

# Diana Lucas, Edith Mallqui

## Juego didáctico y desenvolvimiento de manera autonoma

 Quick Submit

 Quick Submit

 Escuela de Educacion Superior Publica Gamaniel Blanco Murillo

---

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3400881850

Fecha de entrega

6 nov 2025, 12:31 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

6 nov 2025, 3:48 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

tesis\_capitulos\_061125..docx

Tamaño del archivo

10.6 MB

110 páginas

18.994 palabras

111.642 caracteres




# 17% Similitud general

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

## Filtrado desde el informe


- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

## Fuentes principales

- 15%  Fuentes de Internet
- 7%  Publicaciones
- 8%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Marcas de integridad

### N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**  
31 caracteres sospechosos en N.º de páginas  
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

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

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

## Fuentes principales

- 15% Fuentes de Internet
- 7% Publicaciones
- 8% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Fuentes principales

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

1	Internet	repositorio.undac.edu.pe	4%
2	Internet	hdl.handle.net	1%
3	Trabajos del estudiante	Escuela de Educacion Superior Publica Gamaniel Blanco Murillo	<1%
4	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
5	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
6	Internet	repositorio.unjfsc.edu.pe	<1%
7	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
8	Trabajos del estudiante	Universidad San Francisco de Quito	<1%
9	Internet	renati.sunedu.gob.pe	<1%
10	Publicación	Avila Charca, Ruth Berthila. "Estado nutricional, nivel de hemoglobina y su relació...	<1%
11	Internet	fpb.prasetyamulya.ac.id	<1%

12	Internet	tesis.usat.edu.pe	<1%
13	Internet	informatica.upla.edu.pe	<1%
14	Internet	repositorio.unsa.edu.pe	<1%
15	Internet	umc.minedu.gob.pe	<1%
16	Internet	documentos.uru.edu	<1%
17	Trabajos del estudiante	Universidad del Istmo de Panamá	<1%
18	Publicación	Yanque Quiñones, Catalina. "Los juegos andinos en la resolución de problemas d...	<1%
19	Internet	repositorio.ulc.edu.pe	<1%
20	Internet	www.coursehero.com	<1%
21	Publicación	Jaime Rios Ortega, César Augusto Ramírez Velázquez. "Oportunidades y retos en I...	<1%
22	Internet	cdn.www.gob.pe	<1%
23	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo	<1%
24	Trabajos del estudiante	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez	<1%
25	Internet	repositorio.uncp.edu.pe	<1%

26	Internet	repositorio.upla.edu.pe	<1%
27	Internet	repository.unilasallista.edu.co	<1%
28	Trabajos del estudiante	undac	<1%
29	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnologica de los Andes	<1%
30	Internet	repositorio.usanpedro.edu.pe	<1%
31	Internet	1library.co	<1%
32	Internet	repositorio.ujcm.edu.pe	<1%
33	Internet	www.repositorio.upla.edu.pe	<1%
34	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional Daniel Alcides Carrion	<1%
35	Trabajos del estudiante	Universidad de Málaga	<1%
36	Internet	ade.edugem.gob.mx	<1%
37	Publicación	Aguirre Rodriguez, Claudia Elsa   Ramirez, Claudia Andrea Rojas   Toribio, Elizabe...	<1%
38	Internet	www.slideshare.net	<1%
39	Internet	apirepositorio.unu.edu.pe	<1%

40	Internet	ayudaenaccion.org.pe	<1%
41	Internet	www.jove.com	<1%
42	Trabajos del estudiante	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA	<1%
43	Trabajos del estudiante	escuelamilitar	<1%
44	Internet	repositorio.uigv.edu.pe	<1%
45	Internet	uncp.edu.pe	<1%
46	Trabajos del estudiante	Area eped	<1%
47	Publicación	Torres Huacchillo, Isaac. "El aprendizaje cooperativo y su relación con el nivel de j...	<1%
48	Trabajos del estudiante	Universidad Abierta para Adultos	<1%
49	Trabajos del estudiante	Universidad Andina del Cusco	<1%
50	Internet	repositorio.upt.edu.pe	<1%
51	Internet	repositori.upf.edu	<1%
52	Internet	repositorio.unsm.edu.pe	<1%
53	Internet	tesis.ucsm.edu.pe	<1%

54	Internet	doaj.org	<1%
55	Internet	repositorio.ug.edu.ec	<1%
56	Internet	www.guiainfantil.com	<1%
57	Publicación	Cabel Rosales, Víctor Humberto. "Comunidades profesionales de aprendizaje una ...	<1%
58	Internet	ocde.us	<1%
59	Internet	repositorio.eesppvab.edu.pe	<1%
60	Internet	repositorio.uap.edu.pe	<1%
61	Internet	repositorio.udh.edu.pe	<1%
62	Internet	repositorio.ups.edu.pe	<1%
63	Internet	repository.libertadores.edu.co	<1%
64	Internet	upc.aws.openrepository.com	<1%
65	Internet	www.clubensayos.com	<1%
66	Internet	www.mindmeister.com	<1%
67	Publicación	Arteaga Cruz, Amy Andrea   Delgado Guerra, María Claudia Patricia. "Conocimient...	<1%

68	Publicación	Elvio Tintaya Zegarra, Yony Farfan Robles, Antonio Coronel Molina, Rosa Evangeli...	<1%
69	Publicación	Pari Yana, Yeni. "La expresión musical en el desarrollo de la creatividad en los niñ...	<1%
70	Trabajos del estudiante	ULACIT Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología	<1%
71	Internet	core.ac.uk	<1%
72	Internet	docplayer.es	<1%
73	Internet	dof.gob.mx	<1%
74	Internet	es.scribd.com	<1%
75	Internet	lamenteesmaravillosa.com	<1%
76	Internet	qdoc.tips	<1%
77	Internet	repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe	<1%
78	Internet	repositorio.uancv.edu.pe	<1%
79	Internet	repositorio.unae.edu.ec	<1%
80	Internet	repositorio.unap.edu.pe	<1%
81	Internet	repositorio.unasam.edu.pe	<1%

82	Internet	repositorio.unc.edu.pe	<1%
83	Internet	repositorio.unh.edu.pe	<1%
84	Internet	sephatrad.wordpress.com	<1%
85	Internet	theibfr.com	<1%
86	Internet	www.actualidadenpsicologia.com	<1%
87	Internet	www.cedp.com.ar	<1%
88	Internet	www.pinterest.com	<1%
89	Internet	www.tiroyunlar.com	<1%

**"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA  
ECONOMÍA PERUANA"**

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**

**DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE**

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**

**"GAMANIEL BLANCO MURILLO"**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACIÓN INICIAL**



**INFORME DE TESIS**

**Juego Didáctico y el Desarrollo de manera Autónoma en los niños  
de 5 años de la Institución Educativa Nuestra Sra. Inmaculada  
Concepción, Vicco - Pasco – 2024.**

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial**

**Presentado por:**

1. LUCAS CONDEZO, Luz Diana
2. MALLQUI GÓMEZ, Edith Silvia

**ASESOR:**

Lic. MALPARTIDA CALLUPE, Jorge Luis

CERRO DE PASCO - PERÚ

2025

3

### **DEDICATORIA**

A Dios, por permitirnos llegar a este nivel educativo;

A nuestros padres:

Por ser la fuente de inspiración y compartir nuestros sueños.

Edith y Luz

## AGRADECIMIENTO

2 Queremos agradecerle a Dios Todopoderoso por guiarnos por el buen camino, quien ha estado con nosotras siempre dándonos fortaleza y brindándonos la bendición de llevar a buena culminación esta investigación. A nuestros padres quienes a lo largo de nuestras vidas han estado con nosotras apoyándonos en cada paso que damos, velando por nuestra educación y bienestar.

2 Queremos agradecer a cada maestra y maestro quienes con su dedicación, paciencia y tiempo han aportado al desarrollo de nuestro trabajo de investigación, sus sabios consejos y enseñanzas han permitido concluir este escalón investigativo como parte de nuestra formación profesional.

19

## **ÍNDICE GENERAL**

CARÁTULA.....	i
HOJA DE JURADO.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN .....	xi
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	xv

1

## **CAPÍTULO I PROBLEMA DE INVESTIGACION**

1.1. Identificación y determinación del problema.....	1
1.2. Delimitación de la investigación.....	3
1.3. Formulación del problema.....	4
1.3.1. Problema general.....	4
1.3.2. Problemas específicos.....	4
1.4. Formulación de Objetivos.....	5
1.4.1 Objetivo General.....	5
1.4.2 Objetivos Específicos.....	5
1.5. Justificación e importancia de la investigación.....	6

1

Teórica.....	6
Metodológica.....	7
Legal.....	7
Practica.....	8
1.6. Limitaciones de la investigación.....	8

**CAPÍTULO II**  
**MARCO TEÓRICO**

12

2.1. Antecedentes de estudio.....	10
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	10
2.1. 2. Antecedentes nacionales.....	13
2.1.3 Antecedentes Locales.....	16
2.2 Bases teóricas - científicas.....	18
2.2.1 Juegos didácticos en la educación inicial.....	18
2.2.1.1. Definición.....	18
2.2.1.2. Objetivos del juego didáctico.....	19
2.2.1.3. Importancia del juego didáctico.....	21
2.2.1.4 Teoría del juego didáctico.....	22
2.2.1.5 Reglas de juego didáctico.....	24
2.2.1.6 Características del juego didáctico.....	25
2.2.1.7. Clasificación del juego didáctico.....	26
2.2.1.8. Papel del estudiante y docente en el juego didáctico en la educación inicial.....	27
2.2.1.9 Papel del juego en el desarrollo del estudiante en educación inicial.....	28
2.2.1.10. Tipos de juegos según la capacidad que se desarrolla.....	30
2.2.2. Desenvolvimiento de manera autónoma de los niños de educación inicial.....	31
2.2.2.1. Aprendizaje y desarrollo autónomo en la educación inicial.....	31
2.2.2.2. Autonomía según Piaget.....	33
2.2.2.3. Definiendo la autonomía.....	34
2.2.2.4. Fomentar el desarrollo autónomo en educación inicial.....	35
2.3 Definición de términos básicos.....	36

63

2.4. Sistema de Hipótesis y variables .....38

    2.4.1. Hipótesis General.....38

    2.4.2. Hipótesis Específicas.....38

2.5. Identificación de variables.....39

2.6. Definición operacional de variables e indicadores.....39

**CAPÍTULO III: METODOLOGÍA**

3.1. Tipo y nivel de investigación.....41

3.2. Diseño de investigación.....42

3.3. Población y muestra.....43

3.4. Métodos: Técnicas e instrumento recolección de datos.....43

3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....45

3.6. Tratamiento estadístico.....46

3.7. Proceso de prueba de hipótesis y análisis de datos.....46

3.8. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación (opcional según la naturaleza de la investigación) .....47

**CAPÍTULO IV**

**RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

4.1. Descripción del trabajo de campo.....48

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.....49

    4.2.1. Análisis descriptivo.....49

    4.2.2. Análisis inferencial.....52

4.3. Discusión de resultados a partir de la estadística y prueba de Hipótesis.....53

4.4. Validación de la información de resultados. (Triangulación de datos u otros).....59

4.5. Propuestas de innovación pedagógica/comunidad/producción de conocimientos a partir de la investigación.....60

CONCLUSIONES.....61

RECOMENDACIONES.....62

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....63

ANEXOS.....65

Matriz de consistencia.....	66
Instrumentos de recolección de datos.....	67
Procedimiento de validez, confiabilidad y originalidad anti plagio.....	68
Evidencias.....	84

**INDICE DE TABLAS**

Pág.

37	Tabla 1: Operacionalización de variables	42
	Tabla 2: Ficha técnica de la guía de observación para los juegos didácticos	47
2	Tabla 3: Ficha técnica de la guía de observación para el desenvolvimiento autónoma	47
4	Tabla 4: Distribución de frecuencias y porcentajes del nivel alcanzado en la variable juegos didácticos	50
72	Tabla 5: Porcentaje de nivel alcanzado de la variable juegos didácticos y sus dimensiones	51
	Tabla 8: Prueba de normalidad	52

## INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Correlación: Juego didáctico; desenvolvimiento de manera autónoma	53
Figura 2: Correlación: Componente Psicomotor; Desenvolvimiento de manera autónoma	54
Figura 3: Correlación: Componente Cognitivo; Desenvolvimiento de manera autónoma	55
Figura 4: Correlación: Componente Social; Desenvolvimiento de manera autónoma	56
Figura 5: Correlación: Componente Afectivo; Desenvolvimiento de manera autónoma	57

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación consiste en determinar la relación entre los juegos didácticos y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024. Para lo cual se desarrolló una investigación de enfoque cuantitativo, de tipo no experimental y con una metodología descriptiva, la muestra estuvo conformada por 17 estudiantes del aula de “Los Científicos”, se les aplicaron dos instrumentos: una guía de observación para los juegos didácticos, dimensionados en los componentes psicomotor, cognitivo, social y afectivo, otra guía de observación fue para medir el desenvolvimiento de manera autónoma de los estudiantes cuyos indicadores surgieron de las dimensiones de relación consigo mismo y la relación con los demás. Los resultados del objetivo general fue una relación positiva perfecta de +1 entre las variables, el objetivo específico 1 tuvo un valor de 0,987 con relación fuerte entre la dimensión del componente psicomotor y la variable dependiente, así mismo también una relación fuerte se muestra en el segundo objetivo específico que arroja con el cálculo de Pearson de 0.996 al igual que el componente afectivo correspondiente al objetivo específico 4 y con respecto al objetivo específico 3 la relación entre variables tuvo un valor de 0.919.

Concluyendo que es fundamental plantear la propuesta diseñada, debido a que se caracteriza por las actividades que buscan ayudar a los niños y niñas a potenciar sus

habilidades autónomas mediante el desarrollo de los juegos didácticos en las actividades diarias de clase.

5 De esta forma, se contribuye al desarrollo intelectual por medio de la practica en valores, autoestima y liderazgo, lanzando cambios significativos en los niños y niñas.

**Palabras clave:** Juego didáctico, autonomía, liderazgo.

## ABSTRACT

The present research work consists of determining the relationship between educational games and the autonomous development of 5-year-old children at the Institution. Inmaculada Concepción Educational School, Vicco, Pasco – 2024. For which a quantitative approach research was developed, non-experimental type and with a descriptive methodology, the sample was made up of 17 students from the "Scientists" classroom, two instruments were applied to them: an observation guide for educational games, Dimensioned in the psychomotor, cognitive, social and affective components, another observation guide was to measure the autonomous development of students whose indicators arose from the dimensions of relationship with oneself and relationship with others. The results of the general objective was a perfect positive relationship of +1 between variables, the specific objective 1 had a value of 0.987 with a strong relationship between the dimensión of the psychomotor component and the dependent variable, likewise a strong relationship is also shown in the second specific objective that yields with the Pearson calculation of 0.996 as well as the affective component corresponding to specific objective 4 and with respect to specific objective 3 the relationship between variables had a value of 0.919.

We conclude that the proposed approach is essential because it is characterized by activities that seek to help children enhance their independent skills by using educational games in daily classroom activities.

5 In this way, it contributes to intellectual development through the practice of values, self-esteem, and leadership, bringing about significant changes in the children.

**Keywords:** Game, educational game, leadership.

## INTRODUCCIÓN

SEÑOR PRESIDENTE DEL JURADO CALIFICADOR

SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO

Señor presidente del jurado calificador, señores miembros del jurado calificador, tenemos el alto honor de poner a consideración el trabajo de investigación titulado: JUEGO DIDÁCTICO PARA MEJORAR EL DESENVOLVIMIENTO DE MANERA AUTÓNOMA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SRA. INMACULADA CONCEPCIÓN, VICCO, PASCO – 2024, con la finalidad de optar el título de Licenciada en Educación Inicial.

Uno de los siete principios de la educación inicial lo constituye la autonomía, junto al buen estado de salud, a la seguridad, la comunicación, el respeto, el juego libre y el movimiento conforman las condiciones básicas del desarrollo infantil en nuestro país. Los niños al ser capaces de desarrollarse, aprender y construirse a sí mismos, se les debe garantizar las condiciones físicas y emocionales necesarios para ese objetivo, eso hará ellos puedan realizar actividades a partir de su propia iniciativa. Este proceso de vital importancia en el niño es la construcción de la autonomía.

El fomento de la autonomía requiere entonces brindar múltiples oportunidades y las posibilidades infinitas de indagar y experimentar en su búsqueda permanente. A mayores

oportunidades brindadas mayores serán alternativas en la solución de problemas, esto atraerá al pensamiento crítico y fortalecimiento en la confianza en sus propias habilidades. Enfocarse en la autonomía apoyará su desarrollo actual brindándoles herramientas valiosas para la vida.

Desde el juego pretendemos explicar las evidencias que se presentan para observar y ser testigos de este proceso consciente del desarrollo humano, la opción pedagógica en el uso del juego nos lleva a promover actividades con los juegos didácticos y poder sistematizar mejor el transcurso del cambio en la vida del niño.

Ante la situación presentada en nuestras prácticas en la Institución Educativa “Nuestra Señora Inmaculada Concepción” de Vicco, nos permite ser testigos mediante esta investigación de la mejora del desenvolvimiento autónomo de nuestros estudiantes de 4 y 5 años a partir del uso pedagógico y consecuente de los juegos didácticos para que su desarrollo integral se pueda alimentar con las conclusiones de nuestra investigación.

Entendemos este reto como una oportunidad para hacer escuchar nuestras opiniones y en diálogo permanente poder encontrar en sus observaciones y aportes la verdadera intención educativa de una sociedad que se construye desde su interior con la voluntad de cada integrante y la necesidad de seguir generando inductiva y deductivamente diversas miradas para reconocernos en esta realidad cambiante.

3 La misma que para su mejor apreciación lo organizamos en cuatro capítulos considerando de acuerdo al esquema institucional por la Unidad de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Gamaniel Blanco Miurillo”.

1 CAPITULO I: Problema de la Investigación: Identificación y Determinación del Problema, Delimitación de la Investigación, Formulación del Problema; Problema General, Problema Específico, Formulación de Objetivos; Objetivo General, Objetivo Específico, Justificación e Importancia de la Investigación, Limitaciones de la Investigación

1 CAPITULO II: Marco Teórico: Antecedentes de estudio; Antecedentes internacionales, Antecedentes nacionales, Bases Teóricas – científicas, Definición de términos básicos, Sistema de Hipótesis y variables; Hipótesis General, Hipótesis Específicas, Identificación de variables, Definición operacional de variables e indicadores

26 1 CAPITULO III: Metodología: Tipo y nivel de investigación, Diseño de investigación, Población y muestra, Métodos: Técnicas e instrumento recolección de datos, Técnicas de procesamiento y análisis de datos, Tratamiento estadístico, Proceso de prueba de hipótesis y análisis de datos, Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

CAPITULO IV: Resultados y Discusión: Descripción del trabajo de campo, Presentación y análisis e interpretación de resultados, Discusión de resultados a partir de la estadística y prueba de Hipótesis, Validación de la información de resultados, Propuestas de innovación pedagógica/comunidad/producción de conocimientos a partir de la investigación

Acompañen entonces, este esfuerzo académico y generen desde sus puntos de vista una discusión permanente en bien de nuestros estudiantes que son y serán la razón de transformaciones en beneficio de esta loable profesión docente.

## 1 CAPÍTULO I

## PROBLEMA DE INVESTIGACION

### 1.1. Identificación y determinación del problema

1 Nuestra investigación se enmarcó en indagaciones a nivel internacional y nacional, de las que damos cuenta con la intención de brindar un soporte teórico y experiencial de maestras preocupadas en entender la relación teórica y práctica de los juegos didácticos y el desenvolvimiento de manera autónoma de los niños educación inicial, que promueve su independencia al permitir realizar tareas para sí mismo, tomando decisiones y resolver problemas.

88 El estudio realizado en Venezuela encontramos el trabajo de Maldonado y Cuadrado (2023), manifestando en sus conclusiones que incentivar el uso de juegos didácticos y centrar el aprendizaje en estas acciones lúdicas permiten el logro del desenvolvimiento autónomo tomando en cuenta sus necesidades e intereses entendiendo que se constituyen en la base principal que permite que el niño alcance su zona de desarrollo próximo y robusteciendo con ello su seguridad con la ejecución de las rutinas diarias establecidas, logrando de este modo la formación de valores como parte de su integración, socialización en el cual se fortalecerán el amor, el respeto, la solidaridad y así ofrecerles un ambiente cálido y de desenvolvimiento en múltiples situaciones.

18 8 Según Cruz (2021), menciona que el juego didáctico se considera la mejor herramienta pedagógica para desarrollar los niveles de logros de aprendizaje; por tanto, es recomendable la capacitación de docentes especializados en educación inicial, planteándose se le considere como un eje transversal y en constante desarrollo, reforzando y actualizando continuamente sus competencias didácticas.

En nuestro caso la investigación tuvo como escenario la IE “Nuestra Sra. Inmaculada Concepción” ubicada en el distrito de Vicco, en circunstancias de desarrollo de nuestras práctica pre profesional e investigación con los 17 estudiantes de 5 años del aula de Los Científicos, espacio que nos permitió seleccionar entre la amplia problemática de la educación inicial la falta del desenvolvimiento de manera autónoma de los niños y niñas, que se manifestaba en dificultades para tomar decisiones en las situaciones problemáticas que afrontaban la mayoría de ellos, un exagerado apego y dependencia con los padres, frustraciones por miedo al fracaso cuando se emprendían nuevos retos en el aula y fundamentalmente un aspecto que no ayudaba a una buena convivencia originada en los problemas de relación entre estudiantes. Esta coyuntura facilitaba que se mostraba dificultades de aprendizaje, las dificultades de buenas relaciones entre ellos y temores hacia lo desconocido.

Luego de desarrollada la investigación, aplicada la metodología descriptiva y correlacional nuestro aporte se centra en brindar mediante este informe una explicación de estas dos variables para relacionarlas permanentemente al planificar o tomar decisiones pedagógicas cuando se encuentren dificultades de desenvolvimiento de la autonomía en niños de 5 años

## 1.2. Delimitación de la investigación

Nuestra investigación está enmarcada en la política de investigación institucional que busca Implementar programas que promuevan el desarrollo integral de la comunidad educativa, correspondiente al área de investigación del Buen vivir y Calidad de vida, Prácticas socioemocionales, espirituales para el buen vivir.

**Delimitación espacial:** Habiéndose decidido la realización de nuestras prácticas y el desarrollo de la investigación en una de las instituciones educativas correspondientes al distrito de Vicco, esta jurisdicción educativa correspondiente a la UGEL Pasco, cuenta con 10 instituciones educativas de educación inicial de las que la IE “Nuestra Señora Inmaculada Concepción” con código modular 0450866 y código de local 403110 está considerada como la segunda de mayor cantidad de estudiantes en el distrito y la primera de la localidad con 47 estudiantes, 3 docentes, 3 secciones y un promedio de 15.67 de estudiantes por sección, según los datos estadísticos de ESCALE, MINEDU (2025)

**Delimitación temporal:** El tiempo de permanencia en las prácticas y en el proceso de investigación por las características de nuestra modalidad de estudio de la formación inicial se concentra entre los meses de setiembre a noviembre del 2024 y de las que en la presente damos informe respectivo.

**Delimitación de contenidos:** Si bien es cierto que el tema del juego se considera fundamental para el nivel de educación inicial, este se delimitó de acuerdo a la viabilidad del estudio y la temporalidad de permanencia en la institución educativa, desde una revisión teórica que se abunda en el marco teórico restringimos el estudio en los juegos didácticos por considerarlos una técnica primordial que estimula el aprendizaje de los estudiantes y nos inclinamos por esta alternativa para que los niños desarrollen sus habilidades sociales. Entre estas habilidades de igual manera la delimitación llegó a seleccionar la autonomía como una variable problemática muy presente en las situaciones cotidianas en el aula de práctica e investigación asignada.

**Delimitación de población:** Por la distribución de estudiantes en la Institución Educativa (13 en 3 años, 17 en 4 años y 17 en 5 años) el aula de 5 años cumplía con

los requisitos para nuestro estudio y seleccionar el instrumento seleccionado que pueda medir las variables definidas.

### 1.3. Formulación del problema.

#### 1.3.1. Problema general.

¿Cuál es la relación entre juegos didácticos y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024?

#### 1.3.2. Problemas específicos

- a) ¿Cómo se relaciona la interdependencia positiva en el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024?
- b) ¿De qué manera se relaciona responsabilidad grupal en el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024?
- c) ¿De qué manera se relaciona la interacción estimuladora el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024?
- d) ¿Cómo se relaciona el componente afectivo en el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Concepción, Vico, Pasco – 2024?

### 1.4. Formulación de objetivos.

#### 1.4.1. Objetivo general.

Determinar la relación entre juegos didácticos y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.

#### 1.4.2. Problemas específicos

- a) Establecer la relación entre interdependencia positiva y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.
- b) Identificar la relación entre la responsabilidad grupal y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.
- c) Establecer la relación entre la interacción estimuladora y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.
- d) Identificar la relación entre el componente afectivo y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.

#### 1.5. Justificación e importancia de la investigación.

La presente investigación se desarrolló porque la dimensión afectiva y emocional del desarrollo integral tiene un gran descuido en nuestro sistema educativo y porque necesitamos desde el desarrollo de las habilidades sociales y sus dimensiones individual y colectiva reconocer una relación entre la autonomía personal y autonomía social que aporte al espectro complejo que los países del mundo se han comprometido, en especial en la segunda meta del cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible, que, De aquí a 2030, asegurar que todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y

desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria. ONU (2025).

2 Esta indagación nos sirve, además, para mostrar las múltiples facetas del humano y relacionarlas con el destino a decir de Morin (1999), “el destino de la especie humana, el destino individual, el destino social, el destino histórico, todos los destinos entrelazados e inseparables”. (p. 25).

**Teórica:** El juego siempre es un tema inmerso en las investigaciones y preocupaciones intelectuales en la educación inicial y desde su diversidad teórica desglosamos en este informe un análisis sobre el juego que plantea uno de autores más prolijos y dedicados al tema del juego, nos referimos a Wallon. Es necesario un profundo entendimiento del porqué y el para qué del juego en relación al proceso evolutivo y la maduración fisiológica neuronal del niño. Este proceso se complementa con el desarrollo de habilidades personales resumidos en la autonomía, como proceso complejo que deberá instalarse en el niño paulatinamente desde el entendimiento de la dimensión afectiva. Una revisión de ambas variables que junta los conocimientos de los clásicos estudiosos que nos proveen información propia del nivel educativo para el que nos formamos y reunida con los requerimientos que el Ministerio de Educación de nuestro país exige para fortalecer el perfil de egreso que requiere la sociedad.

82  
66 **Metodológica:** Nuestra investigación al plantear una metodología propia de la investigación cuantitativa, el método correlacional nos invita a recurrir a un tratamiento estadístico para asegurar el proceso deductivo propio de una metodología con estas características. Este camino metodológico remarca la recopilación de datos un paso decisivo en el estudio cuantitativo, se adjunta para su revisión el instrumento de recojo de datos que junta a las variables en la tarea de búsqueda de relación entre ellas para

60 asegurar la correlación que buscamos. El tratamiento estadístico fortalece un desglose de las dimensiones para su mejor y detallada relación entre la variable independiente y los objetivos demarcados para demostrar relación. Las variables se someten a coeficiente correlacional y se elige el de Pearson para poder mostrar la correlación exigida en el método trabajado. Por último, desde lo requerido para el enfoque, tipo, método y diseño de investigación de nuestra investigación se realiza el procedimiento de confiabilidad con respecto al cuestionario de la que también ponemos a consideración del jurado y los interesados para su revisión y evaluación.

15 **Legal.** En el marco normativo de la educación peruana, priorizaremos para su análisis el Decreto Supremo N° 013-2022-MINEDU, que aprueba los Lineamientos para la promoción del bienestar socioemocional de las y los estudiantes de la Educación Básica, publicada el 16 de setiembre de 2022, nuestra investigación se enmarca en el proceso de cumplimiento del objetivo general que el MINEDU detalla.

“Establecer orientaciones para la promoción del bienestar socioemocional de las y los estudiantes, a través de la implementación de planes, servicios, estrategias y acciones, en las instituciones educativas públicas y privadas, así como en los programas de Educación Básica, según sus modalidades, niveles, ciclos y modelos de servicio educativo, atendiendo desde el reconocimiento y atención a la diversidad.” (p. 3).

84 Nuestro estudio pretende contribuir a los 4 elementos del bienestar socioemocional que el Proyecto Educativo Nacional (PEN) al 2036 exige, para su conocimiento y tratamiento en posteriores estudios, estos son: equilibrio emocional, adaptación a la convivencia, capacidad de afrontar retos y contribuir al bienestar colectivo. El que nuestros 40 estudiantes a través de nuestra investigación utilicen de manera adecuada sus recursos 22 emocionales para enfrentarse a diversas situaciones individuales y sociales, nos

garantiza que estamos en buen camino para cumplir con las normas referidas a nuestro trabajo.

**Práctica.** Este aspecto de la trascendencia de la investigación nos brinda la mejor de las experiencias, pues es el espacio donde mayor aprendizaje hemos aprovechado personal y grupalmente. Como lo adelantábamos, la dimensión afectiva de poca preocupación del sistema educativo se tuvo que recuperar en su atención y preocupación. La comprensión de las habilidades sociales desde sus dos dimensiones nos permitieron además de brindarnos un feedback o retroalimentación teórica, la infinita posibilidad de poder aplicar nuestros intereses que el inicio y desarrollo de la práctica alimenta a la investigación y desde esa unión, ahora en este informe nos da la oportunidad de poner en práctica las recomendaciones de unir la práctica y la investigación en beneficio de nuestros estudiantes y por supuesto en la mejora de nuestro desempeño magisterial.

## 1.6. Limitaciones de la investigación

Es preciso destacar que la investigación estuvo sujeta bajo las siguientes limitaciones:

- Es importante mencionar que existe una limitada disponibilidad de bibliografía científica relacionada con el tema, incluso a nivel internacional, las fuentes documentales disponibles son muy escasas.
- El tiempo asignado para la realización de esta investigación restringió el alcance y profundidad del análisis de las variables estudiadas.
- Acceso restringido para la recolección de datos y a instrumentos estandarizados, lo cual limitó en cierta medida el desarrollo del estudio.

1

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

## 2.1. Antecedentes de estudio.

Para el fortalecimiento teórico conceptual de las variables y del conocimiento de las relaciones de estas en el desarrollo del niño, hemos revisado y seleccionado los siguientes antecedentes:

### 2.1.1. Antecedentes internacionales

Un estudio de gran relevancia internacional es la revisión sistemática y metaanálisis realizado por Alotaibi et al. (2024), el cual examinó los efectos del aprendizaje basado en juegos en la educación infantil. Los autores analizaron numerosos estudios experimentales y cuasi-experimentales provenientes de diferentes países, con el propósito de identificar el impacto de los juegos didácticos sobre habilidades cognitivas, socioemocionales y motivacionales en niños de edad preescolar.

Los resultados indican que el aprendizaje basado en juegos genera efectos positivos de magnitud moderada a alta, lo que sugiere un impacto significativo en dominios directamente vinculados con la autonomía infantil. Uno de los aportes más relevantes de este estudio es la identificación de mecanismos pedagógicos que explican dichos efectos: la posibilidad de elección, el reto progresivo, la retroalimentación inmediata y la oportunidad de experimentar consecuencias dentro de un entorno controlado. Estas características fomentan que los niños asuman roles activos durante el proceso de aprendizaje, lo cual está estrechamente asociado con el desarrollo autónomo.

El análisis destaca que los juegos permiten que los niños tomen decisiones sobre cómo abordar tareas, seleccionar estrategias y regular su propio

comportamiento en función de metas internas. Para los niños de cinco años, etapa en la que emergen capacidades más complejas de autorregulación y planificación, este tipo de actividades ofrece un contexto ideal para fortalecer el sentido de agencia y la independencia en situaciones de aprendizaje.

7 Así, el metaanálisis concluye que los juegos didácticos no solo mejoran aprendizajes académicos, sino que también contribuyen al desarrollo integral del niño al brindar oportunidades auténticas para la autonomía, la creatividad y el control conductual. Este antecedente respalda ampliamente el uso de juegos como estrategia pedagógica para promover el desenvolvimiento autónomo en la educación inicial.

Otro estudio relevante corresponde al ensayo aleatorizado implementado por Day, Paas, Kervin, Bokosmaty y Howard (2024), centrado en la evaluación del programa Partners in Play (PiP). Este programa está diseñado para enseñar a padres y educadores estrategias de andamiaje basadas en el juego con el fin de promover procesos de autorregulación y autonomía en niños de entre tres y cinco años.

12 A partir de una intervención estructurada, los adultos fueron entrenados en el uso de técnicas que incluyen preguntas abiertas, apoyo a la toma de decisiones del niño, provisión de opciones, modelado indirecto y establecimiento de un ambiente emocionalmente seguro. Tras la implementación, los resultados mostraron que los niños participantes exhibieron mejoras notables en habilidades de autorregulación durante actividades lúdicas, lo que implica un fortalecimiento de su capacidad para actuar de manera independiente.

21

Además, los autores señalan que la eficacia del programa radica en que el juego actúa como un “espacio de transición” donde el niño puede pasar gradualmente de la co-regulación (dependencia del adulto) a la autorregulación (control autónomo). Este proceso es clave para el desenvolvimiento autónomo, ya que permite que los niños practiquen la toma de decisiones, la planificación de acciones y la evaluación de resultados dentro de un entorno lúdico que minimiza riesgos y maximiza la exploración.

Para los niños de cinco años, que se encuentran en un momento crucial de consolidación de la autonomía, la participación en juegos que promuevan la iniciativa y la resolución autónoma de problemas resulta fundamental. El estudio concluye que las prácticas de juego guiado, cuando se acompañan de un apoyo adulto respetuoso de la autonomía infantil, potencian de manera efectiva la independencia y la seguridad personal durante actividades tanto educativas como cotidianas.

El tercer antecedente corresponde al estudio experimental realizado por Xiong, Liu y Huang (2022), quienes desarrollaron y evaluaron un juego digital educativo denominado *Thinking Paradise*. Este recurso fue diseñado para estimular habilidades cognitivas y creativas en niños de tres a seis años, mediante actividades interactivas que ofrecen distintos niveles de dificultad, opciones de respuesta y retroalimentación inmediata.

Los resultados del estudio evidenciaron mejoras significativas en las capacidades de pensamiento creativo de los participantes, especialmente en los niños de mayor edad dentro del rango estudiado, es decir, aquellos cercanos a los cinco años o mayores. Los autores explican que los juegos digitales estructurados

permiten que los niños desarrollen comportamientos autónomos debido a que fomentan la toma de decisiones independiente, la exploración libre del entorno virtual, la planificación de acciones y la resolución personal de desafíos.

Si bien este estudio no se centra exclusivamente en la autonomía, los análisis cualitativos y cuantitativos sugieren que el diseño de los juegos —caracterizado por la navegación libre, la selección autónoma de estrategias y el progreso individual— propicia experiencias en las que los niños actúan con creciente independencia. En este sentido, los juegos digitales didácticos pueden constituir herramientas valiosas para el fortalecimiento del desenvolvimiento autónomo en la educación inicial, siempre que su uso sea guiado adecuadamente dentro de un marco pedagógico.

Este antecedente resulta especialmente relevante cuando se considera la creciente presencia de tecnologías digitales en entornos educativos. En niños de cinco años, el uso de recursos interactivos bien diseñados puede potenciar la autonomía cognitiva y operativa mediante actividades que estimulen el pensamiento divergente, la toma de decisiones y la autoeficacia.

### 2.1.2. Antecedentes

Una investigación practicada en la Institución Educativa “Paúl Harris” (Sullana) examinó de manera experimental cómo la implementación sistemática de sesiones basadas en juego libre impactó el nivel de autonomía en niños de cinco años. La autora aplicó un diseño pre–post con 15 sesiones de intervención centradas en actividades lúdicas no dirigidas —es decir, espacios donde los niños podían elegir roles, materiales y modos de interacción— y evaluó la autonomía

mediante una guía de observación estructurada en dimensiones relacionadas con la identidad, la motricidad autónoma y hábitos de vida saludable. Tras la intervención, los resultados revelaron mejoras estadísticamente significativas entre la medición inicial y la final: numerosos participantes pasaron de niveles de inicio o proceso a niveles esperados de logro, lo cual sugiere que la práctica reiterada del juego libre favorece la capacidad del niño para ejecutar acciones autónomas, gestionar decisiones sencillas y asumir rutinas con menor intervención adulta. Los hallazgos ponen de manifiesto que el juego libre, cuando se estructura como propuesta pedagógica sostenida, puede promover la progresiva independencia operativa y social en niños de cinco años.

25 Un estudio de corte analógico y descriptivo realizado en una institución del distrito de San Juan de Lurigancho (Lima) investigó la relación entre prácticas de juego didáctico (actividades lúdicas con objetivos educativos y mediación docente) y el desarrollo de la autonomía en el nivel inicial. La investigación buscó determinar si la integración planificada de tareas lúdicas con metas de aprendizaje —por ejemplo, juegos de roles didácticos, actividades de resolución de problemas y propuestas por estaciones— se relacionaba de forma significativa con indicadores observables de independencia en la realización de tareas, iniciativa espontánea y toma de decisiones en niños de cinco años. Los resultados reportaron una asociación positiva entre la frecuencia y calidad de las sesiones de juego didáctico y mejores niveles de autonomía, señalando además que la mediación docente que favorece la elección del niño (ofrecer opciones, reducir la dirección directa, promover preguntas abiertas) fue un componente clave para que los beneficiarios ejercieran mayor agencia en sus actividades. En síntesis,

este antecedente sugiere que los juegos didácticos, cuando se diseñan con objetivos claros y con un enfoque de apoyo a la autonomía, pueden ser eficaces para fortalecer comportamientos autónomos en la infancia temprana.

Un estudio desarrollado en la Red Educativa de Langui (Cusco) analizó la contribución de los juegos infantiles tradicionales y organizados en programas no escolarizados al desarrollo de la autonomía en niños y niñas de preescolar. La investigación, de carácter observacional y descriptivo, documentó que la práctica sostenida de juegos tradicionales —actividades grupales con reglas, roles rotativos y toma de decisiones compartida— promovía habilidades relacionadas con la autogestión, resolución de conflictos y toma de iniciativa. Además, se observó que, en contextos rurales donde la socialización comunitaria forma parte de la vida cotidiana, el diseño de actividades lúdicas que respetan la cultura local logra favorecer la confianza del niño para actuar independientemente dentro del grupo. Los autores concluyeron que los juegos infantiles, además de sus aportes socioemocionales, constituyen vehículos idóneos para que los niños de cinco años practiquen y afiancen conductas autónomas, siempre que se acompañen de una conducción pedagógica que promueva roles activos y participación deliberada.

## 2.2 Bases teóricas - científicas.

### 2.2.1. Los juegos didácticos en Educación Inicial

#### 2.2.1.1. Definición

Los juegos didácticos en Educación Inicial pueden definirse como actividades lúdicas planificadas intencionalmente por el

docente, cuyo propósito es facilitar aprendizajes específicos mediante la acción, la exploración, la experimentación y la participación activa del niño. Estos juegos combinan la espontaneidad del juego infantil con una estructura pedagógica clara que orienta su desarrollo. Tal como señalan González y Flores (2022), *“el juego planificado con intencionalidad pedagógica permite organizar experiencias que fortalecen procesos cognitivos y socioemocionales de manera integrada”*. Esta perspectiva evidencia que la esencia del juego didáctico radica en su capacidad para articular motivación lúdica y metas educativas.

A diferencia del juego libre, los juegos didácticos incluyen objetivos educativos explícitos y requieren del docente una intervención consciente: seleccionar materiales, formular reglas, establecer consignas y proponer desafíos ajustados al nivel de desarrollo del niño. No obstante, esta intervención debe ser flexible y respetuosa del ritmo infantil, permitiendo que los estudiantes exploren, ensayen soluciones, se equivoquen y reajusten sus estrategias. Desde esta visión, el juego se convierte en un recurso pedagógico que facilita la construcción activa de conocimientos en un ambiente afectivo y seguro.

Los juegos didácticos se caracterizan por incorporar componentes esenciales como:

**Objetivo pedagógico** orientado al desarrollo de competencias cognitivas, motrices, sociales o comunicativas.

**Reglas claras**, que permiten estructurar la actividad y ayudan al niño a comprender límites y normas.

**Materiales y recursos manipulables**, que posibilitan la interacción concreta y simbólica.

**Acciones del niño**, que implican razonamiento, coordinación, cooperación o creatividad.

**Retroalimentación**, que permite reflexionar sobre la experiencia y ajustar conductas o estrategias.

Diversas investigaciones latinoamericanas coinciden en que los juegos didácticos son un escenario privilegiado para el aprendizaje significativo en la primera infancia. Ledesma y Ruiz (2023) afirman que *“el juego didáctico proporciona un espacio estructurado donde el niño actúa como protagonista y construye aprendizajes significativos a partir de la exploración”*. Esto implica que el papel del docente no es dirigir cada acción, sino diseñar experiencias que permitan la **participación activa y la toma de decisiones**.

La **importancia de los juegos didácticos se fundamenta**, además, en su capacidad para facilitar la comprensión del mundo. Estas actividades permiten que los niños interpreten situaciones, interactúen con diversos materiales, formulen hipótesis y practiquen habilidades esenciales para su vida cotidiana. Así, mientras participan en actividades lúdicas, los niños movilizan **procesos cognitivos como la atención, la memoria, la clasificación y la resolución de problemas**;

procesos motrices como la coordinación gruesa y fina; y procesos socioemocionales como la empatía, la cooperación y el autocontrol.

Un aspecto relevante es que estos juegos contribuyen al desarrollo de la autonomía infantil. Al incluir elementos de elección, desafíos progresivos y oportunidades de autorregulación, generan condiciones para que los niños tomen decisiones por sí mismos y asuman un rol cada vez más independiente. Torres (2024) enfatiza esta idea al señalar que *“las actividades lúdicas orientadas promueven la autodirección y favorecen el ejercicio progresivo de la autonomía infantil”*. De este modo, los juegos didácticos permiten que los niños practiquen la planificación de acciones, el seguimiento de reglas, la organización del tiempo y la evaluación de sus propios avances.

Desde un enfoque socio–constructivista, los juegos didácticos fomentan el aprendizaje colaborativo. En ellos, los niños interactúan entre sí, negocian reglas, se turnan y resuelven conflictos simples, construyendo de manera conjunta saberes y nuevas formas de relacionarse. El docente actúa como mediador, brindando apoyos que se ajustan a la zona de desarrollo próximo del niño y promoviendo nuevas posibilidades de desempeño. Esta mediación, cuando se realiza sin sustituir la iniciativa infantil, convierte al juego en un entorno altamente estimulante para el crecimiento personal y grupal.

En el contexto contemporáneo, los juegos didácticos pueden integrar recursos tecnológicos —como aplicaciones interactivas o juegos digitales— siempre que su uso responda a criterios educativos

y se combine con experiencias concretas y sensoriales. Aunque estos recursos amplían las posibilidades de interacción, la esencia del juego didáctico se mantiene: promover aprendizajes mediante actividades lúdicas estructuradas que movilizan todas las dimensiones del desarrollo infantil.

En síntesis, los juegos didácticos en Educación Inicial son actividades lúdicas con intencionalidad educativa, diseñadas para promover aprendizajes integrales mediante la participación activa del niño. Su valor radica en que logran unir el placer del juego con la formación de competencias cognitivas, motrices y socioemocionales, al tiempo que fortalecen la autonomía, la creatividad y la interacción social. Las aportaciones de González y Flores (2022), Ledesma y Ruiz (2023) y Torres (2024) coinciden en que los juegos didácticos constituyen un recurso clave para garantizar experiencias de aprendizaje profundas, significativas y centradas en el niño como protagonista de su propio desarrollo.

#### **2.2.1.2. Objetivos del juego didáctico.**

Los juegos didácticos constituyen una de las estrategias pedagógicas más relevantes dentro de la Educación Inicial, debido a su capacidad para articular el placer del juego con la adquisición de aprendizajes significativos. Su planificación y ejecución intencionada permiten integrar dimensiones cognitivas, socioemocionales, motrices y comunicativas que acompañan el desarrollo temprano. La evidencia

reciente confirma que el aprendizaje basado en juegos favorece el pensamiento, la motivación, la regulación emocional y la participación activa del niño (Alotaibi et al., 2024). En este sentido, los objetivos de los juegos didácticos no se limitan a la recreación, sino que orientan la acción educativa hacia la autonomía y la formación integral.

Se propone como objetivo principal en los estudios el de promover el desarrollo integral del niño a través de actividades lúdicas estructuradas que integren habilidades cognitivas, motrices, socioemocionales y comunicativas, asegurando que el juego se convierta en un medio para fortalecer la autonomía y la participación consciente del niño en su proceso de aprendizaje.

Como objetivos específicos se tendrían que cumplir, el objetivo cognitivo: Desarrollo del pensamiento y funciones ejecutivas, los juegos didácticos buscan estimular habilidades cognitivas como la atención, la memoria de trabajo, la clasificación, la comparación y la resolución de problemas. Cuando las actividades lúdicas presentan desafíos progresivos, se facilita el razonamiento y la toma de decisiones. Investigaciones recientes demuestran que los juegos estructurados —analógicos o digitales— generan mejoras significativas en habilidades cognitivas cuando incluyen retroalimentación formativa (Lv et al., 2022). Asimismo, las revisiones sobre aprendizaje basado en juegos destacan su impacto positivo en el desarrollo del pensamiento lógico y la resolución autónoma de tareas (Alotaibi et al., 2024).

Objetivo socioemocional: Regulación emocional y habilidades sociales, los juegos didácticos también tienen como finalidad fortalecer la interacción social y la regulación emocional. Al involucrarse en dinámicas cooperativas, turnos y acuerdos, los niños desarrollan empatía, tolerancia y manejo de conflictos. Colliver et al. (2022) señalan que el juego libre y dirigido contribuye a la autorregulación comportamental en edades tempranas. Además, actividades que requieren coordinación con pares promueven la construcción de vínculos positivos y una convivencia equilibrada.

Objetivo de autonomía: Desarrollo de la independencia infantil, uno de los aportes más sólidos del juego didáctico es su contribución al fortalecimiento de la autonomía. Cuando el docente ofrece opciones, establece reglas claras y permite que el niño tome decisiones, se potencia la autodirección. Según Matte-Gagné y Mageau (2021), los entornos que brindan apoyo a la autonomía favorecen el desarrollo de la autorregulación y la toma de decisiones en la infancia. En concordancia, estudios recientes muestran que los juegos estructurados pueden convertirse en espacios donde el niño se ejercita como agente activo, capaz de elegir estrategias, asumir responsabilidades y evaluar sus propios avances (Torres, 2024).

Objetivo comunicativo: Desarrollo del lenguaje y la expresión oral, otro objetivo esencial es el fortalecimiento del lenguaje. A través de juegos de roles, dramatizaciones y dinámicas conversacionales, los niños amplían vocabulario, estructuran ideas y desarrollan

competencias discursivas. La interacción lúdica propicia la comunicación espontánea, la narración de acciones y la explicación de estrategias, elementos clave para la alfabetización inicial. Behnamnia y Kamsin (2023) reportan que los juegos —especialmente aquellos que integran elementos simbólicos y de interacción— facilitan la adquisición de habilidades lingüísticas emergentes.

Objetivo psicomotor: Habilidades motrices finas y gruesas, el juego didáctico favorece el desarrollo corporal a través de actividades que implican movimiento, manipulación de materiales y coordinación visomotora. Las experiencias motrices vinculadas al juego —como circuitos, construcciones o ensambles— permiten al niño perfeccionar habilidades esenciales para tareas escolares posteriores. Estas actividades, además de ser motivadoras, combinan exploración sensorial y control corporal, fundamentales en el crecimiento infantil.

Objetivo metacognitivo y de evaluación formativa, el juego también actúa como un espacio para la metacognición, permitiendo que el niño reflexione sobre lo que hace, cómo lo hace y por qué lo hace. Los juegos diseñados con mecanismos de retroalimentación ayudan a que los niños identifiquen errores, ajusten estrategias y evalúen sus logros. Lv et al. (2022) evidencian que la evaluación formativa incorporada en actividades lúdicas mejora el razonamiento y favorece la reflexión sobre la propia acción.

Objetivo de inclusión y diversidad, finalmente, los juegos didácticos persiguen la participación plena de todos los niños,

independientemente de su ritmo de desarrollo o contexto sociocultural. Las actividades deben adaptarse a las necesidades individuales, posibilitando que cada niño se sienta parte del juego. Investigaciones recientes resaltan que los enfoques basados en juego promueven resiliencia y agencia infantil cuando se contextualizan a la realidad del educando (Children, 2024).

El aprendizaje basado en juegos muestra efectos positivos en múltiples áreas del desarrollo, especialmente cuando el docente actúa como mediador flexible. Alotaibi et al. (2024) destacan que los juegos bien diseñados generan mejoras en habilidades cognitivas, motivacionales y sociales. De igual forma, Matte-Gagné y Mageau (2021) sostienen que los contextos pedagógicos que promueven elecciones y autonomía favorecen la autorregulación infantil. Finalmente, investigaciones recientes sobre aprendizaje lúdico señalan que el juego estructurado, cuando se implementa con intencionalidad, fortalece la participación activa y la resiliencia (Children, 2024).

Los juegos didácticos constituyen una herramienta pedagógica invaluable en la Educación Inicial, ya que permiten que el niño aprenda mediante la experiencia, explore activamente su entorno y desarrolle autonomía. Sus objetivos abarcan dimensiones cognitivas, socioemocionales, motoras y comunicativas, integrándose de manera coherente con las exigencias actuales de la educación infantil. La evidencia contemporánea confirma que, con una mediación adecuada,

los juegos didácticos favorecen aprendizajes sólidos, significativos y centrados en el niño como protagonista.

### 2.2.1.3. Importancia pedagógica del juego didáctico

El juego constituye una actividad esencial en la infancia, no solo como medio de entretenimiento, sino también como un espacio privilegiado donde convergen aprendizaje, creatividad, emoción y socialización. En el ámbito de la Educación Inicial, el juego didáctico adquiere un valor pedagógico especial por su capacidad de integrar intencionalidad educativa con motivación y disfrute. A diferencia del juego espontáneo, el juego didáctico responde a una planificación deliberada por parte del docente, orientada a promover competencias específicas en los niños y niñas de corta edad. Por ello, su importancia radica tanto en los procesos cognitivos que estimula como en la construcción de habilidades socioemocionales y de autonomía que favorece a largo plazo.

Diversos estudios recientes subrayan que la participación en juegos estructurados puede mejorar funciones ejecutivas, favorecer la autorregulación y promover la participación activa en el aprendizaje. Como señalan Alotaibi et al. (2024), *el aprendizaje basado en juegos contribuye significativamente al desarrollo cognitivo, motivacional y social cuando se implementa con una clara intencionalidad pedagógica*. Esta evidencia reafirma que el juego didáctico no es un accesorio dentro

del currículo, sino una herramienta pedagógica fundamental para formar niños autónomos, críticos y emocionalmente equilibrados.

La primera razón que explica la importancia pedagógica del juego didáctico es su potencial para favorecer aprendizajes significativos. En la Educación Inicial, los niños aprenden principalmente mediante la acción, la manipulación y la exploración del entorno. El juego didáctico reúne estas características al ofrecer experiencias que, aunque dirigidas, permiten al niño interactuar libremente con materiales, tomar decisiones y resolver desafíos adaptados a su nivel de desarrollo.

La teoría del aprendizaje significativo propone que el estudiante construye conocimiento cuando este tiene relación directa con sus intereses y experiencias previas. El juego didáctico, por naturaleza motivador y cercano a la experiencia infantil, genera un puente entre la curiosidad espontánea del niño y los contenidos pedagógicos. Behnamnia y Kamsin (2023) destacan que *los juegos diseñados para fomentar la exploración y el diálogo aumentan la participación y refuerzan la comprensión conceptual*, especialmente cuando se integran actividades simbólicas que estimulan el pensamiento abstracto.

Además, los juegos didácticos permiten la repetición natural y placentera de acciones, lo que favorece la consolidación de aprendizajes. En lugar de memorizar de forma mecánica, el niño internaliza conocimientos mientras actúa en un contexto que le resulta significativo. Esto convierte el juego didáctico en una estrategia ideal para la

86

9

74

enseñanza inicial de nociones matemáticas, lingüísticas, científicas y socioemocionales.

Otra dimensión clave de la importancia pedagógica del juego didáctico reside en su capacidad para estimular funciones cognitivas fundamentales en la etapa preescolar. Actividades lúdicas estructuradas exigen que el niño active procesos de atención, memoria, categorización, comparación, razonamiento y resolución de problemas. Estas funciones no solo son necesarias para el aprendizaje escolar, sino que constituyen la base del pensamiento crítico.

Los juegos de clasificación, secuenciación, estrategias o resolución de retos favorecen la construcción del pensamiento lógico-matemático desde edades tempranas. Asimismo, los juegos que involucran hipótesis, experimentación o búsqueda de soluciones permiten que el niño desarrolle capacidades analíticas. De acuerdo con Lv et al. (2022), *los juegos que incorporan retroalimentación formativa favorecen el razonamiento y la toma de decisiones, permitiendo que el niño evalúe y ajuste sus estrategias.*

El juego didáctico también crea oportunidades para que el docente observe el proceso cognitivo del niño y adapte sus intervenciones según la zona de desarrollo próximo, promoviendo así aprendizajes más profundos. Esta interacción flexible contribuye a que el pensamiento infantil evolucione de manera progresiva y estructurada.

El juego didáctico tiene un papel esencial en la formación de la autonomía infantil, ya que ofrece escenarios donde los niños pueden

tomar decisiones, elegir estrategias, autorregularse y asumir las consecuencias de sus acciones. La autonomía es una competencia fundamental que se construye desde la primera infancia, y el juego se convierte en un medio natural para ejercitarla sin presiones ni temores.

Los juegos didácticos bien planificados incorporan reglas, alternativas, desafíos y momentos de reflexión que permiten al niño avanzar gradualmente hacia la autodirección. En este proceso, el docente deja de ser quien da todas las respuestas y se convierte en un mediador que acompaña, guía y facilita el aprendizaje.

Matte-Gagné y Mageau (2021) afirman que *los entornos pedagógicos que ofrecen apoyo a la autonomía fortalecen la autorregulación y fomentan la toma de decisiones en la infancia*. Esto implica que el juego didáctico debe incluir oportunidades para que los niños organicen materiales, seleccionen roles, planteen estrategias de acción y evalúen sus propios logros. Cuando el juego integra estos elementos, contribuye de manera significativa al desarrollo de la responsabilidad, la independencia emocional y el autocontrol.

Asimismo, la autorregulación se fortalece cuando el niño aprende a esperar turnos, seguir normas, controlar impulsos y manejar frustraciones que surgen de forma natural durante el juego. Estas habilidades socioemocionales tienen un impacto directo en el desempeño escolar y la convivencia.

El juego didáctico también cumple un rol determinante en el desarrollo socioemocional temprano. A través de actividades

cooperativas, juegos de roles, dramatizaciones y actividades grupales, los niños aprenden a comunicarse, negociar, colaborar, empatizar y resolver conflictos. La interacción lúdica favorece la expresión de emociones y ofrece un espacio seguro para practicar habilidades relacionales esenciales.

En los juegos de dramatización, por ejemplo, los niños pueden representar distintas situaciones sociales, explorar distintos puntos de vista y comprender emociones ajenas. Este tipo de experiencias ayuda a formar vínculos afectivos sanos con sus compañeros y docentes. Además, el juego didáctico permite que los niños experimenten sentimientos de logro, pertenencia y confianza, aspectos fundamentales en el bienestar emocional.

Behnamnia y Kamsin (2023) señalan que *el juego socialmente interactivo fomenta habilidades comunicativas y emocionales, especialmente cuando se integra diálogo guiado y colaboración entre pares*. De este modo, el juego se convierte en un vehículo para fortalecer tanto la autoestima como la capacidad de relacionarse.

Un aspecto relevante de la importancia pedagógica del juego didáctico es su potencial inclusivo. El juego constituye un lenguaje universal que puede adaptarse a las características, ritmos y necesidades de cada niño. A través de la modificación de materiales, consignas, roles o niveles de dificultad, el docente puede garantizar que todos los niños participen y aprendan de manera equitativa.

El juego didáctico permite que los niños con diversas capacidades —motrices, cognitivas, comunicativas o socioemocionales— se integren en la actividad según sus posibilidades. Esto favorece la construcción de ambientes educativos en los que la diversidad es valorada y respetada. Además, los juegos pueden adaptarse culturalmente, incorporando experiencias significativas para los niños de distintos contextos.

En este sentido, el juego didáctico contribuye a la formación de una comunidad inclusiva, donde los niños aprenden a convivir, reconocer diferencias y apoyarse mutuamente. Esta dimensión es fundamental en el desarrollo de competencias sociales que perdurarán a lo largo de la vida.

Finalmente, el juego didáctico es una herramienta valiosa para la evaluación formativa en Educación Inicial. Mientras los niños participan en actividades lúdicas, el docente puede observar sus habilidades, analizar su progreso y detectar áreas de atención. A diferencia de las evaluaciones tradicionales, el juego permite obtener información auténtica sobre los procesos cognitivos, emocionales y sociales del niño.

Lv et al. (2022) indican que *los juegos que incorporan retroalimentación formativa no solo promueven el aprendizaje, sino que también facilitan la evaluación continua del progreso infantil*. Esto implica que el juego didáctico no solo es un recurso de enseñanza, sino también un medio para monitorear el desarrollo integral del niño y tomar decisiones pedagógicas más precisas.

El juego didáctico posee una importancia pedagógica indiscutible en la Educación Inicial, ya que integra múltiples dimensiones del desarrollo infantil y contribuye a la construcción de aprendizajes significativos, autónomos y socialmente relevantes. Su capacidad para estimular funciones cognitivas, promover la autonomía, fortalecer vínculos y ofrecer un espacio de evaluación formativa lo convierte en una herramienta esencial para docentes que buscan una educación centrada en el niño.

La evidencia contemporánea subraya que el juego, cuando se utiliza con intencionalidad pedagógica, se transforma en un medio poderoso para promover el bienestar, la creatividad y el pensamiento crítico. Por ello, su incorporación sistemática dentro del currículo de Educación Inicial no solo es pertinente, sino necesaria para garantizar experiencias educativas completas, inclusivas y enriquecedoras.

#### 2.2.1.4. Teorías del juego didáctico

El juego didáctico en Educación Inicial se fundamenta en diversos enfoques teóricos que explican por qué el aprendizaje a través de la actividad lúdica resulta efectivo en la primera infancia. En términos generales, estas teorías coinciden en que el juego representa una forma natural de aprendizaje, en la que el niño construye significados, desarrolla autonomía y fortalece capacidades cognitivas y socioemocionales. Las bases conceptuales del juego didáctico se han

ido actualizando con investigaciones recientes, las cuales reconocen al niño como un agente activo, capaz de autorregular sus acciones y de participar en experiencias educativas que combinan exploración, creatividad y resolución de problemas.

Desde una perspectiva sociocultural, el juego se entiende como un espacio de interacción y mediación simbólica en el que el niño recrea situaciones, negocia roles y desarrolla pensamiento complejo. Este enfoque propone que el aprendizaje emerge de la colaboración con otros, especialmente cuando el docente actúa como mediador que orienta la actividad lúdica sin limitar la iniciativa infantil. En juegos que integran reglas, secuencias y resoluciones de conflictos, los niños desarrollan habilidades metacognitivas y aprenden a planificar, anticipar y evaluar sus acciones. La función pedagógica del juego se refuerza cuando el adulto crea un ambiente que favorece la exploración guiada, ofreciendo materiales, preguntas y desafíos que estimulan la curiosidad.

Por otro lado, las teorías cognitivas del juego señalan que la intervención lúdica permite que el niño represente mentalmente objetos, ideas y acciones, estructurando progresivamente esquemas que darán lugar al pensamiento lógico. El juego simbólico, por ejemplo, favorece la simulación de situaciones reales y facilita procesos de abstracción. Cuando el juego se convierte en un recurso didáctico, se transforman estas experiencias espontáneas en

oportunidades de aprendizaje con intención pedagógica, sin perder la esencia libre y creativa de la actividad lúdica.

Las tendencias contemporáneas del aprendizaje basado en juegos (game-based learning) también complementan estas bases teóricas, al demostrar que los juegos —analógicos o digitales— pueden potenciar funciones ejecutivas, atención sostenida y autorregulación cuando son diseñados con metas claras, retroalimentación constante y oportunidades de ensayo y error. Según Alotaibi et al. (2024), el juego con propósito educativo fortalece el razonamiento, la participación activa y la motivación, siempre que se mantenga un equilibrio entre desafío y disfrute. Esta perspectiva confirma que el juego didáctico no solo entretiene, sino que estructura experiencias profundas de aprendizaje.

En síntesis, las teorías del juego didáctico coinciden en que aprender jugando implica activar procesos cognitivos, emocionales y sociales que emergen de la interacción, la exploración y la simbolización. El papel del docente consiste en transformar el juego natural en una herramienta formativa, diseñada para promover autonomía, pensamiento crítico y desarrollo integral. Estas bases teóricas contemporáneas consolidan el valor pedagógico del juego como un eje fundamental de la Educación Inicial.

#### 2.2.1.5. Reglas del juego didáctico

Las reglas dentro del juego didáctico representan un elemento estructural que orienta la participación infantil y otorga coherencia al proceso de aprendizaje. Aunque el juego se asocia con libertad y espontaneidad, la incorporación de reglas permite organizar la actividad para que los niños desarrollen habilidades cognitivas, sociales y emocionales en un entorno que mantiene equilibrio entre creatividad y orden. Las reglas no solo delimitan acciones, sino que promueven la comprensión de normas, la toma de turnos, la resolución pacífica de desacuerdos y la construcción de acuerdos colectivos. Según Colliver et al. (2022), los escenarios lúdicos con normas claras fomentan el autocontrol y fortalecen la autorregulación durante la interacción con pares.

Cuando los docentes diseñan juegos didácticos, las reglas cumplen la función de guiar la intencionalidad pedagógica, asegurando que las actividades permitan alcanzar los aprendizajes esperados sin perder el carácter motivador del juego. Las reglas también actúan como andamios que gradúan la dificultad, permitiendo que los niños desarrollen estrategias, evalúen alternativas y tomen decisiones conscientes. En este sentido, Torres (2024) explica que las reglas adaptadas a la edad infantil favorecen la autonomía, ya que los niños aprenden a decidir dentro de límites flexibles que orientan su actuación. De esta manera, la presencia de normas se convierte en una oportunidad para fortalecer el pensamiento lógico, la anticipación y la planificación.

Asimismo, los juegos que incluyen reglas explícitas contribuyen a la convivencia y la competencia social. Al negociar cómo cumplirlas, los niños desarrollan habilidades de comunicación, escucha activa y gestión de emociones. La literatura reciente señala que las reglas bien explicadas y comprendidas facilitan experiencias lúdicas más inclusivas, en las que todos los participantes se sienten parte del proceso y pueden aportar desde sus capacidades. De acuerdo con Alotaibi et al. (2024), los juegos estructurados con normas favorecen la participación activa y la motivación, siempre que se mantenga la claridad y se permita cierta flexibilidad para adaptarse al ritmo de los grupos.

En conjunto, las reglas del juego didáctico no deben entenderse como restricciones, sino como instrumentos pedagógicos que orientan el desarrollo infantil. Son recursos que canalizan la energía creativa, promueven el respeto mutuo, incrementan la autonomía y sostienen el objetivo educativo de la actividad lúdica. Su adecuada implementación permite que el juego conserve su naturaleza motivadora, al mismo tiempo que se convierte en un espacio intencionado para el aprendizaje integral.

#### **2.2.1.7. Clasificación de los juegos didácticos**

La clasificación de los juegos didácticos en Educación Inicial permite comprender cómo cada tipo de actividad lúdica contribuye al desarrollo integral del niño y orienta la intervención docente. En

56 términos generales, estos juegos pueden agruparse según su finalidad pedagógica, la naturaleza de la interacción y el tipo de habilidades que promueven. Una de las categorías más relevantes es la de los juegos simbólicos, en los que los niños representan situaciones de la vida cotidiana, asumen roles y recrean experiencias. Este tipo de juego es fundamental para el desarrollo del pensamiento abstracto, la creatividad y la comunicación, ya que permite que el niño experimente con ideas y emociones en un entorno flexible. Según Behnamnia y Kamsin (2023), el juego simbólico facilita la expresión del lenguaje y la construcción de significados a través de la representación.

87 Otra categoría importante es la de los juegos de reglas, caracterizados por la presencia de normas explícitas que orientan la interacción y organizan la participación. Estos juegos favorecen la comprensión de límites, la autorregulación, el respeto por turnos y la resolución de conflictos. Colliver et al. (2022) afirman que los juegos con reglas estructuradas fortalecen la capacidad de autocontrol y la habilidad de seguir secuencias, elementos esenciales para el aprendizaje escolar. Además, estos juegos permiten que el niño tome decisiones dentro de un marco organizado, lo que contribuye al desarrollo de la autonomía y del pensamiento estratégico.

Asimismo, los juegos motores representan una clasificación central en la Educación Inicial, debido a que integran movimiento, coordinación y exploración corporal. Incluyen actividades como circuitos, carreras, ensambles o dinámicas de desplazamiento que

69

3

fortalecen la motricidad fina y gruesa. De acuerdo con Torres (2024), los juegos motores no solo mejoran el control físico, sino que también estimulan la atención, la planificación motriz y la comprensión del espacio. Su valor pedagógico reside en que vinculan el aprendizaje con la acción, permitiendo que el niño experimente, se exprese y descubra su entorno.

Finalmente, una categoría creciente en la literatura actual corresponde a los juegos didácticos digitales, los cuales incluyen aplicaciones y plataformas diseñadas para desarrollar habilidades cognitivas específicas. Investigaciones recientes demuestran que, cuando son utilizados de manera guiada y equilibrada, estos juegos pueden potenciar la atención, el razonamiento y la memoria (Alotaibi et al., 2024). Aunque no sustituyen el juego libre ni la interacción social directa, representan un recurso complementario para diversificar experiencias de aprendizaje.

En conjunto, la clasificación de los juegos didácticos evidencia que cada tipo de juego cumple funciones distintas dentro del proceso educativo. Su variedad permite que los docentes seleccionen actividades acordes al desarrollo infantil, fomentando aprendizajes significativos desde la exploración, la interacción y la creatividad.

4

### 2.2.2. **Desarrollo de la autonomía de los niños de Educación**

#### **Inicial**

54 El desenvolvimiento autónomo en la Educación Inicial constituye uno de los pilares fundamentales para el desarrollo integral durante los primeros años de vida. En esta etapa, los niños comienzan a adquirir habilidades que les permiten actuar con independencia, tomar decisiones progresivamente más complejas y participar como agentes activos en su propio aprendizaje. La autonomía, entendida como la capacidad del niño para regular su conducta, planificar acciones y ejecutar tareas sin depender completamente del adulto, se consolida mediante experiencias educativas que promuevan exploración, participación y responsabilidad. Estudios recientes evidencian que los entornos pedagógicos que brindan oportunidades de autorregulación y elección favorecen competencias cognitivas, sociales y emocionales esenciales para la vida escolar y cotidiana (Matte-Gagné & Mageau, 2021).

Conceptualización del desenvolvimiento autónomo en la primera infancia:

20 El desenvolvimiento autónomo se define como el proceso mediante el cual el niño adquiere habilidades para gestionar de manera independiente actividades personales, escolares y sociales, a partir de la guía gradual del adulto. En Educación Inicial, este proceso comprende dimensiones como la autorregulación emocional, la toma de decisiones, la resolución de problemas, la organización de tareas y la participación responsable en actividades colectivas.

21 La literatura reciente subraya que la autonomía no surge de manera espontánea, sino que se construye a través de experiencias orientadas por el

docente, quien actúa como mediador que ofrece apoyo ajustado y oportunidades de independencia. Según Torres (2024), la autonomía infantil se fortalece cuando el niño vivencia situaciones donde puede actuar, equivocarse, reflexionar y volver a intentar, proceso que consolida la capacidad de actuar intencionalmente. Asimismo, la investigación de Cevallos y Molina (2022) destaca que el desarrollo autónomo implica comprender límites, asumir responsabilidades y mostrar iniciativa dentro de un marco educativo coherente.

La autorregulación constituye la base del desenvolvimiento autónomo, ya que permite a los niños dirigir su conducta, controlar impulsos y ajustar su comportamiento según las demandas del contexto. Durante los primeros años de vida, la autorregulación se desarrolla a partir de interacciones sociales y experiencias lúdicas que requieren planificación, seguimiento de instrucciones y ajuste de acciones. Colliver et al. (2022) señalan que la participación en actividades estructuradas y juegos con reglas fortalece el autocontrol conductual, así como la capacidad de tomar decisiones conscientes.

En Educación Inicial, la autorregulación se manifiesta en acciones como esperar turnos, seguir rutinas, organizar materiales y manejar emociones ante desafíos. Estos comportamientos autónomos se consolidan cuando el docente brinda oportunidades para que el niño practique habilidades de planificación, reflexión sobre errores y búsqueda de alternativas. Las investigaciones actuales revelan que los ambientes de aprendizaje que equilibran libertad y

estructura generan avances significativos en la autorregulación emocional y cognitiva, aspectos fundamentales para la adaptación escolar (Alonso & Cabrera, 2023).

2 **La autonomía se refleja en la capacidad del niño para tomar decisiones** adecuadas a su edad y resolver problemas cotidianos con iniciativa y creatividad. Esto implica elegir materiales, proponer soluciones, anticipar consecuencias y evaluar resultados. En la Educación Inicial, estos procesos se fortalecen cuando los niños participan en actividades donde pueden explorar, experimentar y reflexionar sobre sus acciones.

De acuerdo con Alotaibi et al. (2024), las experiencias que permiten a los niños seleccionar estrategias, asumir roles activos y enfrentar retos lúdicos incrementan su participación y capacidad para resolver situaciones de manera independiente. Estas experiencias se vuelven más efectivas cuando el docente actúa como acompañante que plantea preguntas abiertas, fomenta el pensamiento crítico y permite que los niños argumenten sus decisiones.

Además, investigaciones latinoamericanas recientes afirman que la resolución de problemas en contextos lúdicos y colaborativos impulsa la autonomía cognitiva, ya que los niños aprenden a contrastar ideas, evaluar posibilidades y tomar decisiones con base en experiencias previas (Paredes & Solís, 2023).

El docente desempeña un papel clave como mediador del desarrollo autónomo. Su labor consiste en diseñar situaciones didácticas que permitan al niño actuar con libertad progresiva, asumir responsabilidades y reflexionar

73

sobre su desempeño. Ello implica crear un ambiente seguro, organizado y estimulante en el que los niños puedan explorar y experimentar sin temor al error.

Matte-Gagné y Mageau (2021) sostienen que las prácticas pedagógicas basadas en el apoyo a la autonomía —como ofrecer opciones, escuchar las ideas del niño, permitir la experimentación y evitar directrices excesivamente rígidas— tienen efectos positivos en la motivación y autorregulación infantil. Asimismo, Torres (2024) indica que los maestros que promueven desafíos ajustados y retroalimentación constructiva contribuyen a que los niños fortalezcan su confianza, perseverancia y toma de decisiones.

La planificación docente debe incluir actividades que fomenten autonomía personal (vestirse, ordenar, gestionar materiales), autonomía social (participar, cooperar, resolver conflictos) y autonomía cognitiva (explorar, analizar, crear estrategias). De esta manera, el docente se convierte en un facilitador que acompaña el proceso sin intervenir de forma excesiva.

El juego constituye la vía natural y más efectiva para promover el desenvolvimiento autónomo en la Educación Inicial. Los juegos libres permiten al niño elegir, negociar, asumir roles y resolver conflictos, mientras que los juegos didácticos promueven planificación, seguimiento de reglas y toma de decisiones. La combinación de ambos tipos de juego crea experiencias ricas para el desarrollo de habilidades autónomas.

Según Alotaibi et al. (2024), el aprendizaje basado en juegos estimula el pensamiento crítico, la creatividad, la autorregulación y la motivación,

elementos esenciales para la autonomía infantil. Por su parte, Colliver et al. (2022) destacan que los juegos con reglas son especialmente valiosos para el autocontrol y la gestión emocional. De igual forma, investigaciones latinoamericanas han demostrado que el juego simbólico favorece la iniciativa, la toma de decisiones y la capacidad de reflexionar sobre el propio comportamiento (Paredes & Solís, 2023).

27 El desenvolvimiento autónomo en los niños de Educación Inicial es un proceso complejo que abarca autorregulación, toma de decisiones, resolución de problemas y participación activa. Su desarrollo se fortalece mediante ambientes educativos que combinan estructura, apoyo emocional y libertad para explorar. 35 La autonomía infantil no es un resultado inmediato, sino un proceso gradual que se construye a partir de experiencias significativas, especialmente aquellas vinculadas al juego y la mediación docente. Las investigaciones actuales confirman que promover la autonomía en la primera infancia constituye un cimiento sólido para la vida escolar, social y emocional futura.

### 2.3. Definición de términos básicos

**Aprendizaje.** Se entiende al proceso mediante el cual el ser humano adquiere, cambia o depura las habilidades, destrezas, conocimientos o conductas, como resultado de la convivencia, que puede incluir el estudio, la observación, la enseñanza o la acción.

**Aprendizaje de manera autónoma.** Facultad de una persona para tomar decisiones y actuar según su criterio personal.

**Autonomía.** Es la capacidad para brindarse reglas a uno mismo sin mediación de presiones externas o internas. Es contrario a la heteronomía. Se refiere a la regulación de la conducta por normas que se generan en el propio individuo.

**Autoconcepto.** Se refiere a la imagen que construye la persona sobre una misma, una percepción propia de sus características, valores, habilidades que trascienden y fortalecen su mundo interior.

**Automotivación.** Es una habilidad primordial, ya que imprime motivación a las personas a continuar progresando incluso frente a las dificultades, en este estado se aprovecha las oportunidades y se muestran compromiso con lo que se desea lograr.

**Heteronomía.** Es la obligación de que las normas y las determinaciones de un individuo, sociedad u organización proceda de otro.

**Juego.** Es una condición humana indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, mediante el cual se desarrollan habilidades y se aprende a respetar normas, así como a tener metas y objetivos.

**Juego didáctico.** Son objetos o procesos diseñados para poder apoyar el desarrollo del niño, mediante las características básicas del juego.

**Metas.** Se asume como un resultado anticipado con temporalidad amplia que se desea lograr, imbuido de objetivos medibles a corto y mediano plazo que sirven de insumo para lograrla.

**Norma.** Se entiende como la regla de conducta enunciada o dictaminada por un poder legitimado para regular la conducta del ser humano por medio de una prescripción,

autorización o prohibición. Se anticipa que su falta de cumplimiento genera una sanción coercitiva.

**Reglas de conducta.** Estas impulsan transformaciones adecuadas en los contextos natural y artificial, a través de la promoción y aplicación de normas éticas serias.

**Regulación emocional.** Capacidad de la persona para poder expresarse y responder a las diversas situaciones emocionales, para ello utiliza sostenidamente estrategias cognitivas, de conductas o emocionales.

## 2.4. Sistema de Hipótesis y variables

### 2.4.1. Hipótesis General

Existe relación positiva entre los juegos didácticos y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.

### 2.4.2. Hipótesis Específicas

- a) Se manifiesta relación entre la interdependencia positiva y el desenvolvimiento de manera autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.
- b) Existe relación entre responsabilidad grupal y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.
- c) Existe relación entre la interacción estimuladora y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.

10

d) Existe relación entre el componente afectivo y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.

1

## 2.5. Identificación de variables

### 2.5.1. Juegos Didácticos

Son objetos o procesos diseñados para poder apoyar el desarrollo del niño, mediante las características básicas del juego.

### 2.5.2. Desenvolvimiento de manera autónoma

1

Facultad de una persona para tomar decisiones y actuar según su criterio personal.

1

## 2.6. Definición operacional de variables e indicadores

La variable juegos didácticos se mide tomando en cuenta las dimensiones de juego en la interdependencia positiva, juego de responsabilidad grupal, juego de interacción estimuladora y juego afectivo.

4

Por otra parte, la variable desenvolvimiento de manera autónoma se mide con las dimensiones relación consigo mismo y relación con los demás

39

**Tabla 1**

*Operacionalización de variables*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
	“Técnica participativa encaminada	Se medirá con una guía a observacional	Interdependencia positiva	Identifica los miembros superiores mientras juega.	Alto

<b>Juegos didácticos</b>	desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación”			Localiza los miembros inferiores mientras juega. En el juego camina. En el juego salta. Desarrolla sus habilidades. Habilidades sociales. Participación equitativa. Comunicación afectiva. Comparte con sus compañeros. Liderazgo compartido. Participación y distribución de tareas. Refuerzo y aprobación. Estimulo y buen animo. Se comunica bien. Cumple las reglas de juego	Medio
		Responsabilidad grupal			Bajo
		Interacción estimuladora	Componente afectivo		
<b>Desarrollo de manera autónoma</b>	“un proceso donde el estudiante autorregula su aprendizaje y toma conciencia de sus propios procesos cognitivos y socioafectivos. Esta toma de conciencia es lo que se llama metacognición.” (Gómez et. al.)	Se medirá con una guía observación	Relación consigo mismo	Toma decisiones al realizar actividades. Pide apoyo cuando lo requiere. Se asea solo. Come solo. Controla esfínteres. Se deja vestir. Elige actividades. Es responsable	Alta Media Baja
			Relación con los demás	Es espontáneo. Es tolerante. Agradece ayuda Muestra respecto. Resuelve conflictos.	

4



44

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y nivel de investigación.

##### 3.1.1. Tipo de investigación

Desarrollamos una investigación con enfoque de investigación cuantitativa y de tipo básico cuyas características principales según Hernández, (2014) no manipulan las variables de manera deliberada. Además, deben ser secuencial y probatorio, en un camino indagatorio del paso a paso sin posibilidad estricta de saltarse lo estipulado. Al convertirse en riguroso la secuencia, esta parte de una idea fue afianzándose y una vez definida se derivaron problemas, objetivos de investigación y el marco teórico respectivo.

Este camino cuantitativo se relaciona a su vez con un tipo básico de investigación, nos apoyaremos en la Ley N° 31250 (2021) Ley del Sistema

45

4 Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (SINACTI), en cuyo glosario detalla que la investigación básica, está dirigida a un conocimiento más completo a través de la comprensión de los aspectos fundamentales de los fenómenos, de los hechos observables o de las relaciones que establecen los entes, alineada a las normas investigativas del país.

### 3.2.1. Nivel de investigación

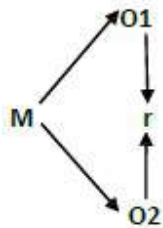
En su clasificación de la investigación que realiza (Garcés, 2000), por el nivel o profundidad del conocimiento científico o marco teórico del tema a tratar, de acuerdo a esa premisa, se trabajó la investigación de nivel descriptiva, desde sus características de narración, descripción, nos ayudó a explicar minuciosamente lo que acontece en un momento dado interpretándolo.

La investigación tuvo que ser de conjuntos, por su naturaleza de investigar más de una persona y que de acuerdo a sus necesidades indagatorias tuvo que asumir un estudio descriptivo causal, donde no solo se describió la situación, sino que se trató de hallar la causa de lo que se produce la mejora de desenvolvimiento de manera autónoma en el aprendizaje de nuestros estudiantes.

### 1 3.2. Diseño de investigación.

El diseño seleccionado fue el diseño transeccional correlacional – causal, este describe relaciones entre dos o más variables, categorías o conceptos en un momento determinado. Desde la necesidad investigativa, descritas en los problemas y los objetivos primordialmente, nuestra investigación parte de un

marco descriptivo que describe e interpreta el fenómeno del cual estamos dando informe que se enmarca en los diseños no experimentales y se sitúa en el diseño transeccional como lo menciona Hernández (2014), manifestando que este tipo de diseño no experimental transeccional o transversal recolecta datos en un solo momento ósea en un tiempo único. El esquema que corresponde al diseño queda definido así:



### 3.3. Población y muestra

#### Población

La población de estudio está conformada por 103 estudiantes de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco, perteneciente al nivel de Educación Inicial

#### Muestra

La muestra está conformada por 17 estudiantes del aula “Los Científicos” de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco del nivel de Educación Inicial. La misma que se tomó como muestra no probabilística, donde la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las causas

relacionadas con las características de la investigación y en este caso de los propósitos de las investigadoras.

### 3.4. Métodos: Técnicas e instrumento recolección de datos

El método seleccionado para nuestro trabajo fue el correlacional, método que usa los procesos estadísticos para poder determinar la relación entre variables, es propio de este método utilizarla para fenómenos como los de nuestro estudio que no se puede manipular por su naturaleza no experimental.

La técnica empleada en el trabajo de investigación fue la observación, de la que basado en Gallardo (2017), podemos argumentar que esta técnica es la más común de las técnicas usadas en la investigación y que consistió en el registro sistemático, válido y confiable de la conducta que manifestaron los niños de la muestra ante el uso del juego didáctico de memoria, fueron trabajos preparatorios de observaciones para luego cumplir con lo estipulado con el diseño metodológico, una sola observación de la que compartimos para que se pueda generalizar en función a los objetivos planteados.

El instrumento utilizado para recoger la información analizada fue la lista de cotejo detallada en el anexo y diseñada de acuerdo a la información de la tabla 1 alineando las variables, dimensiones, indicadores e ítems diseñados en un instrumento amigable y de fácil uso, además de mejoramiento continuo para poder cumplir con la confiabilidad y validez necesarias para este tipo de investigación.

#### Instrumentos de recolección de datos

La guía de observación para la variable de los juegos didácticos tendrá 21 indicadores detallados en la operacionalización, lo mismo con 13 indicadores la guía de observación para la variable desenvolvimiento de manera autónoma.

**Tabla 2**

*Ficha técnica de la guía de observación para los juegos didácticos*

Ficha Técnica	Descripción
<b>Nombre:</b>	Guía para evaluar los juegos didácticos
<b>Autor:</b>	Guevara y Merino (2024)
<b>Adaptado por:</b>	Lucas y Mallqui
<b>Año:</b>	2024
<b>Dirigido a:</b>	Estudiantes de 5 años de educación inicial
<b>Número de ítems:</b>	21
<b>Forma de aplicación:</b>	Presencial
<b>Duración:</b>	20 minutos
<b>Objetivo:</b>	Medir aspectos fundamentales de los juegos didácticos
<b>Validez:</b>	Juicio de tres expertos

**Tabla 3**

*Ficha técnica de la guía de observación para el desenvolvimiento autónoma*

Ficha Técnica	Descripción
<b>Nombre:</b>	Guía para evaluar el desenvolvimiento de manera autónoma
<b>Autor:</b>	Guevara y Merino (2024)
<b>Adaptado por:</b>	Lucas y Mallqui
<b>Año:</b>	2024
<b>Dirigido a:</b>	Estudiantes de 5 años de educación inicial
<b>Número de ítems:</b>	13
<b>Forma de aplicación:</b>	Presencial
<b>Duración:</b>	20 minutos
<b>Objetivo:</b>	Medir aspectos fundamentales del desenvolvimiento autónomo
<b>Validez:</b>	Juicio de tres expertos

### 3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se elaboraron los instrumentos de acuerdo a la matriz de operacionalización presentada, los que tuvieron que pasar por los requisitos de validez y confiabilidad que

13 se exige en estos estudios, la validez de nuestros dos instrumentos es aplicable en ambos casos a través del juicio de expertos, su confiabilidad se calculó con el alfa de Cronbach arrojando al primer instrumento de evaluación de los juegos didácticos de 0,72 coeficiente que detalla a nuestro instrumento como excelente confiable lo mismo que a nuestro segundo instrumento para evaluar el desenvolvimiento de manera autónoma que también tiene el valor de coeficiente de 0,72 con calificación de excelente confiable.

1 Posteriormente estos instrumentos fueron aplicados a nuestra muestra con el trámite previo de los permisos respectivos para la coordinación y aplicación de los instrumentos, según protocolos institucionales.

### 3.6. Tratamiento estadístico

1 Ya recogidos los datos se procesa en hojas de cálculo para su presentación  
1 descriptiva gráfica. Llevado a la prueba de normalidad para la repartición de datos y concretar con el estadístico indicado para nuestro estudio.

### 5 3.7. Proceso de prueba de hipótesis y análisis de datos.

17 Teniendo en cuenta que la prueba de hipótesis en un procedimiento formal  
17 para poder investigar nuestras ideas como profesoras mediante la estadística y los científicos utilizan con frecuencia para poder comprobar predicciones específicas, llamadas hipótesis, donde surgen las hipótesis.

62 Se debe tener en cuenta que hay 5 pasos en la prueba de hipótesis en el presente trabajo de investigación:

Hay cinco pasos principales en la prueba de hipótesis:

1. Enunciamos la hipótesis de investigación una hipótesis nula y alternativa ( $H_0$ ) y ( $H_a$  o  $H_1$ ).
2. Se recopilo datos de manera diseñadas para la hipótesis.
3. Se realizo una prueba estadística apropiada.
4. Elegir si rechazar o no rechazar la hipótesis nula.
5. Se presenta loa hallazgos en la selección de resultados y discusiones.

### 1 3.8. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

13 Se elaboro los instrumentos de acuerdo a la matriz de operacionalización presentada, y tuvieron que pasar por los requisitos de validez y confiabilidad que se exigen en estos estudios, la valides de nuestros dos instrumentos es aplicable en ambos casos a través del juicio de expertos, su confiabilidad se calculó con el alfa de Cronbach arrojando al primer instrumento de evaluación de los juegos didácticos de 0.72 coeficiente que se detalla en nuestro instrumento como excelente confiable y de la misma manera que nuestro segundo instrumento para evaluar el desenvolvimiento de manera autónoma que también tienen el valor de coeficiente de 0.72 con calificación de excelente confiable.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. Descripción del trabajo de campo.

Definidas las variables, las dimensiones y los indicadores, diseñado y mejorado la lista de cotejo, esta se aplicó a los estudiantes a través de la observación, siguiendo los requerimientos metodológicos, su alineamiento aseguró una elaboración, pruebas de validez y confiabilidad de los instrumentos y su aplicación a la muestra del estudio.

Se solicitó a las autoridades de la Institución Educativa la aplicación de los instrumentos de investigación y con las coordinaciones respectivas se aplicaron los instrumentos en la recogida de datos.

Para cumplir con el diseño metodológico elegido, se realizaron observaciones de prueba y observaciones de registro final, las que debieron ensayarse y trabajarse en

el dominio del registro teniendo en cuenta la relación indesligable con la teoría prevista para esta investigación.

El diseño del instrumento aplicado, también tuvo su proceso en su concepción y elaboración, que fue mejorando para cumplir su confiabilidad y validez hasta tener la estructura de aplicación que se adaptó mejor a nuestros objetivos en la recogida de datos.

La aplicación se desarrolló en la práctica pre profesional, que nos sirvió de espacio convivencial para recoger las evidencias y la información respectiva para llevarlo luego a un análisis ya programado con el fin de relacionar no solo las variables, sino lograr una alineación vertical de los elementos primordiales para esta investigación.

## 4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.

### 4.2.1. Análisis descriptivo

**Tabla 4**

*Distribución de frecuencias y porcentajes del nivel alcanzado en la variable juegos didácticos*

Valores	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
0 – 7	Bajo	0	0
8 – 14	Medio	4	23.5
15 – 21	Alto	13	76.5
	Total	17	100

Fuente: Elaboración propia (2025)

**Interpretación:** Luego de realizar los cálculos respectivos podemos comunicar que el 23.5% de estudiantes se encuentran en el nivel medio y el 76.5 % de ellos se ubican

en el nivel alto, estos datos detallan la adecuada respuesta de nuestros estudiantes a trabajar mediante los juegos didácticos el desarrollo del desenvolvimiento de manera autónoma. En nuestros estudiantes de 5 años se demuestra la principal función del juego, como fenómeno que acompaña la maduración social del individuo hacia las actividades regladas bajo normas de convivencia y de comportamientos donde las niñas y niños se van entrenando, una condición que los integrantes de la muestra la van desarrollando con creces desde la imaginación como elemento mediador que dinamiza el componente lúdico.

**Tabla 5**

*Porcentaje de nivel alcanzado de la variable juegos didácticos y sus dimensiones*

<b>Dimensiones</b>	<b>Bajo</b>	<b>Medio</b>	<b>Alto</b>
<b>Interdependencia Positiva</b>	0	2 – 11.8%	15 – 88.2 %
<b>Responsabilidad Grupal</b>	0	3 – 17.6%	14 – 82.4%
<b>Interacción Estimuladora</b>	0	4 – 23.5%	13 – 76.5%
<b>Componente afectivo</b>	0	3 – 17.6%	14 – 82.4%

Fuente: Elaboración propia (2025)

**Interpretación:** Se muestra que el Interdependencia Positiva con un 88.2% es el componente de mayor desarrollo y logro entre los estudiantes, seguido de Responsabilidad Grupal y Componente Afectivo que se encuentran en un segundo lugar de alto desarrollo y en tercer lugar la Interacción Estimuladora con un 75% de

desarrollo, se demuestran que estos componentes van progresando de manera muy cercana y que los juegos didácticos promueven estos progresos de manera integral.

**Tabla 6**

*Distribución de frecuencias y porcentajes del nivel alcanzado en la variable*

*Desenvolvimiento de manera autónoma*

Valores	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
0 – 7	Bajo	0	0
8 – 14	Medio	4	23.5
15 – 21	Alto	13	76.5
	Total	17	100

Fuente: Elaboración propia (2025)

**Interpretación:** Al igual que con la otra variable se nota el alto desarrollo con 76.5% de nuestros estudiantes en su desenvolvimiento autónomo, con un nivel medio el 23.5 % de estudiantes y no reportan estudiantes de nivel bajo, que hace suponer que el proceso de autonomía se está llevando adelante con el concurso **de los docentes y padres de familia que dirigen a sus estudiantes e hijos hacia un progresivo fortalecimiento de la autonomía en beneficio de nuestros estudiantes.**

Siendo la variable analizada el problema central de estudio, resalta mencionar la inexistencia de estudiantes en el nivel bajo, lo que brinda posibilidades de interpretación en las diversas relaciones que puedan ir generándose a partir de esta investigación.

**Tabla 7**

*Porcentaje del nivel alcanzado de la variable desenvolvimiento de manera autónoma y sus respectivas dimensiones*

<b>Dimensiones</b>	<b>Bajo</b>	<b>Medio</b>	<b>Alto</b>
<b>Relación consigo mismo</b>	0	2 – 11.8%	15 – 88.2 %
<b>Relación con los demás</b>	0	3 – 17.5%	14 – 82.4%

**Interpretación:** Se demuestra que el proceso de autonomía en los estudiantes de 5 años de esta Institución Educativa en relación a la primera dimensión estudiada tiene un porcentaje alto en un 88.2% de progreso del desenvolvimiento autónomo que encuentra al 11.8% de estudiantes en un nivel medio de su desarrollo autónomo planteando tareas que ayuden a estos estudiantes a lograr altos niveles de formación autónoma en beneficio personal y colectivo.

#### 4.2.2. Análisis inferencial

A continuación, se aplicó la prueba de normalidad para definir si es estadístico paramétrico o estadístico no paramétrico.

**Tabla 8**

*Prueba de normalidad*

	<b>Ryan -Jonier</b>		
	<b>Estadístico</b>	<b>Gl</b>	<b>Sig.</b>
<b>V1</b>	1.000	16	>0.100
<b>V2</b>	1.000	16	>0.100

**4.3. Discusión de resultados a partir de la estadística y prueba de Hipótesis**

Se tiene que utilizar el estadístico paramétrico: Coeficiente de Pearson.

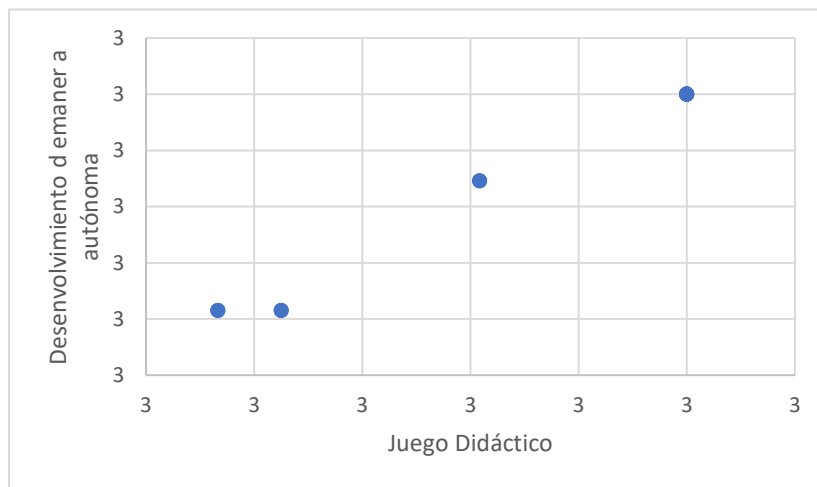
**Hipótesis general**

Ho: Los juegos didácticos no mejoran el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.

Ha: Los juegos didácticos mejoran el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.

**Figura 1**

*Correlación: Juego didáctico; desenvolvimiento de manera autónoma*



**Método**

Tipo de correlación      Pearson  
 Filas utilizadas          17

**Correlaciones**

	<b>Juego didáctico</b>
<b>Desenvolvimiento de manera autónoma</b>	<b>1.000</b>

20

**Interpretación:** La prueba de correlación con el Coeficiente de Pearson resulta 1.000, siendo este valor correspondiente a la positiva perfecta, es decir, las variables se correlacionan directamente. Por lo tanto, la hipótesis nula se rechaza y se asume la hipótesis alternativa.

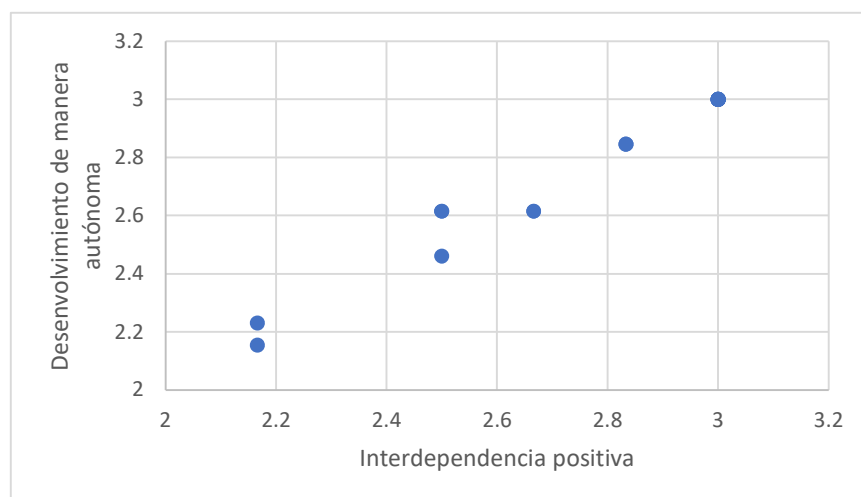
### Hipótesis específica 1

Ho: No se manifiesta relación entre la Interdependencia Positiva y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.

Ha: Se manifiesta relación entre la Interdependencia Positiva y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.

### Figura 2

*Correlación: Interdependencia positiva; Desenvolvimiento de manera autónoma*



## Método

Tipo de correlación	Pearson
Filas utilizadas	17

## Correlaciones

### Interdependencia positiva

---

Autonomía	0.987
-----------	-------

**Interpretación:** El valor correlacional resultante de los cálculos es de 0.987 cuya fuerza de correlación entre la primera dimensión de la variable independiente y la variable dependiente es de correlación fuerte, el anexo lo detalla. Al igual que en la hipótesis general, se rechaza la hipótesis nula.

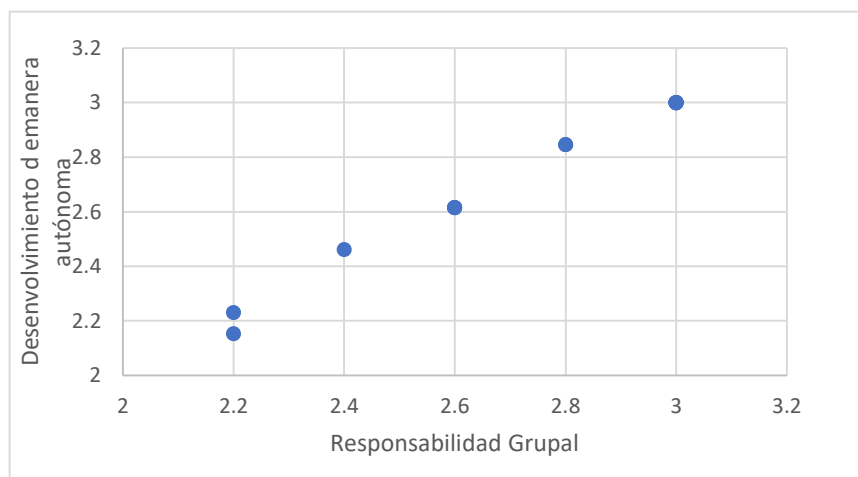
## Hipótesis específica 2

Ho: No Existe relación entre Responsabilidad Grupal y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.

Ha: Existe relación entre Responsabilidad Grupal y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.

### Figura 3

Correlación: Responsabilidad Grupal; Desarrollo de manera autónoma



### Método

Tipo de correlación    Pearson

Filas utilizadas        17

### Correlaciones

	Responsabilidad Grupal
Autonomía	0.996

**Interpretación:** El valor de la fuerza de correlación es 0.996, categorizándolo como correlación fuerte y determinando la aceptación de la hipótesis alternativa, como se observa en la figura 3.

### Hipótesis específica 3

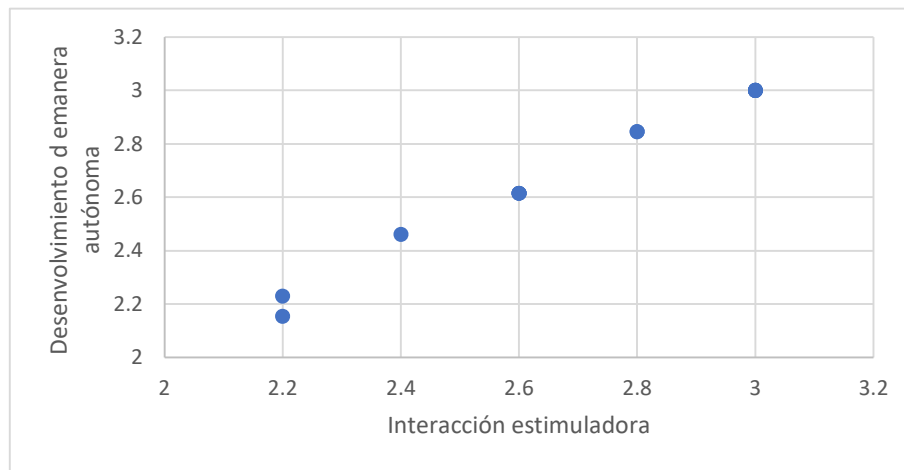
Ho: No Existe relación entre la interacción estimuladora y el desarrollo de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.

6

Ha: Existe relación entre la interacción estimuladora y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.

**Figura 4**

*Correlación: Interacción estimuladora; Desenvolvimiento de manera autónoma.*



**Método**

Tipo de correlación Pearson

Filas utilizadas 17

**Correlaciones**

	Interacción estimuladora
Autonomía	0.919

**Interpretación:** Como producto de los cálculos para la correlación de Pearson, el valor alcanzado es de 0.919 con denominación de correlación fuerte y el consecuente rechazo de la hipótesis nula, como se comunica.

2

**Hipótesis específica 4**

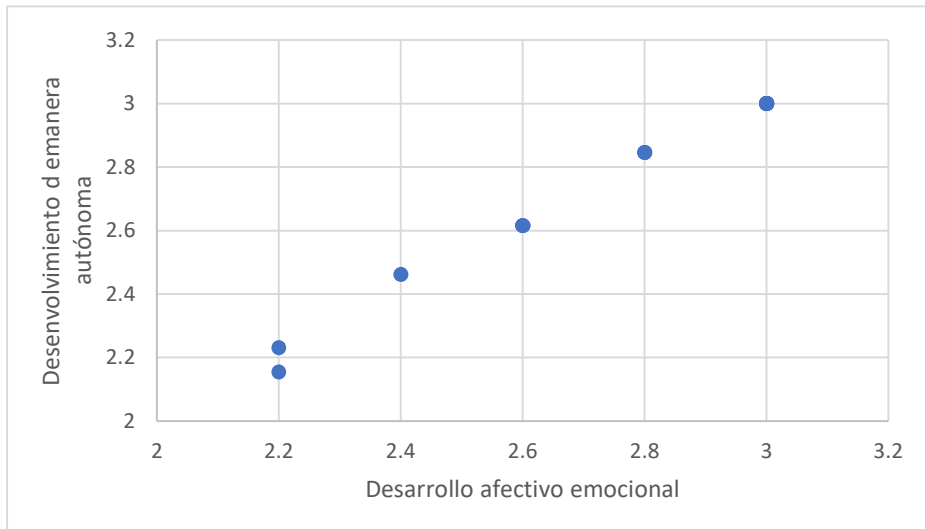
Ho: No existe relación entre el Componente Afectivo y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada

10

Concepción, Vicco, Pasco – 2024. Ha: Existe relación entre el Componente Afectivo y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.

**Figura 5**

*Correlación: Desarrollo Afectivo-emocional; Desenvolvimiento de manera autónoma*



**Método**

Tipo de correlación    Pearson

Filas utilizadas        17

**Correlaciones**

	<b>Componente Afectivo</b>
Autonomía	0.996

**Interpretación:** Valor de la correlación de Pearson para esta correlación entre la cuarta dimensión de la variable de juegos didácticos y la variable dependiente del estudio, se establece en 0.996 con correlación fuerte entre ellas y determinando la aceptación de la hipótesis alternativa.

#### 4.4. Validación de la información de resultados.

Los hallazgos realizados en la investigación se procuraron realizarlos respetando la planificación del proyecto de investigación, la estructura deductiva que define la investigación orientó las acciones y los logros en cumplimiento de los objetivos que se denotaron en un proceso minuciosos de las dimensiones de la autonomía en componentes que nos ayudan a entender que las dimensiones a revisar para este logro personal y social de los estudiantes se centran en observar, revisar, entender las dimensiones de: clarificar las metas de aprendizaje, organizar acciones estratégicas y monitorear y ajustar los desempeños para formar la autonomía en el niño.

El juego didáctico con sus modelos pedagógicos procedimentales trasciende en la formación y cambio integral de los niños, pues desde su esencia de la actividad evolutiva esencial del niño, se le permite aprovechar esas características para mediar sus aprendizajes y concluir que la formación de la autonomía en el estudiante es crucial para su desarrollo humano. Relacionándolo con la teoría revisada el aporte que suma nuestra investigación es la instrumentalización del juego para dinamizar soluciones vitales y de convivencia humana.

Lo investigado nos brinda la posibilidad concreta de poder replicar el estudio en las diferentes realidades de la educación inicial en nuestro territorio, las potencialidades que tienen estos juegos didácticos pueden dar espacios también de seleccionar juegos

65

que adaptados a sus intereses puedan brindarnos los mismos logros de desarrollo integral que pudimos observar.

#### **4.5. Propuestas de innovación pedagógica/comunidad/producción de conocimientos a partir de la investigación.**

Como todo proceso de indagación y desde la esencia del desarrollo científico desde el ensayo y error, la utilización de varios juegos didácticos han proporcionado alternativas pedagógicas para tener posibilidades de formación en el aprendizaje de los estudiantes con una secuencia que se encamina junto al desarrollo lúdico del niño, desde entender los juegos funcionales y utilizarlos para el conocimiento físico sensorial del niño, para luego pasar por el juego de ficción y saber aprovechar toda esa potencialidad humana de la creatividad y la imaginación, para llegar luego al juego de adquisición y poder terminar estos procesos con las tareas del juego de elaboración, tareas que seguro aportarán más adelante a la comprensión de nuestros estudiantes y su infinita posibilidad de desarrollo.

## CONCLUSIONES

1. En conclusión, el trabajo de investigación sobre el juego didáctico para mejorar el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de educación inicial ha demostrado que estos juegos son una herramienta efectiva para poder fomentar **la autonomía y el desarrollo integral de los niños y niñas.**
2. Los resultados de la investigación se pudo mostrar que los juegos didácticos pueden ayudar a fomentar la exploración y el descubrimiento, desarrollar habilidades y promover la toma de decisiones **en la resolución de problemas de manera autónoma en los juegos desarrollados en la institución,** como en el juego de memorias, con la ula ula en el patio, juegos con fichas, donde ayuda en su desenvolvimiento de manera autónoma.

## RECOMENDACIONES

1. El uso de los juegos didácticos provee a los docentes de posibilidades infinitas para poder mediar entre el estudiante y su aprendizaje, su uso en las aulas debiese tomarse más en cuenta para las investigaciones posteriores y poder sumar a los esfuerzos que los investigadores de la presente aportan a la gran tarea de fortalecer nuestro programa de estudios en el afán de seguir mejorando la calidad de maestras y maestros que bregan por el futuro de nuestro país.
2. El uso de los juegos didácticos en la formación de la autonomía se plantea permanentemente como un reto para s nuevas generaciones y en su formación están centradas los cambios que se debieran asumir como sistema educativo y sociedad peruana, ya los planes a largo plazo lo han detallado en su necesidad de desarrollo, motivo por el cual esta se debe constituir en una línea de investigación persistente para encontrar junto a los estudiantes los compromisos para los cambios personales y sociales.

77

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, E. (2024). *El cuento, el juego y las canciones para fomentar la autonomía en los niños de 5 años*. Piura: UDEP.
- Arispe, C. (2020). *La Investigación Científica*. Guayaquil: UIDE.
- Flores, H. (2009). *El juego como estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la elcto-escritura en los alumnos del primer grado de educación primaria de la escuela "Manuel José Othon" ubicada en Jalpilla*. México. Universidad de Tagamanga.
- Flores, J. (2018). *Desde la heteronomía a la autonomía de la ley moral. Un diálogo del planteamiento de la ley moral desde la filosofía crítica con la moral tradicional*. Universidad Iberoamericana. Revista de Filosofía.
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la Investigación*. Huancayo: Universidad Continental.
- Garcés, H. (2000). *Investigación Científica*. Quito: Abya-Yala.
- Hernández, R. (2014). *Metododología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Jaramillo, D. (2023). *Juego libre y desarrollo de la autonomía en estudiantes de 5 años de una I.E de Piura 2023*. Lima. UCV
- Mauricio, Y. V. (2018). *Las actividades curriculares para el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de dos años en el Laboratorio Pedagógico "María Montessori" 2018*. Cerro de Pasco: UNDAC.
- Méndez, Z. (2008). *Aprendizaje y cognición*. Costa Rica. EUNED.

- Mendoza, C. y. (2014). *Fortalecimiento de la autonomía en los niños y niñas de 5 años del nivel de transición del colegio distrital el sorrentousando como estrategia pedagógica el juego*. Bogotá: Fundación Universitaria Los libertadores.
- Miranda, G. (2022). *El juego en el aprendizaje de los niños de 5 años de edad de la I.E.I. Casita de Belén*. Cerro de Pasco. UNDAC
- Ministerio de Educación. (2021). *Desarrollo de la autonomía de las y los estudiantes*. Lima: Ministerio de Educación.
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Paris. UNESCO.
- Papert, S. (1982). *Desafío a la mente. Computadoras y Educación*. Buenos Aires: Gálapo.
- Piaget, J. (1984). *El criterio moral en el niño*. Barcelona: martínez roca.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de Psicología*. Barcelona: Editorial Labor.
- Wallon, H. (1968). *La evolución psicológica del niño*. México: Editorial Grijalbo.

# ANEXOS

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

Juego didáctico para mejorar el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Sra. Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VAIABLES	DEFINICION	DIMENSIONES	TIPO	DISEÑO	POBLACION	MUESTRA
¿Cómo se relaciona el juego didáctico y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024?	Demostrar la relación entre los juegos didácticos y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.	Existe una relación positiva entre los juegos didácticos y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.	Juegos didácticos	Son objetos o procesos diseñados para apoyar el desarrollo del niño, mediante las características básicas del juego.	Interdependencia positiva.	Investigación básica	Correlacional	La población de estudio está conformada por 103 estudiantes de la I.E. Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco	La muestra está conformada por 17 estudiantes del aula “Los Científicos” de la I.E. Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco.
¿Cómo se relaciona la interdependencia positiva en el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024?	Establecer la relación entre interdependencia positiva y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.	Se manifiesta la relación entre la interdependencia positiva y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.			Responsabilidad grupal.				
¿De qué manera se relaciona la interacción estimuladora el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024?	Establecer la relación entre la interacción estimuladora y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.	Existe relación entre la interacción estimuladora y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.			Interacción estimuladora.				
¿De qué manera se relaciona la interacción estimuladora el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024?	Identificar la relación entre la interacción estimuladora y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.	Existe relación entre la interacción estimuladora y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.	Aprendizaje de manera autónoma	Actividades motrices que se realizan de forma específica para este deporte y que permiten un mejor movimiento, con menos energía y mejores resultados.	D1. Metas de aprendizaje D2. Organiza acciones estratégicas D3. Monitorea y ajusta su desempeño				
¿Como influye el componente afectivo el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Concepción, Vico, Pasco – 2024?	Identificar la relación entre el componente afectivo y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.	Existe relación entre el componente afectivo y el desenvolvimiento de manera autónoma en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inmaculada Concepción, Vicco, Pasco – 2024.							

## CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS PARA EVALUAR LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

ENCUESTADOS	ITEMS																	SUMA				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		18	19	20	21
E1	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	52
E2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	49
E3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	56
E4	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	55
E5	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	56
E6	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	55
E7	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	58
E8	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
E9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63
E10	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	60
E11	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	60
E12	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	54
E13	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	53
E14	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	56
E15	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62
E16	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
E17	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
<b>VARIANZA</b>	0.2	0.2	0.1	0.2	0.2	0.2	0.2	0.1	0.2	0.2	0.1	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.1	0.2284
<b>SUMATORIA DE VARIANZAS</b>	4.152																					
<b>VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITEMS</b>	13.045																					

$a = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$	<p>a: Coeficiente de confiabilidad del cuestionario      0.72</p> <p>k: Número de ítems del instrumento                      21</p> <p><math>\sum_{i=1}^k S_i^2</math>: Sumatoria de las varianzas de los ítems              4.152</p> <p><math>S_T^2</math>: Varianza total del instrumento                              13.045</p>
---	--

<b>RANGO</b>	<b>CONFIABILIDAD</b>
0.53 a menos	Confiabilidad nula
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiable
1	Confiabilidad perfecta

### CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTO PARA EVALUAR DESENVOLVIMIENTO DE MANERA AUTÓNOMA

ENCUESTADOS	ITEMS													SUMA
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
E1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	36
E2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	34
E3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	35
E4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	36
E5	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	31
E6	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	36
E7	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	38
E8	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	37
E9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39
E10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	38
E11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	38
E12	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	31
E13	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	31
E14	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	32
E15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39
E16	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	37
E17	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	37
VARIANZA	0.2	0.2	0.1	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.1	0.2	0.2	0.2	0.2
SUMATORIA DE VARIANZAS														2.457
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITEMS														7.419

RANGO	CONFIABILIDAD
0.53 a menos	Confiabilidad nula
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiable
1	Confiabilidad perfecta

$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$	$\alpha$ : Coeficiente de confiabilidad del cuestionario $k$ : Número de items del instrumento $\sum_{i=1}^K S_i^2$ : Sumatoria de las varianzas de los items $S_T^2$ : Varianza total del instrumento	0.72 13 2.457 7.419
--	---	------------------------------



## GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

ESTUDIANTE:.....

FECHA: .....

Dimensiones	Nº	Indicadores	Bajo	Medio	Alto	Observación
Interdependencia Positiva	1	Identifica los miembros superiores mientras juega				
	2	Localiza los miembros inferiores mientras juega				
	3	En el juego camina				
	4	En el juego salta				
	5	Desarrolla sus habilidades				
	6	Habilidades sociales				
Responsabilidad Grupal	7	Participación equitativa				
	8	Comunicación afectiva				
	9	Comparte con sus compañeros				
	10	Liderazgo compartido				
	11	Participación y distribución de tareas				
Interacción Estimuladora	12	Refuerzo y aprobación				
	13	Estimulo y buen animo				
	14	Se comunica bien				
	15	Cumple las reglas de juego				
	16	Ayuda entre compañeros				
Componente afectivo	17	Usa asuntos de la vida diaria				
	18	Hace uso de su imaginación				
	19	Predominan los significados				
	20	Expresa sentimientos				
	21	Muestra empatía				



## GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL DESENVOLVIMIENTO DE MANERA AUTÓNOMA

ESTUDIANTE:.....

FECHA: .....

Dimensiones	Nº	Indicadores	Bajo	Medio	Alto	Observación
Relación consigo mismo	1	Toma decisiones al realizar actividades				
	2	Pide apoyo cuando lo requiere				
	3	Se asea solo				
	4	Come solo				
	5	Controla esfínteres				
	6	Se deja vestir				
	7	Elige actividades				
	8	Es responsable				
Relación con los demás	9	Es espontáneo				
	10	Es tolerante				
	11	Agradece ayuda				
	12	Muestra respecto				
	13	Resuelve conflictos				

## JUEZ EXPERTO 1: VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE JUEGOS DIDÁCTICOS

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.	
<b>Claridad:</b> Formulado con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades <b>Coherencia:</b> Existe relación entre variables, dimensiones e indicadores <b>Pertinencia:</b> Los ítems concuerdan con la escala valorativa del instrumento	1 No cumple 2 Bajo Nivel 3 Moderado nivel 4 Alto nivel

Nº	Formulación de los ítems	Claridad	Coherencia	Pertinencia	Observaciones sugerencias
1	Identifica los miembros superiores mientras juega	4	4	4	
2	Localiza los miembros inferiores mientras juega	4	4	4	
3	En el juego camina	4	4	4	
4	En el juego salta	4	4	4	
5	Desarrolla sus habilidades	4	4	4	
6	Habilidades sociales	4	4	4	
7	Participación equitativa	4	4	4	
8	Comunicación afectiva	4	4	4	
9	Comparte con sus compañeros	4	4	4	
10	Liderazgo compartido	4	4	4	
11	Participación y distribución de tareas	4	4	4	
12	Refuerzo y aprobación	4	4	4	
13	Estimulo y buen animo	4	4	4	
14	Se comunica bien	4	4	4	
15	Cumple las reglas de juego	4	4	4	
16	Ayuda entre compañeros	4	4	4	
17	Usa asuntos de la vida diaria	4	4	4	
18	Hace uso de su imaginación	4	4	4	
19	Predominan los significados	4	4	4	
20	Expresa sentimientos	4	4	4	
21	Muestra empatía	4	4	4	

Opinión de aplicabilidad	
Aplicable	
Aplicable después de corregir	
No aplicable	

1. Apellidos y nombres del experto:
2. Grado académico:
3. Profesión o especialidad:
4. Institución donde labora:
5. Instrumento para evaluar la variable juegos didácticos para estudiantes de 5 años.

## JUEZ EXPERTO 2: VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE JUEGOS DIDÁCTICOS

### FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.	
<b>Claridad:</b> Formulado con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades <b>Coherencia:</b> Existe relación entre variables, dimensiones e indicadores <b>Pertinencia:</b> Los ítems concuerdan con la escala valorativa del instrumento	1 No cumple 2 Bajo Nivel 3 Moderado nivel 4 Alto nivel

N°	Formulación de los ítems	Claridad	Coherencia	Pertinencia	Observaciones sugerencias
1	Identifica los miembros superiores mientras juega	4	4	4	
2	Localiza los miembros inferiores mientras juega	4	4	4	
3	En el juego camina	4	4	4	
4	En el juego salta	4	4	4	
5	Desarrolla sus habilidades	4	4	4	
6	Habilidades sociales	4	4	4	
7	Participación equitativa	4	4	4	
8	Comunicación afectiva	4	4	4	
9	Comparte con sus compañeros	4	4	4	
10	Liderazgo compartido	4	4	4	
11	Participación y distribución de tareas	4	4	4	
12	Refuerzo y aprobación	4	4	4	
13	Estimulo y buen animo	4	4	4	
14	Se comunica bien	4	4	4	
15	Cumple las reglas de juego	4	4	4	
16	Ayuda entre compañeros	4	4	4	
17	Usa asuntos de la vida diaria	4	4	4	
18	Hace uso de su imaginación	4	4	4	
19	Predominan los significados	4	4	4	
20	Expresa sentimientos	4	4	4	
21	Muestra empatía	4	4	4	

Opinión de aplicabilidad	
Aplicable	
Aplicable después de corregir	
No aplicable	

1. Apellidos y nombres del experto:
2. Grado académico:
3. Profesión o especialidad:
4. Institución donde labora:
5. Instrumento para evaluar la variable juegos didácticos para estudiantes de 5 años.

### JUEZ EXPERTO 3: VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE JUEGOS DIDÁCTICOS

#### FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.	
<b>Claridad:</b> Formulado con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades <b>Coherencia:</b> Existe relación entre variables, dimensiones e indicadores <b>Pertinencia:</b> Los ítems concuerdan con la escala valorativa del instrumento	1 No cumple 2 Bajo Nivel 3 Moderado nivel 4 Alto nivel

Nº	Formulación de los ítems	Claridad	Coherencia	Pertinencia	Observaciones sugerencias
1	Identifica los miembros superiores mientras juega	4	4	4	
2	Localiza los miembros inferiores mientras juega	4	4	4	
3	En el juego camina	4	4	4	
4	En el juego salta	4	4	4	
5	Desarrolla sus habilidades	4	4	4	
6	Habilidades sociales	4	4	4	
7	Participación equitativa	4	4	4	
8	Comunicación afectiva	4	4	4	
9	Comparte con sus compañeros	4	4	4	
10	Liderazgo compartido	4	4	4	
11	Participación y distribución de tareas	4	4	4	
12	Refuerzo y aprobación	4	4	4	
13	Estimulo y buen animo	4	4	4	
14	Se comunica bien	4	4	4	
15	Cumple las reglas de juego	4	4	4	
16	Ayuda entre compañeros	4	4	4	
17	Usa asuntos de la vida diaria	4	4	4	
18	Hace uso de su imaginación	4	4	4	
19	Predominan los significados	4	4	4	
20	Expresa sentimientos	4	4	4	
21	Muestra empatía	4	4	4	

Opinión de aplicabilidad	
Aplicable	
Aplicable después de corregir	
No aplicable	

1. Apellidos y nombres del experto:
2. Grado académico:
3. Profesión o especialidad:
4. Institución donde labora:
5. Instrumento para evaluar la variable juegos didácticos para estudiantes de 5 años.

JUEZ EXPERTO 1: VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE DESENVOLVIMIENTO DE MANERA AUTÓNOMA

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.	
<b>Claridad:</b> Formulado con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades	1 No cumple
<b>Coherencia:</b> Existe relación entre variables, dimensiones e indicadores	2 Bajo Nivel
<b>Pertinencia:</b> Los ítems concuerdan con la escala valorativa del instrumento	3 Moderado nivel
	4 Alto nivel

Nº	Formulación de los ítems	Claridad	Coherencia	Pertinencia	Observaciones sugerencias
1	Toma decisiones	4	4	4	
2	Pide apoyo	4	4	4	
3	Se asea solo	4	4	4	
4	Come solo	4	4	4	
5	Controla esfínteres	4	4	4	
6	Se deja vestir	4	4	4	
7	Elige actividades	4	4	4	
8	Es responsable	4	4	4	
9	Es espontáneo	4	4	4	
10	Es tolerante	4	4	4	
11	Agradece ayuda	4	4	4	
12	Muestra respeto	4	4	4	
13	Resuelve conflictos	4	4	4	

Opinión de aplicabilidad	
Aplicable	
Aplicable después de corregir	
No aplicable	

1. Apellidos y nombres del experto:
2. Grado académico:
3. Profesión o especialidad:
4. Institución donde labora:
5. Instrumento para evaluar la variable juegos didácticos para estudiantes de 5 años.

**JUEZ EXPERTO 2: VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE DESENVOLVIMIENTO DE MANERA AUTÓNOMA**

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.	
<b>Claridad:</b> Formulado con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades <b>Coherencia:</b> Existe relación entre variables, dimensiones e indicadores <b>Pertinencia:</b> Los ítems concuerdan con la escala valorativa del instrumento	1 No cumple 2 Bajo Nivel 3 Moderado nivel 4 Alto nivel

Nº	Formulación de los ítems	Claridad	Coherencia	Pertinencia	Observaciones sugerencias
1	Toma decisiones	4	4	4	
2	Pide apoyo	4	4	4	
3	Se asea solo	4	4	4	
4	Come solo	4	4	4	
5	Controla esfínteres	4	4	4	
6	Se deja vestir	4	4	4	
7	Elige actividades	4	4	4	
8	Es responsable	4	4	4	
9	Es espontáneo	4	4	4	
10	Es tolerante	4	4	4	
11	Agradece ayuda	4	4	4	
12	Muestra respeto	4	4	4	
13	Resuelve conflictos	4	4	4	

Opinión de aplicabilidad	
Aplicable	<input type="checkbox"/>
Aplicable después de corregir	<input type="checkbox"/>
No aplicable	<input type="checkbox"/>

1. Apellidos y nombres del experto:
2. Grado académico:
3. Profesión o especialidad:
4. Institución donde labora:
5. Instrumento para evaluar la variable juegos didácticos para estudiantes de 5 años.

### JUEZ EXPERTO 3: VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE DESENVOLVIMIENTO DE MANERA AUTÓNOMA

#### FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.	
<b>Claridad:</b> Formulado con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades <b>Coherencia:</b> Existe relación entre variables, dimensiones e indicadores <b>Pertinencia:</b> Los ítems concuerdan con la escala valorativa del instrumento	1 No cumple 2 Bajo Nivel 3 Moderado nivel 4 Alto nivel

N°	Formulación de los ítems	Claridad	Coherencia	Pertinencia	Observaciones sugerencias
1	Toma decisiones	4	4	4	
2	Pide apoyo	4	4	4	
3	Se asea solo	4	4	4	
4	Come solo	4	4	4	
5	Controla esfínteres	4	4	4	
6	Se deja vestir	4	4	4	
7	Elige actividades	4	4	4	
8	Es responsable	4	4	4	
9	Es espontáneo	4	4	4	
10	Es tolerante	4	4	4	
11	Agradece ayuda	4	4	4	
12	Muestra respeto	4	4	4	
13	Resuelve conflictos	4	4	4	

Opinión de aplicabilidad	
Aplicable	
Aplicable después de corregir	
No aplicable	

1. Apellidos y nombres del experto:
2. Grado académico:
3. Profesión o especialidad:
4. Institución donde labora:
5. Instrumento para evaluar la variable juegos didácticos para estudiantes de 5 años.



## ACTIVIDAD N° 1 “MEMORIZA FICHAS”

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “MEMORIZA FICHAS”

**AREA:** COMUNICACIÓN

**EDAD:** 5 AÑOS

**DOCENTE:** Edith Silvia, MALLQUI GOMEZ - Luz Diana, LUCAS CONDEZO

### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias / capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p><b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explora y experimenta los lenguajes del arte</li> <li>▪ Aplica procesos creativos.</li> <li>▪ Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul> <p><b>AREA:</b> <b>COMUNICACIÓN</b></p>	<p><b>5 AÑOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes Artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dibujan un recuadro y una misma fruta luego lo recortan</li> </ul>

### 2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Seleccionamos materiales para el desarrollo del taller.</li> <li>- Espacios adecuados para moverse libremente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crayolas o plumones, tijeras, alimentos, bolsa oscura, tarjetas, pedazos de cartulina. Para conservar las fichas podemos pegarlas en cartulina y forrarlas o ponerlas en mica.</li> </ul>

### 3. MOMENTOS DEL TALLER

ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES

#### 1. INICIO

Entramos al aula con una bolsa oscura y les preguntamos a los niños: ¿Qué será lo que hay aquí adentro? En esa bolsa tendremos diversos alimentos de la zona.

#### 2. DESARROLLO

- Pedimos a cada niño que meta una mano a la bolsa y que trate de adivinar qué alimento esta tocando. Mientras lo va tocando, va diciendo algunas características que identifica a través del tacto (grande, duro, suave, etc.) y los demás tratan de adivinar. Luego pedimos que lo saque para que vea de qué alimento se trataba. Preguntamos a los niños: ¿Qué alimentos conocen?

- ¿En qué comidas se utilizan? ¿Cuál es el alimento que mas les gusta? ¿Cuál es el que menos les gusta? ¿Cuál comen frecuentemente? ¿Cuál es el que nunca han probado? Organizamos a los niños en grupos pequeños, a cada grupo se le asigna un alimento diferente a los que teníamos en la bolsa. Cada grupo debe observar el alimento recibido y luego describirlo. Vamos escribiendo en un papelógrafo las descripciones de los niños. Mostramos las tarjetas de alimentos que tenemos en la ficha y les pedimos que nos digan sus nombres. Preguntamos si alguna vez han comido alguno de ellos, si eran iguales a los de las tarjetas o se diferenciaba en algo. Les pedimos que en cada recuadro en blanco



dibujen una misma fruta (igual en las dos tarjetas) y que luego las recorten. Jugamos “Memoria” con nuestras tarjetas. Nos sentamos alrededor de la mesa o en petates sobre el suelo. Organizamos las tarjetas poniéndolas todas boca abajo y nos turnamos para voltearlas o poner boca arriba dos tarjetas. El niño que voltee dos tarjetas iguales, se las lleva. Todos deben estar bien atento para memorizar en qué lugar están las figuras que nuestros compañeros van volteando. El jugador que tenga más tarjetas al final del juego es el ganador.

- Otro juego que podemos realizar es tapar una parte de la tarjeta con un trozo de cartulina. Vamos descubriéndola poco a poco iniciando por el nombre, hasta que los niños adivinen qué es.

### 3. \_ CIERRE

Al finalizar la actividad, reflexionamos a partir de estas preguntas: ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Qué dificultades tuviste al realizar la actividad?

### 4. \_ REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?



## ACTIVIDAD N°2:

### “ENCUENTRAN DIFERENCIAS DE FIGURAS O DIBUJOS

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “ENCUENTRAN DIFERENCIAS DE FIGURAS O DIBUJOS”

**AREA:** COMUNICACIÓN

**FECHA:** 12 de diciembre 2024

**EDAD:** 5 AÑOS

**DOCENTE:** Edith Silvia, MALLQUI GOMEZ - Luz Diana, LUCAS CONDEZO

#### 1.PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias / capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p><b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Explora y experimenta los lenguajes del arte</li> <li>Aplica procesos creativos.</li> <li>Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul> <p><b>AREA:</b> <b>COMUNICACIÓN</b></p>	<p><b>5 AÑOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes Artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</li> </ul>	<p><b>Dibujan uno de las agrupaciones que hicieron al jugar</b></p>

#### 2.PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Seleccionamos materiales para el desarrollo del taller.</li> <li>Espacios adecuados para moverse libremente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juguetes variados que traen de casa o del aula, colores, tijeras, goma.</li> <li>FICHAS DE DIFERENTES IMAGENES</li> </ul>

### 3.MOMENTOS DEL TALLER

#### ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES

<b>INICIO.</b>	
----------------	--

- Ubicamos un espacio fuera del aula para realizar la actividad.

<b>DESARROLLO.</b>		
--------------------	--	--

- Pedimos a las familias, a través de una notita, que los niños traigan un juguete de casa.
- Nos reunimos en círculo con los niños y recordamos lo que nos contaron nuestras familias sobre los juegos que realizaban y los juguetes que tenían. Mostramos todos los juguetes que los niños han traído de sus casas, juegan libremente con ellos. Luego dialogan mencionando sus características (forma, color, textura, peso). Observamos si hacen algún sonido y a qué se puede jugar con ellos.
- Proponemos hacer el juego: “Agrupando los juguetes”. Nos movemos cada uno con nuestro juguete por el salón y juntamos los juguetes según un criterio propuesto por los niños. Por ejemplo: se agrupan los juguetes que son iguales que sirven para jugar en la casita, y así se van creando diferentes criterios. Luego podemos probar con dos criterios para la agrupación de juguetes. Presentamos la ficha a los niños y dibujamos en el recuadro de la izquierda una de las agrupaciones que hemos hecho. Luego recortamos las figuras de juguetes (paginas siguiente) escogemos una forma de agruparlos y las pegamos en el lado derecho de la ficha. Encerramos con una línea cada agrupación que hemos realizado.
- Conversamos sobre las agrupaciones que hemos realizado, explicando por qué hemos puesto juntas determinadas figuras. Lo escribimos en la ficha

<b>4.CIERRE.</b>	
------------------	--

Al finalizar la actividad, reflexionamos a partir de estas preguntas: ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Qué dificultades tuviste al realizar la actividad?

#### 5.REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?



### ACTIVIDAD N° 3

#### 1. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias / capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p><b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Coordina sus movimientos en actividades lúdicas</li> </ul> <p><b>Área: Psicomotricidad</b></p>	<p><b>5 AÑOS:</b> Realiza movimientos corporales utilizando el ula ula con coordinación y equilibrio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dibujan la actividad realizada</li> </ul>

#### 2. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Seleccionamos materiales para el desarrollo del taller.</li> <li>Espacios adecuados para moverse libremente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aros (ula ula) de tamaño infantil</li> <li>Música infantil rítmica y animada</li> <li>Conos o marcadores para delimitar el espacio</li> <li>Cintas de colores o pañuelos</li> <li>Colchonetas (opcional)</li> </ul>

#### 3. MOMENTOS DEL TALLER

##### ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES

###### INICIO.

- Recepción lúdica: Canción de bienvenida con movimientos simples (ej. "Cabeza, hombros, rodillas y pies"). Conversación corta: ¿Conoces el ula ula? ¿Para qué sirve?, Demostración breve: Mostrar cómo se usa el ula ula, sin exigir perfección.

###### DESARROLLO.

- Exploración libre (5 min), Cada niño recibe un ula ula., Se les invita a moverlo como quieran: hacerlo girar, rodarlo por el suelo, girarlo con las manos, etc.

Juegos guiados (15 min)

"Gira que gira": Intentar hacer girar el ula ula en la cintura. Se valora el intento, no el resultado. "Camina con el ula ula": Caminar dentro del ula ula como si fuera una rueda.

"Salta y pasa": Colocar el ula ula en el suelo y saltar dentro y fuera con los dos pies.

"Pasamos el aro": En círculo, los niños pasan el ula ula de uno a otro sin soltar las manos (cooperación y coordinación). Armar un pequeño circuito psicomotor: pasar por dentro del ula ula, girarlo en las manos, y terminar con un salto dentro del aro

- Aro al suelo: saltar dentro y fuera del aro, Camino de aros: seguir un recorrido saltando de aro en aro, Bailamos con el aro: moverse con música, usando el aro

como accesorio (en brazos, cintura, etc.). Pasar el aro: en ronda, pasar el aro de niño a niño sin soltar las manos

- Vuelta a la calma (5 minutos)
- Respiración suave, Estiramientos sencillos



#### 4.CIERRE.

Relajación breve: Juego de respiración o estiramiento con música suave. Conversación final: ¿Qué fue lo que más te gustó hacer con el ula ula?

#### 5.REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la Observación directa: ¿Participa activamente en las actividades?

Coordinación: ¿Logra girar, saltar o manipular el ula ula de manera controlada?

Expresión oral: ¿Expresa cómo se sintió durante el taller?

¿Te gustaría que lo adapte para un evento familiar, una clase de educación física o una actividad en aula? También puedo hacer una versión con más integración artística o musical