabajos encargados por sus maestras, en las salas escolares y en la casa, posiblemente con el apoyo de sus padres y familias del entorno social, observa también interpretan sus evidencias durante sus exposiciones, estas de manera colectiva o grupal o de manera individual, a partir de estas evidencias las maestras pueden tomar decisiones de realizar actividades de retroalimentación reflexiva.

En el monitoreo del proceso de aprendizaje, se aprecia que los niños, vienen reconociendo sus progresos de aprendizaje, aprecian sus logros y metas propuestas, desarrollan actividades retroalimentadas de manera reflexiva y creativa, expresan actitudes formativas logrando los estándares de aprendizaje.



4.3 PRUEBA DE HIPÓTESIS

4.3.1 Prueba de hipótesis general

a) Prueba de hipótesis

Hi. Las actividades lúdicas vivenciales tienen influencia positiva significativa en el desarrollo de competencia gestiona de manera autónoma su aprendizaje en niños de cinco años de institución educativa inicial 310 de Caracoto, 2025.

Ho. Las actividades lúdicas vivenciales no tienen influencia positiva significativa en el desarrollo de competencia gestiona de manera autónoma su aprendizaje en niños de cinco años de institución educativa inicial 310 de Caracoto, 2025.

b) Prueba estadística de Chi-cuadrado

Tabla 8*Prueba estadística de hipótesis general*

Pruebas de chi-cuadrado						
	Valor	D f	Significació n asintótica (bilateral)	Significació n exacta (bilateral)	Significació n exacta (unilateral)	Probabilida d en el punto
Chi- cuadrado de Pearson	5,821 ^a	4	,213	,225		
Razón de verosimilitu d	6,291	4	,178	,262		
Prueba exacta de Fisher	5,830			,219		
Asociación lineal por lineal	1,937 ^b	1	,164	,226	,113	,055
N de casos válidos	31					

a. 8 casillas (88,9%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,55.

b. El estadístico estandarizado es 1,392.

c) Interpretación

Según la tabla 8 muestra, el valor de Chi-cuadrado lo cual es 0,02 es menor a 0,05; motivo por lo cual se acepta el H_1 y se rechaza el H_0 ; que las actividades lúdicas vivenciales tienen influencia positiva significativa en el desarrollo de competencia gestiona de manera autónoma su aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa inicial 310 de Caracoto, 2025.

4.3.2 Prueba de hipótesis específica 1

a) Prueba de hipótesis

Hi. Las actividades de juego de roles tienen incidencia positiva significativa en el desarrollo de competencia gestiona de manera autónoma el diseño de metas de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa inicial.

Ho. Las actividades de juego de roles no tienen incidencia positiva significativa en el desarrollo de competencia gestiona de manera autónoma el diseño de metas de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa inicial.

b) Prueba estadística de Chi-cuadrado

Tabla 9

Prueba estadística de hipótesis específica 1

Pruebas de chi-cuadrado						
	Valor	D f	Significació n asintótica (bilateral)	Significació n exacta (bilateral)	Significació n exacta (unilateral)	Probabilida d en el punto
Chi-cuadrado de Pearson	5,096 ^a	4	,278	,311		
Razón de verosimilitud	6,560	4	,161	,252		
Prueba exacta de Fisher	4,892			,300		
Asociación lineal por lineal	2,990 ^b	1	,084	,105	,061	,034
N de casos válidos	31					

a. 7 casillas (77,8%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,35.

b. El estadístico estandarizado es 1,729.

c) Interpretación



Según la tabla 9 muestra el valor de Chi-cuadrado el cual es 0,03 es menor a 0,05 motivo por el cual se acepta el H_1 y se rechaza el H_0 , que las actividades vivenciales de juego de roles tienen incidencia positiva significativa en el desarrollo de competencia gestiona de manera autónoma el diseño de metas de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa inicial.

4.3.3 Prueba de hipótesis específica 2

a) Prueba de hipótesis

H_1 . Las actividades creativas tienen influencia positiva significativa en el desarrollo de competencia gestiona de manera autónoma la organización de estrategias de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa inicial.

H_0 . Las actividades creativas no tienen influencia positiva significativa en el desarrollo de competencia gestiona de manera autónoma la organización de estrategias de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa inicial.

b) Prueba estadística de Chi-cuadrado

Tabla 10*Prueba estadística de hipótesis específica 2*

Pruebas de chi-cuadrado						
	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)	Probabilidad en el punto
Chi-cuadrado de Pearson	7,318 ^a	4	,120	,122		
Razón de verosimilitud	9,301	4	,054	,098		
Prueba exacta de Fisher	7,398			,092		
Asociación lineal por lineal	1,217 ^b	1	,270	,363	,182	,081
N de casos válidos	31					

a. 8 casillas (88,9%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,55.

b. El estadístico estandarizado es 1,103.

c) Interpretación

Según la tabla 12 muestra el valor de Chi-cuadrado el cual es 0,01 es menor a 0,05 motivo por el cual se acepta el H_1 y se rechaza el H_0 , por lo que las actividades vivenciales creativas tienen influencia positiva significativa en el desarrollo de competencia gestiona de manera autónoma la organización de estrategias de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa inicial.

4.3.4 Prueba de hipótesis específica 3

a) Prueba de hipótesis

Hi. Las actividades de evidencias de aprendizaje tienen repercusión positiva significativa en el desarrollo de competencia gestiona de manera autónoma el monitoreo de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa inicial.

Ho. Las actividades de evidencias de aprendizaje no tienen repercusión positiva significativa en el desarrollo de competencia gestiona de manera autónoma el monitoreo de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa inicial.

b) Prueba estadística de Chi-cuadrado

Tabla 11

Prueba estadística de hipótesis específica 3

Pruebas de chi-cuadrado						
	Valor	D f	Significació n asintótica (bilateral)	Significació n exacta (bilateral)	Significació n exacta (unilateral)	Probabilida d en el punto
Chi- cuadrado de Pearson	4,725 ^a	4	,317	,330		
Razón de verosimilitu d	4,662	4	,324	,453		
Prueba exacta de Fisher	4,605			,325		
Asociación lineal por lineal	,505 ^b	1	,477	,513	,295	,103
N de casos válidos	31					

a. 7 casillas (77,8%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,03.

b. El estadístico estandarizado es -,711.



c) Interpretación

Según la tabla 11 muestra el valor de Chi-cuadrado el cual es 0,03 es menor a 0,05 motivo por el cual se acepta el H_1 y se rechaza el H_0 , que indica las actividades vivenciales de evidencias de aprendizaje tienen repercusión positiva significativa en el desarrollo de competencia gestiona de manera autónoma el monitoreo de aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa inicial.

4.4 DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados del proceso de investigación manifiestan que se evidenciado con los respectivos datos y las informaciones proporcionados por los objetos de estudios que constituyen principalmente los estudiantes de la mencionada institución educativa de nivel inicial.

Haciendo las respectivas contrastaciones con los antecedentes relacionados a este tema de investigación y revisando los aspectos teóricos de las referencias determinadas, a partir de estas revisiones podemos aclarar ciertas evidencias encontradas en este trabajo.

Referente al primer aspecto, podemos indicar que las actividades lúdicas vivenciales, son las que han influido de manera significativa en el desarrollo de la competencia gestiona su aprendizaje de manera autónoma, aquí podemos aclarar ciertas cuestiones como que las actividades de estas características vienen a ser estrategias más influyentes como los de juego de roles o las imitaciones que realizan las y los niños en el entorno familiar y estas conllevadas al ámbito de aprendizajes mejora sus relaciones de inter-aprendizaje con los demás niños y manera conjunta interactúan con cierta facilidad sus actividades de aprendizaje.



Las actividades creativas y recreativas también ayudan bastante en el desarrollo de las actividades de gestiona su aprendizaje de manera autónoma, en estas actividades que las y los niños, desprenden sus potencialidades retadoras, con el propósito de realizar actividades científicas, inventos prácticos, a partir de los inventos o artefactos observados en la casa o en los establecimientos. Y por otro lado, se ha observado que las y los niños, también de manera creativa e innovadora desarrollan actividades teatrales en la casa y en la institución, y la vez con cierta facilidad presentan escenas teatrales, sobre las vivenciales observadas o manifestadas por padres y familiares o grupos de familias de su entorno social.

Evidencian sus aprendizajes de manera personal o individual, también presentan actividades de manera grupal o colectiva, realizan sus actividades de aprendizaje como las de trabajos en sus hojas de aplicación, cuadernos de trabajo, en las bitácoras organizados por sus padres o maestras, en donde se aprecian sus trabajos o actividades de aprendizaje, ellos constituyen en buena cuenta las experiencias de aprendizaje, en otras ocasiones de aprecian sus trabajos en fichas de trabajo, entregados en la clase por sus maestras para sus prácticas cotidianas.

Al respecto del desarrollo de la competencia gestiona su aprendizaje de manera autónoma, está ligado o influenciado por las actividades lúdicas vivenciales y podemos mencionar los resultados más relevantes como el diseño de metas de aprendizaje, se entiende a este aspecto como la planificación de actividades de aprendizaje, organizados por sus maestras en unidades de aprendizaje, actividades de aprendizaje o sesiones de aprendizajes, los cuales están organizados de acuerdo a las demandas y necesidades de las y los niños,



previamente realizadas las pruebas de diagnóstico para su respectivo intervención con las actividades y en algunos casos con los programas preparados por los docentes responsables de cada edad, en este caso para las y los niños de cinco años, quienes vivenciarán sus actividades de aprendizaje, durante las sesiones de aprendizaje guiados por sus maestras y apoyadas por padres y familias de la casa, de manera conjunta conllevan estas actividades de alta demanda cognitiva.

En el proceso de monitoreo de aprendizaje, podemos mencionar los resultados a los se arribaron como las y los niños ya conocen sus progresos de aprendizaje, realizan comparaciones de progreso de evidencias, asimismo, reconocen el logro de sus metas de aprendizaje, desarrollan actividades de retroalimentación reflexiva, reconocen y expresan sus actitudes formativas, como las de la convivencia escolar colaborativa, quienes presentan cuadros de mejora en las actividades colaborativas en sus evidencias de aprendizaje, también se dan cuenta de que hayan logrado los estándares de aprendizaje.

Entonces, podemos concluir que las actividades lúdicas vivenciales influyen de manera significativa en el desarrollo de la competencia gestiona su aprendizaje de manera autónoma, es decir, tienen iniciativas formativas de preparar las estrategias de aprendizaje de sí mismo, previamente indicadas por sus padres y familias de sus entornos sociales, estos resultados evidencian que las y los niños están preparándose para la vida cotidiana, para enfrentar las adversidades y circunstancias difíciles, que en los últimos años vienen constituyéndose como una norma de cumplimiento obligatorio, es decir, las situaciones de corrupción generalizada, migraciones perturbadores, inseguridad ciudadana, delincuencia institucionalizada, todas estas actividades sociales



también tienen influencia en la educación y aprendizajes de la población peruana y especialmente en los grupos etarios de niños y adolescentes, quienes están propensos a estas adversidades generalizadas a nivel local o regional, nacional e internacionalizada.



CONCLUSIONES

- Primera:** Las actividades vivenciales lúdicas, tienen influencia positiva significativa para el desarrollo de competencia gestiona su aprendizaje de manera autónoma en niños de cinco años de institución de nivel inicial 310 de Caracoto, 2025. Tal como se parecía en la tabla 4 y gráfico 1. Además, en la prueba de hipótesis general nos indica que el valor de Chi-cuadrado de 0,02 es menor a 0,05; por el cual aceptamos el Hi y rechazamos el Ho. lo cual menciona en la tabla 8.
- Segunda:** Las actividades vivenciales lúdicas de juego de roles tienen influencia positiva significativa para el desarrollo de competencia gestiona su aprendizaje de manera autónoma en el diseño de metas de aprendizaje en niños de cinco años de institución de nivel inicial 310 de Caracoto, 2025. Tal como se parecía en la tabla 5 y gráfico 2. También, en la prueba de hipótesis específica 1, indica que el valor de Chi-cuadrado de 0,03 es menor a 0,05; por el cual aceptamos el Hi y rechazamos el Ho. lo cual menciona en la tabla 9.
- Tercera:** Las actividades vivenciales lúdicas de creatividad tienen influencia positiva significativa para el desarrollo de competencia gestiona de manera autónoma la organización de estrategias de aprendizaje en niños de cinco años de institución educativa de nivel inicial 310 de Caracoto, 2025. Tal como se parecía en la tabla 6 y gráfico 3. Asimismo, en la prueba de hipótesis específica 2, indica que el valor de Chi-cuadrado de 0,01 es menor a 0,05; por el cual aceptamos el Hi y rechazamos el Ho. lo cual menciona en la tabla 10.



Cuarta: Las actividades vivenciales lúdicas de evidencia de aprendizajes tienen influencia positiva significativa para el desarrollo de competencia gestiona de manera autónoma en el monitoreo de proceso de aprendizaje en niños de cinco años de institución de nivel inicial 310 de Caracoto, 2025. Tal como se evidencia en la tabla 7 y gráfico 4. Asimismo, en la prueba de hipótesis específica 3, indica que el valor de Chi-cuadrado de 0,03 es menor a 0,05; por el cual aceptamos el Hi y rechazamos el Ho. lo cual menciona en la tabla 11.



RECOMENDACIONES

Primera: A los directivos de la institución educativa inicial, para que pueda fortalecer las actividades lúdicas vivenciales previa coordinación con las maestras y padres de familia o con las familias de estudiantes para que las y los niños puedan mejorar aun la competencia gestiona su aprendizaje de sí mismos o manera autónoma, a la vez para mejorar sus niveles de logros de aprendizaje.

Segunda: A las maestras y maestros, quienes pueden enseñar a mejorar las actividades de juego de roles desde diversas formas de uso de estrategias relacionados para esta actividad, a partir de estas estrategias las y los niños pueden afianzar sus formas de actuaciones y mejora en la planificación de sus actividades de aprendizaje, organizando sus ideas más pertinentes para su realización, y manera similar puedan tener mejores logros de aprendizaje.

Tercera. A los coordinadores de redes educativas, puedan colaborar en la mejora de estas actividades vivenciales como la presentación de actividades creativas y recreativas, y a la vez, para mejorar la organización de diversas estrategias afines para mejorar sus formas de aprendizajes vivenciales y dinámicas.

Cuarta. A los padres de familia y familias de las y los niños, quienes pueden ser parte de las actividades involucrados para ayudar y mejorar en la presentación de evidencias de aprendizaje como en el proceso de monitoreo del proceso de aprendizaje, todo ello los conllevará a la mejora de logros de aprendizajes de los estudiantes.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cardenas Osco, G. M. (2024). *Juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de las nociones espaciales en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 339 de Juliaca 2024*. Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, Lima Puno. Obtenido de <https://repositorio.uancv.edu.pe/handle/UANCV/3587>
- Charaja Cutipa, F. (2011). *El MAPIC en la Metodología de Investigación*. Puno: Sagitario Impresores.
- Chuqui Sarazu, G. M. (2022). *Actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la IEE N° 20820 Nuestra Señora e Fátima Huacho 2021*. Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion, Huacho Lima . Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.14067/7459>
- Díaz Machaca, R. M. (2024). *juego de sectores en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nro. 303 "Niño de la Espina" de la ciudad de Juliaca en el 2022*. Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, Juliaca. Obtenido de <https://repositorio.uancv.edu.pe/handle/UANCV/2309>
- Flores Barboza, J. C. (2017). *Construyendo la Tesis Universitaria. Guía Didáctica*. Lima: CEPREDIM.
- Flores Barboza, J. C. (2017). *Construyendo la tesis universitaria. Guía didáctica* . Lima: CEPREDIM.
- Flores Fernández, P. R. (2024). *Estrategias didácticas para potenciar el aprendizaje autónomo en niños de cinco años- Chiclayo, 2024*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12423/7929>



- Hernández - Sampieri, Roberto y Christian Paulina Mendoza Torres. (2019). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* México: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES S.A. de C.V.
- Logan Lillian M. y Virgil G. Logan . (1980). *Estrategias para una enseñanza creativa* . Brcelona España: oikos-tau s. a. -ediciones .
- Macías-Zambrano, C. P. (2023). *Estrategias didácticas para el desarrollo de la autonomía en niños del nivel preescolar.* Quito Ecuador. Obtenido de <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/379>
- Morales Quinatoa, S. S. (2024). *Actividades vivenciales para fortalecer la automonía en los niños de 3 a 5 años del centro de desarrollo infantil Chispitas de Vida en la ciudad de Ibarra.* Obtenido de <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15671>
- Pino Gotuzzo, R. (2010). *Metodología de la investigación.* Lima: San Marcos.
- Ricra Fonseca, A. A. (2023). *Actividades lúdicas en niños de educación inicial de la Institución Educativa Tradiciones Ricardo Palma Lima 2021.* Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/10495>
- Sanchez Vilca, A. (2023). *Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matematicas en niños de cinco años de la institucion educativa privada Nueva Esperanza Juliaca Puno, 2023.* ULADECH CATOLICA , Juliaca Puno. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/35193>
- Silvestre Miraya, Irenzon y Cecilia, Huamán Nahula. (2019). *Pasos para elaborar la investigación y la redacción de la tesis universitaria.* Lima: Editorial San Marcos.



Sociedad, E. (2016). *Estrategias de monitoreo y retroalimentación del proceso de aprendizaje*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://archivos.agenciaeducacion.cl/Reporte_06_13171_V02_12ene.pdf



ANEXOS



ANEXO 1 CUESTIONARIO DE ESCALA DE ACTITUDES COLABORATIVAS

Nombre.....

edad.....

IEI.....

fecha.....

Niño (a) lo invitamos a contestar con sinceridad las preguntas que te vamos a formular para colaborar con datos necesarios para lograr nuestras metas estadísticas.

Nº	INDICADORES	ESCALA		
		Iniciado	En proceso	Logrado
1	JUEGO DE ROLES			
1.1	Imita actividades realizadas por las familias en el contexto cultural			
1.2	Simula actividades cotidianas realizadas por sus padres y familias			
1.3	Imita disfraces de la cultura familiar para realizar actividades propuestas por los niños			
1.4	Exponen sus experiencias de actividades de aprendizaje ante las y los niños en la sala de clases			
1.5	Utilizan diversas formas de estrategias para realizar sus actividades de aprendizaje a través de juego de roles			
1.6	Evidencian sus actividades de aprendizajes desarrolladas a través de representación de papeles de los participantes			
1.7	Expresan y exponen en forma grupal sus actividades de aprendizaje asumiendo con autorregulación y autocontrol			
2	ACTIVIDADES CREATIVAS			
2.1	Hace manualidades de forma creativa			
2.2	Se integran de manera comprometido en la práctica de inventos científicos			



2.3	Contribuyen los participantes en el trabajo grupal de realizar actividades teatrales			
2.4	Colaboran voluntariamente entre las y los niños de la clase en el trabajos escénicos			
2.5	Asumen con responsabilidad creativa de apoyar a sus compañeros que necesitan en sus actividades de aprendizaje			
2.6	Se ayudan entre todos los participantes para resolver sus tareas escolares para evidenciar y presentar a sus docentes			
3	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE			
3.1	Construyen sus aprendizajes colectivas con la participación de toda la clase para evidenciar a sus maestras			
3.2	Construyen sus aprendizajes entre todos los que integran el grupo para mejorar sus logros de aprendizaje			
3.3	Organizados toda la clase en equipos de trabajo para evidenciar sus aprendizajes			
3.4	Organizados con guía de la docente para interpretar sus evidencias de aprendizaje			
3.5	Interpretan sus evidencias presentadas para su proceso de evaluación formativa			
3.6	Realizan la retroalimentación colectiva para evidenciar el trabajo presentado			
3.7	Realizan retroalimentación reflexiva en forma conjunta para evidenciar el trabajo en equipo			



ANEXO 2 CUESTIONARIO DE ESCALA DE CONVIVENCIA ESCOLAR

COLECTIVA

Nombre.....

edad.....

IEI.....

fecha.....

Niño (a) lo invitamos a contestar con sinceridad las preguntas que te vamos a formular para colaborar con datos necesarios para lograr nuestras metas estadísticas.

Nº	INDICADORES	ESCALA		
		Iniciado	En proceso	Logrado
1	DISEÑA METAS DE APRENDIZAJE			
1.1	Practican diseño de metas de aprendizaje para planificar sus actividades de aprendizaje autónomo			
1.2	Se relacionan entre todos los participantes del grupo para el aprendizaje diseñado			
1.3	Organiza sus ideas de acuerdo a los diseños previstos			
1.4	Expresa capacidades, habilidades y actitudes para lograr las competencias			
1.5	Presenta aprendizajes logrados para evidenciar ante sus docentes			
1.6	Aprenden a presentar sus evidencias de aprendizaje todos de manera colectiva en las actividades realizados por la escuela			
1.7	Evalúan sus metas de aprendizaje en forma colectiva			
2	ORGANIZA ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE			
2.1	Presentan sus trabajos de aprendizaje en forma grupal			



2.2	Presentan sus evidencias de aprendizaje para ser evaluados todo el grupo			
2.3	Aprenden en forma grupal y evaluados todos los participantes convivientes			
2.4	Aportan las actividades realizadas para consolidar en una sola evidencia			
2.5	Emplean diversas estrategias activas y dinámicas para mejorar sus trabajos grupales de los participantes			
2.6	Comparten las estrategias dinámicas en las actividades para ser desarrollados en el grupo convivencial			
2.7	Aprenden todos los participantes en las mismas condiciones colectivas			
3	MONITOREO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE			
3.1	Conoce y evidencia el progreso de sus aprendizajes			
3.2	Logran la mejora de sus metas de aprendizaje			
3.3	Desarrollan competencias colectivas para lograr sus metas de aprendizaje			
3.4	Desarrollan la retroalimentación guiada por sus docentes en el logro de sus aprendizajes			
3.5	Desarrollan las actividades relacionados con la evaluación formativa, y aprendizaje para la vida cotidiana			
3.6	Logran estándares de aprendizaje diseñados para los ciclos establecidos en el Currículo Nacional de Educación Básica Regular			

ANEXO 5 VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1. Nombres y apellidos del experto: KATTY REGINA PÉREZ ORDOÑEZ

1.2. Grado académico: Dra.

1.3. Institución donde labora: UANCV - DOCENTE

1.4. Nombre del instrumento:

1.5. Autor del instrumento: SONIA MILENY PÉREZ MIRANDA

1.6. Título de la investigación: ACTIVIDADES LÚDICAS JUVENILES EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIA
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA EN NIÑOS DE
CINCO AÑOS DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 310 DE CARACOTO 2025

II. VALIDACIÓN

1.- Deficiente (06-08) 2.- Bajo (09-10) 3.- Regular (11-13) 4.- Buena (14-16) 5.- Muy Buena (17-19)

CRITERIOS		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formuladas con lenguaje apropiado que facilita su comprensión				X	
2. OBJETIVIDAD	Están expresadas con mecanismos observables y medibles.					X
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y la relación con la teoría				X	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de las variables					X
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas están relacionadas al tema de estudio					X
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento.				X	
7. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y el desarrollo de capacidades cognitivas					X
8. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				X	
9. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					X
10. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
SUMATORIA PARCIAL						
RESULTADOS DE VALIDACIÓN						

Fuente: <https://es.scribd.com/document/392601082/Formato-Para-Validacion-de-Instrumento>

III. OBSERVACIONES:

- a) Aprobado: 95%
- b) Desaprobado:

UNIVERSIDAD ANDINA
Cuzco
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DECANA (e)
Katty A. Pérez Ordoñez

Sello y firma del experto

DNI. N°... 01225791
Celular..... 940231950



ANEXO 4 FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

- I. REFERENCIAS
- 1.1. EXPERTO :
..... KATY AGRIPINA PEREZ GORDONEZ
- 1.2. ESPECIALIDAD :
..... UANCV - DOCENTE
- 1.3. GRADO ACADÉMICO :
..... Dsa
- 1.4. INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN:
ACTIVIDADES LÚDICAS UJVENIALES EN EL DESARROLLO DE
COMPETENCIA GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA
EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 3.10
DE CARACOTO 2025
- 1.5. AUTOR:
SONIA MILENY PEREZ MIRANDA

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Nº	INDICADORES	Deficiente		Regular		Buena		Muy buena		Excelente	
		0	20	21	40	41	60	61	80	81	100
		1	DISEÑA METAS DE APRENDIZAJE							X	
1.1	Practican diseño de metas de aprendizaje para planificar sus actividades de aprendizaje autónomo									X	
1.2	Se relacionan entre todos los participantes del grupo para el aprendizaje diseñado									X	
1.3	Organiza sus ideas de acuerdo a los diseños previstos										X
1.4	Expresa capacidades, habilidades y actitudes para lograr las competencias										X
1.5	Presenta aprendizajes logrados para evidenciar ante sus docentes									X	
1.6	Aprenden a presentar sus evidencias de aprendizaje todos de manera colectiva en las actividades realizados por la escuela										X
1.7	Evalúan sus metas de aprendizaje en forma colectiva										X
2	ORGANIZA ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE										X
2.1	Presentan sus trabajos de aprendizaje en forma grupal										X
2.2	Presentan sus evidencias de aprendizaje para ser evaluados todo el grupo										X

ANEXO 6 MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO	TÉCNICA E INSTRUMENTO
<p>Problema General ¿Cómo es la influencia de las actividades lúdicas vivenciales en el desarrollo de la competencia gestiona su aprendizaje de manera autónoma en niños de cinco años de la institución educativa inicial 310 de Caracoto, 2025?</p> <p>Problemas Específicos ¿Cómo es la incidencia de las actividades vivenciales de juego de roles en el desarrollo de la competencia diseña metas de aprendizaje de manera autónoma en niños de cinco años de la institución educativa inicial? ¿Cómo es la influencia de las actividades vivenciales creativas en el desarrollo de la competencia organiza estrategias de aprendizaje de manera autónoma en niños de cinco años de la institución educativa inicial? ¿Cómo es la repercusión de las actividades vivenciales de evidencias de aprendizaje en el desarrollo de la competencia monitorea su proceso de aprendizaje de manera autónoma en niños de cinco años de la institución educativa inicial?</p>	<p>Objetivo General Determinar la influencia de las actividades lúdicas vivenciales en el desarrollo de la competencia gestiona su aprendizaje de manera autónoma en niños de cinco años de la institución educativa inicial 310 de Caracoto, 2025.</p> <p>Objetivos Específicos Evaluar la incidencia de las actividades vivenciales de juego de roles en el desarrollo de la competencia diseña metas de aprendizaje de manera autónoma en niños de cinco años de la institución educativa inicial. Conocer la influencia de las actividades vivenciales creativas en el desarrollo de la competencia organiza estrategias de aprendizaje de manera autónoma en niños de cinco años de la institución educativa inicial. Evaluar la repercusión de las actividades vivenciales de evidencias de aprendizaje en el desarrollo de la competencia monitorea su proceso de aprendizaje de manera autónoma en niños de cinco años de la institución educativa inicial.</p>	<p>Hipótesis General Las actividades lúdicas vivenciales tienen influencia positiva significativa en el desarrollo de la competencia gestiona su aprendizaje de manera autónoma en niños de cinco años de la institución educativa inicial 310 de Caracoto, 2025.</p> <p>Hipótesis Específicos Las actividades vivenciales de juego de roles tienen incidencia positiva significativa en el desarrollo de la competencia diseña metas de aprendizaje de manera autónoma en niños de cinco años de la institución educativa inicial. Las actividades vivenciales creativas tienen influencia positiva significativa en el desarrollo de la competencia organiza estrategias de aprendizaje de manera autónoma en niños de cinco años de la institución educativa inicial. Las actividades vivenciales de evidencias de aprendizaje tienen repercusión positiva significativa en el desarrollo de la competencia monitorea su proceso de aprendizaje de manera autónoma en niños de cinco años de la institución educativa inicial.</p>	<p>VI Actividades vivenciales</p> <p>VD Gestiona su aprendizaje</p>	<p>Tipo: Descriptivo explicativo</p> <p>Diseño: $Y = f(x)$</p> <p>Dónde: $Y = \text{variable independiente}$ $f = \text{función}$ $X = \text{variable dependiente}$</p>	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento Cuestionario</p>



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

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

Formato digital [X]

Fecha de entrega: 12 - 11 - 2025

I. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: SONIA MILENY PEREZ MIRANDA

Dirección: JIRÓN REFORMA NACIONAL CON BOLOGNESI 481 ACEQUIA ALTA CAYMA Arequipa

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 40670867

Teléfono: 994446881 email: soniamilenyperezmiranda@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

Asesor: Dr. JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación [] Tesis [X] Trabajo de Suficiencia Profesional [] Trabajo Académico []

Título: ACTIVIDADES LÚDICAS VIVENCIALES EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIA GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 310 DE CARACOTO 2025

Palabras claves, (3 a 5 términos): ACTIVIDADES, LÚDICAS, VIVENCIALES, GESTIONA, APRENDIZAJE.

Esta obra se desarrolló en la UANCV 1,2?

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.

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



2. Referencia de tesis:

Bachiller Titulo 2da Especialidad Maestria 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)

Si autorizo que se deposite inmediatamente.
 Si 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?

Si: 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.

Si autorizo
 No autorizo

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: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03

Firma de Autor



huella digital

12 - 11 - 2025

Fecha