

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**Programa de actividades lúdicas para mejorar la autonomía de los niños de
5 años de la IEI N° 484 Olmos 2024**

**Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
especialidad de Educación Inicial**

Investigadoras: Bach. Cruz Orccore Antonieta

Bach. Mallma Orccori Camila Yesenia

Asesora: Dra. Liza Gonzales, Julia Mirtha del Pilar

Lambayeque - Perú

2025

**Programa de actividades lúdicas para mejorar la autonomía de los niños de 5 años de la
IEI N° 484 Olmos 2024**

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad
de Educación Inicial.



Bach. Cruz Orcore Antonieta
Investigadora



Bach. Mallma Orccori Camila Yesenia
Investigadora



Dra. Segura Solano María Elena
Presidente



Dra. Espinoza Vizquerra Mariela
Secretario



M. Sc. Juan Carlos Granados Barreto
Vocal



DRA. LIZA GONZÁLES JULIA MIRTHA DEL PILAR
DNI:16620328
ASESORA

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N° 841-2025

Siendo las 16:00 horas, del día jueves 06 de noviembre 2025 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet; <https://meet.google.com/cfe-daic-qgp> por mandato de la Resolución N° 3937-2025-D-FACHSE de fecha 28 de octubre de 2025 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 3371-2025-D-FACHSE de fecha 12 de setiembre de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
Secretario(a)	: Dra. MARIELA ESPINOZA VIZQUERRA
Vocal	: M. Sc. JUAN CARLOS GRANADOS BARRETO
Asesor(a) Metodológico	: DRA. LIZA GONZALES, JULIA MIRTHA DEL PILAR
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(e) Tesis titulada(o): PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI N° 484 OLMOS 2024 Presentada por MALLMA ORCCORI, CAMILA YESENIA Y CRUZ ORCCORE, ANTONIETA para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 16 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de bueno**. Siendo las 17:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
PRESIDENTE(A)

Dra. MARIELA ESPINOZA VIZQUERRA
SECRETARIO(A)

M. Sc. JUAN CARLOS GRANADOS BARRETO
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 204, 339, 469, 549 o 669 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre de 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo Dra. Liza Gonzales Julia Mirtha del Pilar usuario revisor de Tesis



Trabajo de Suficiencia

Profesional



y/o

Trabajo

Académico



Titulada: **Programa de actividades lúdicas para mejorar la autonomía de los niños de 5 años de la IEI N° 484 Olmos 2024.**

Cuyas autoras son CRUZ ORCCORE ANTONIETA con DNI N° 45547143 y MALLMA ORCCORI CAMILA YESENIA, con DNI N° 77690333; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 10%, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

La suscrita analizó reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos,

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque mayo 2025

Adjunta:



DRA. LIZA GONZALES JULIA MIRTHA DEL PILAR
DNI: 16620328
ASESORA

*Resumen de Reporte
automatizado de similitudes
Recibo digital*

REPORTE DE SIMILITUD TURNITIN

Programa de actividades lúdicas para mejorar la autonomía de los niños de 5 años de la IEI N° 484 Olmos 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

10% INDICE DE SIMILITUD	10% FUENTES DE INTERNET	4% PUBLICACIONES	5% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	--------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
5	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1%
6	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1%



DRA. LIZA GONZALES JULIA MIRTHA DEL PILAR

DNI:16620328

ASESORA

9	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
11	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
12	cadella.es Fuente de Internet	<1 %
13	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Fundación Universitaria Compensar Trabajo del estudiante	<1 %
16	www.iksadamerica.org Fuente de Internet	<1 %
17	www.otosection.com Fuente de Internet	<1 %
18	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %



DRA. LIZA GONZALES JULIA-MIRTHA DEL PILAR

DNI:16620328

ASESORA

20	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
21	Submitted to Universidad Tecnológica Indoamerica Trabajo del estudiante	<1 %
22	sientosalud.com Fuente de Internet	<1 %
23	1library.co Fuente de Internet	<1 %
24	kerclinic.com Fuente de Internet	<1 %
25	theconversation.com Fuente de Internet	<1 %
26	www.investigarmqr.com Fuente de Internet	<1 %
27	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 15 words
Excluir bibliografía Activo


DRA. LIZA GONZALES JULIA MIRTHA DEL PILAR
DNI:16620328
ASESORA

RECIBO DIGITAL



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Cruz Orccore Antonieta Mallma Orccori Camila Yesenia
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: Programa de actividades lúdicas para mejorar la autonomía d...
Nombre del archivo: TESIS_FINAL_ANTIQUETA_Y_CAMILA.docx
Tamaño del archivo: 3.69M
Total páginas: 85
Total de palabras: 15,372
Total de caracteres: 82,207
Fecha de entrega: 22-jul-2025 10:37p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2719309551

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

Programa de actividades lúdicas para mejorar la autonomía de los
niños de 5 años de la IEE N° 404 Obispo 2014

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en
Educación, especialidad de Educación Inicial

Investigadora: Dra. Cruz Orccore Antonieta

Asesora: Dra. Liza Gonzales Julia Mirtha del Pilar

Lambayeque - Perú

DRA. LIZA GONZALES JULIA MIRTHA DEL PILAR

DNI: 16620328

ASESORA

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, **Cruz Orccore Antonieta y Mallma Orccori Camila Yesenia**, investigadoras principales, y **Dra. Liza Gonzales, Julia Mirtha del Pilar** asesor del trabajo de investigación **Programa de actividades lúdicas para mejorar la autonomía de los niños de 5 años de la IEI N° 484 Olmos 2024”** declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 20 mayo del 2025



Bach. Cruz Orccore Antonieta
Investigadora



Bach. Mallma Orccori Camila Yesenia
Investigadora



DRA. LIZA GONZALES JULIA MIRTHA DEL PILAR
DNI:16620328
ASESORA

DEDICATORIA

A Dios, por ser mi guía constante, por brindarme la fuerza en los momentos de duda y el consuelo en las horas difíciles.

A mis padres, cuyo amor, sacrificio y ejemplo han sido la base de cada uno de mis logros. Agradezco a todos ellos por haberme enseñado a no rendirme nunca y a que busque lo que soy capaz de conseguir.

A mi familia, por encontrarse en todo momento y por haberme dado su apoyo sin condiciones, por su paciencia y su confianza en mí.

A todos ellos les dedico este esfuerzo que hoy se transforma en logro.

Antonieta

Dedico este trabajo de Tesis a todos y cada uno de quienes, con su amor y confianza, han hecho posible este camino.

Se lo dedico a mi madre y a mi padre, por ser las raíces de mi vida, por sus valores, por su esfuerzo incansable y por su ejemplo de vida. A mi familia cercana, por entender cada una de mis ausencias, por sus palabras de apoyo, por acompañarme en cada uno de mis pequeños avances.

Y a cada una y a todos aquellos que me instaron a seguir adelante, incluso en días difíciles, con esta tesis me lo agradezco de todo corazón.

Camila

AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer respetuosa y sinceramente a todas las personas y organizaciones que nos han ayudado a terminar esta tesis.

Gracias a Dios por proporcionarnos una sabia guía, fortaleza en tiempos de incertidumbre y la capacidad de terminar esta etapa con fe y esperanza.

A nuestras familias, por su paciencia, amor inquebrantable y apoyo inquebrantable durante este proceso. Un factor clave para lograr este objetivo ha sido su fe en nosotros.

A nuestros profesores y mentores, por compartir generosamente sus conocimientos, por su apoyo académico y por inspirarnos a crecer tanto personal como profesionalmente. Sus enseñanzas nos han dejado lecciones que llevaremos con nosotros toda la vida.

Por último, todos contribuyeron con su tiempo, recursos y experiencia a esta investigación de una forma u otra. Nuestra sincera gratitud y reconocimiento a todos y cada uno de ustedes.

Antonieta y Camila

ÍNDICE

ACTA DE SUSTENTACIÓN.....	2
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTOS.....	vi
ÍNDICE.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	11
CAPITULO I. DISEÑO TEÓRICO	15
1.1. Antecedentes	15
1.2. Bases teóricas	17
1.3. Bases conceptuales.....	26
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO.....	34
2.1. Tipo de investigación:	34
2.2. Población, muestra.	35
2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales	37
2.4. Procedimientos.....	39
2.5. Métodos de análisis de datos	39
CAPÍTULO III. RESULTADOS	41
CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	49
CAPÍTULO V. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	54
CONCLUSIONES	66
RECOMENDACIONES	67
REFERENCIAS	68
ANEXOS.....	74

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Total de la población de la IEI</i>	36
Tabla 2 <i>Niveles y rangos de la lista de cotejo</i>	38
Tabla 3 <i>Dimensión Emocional</i>	41
Tabla 4 <i>Dimensión Social</i>	43
Tabla 5 <i>Dimensión física</i>	45
Tabla 6 <i>Dimensión cognitiva</i>	47

RESUMEN

La presente investigación titulada “*Programa de actividades lúdicas para mejorar la autonomía de los niños de 5 años de la IEI N° 484 – Olmos – 2024*” tuvo como finalidad proponer un programa que fortalezca la autonomía infantil a través del juego, fue un estudio de tipo básico, con enfoque cuantitativo, diseño no experimental y nivel descriptivo-propositivo. La muestra estuvo conformada por 11 niños y niñas de 5 años, a quienes se evaluó a través de una lista de cotejo que permitió identificar su nivel de desarrollo en las dimensiones emocional, social, física y cognitiva. Los resultados revelaron que un porcentaje importante de los niños se encontraba aún en proceso de consolidar su autonomía evidenciando necesidades especialmente en la autorregulación emocional, la interacción social y el desarrollo de habilidades motrices. Ante esto se elaboró un programa de actividades lúdicas estructurado según los aportes teóricos de Jean Château y María Montessori, quienes resaltan el juego como un medio privilegiado para el aprendizaje y la afirmación del “yo”. La propuesta fue validada por expertos en educación inicial, quienes destacaron su coherencia teórica, viabilidad y enfoque centrado en el niño. Se concluye que el programa resulta ser una herramienta eficaz para favorecer el desarrollo integral y el crecimiento autónomo de los niños en edad preescolar.

Palabras clave: Actividades lúdicas, autonomía, autorregulación emocional, habilidades motrices

ABSTRACT

The present research entitled "Program of recreational activities to improve the autonomy of 5-year-old children of the IEI N° 484 - Olmos - 2024" aimed to propose a program that strengthens children's autonomy through play. It was a basic study, with a quantitative approach, non-experimental design, and descriptive-propositional level. The sample consisted of 11 5-year-old boys and girls, who were evaluated through a checklist that allowed identifying their level of development in the emotional, social, physical, and cognitive dimensions. The results revealed that a significant percentage of the children were still in the process of consolidating their autonomy, evidencing needs especially in emotional self-regulation, social interaction, and the development of motor skills. Given this, a program of recreational activities was developed, structured according to the theoretical contributions of Jean Château and Maria Montessori, who highlight play as a privileged medium for learning and self-affirmation. The proposal was validated by early childhood education experts, who highlighted its theoretical coherence, feasibility, and child-centered approach. It is concluded that the program is an effective tool for promoting the comprehensive development and autonomous growth of preschool-aged children.

Keywords: Playful activities, autonomy, emotional self-regulation, motor skills.

INTRODUCCIÓN

La Organización de las Naciones Unidas (ONU) (2020) enfatiza que cada niño tiene el derecho a un inicio saludable en la vida, una educación y una infancia segura, estos derechos se traducen en oportunidades básicas que permiten una adultez productiva y próspera. La ONU señala que millones de niños en todo el mundo son privados de lo que necesitan para crecer sanos y fuertes, lo que subraya la necesidad de promover su autonomía y bienestar desde una edad temprana.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) destaca que el período desde el nacimiento hasta los ocho años es crucial para el desarrollo del cerebro y representa una etapa fundamental para la educación. Esta institución considera que una atención y educación de la primera infancia verdaderamente inclusiva implica mucho más que una simple preparación para la escuela primaria; se trata de fomentar entornos que promuevan la autonomía, la capacidad de decisión y la responsabilidad en los niños, elementos esenciales para su desarrollo integral.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2020) ha desarrollado estrategias centradas en garantizar que cada niño aprenda y se desarrolle plenamente, estas estrategias se basan en datos y análisis sólidos teniendo como objetivo establecer bases firmes para aprovechar las mejores proyecciones sobre los retos educativos de la próxima década. UNICEF enfatiza la importancia de fortalecer los sistemas educativos utilizando datos y pruebas e innovar para promover la autonomía y el aprendizaje activo de los niños.

Las organizaciones internacionales coinciden en la importancia de promover la autonomía en los niños como un componente esencial de su desarrollo integral fomentando entornos

educativos y sociales que les permitan tomar decisiones, asumir responsabilidades y participar activamente en su comunidad es fundamental para garantizar su bienestar y su contribución futura a la sociedad.

El MINEDU (2021) resalta la relevancia del juego libre y la actividad autónoma en el desarrollo integral de los niños de 0 a 3 años. Estas actividades son fundamentales para su desarrollo personal, corporal, emocional, social, afectivo y cognitivo.

La guía "Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre de los niños y niñas de 0 a 3 años" presenta ideas básicas que orientan la atención educativa a los bebés y fundamenta la importancia de la actividad autónoma y el juego libre en su desarrollo integral.

En la Institución Educativa Inicial N° 484 de Olmos, se ha identificado una problemática significativa en el desarrollo de los niños de 5 años como es la falta de autonomía, este déficit se manifiesta en su limitada capacidad para realizar actividades cotidianas de forma independiente, como vestirse, asearse, organizar sus pertenencias y tomar decisiones simples. Esta situación afecta su autoestima y confianza limitando su participación activa en el proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta que la autonomía en la primera infancia es esencial para el desarrollo integral, ya que ayuda en la responsabilidad, la toma de decisiones y la capacidad de resolver problemas. La ausencia de estas habilidades puede repercutir negativamente en su adaptación escolar y en su desarrollo emocional y social. Por lo tanto, es imperativo plantear el siguiente problema de investigación, ¿La propuesta del programa de actividades lúdicas contribuye en la mejorar de la autonomía de los niños de 5 años de la IEI N° 484 – Olmos – 2024?, ya que responde a la creciente necesidad de fortalecer el desarrollo de habilidades autónomas en la primera infancia, un aspecto crucial para su formación integral. Al considerar que la propuesta de actividades lúdicas puede fomentar el aprendizaje activo y participativo, se buscara explorar y justifica.

También se estableció la hipótesis la propuesta del programa de actividades lúdicas sí contribuye en la mejora de la autonomía de los niños de 5 años de la IEI N° 484 – Olmos – 2024, esta se basa en la premisa de que las actividades lúdicas al ser estrategias interactivas y participativas favorecerán el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los niños, estas actividades permitirán a los niños experimentar de manera autónoma promoviendo que tome sus decisiones, resuelva problemas y maneje situaciones cotidianas sin la constante intervención de los adultos. De tal forma se espera que este programa impulse significativamente la autonomía en los niños favoreciendo su crecimiento y aprendizaje integral.

De la misma forma se planteó Objetivo general que fue, proponer un programa de actividades lúdicas para mejorar la autonomía de los niños de 5 años de la IEI N° 484 – Olmos – 2024, responde a la necesidad de fortalecer habilidades fundamentales en la primera infancia, a través de actividades lúdicas, que son herramientas dinámicas y atractivas para los niños, buscando proponerles experiencias que fomenten su capacidad para realizar tareas cotidianas de forma autónoma.

También se establecieron los objetivos específicos. **1.** Diagnosticar el nivel de desarrollo la autonomía de los niños de 5 años de la IEI N° 484 – Olmos – 2024. **2.** Justificar teóricamente y metodológicamente programa de actividades lúdicas para mejorar la autonomía de los niños de 5 años de la IEI N° 484 – Olmos – 2024. **3.** Elaborar una propuesta de programa de actividades lúdicas para mejorar la autonomía de los niños de 5 años de la IEI N° 484 – Olmos – 2024. **4.** Validar la propuesta de programa de actividades lúdicas para mejorar la autonomía de los niños de 5 años de la IEI N° 484 – Olmos – 2024.

En el Capítulo I se presenta el planteamiento del problema y el marco teórico que permite describir y analizar las interacciones entre los elementos clave, utilizando marcos conceptuales y teorías científicas relacionadas con el objeto de estudio y el contexto de la problemática. Este capítulo abarca desde la identificación del problema hasta la propuesta de posibles soluciones. En el Capítulo II se detalla el diseño metodológico de la investigación, especificando las técnicas y recursos utilizados, las condiciones contextuales, así como la descripción de la población y sus características principales. El Capítulo III expone los hallazgos obtenidos, seguidos de un análisis e interpretación de los resultados. Finalmente, en el Capítulo IV se presenta la propuesta derivada de la investigación, junto con las conclusiones y recomendaciones resultantes del estudio.

I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

1.1.1. A nivel internacional

Pérez (2021) en su investigación *"El juego como estrategia para fomentar la autonomía en la educación infantil: Un Estudio de Caso en Madrid"*, tiene como objetivo desarrollar la independencia de los niños de tres a cinco años mediante la aplicación de un programa de actividades lúdicas en un centro de educación infantil de Madrid. Se utilizaron observaciones, entrevistas a monitores y encuestas a familias para recopilar datos para este programa cualitativo, que incluía una serie de actividades organizadas que fomentaban el juego no estructurado y el descubrimiento, al tiempo que dejaban que los niños tomaran las riendas y las decisiones, según los resultados, los niños que participaron en el programa demostraron un aumento significativo de su autoconfianza y de sus habilidades de autogestión, así como una mayor interacción social. El estudio destaca como una estrategia del desarrollo de la autonomía la utilización de los juegos en la educación infantil, sugiriendo a los educadores que aumenten actividades lúdicas en sus prácticas pedagógicas.

López (2022) en su estudio *"Impacto de un programa de actividades lúdicas en la autonomía de niños de educación inicial en la ciudad de Quito, Ecuador"*, este estudio ha llevado a cabo un diseño cuasi-experimental con grupo control y grupo experimental para valorar los efectos de un programa de actividades lúdicas en la autonomía de niños/as de 4 a 6 años/as en centros de educación infantil de Quito y durante un periodo de tres meses e implementando un programa de actividades lúdicas con juegos que fomentan la toma de decisiones, la solución de problemas, o la cooperación entre pares.

Mediante el seguimiento de los datos obtenidos de las observaciones, encuestas y entrevistas que se realizaron a padres y educadores, se observó un aumento considerablemente significativo en las tareas y actividades que realizaban los niños del grupo experimental, así como en su mayor participación en tareas y actividades grupales. Lo que conduce a la conclusión de que la práctica de las actividades lúdicas es un recurso eficaz para adquirir la autonomía y que, por tanto, debería ser objeto de propuestas educativas en el currículo de la educación infantil.

Torres (2022) en su estudio "Impacto de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en niños de educación Inicial de Lambayeque", el objetivo del presente estudio fue evaluar el impacto de un programa de actividades lúdicas con la finalidad de mejorar la autonomía de los niños de cinco años de edad, en una Institución Educativa de Lambayeque. El diseño de la investigación fue cuasi-experimental con grupo de control y grupo experimental, en la cual participaron 60 niños. Las actividades lúdicas que se realizaron fueron juegos de roles, juegos de establecer relaciones, dinámicas de grupos y proyectos artísticos que promovían la toma de decisiones, la resolución de problemas y la interacción social. Los resultados hicieron emerger que el grupo experimental mejoró significativamente los niveles de autonomía frente al grupo de control, puesto que la puntuación media observada en la escala de autonomía aumentó de 15 a 24 puntos ($p < 0,05$). Se concluyó que la utilización de actividades lúdicas es un recurso eficaz para la mejora de la autonomía en niños de educación inicial.

Gutiérrez (2021) en su investigación "*Desarrollo de la autonomía en niños de educación Inicial a través de Actividades Lúdicas: Un Estudio en Lambayeque*", fue analizar cómo un conjunto de actividades lúdicas puede contribuir al desarrollo de la autonomía en niños de 4 a

5 años en centros de educación inicial en Lambayeque, se aplicó un enfoque mixto que combinó técnicas cualitativas y cuantitativas. Se realizó un programa de intervención durante seis meses, donde se implementaron juegos didácticos y actividades colaborativas. A través de observaciones y encuestas a padres y docentes, se observó un incremento en la capacidad de los niños para realizar actividades diarias de manera independiente, así como una mejora en su autoestima y habilidades sociales, los datos obtenidos sugieren que las actividades lúdicas favorecen el aprendizaje, sino que también son fundamentales para el desarrollo de la autonomía. Se recomienda la inclusión sistemática de estas actividades en el currículo de educación inicial.

1.2. Bases teóricas

1.2.2. Teorías de programa de actividades lúdicas

1.2.2.1. Teoría del juego como afirmación del Yo de Jean Château

La Teoría del Juego como Afirmación del Yo se fundamenta en la idea de que las interacciones humanas, incluso en su forma lúdica, son esenciales para la construcción del individuo. Según Château (1979), el juego permite al ser humano expresar su autonomía, establecer límites y reafirmar su "yo" frente a otros. Es, por tanto, un proceso que va más allá del simple acto de divertirse, pues se vincula con la necesidad inherente del individuo de afirmar su identidad y sus deseos dentro de un marco social, lo cual es esencial para su desarrollo psicológico y emocional. El juego según esta teoría, es el espacio donde los individuos establecen, negocian y redefine su rol en la sociedad a través de sus interacciones con otros.

Etapas del juego según la Teoría

Jean Château identifica varias etapas clave dentro del proceso del juego que permiten una afirmación gradual del yo, estas etapas no solo se refieren a la evolución de las habilidades de los jugadores, sino también a su desarrollo emocional y psicológico en cuanto a la autonomía personal y el reconocimiento dentro del grupo. A continuación, se describen algunas de estas etapas:

Etapas de Inmadurez (Exploratoria)

En esta fase inicial, los individuos participan en el juego de manera instintiva y exploratoria. El "yo" en esta etapa aún está en desarrollo y los participantes se ven a sí mismos en un proceso de descubrimiento y experimentación. No hay reglas claras ni expectativas definidas siendo la interacción con los demás impulsivas. Esta etapa resultaría importante para el proceso por el que se va construyendo la identidad personal, en tanto que es aquí donde se empieza a activar el propio comportamiento y el de los demás.

Etapas de competencia (Definición de Límites)

A medida que se asientan las reglas del juego, los jugadores empiezan a entenderlas, lo que resulta en una autodefinición a partir del modo de ver al resto e irán afirmando un yo que empieza a establecer límites. En la manera en que se hace competencia se irá llegando a establecer una afirmación de uno mismo. En este momento se puede empezar a distinguir entre la afirmación del yo que vendría dada principalmente por la instauración de la comparación, haciendo que el éxito o el fracaso se reconozcan y se validen uno mismo en la comparación al modo de ser superior al resto.

Etapa de Cooperación (Construcción Social)

Los jugadores empiezan a empezar a trabajar en conjunto para ir a la búsqueda de un objetivo. En este momento, la afirmación del yo ya no dependería tanto de la competitividad individual, sino más bien de la cooperación y la compenetración. Los mismos individuos deben negociar roles y adecuarse a las normas colectivas lo que acabará haciendo que los individuos puedan disfrutar de un mayor grado de autonomía en el grupo.

Etapa de Integración (Autonomía Personal)

En la última etapa, los sujetos alcanzan un grado de madurez psicológica y social, en donde la identidad se halla constituida como una capacidad para interaccionar tanto en la competencia como en la cooperación. La afirmación del yo está restringida a las comparaciones que sí pueden hacer con las involucraciones de los otros en la situación de juego, la que tiene su base en una autonomía interior que permite a los sujetos ser auténticos e independientes respecto al grupo. En esta etapa, el sujeto no solo adopta su lugar en la sociedad, sino que es capaz de redefinirlo en un sentido que le remite a una integración con el grupo.

La Teoría del Juego como afirmación del Yo aporta una visión rica y compleja de lo que las interacciones lúdicas implican para el desarrollo de la autonomía y de la identidad en los sujetos. Las etapas del juego desarrolladas por Château permiten ahondar en cómo se toman estos hits por parte de los sujetos y cómo se producen las afirmaciones de la identidad a lo largo del tiempo, en un proceso que es recorrido tanto en adelante como en contracorriente, hasta la fusión de los dos en una autonomía personal noble exenta de inestabilidad.

1.2.2.2. Teoría del juego libre de Steiner

La Teoría del juego libre de Steiner propone que el juego no debe verse determinado ni por reglas externas ni por las expectativas de tipo académico ya que es una manera para que los niños lleguen a "explorar el mundo poco a poco, lleguen a la fantasía e incrementen las habilidades necesarias para resolver problemas y creativas". La teoría del juego libre sostiene que, a igual que el aprendizaje, el juego libre tiene un lugar relevante en el desarrollo de una personalidad equilibrada y como medio para crear la autonomía. En este sentido, Steiner defendería que "el juego libre es un modo de aprender y adquirir competencias para la vida adulta" (Steiner, 2022). A través de esta actividad (juego), los niños están en relación con el entorno en el que se encuentran (con otros niños y también con ellos mismos y la parte física de su ser) con el fin de adquirir habilidades físicas y sociales y competenciales que no llegan a formarse a través de un método estructurado.

Etapas del Juego Libre según Steiner

Etapa de Juego Sensorial (de 0 a 6 años):

En esta fase, el niño está en la práctica de explorar el mundo mediante los sentidos y el juego libre tiene que ver también con explorar el entorno físico; el niño explora manipulando y tocando objetos y materiales. Para Steiner los niños tienen que estar en un contexto de seguridad, en un ambiente estimulante que favorezca su curiosidad innata.

Etapa de Juego de Imaginación (de 6 a 12 años):

En esta etapa, el niño empieza a utilizar la imaginación de forma más activa. El juego libre pasa a ser juego de fantasía, los niños crean mundos, criaturas y escenarios; siendo el momento donde se desarrollan destrezas cognitivas como resolución de problemas y la creatividad. La

necesidad del juego de roles, de las actividades que imitan la vida real es importante para alcanzar la empatía y la comprensión social, indicaba Steiner que es importante en este momento la actividad del juego libre y el papel de los niños dentro de las actividades del aula.

Etapa de Juego de la Verdad (de 12 a 18 años):

Cuando los niños van creciendo y desarrollándose, el juego libre es cada vez más reflexivo, situándonos en la adolescencia, ya que los jóvenes empiezan a cuestionar su entorno, los conceptos abstractos, y sociales y éticos. El juego ya no es solamente fantasía, sino que también es medio para interrogarse sobre temas relacionados con la justicia, la moral, y el sentido de la vida.

1.2.3. Teorías que sustentan la importancia del desarrollo de la autonomía

1.2.3.1. Teoría de Jean Piaget

Su teoría gira en derredor de cómo por parte de los niños se produce la adquisición del conocimiento derivada de sus experiencias y la interacción de la propia realidad, él propuso que el desarrollo cognitivo tiene lugar en cuatro etapas fundamentales: Flavell, et al. (2020).

Etapa sensoriomotora (0-2 años): En esta fase, los bebés van aprendiendo a través de sus sentidos y acciones. La autonomía va surgiendo debido a que los bebés van conociendo el medio que les rodea y empezar a comprender que una acción puede provocar cambios en el mismo.

Etapa preoperacional (2-7 años): Y porque en esta etapa, los niños comienzan a emplear el lenguaje y van conociendo la forma de pensar simbólicamente, aunque el razonamiento sigue siendo egocéntrico y no logran captar del todo la forma de pensar de los demás. La autonomía aparece cuando el niño logra tomar decisiones simples a partir de lo que desea y de lo que piensa.

Etapas de las operaciones concretas (7-11 años): Los niños empiezan a organizar y a razonar de forma más bien lógica, aunque todavía limitados a situaciones concretas. En esta fase, la autonomía se traduce en el hecho de poder llevar a cabo las reglas de un juego y de poder ser partícipes de alguna actividad grupal.

Etapas de las operaciones formales (12 años en adelante): En esta última fase los adolescentes son capaces de realizar razonamientos abstractos y críticos. La autonomía se ve reforzada, pues el joven puede proponer hipótesis y tomar decisiones complejas, en función de la lógica y del razonamiento.

La repercusión de las etapas de Piaget en el avance de los niños hacia la autonomía no es trivial, dado que mientras los niños van viviendo las etapas acreditadas a Piaget, en las cuales van desarrollando habilidades cognitivas, al niño también le empiezan a resultar más manejables determinadas acciones y convierte en habilidades los intersticios de la independencia. En la medida en que se incrementa la base de experiencias que pueden ser manejadas -exploración-resolución de problemas- se van produciendo los avances evidentes en las habilitaciones necesarias para favorecer la autonomía y, por tanto, el desarrollo integral del niño.

1.2.3.2. La teoría sociocultural del desarrollo de Vygotsky

Realza la importancia de la aportación social y la aportación cultural en el desarrollo cognitivo infantil. Para Vygotsky (1978), el aprendizaje es un proceso social e influido por el lenguaje y la cultura. Uno de los conceptos más significativos que genera su teoría es la connotación de "Zona de Desarrollo Próximo" (ZDP); se refiere a la diferencia entre lo que es capaz de hacer un niño sólo y lo que puede hacer con la ayuda de un adulto o de compañeros más capaces, siendo parte de la Zona de Desarrollo Próximo el umbral, el punto de

actualización, que se sitúa entre la independencia y la dependencia del niño, que puede ser potencial, durante la realización de diferentes competencias, habilidades y conocimientos de forma autónoma o dependiente, independientemente del ámbito. Aportes de la teoría de Vygotsky en relación con el desarrollo de la autonomía en los niños, son:

Interacción Social: El aprendizaje es un proceso social, para Vygotsky. A través de la interacción social, el niño puede internalizar conocimientos y habilidades que le permiten actuar de una forma más autónoma en el futuro (Vygotsky, 1978).

Andamiaje: Este concepto hace referencia a la ayuda que puede ofrecerle un adulto o una pareja a un niño en el aprendizaje. En la medida en la que el niño va alcanzando un nivel de competencia, el ayuda que le ofrece ese adulto/compañero se va haciendo cada vez menos intensa, dando lugar a la autonomía del niño (Wood, Bruner, & Ross, 1976).

Lenguaje y Pensamiento: El lenguaje, según Vygotsky, también es el motor del pensamiento. Al ir desarrollando las habilidades lingüísticas, también el niño es capaz de comunicar con los demás sus pensamientos y necesidades, lo que le va a permitir irse convirtiendo en un sujeto cada vez más activo en su aprendizaje y en la toma de decisiones (Vygotsky, 1986).

Contexto Cultural: La cultura en la que se desarrolla un niño también autodetermina herramientas y significados que inciden en la capacidad del niño para concebir el mundo de acuerdo a esa cultura. El conocimiento y dominio de esas herramientas culturales hace que el niño sea autónomo y competente (Vygotsky, 1978).

1.2.3.3. Definición de autonomía en Montessori

La autonomía en la pedagogía Montessori es la capacidad que tiene el niño para “tomar decisiones” y “el propio aprendizaje en el entorno social”. Montessori consideraba la

autonomía como una señal patente de un derecho natural de los niños, que debe ser desarrollada a través de experiencias y actividades que les permitan actuar de forma independiente en un espacio cuidadosamente preparado.

Según Lillard (2022), la autonomía es una habilidad fundamental para el niño porque “a lo largo de su aprendizaje, dejarles ser responsables de su propio aprendizaje les da seguridad en sí mismos y el sentido de conocer el propio interés, así como sus propias capacidades”. Todo ello hace que el sistema pedagógico Montessori disponga de un marco educativo que permite realizar la voluntad del niño, así como tomar decisiones activas acerca del aprendizaje, lo que desarrolla sentido de responsabilidad personal.

Principales elementos para el desarrollo de la autonomía en Montessori

Ambiente preparado

El entorno es un elemento determinante en la pedagogía Montessori y este debe estar bien organizado, accesible y atractivo para los niños. El espacio ha de ser lo suficientemente flexible como para permitir la exploración y el acceso independiente a los materiales. En palabras de Mancini (2023) "un ambiente preparado es necesario para el desarrollo de la autonomía, ya que facilita que el niño pueda decidir qué actividad emprender, cómo hacerlo y cuando realizarlo". El ambiente preparado implica también materiales específicos que favorezcan la independencia como por ejemplo mesas de trabajo de un tamaño apropiado, materiales sensoriales y actividades que favorezcan la auto-corrección.

Materiales Montessori

Los materiales Montessori están diseñados para ser manipulativos y auto-correctivos. Esto permite a los niños corregirse a sí mismos sin la intervención de un adulto lo que resulta fundamental para el desarrollo de la autonomía pues fomenta que el niño se sienta seguro realizando tareas por sí solo. En palabras de Dohrmann (2024) "usar materiales que permiten la corrección autónoma y que son manipulativos favorece el sentido de independencia y la capacidad del niño para tomar decisiones autónomas en su proceso".

Educador como Guía:

Con la pedagogía Montessori, el docente no tiene un rol de maestro como es habitual, sino de guía, por el observador-perceptor del desarrollo del niño, y favorecedor de él. Esta práctica procura que el docente sea un facilitador de la autonomía de los niños a partir de la oportunidad de realizar una exploración con sus características propias que no van necesariamente marcadas por los mismos."

Libertad dentro de Límites:

La idea de libertad en Montessori no es de una libertad sin límites, sino que es libertad dentro de un entorno en el cual hay normas que se imponen a los niños. Por un lado, pueden escoger libremente sus actividades a realizar, pero dentro de un entorno en el cual nos organizamos mediante reglas de comportamiento y de respeto. En este sentido Lillard (2022), afirma que "la libertad dentro de los límites permite a los niños sentir que ellos son los responsables de sus acciones y los anima a desarrollar la autonomía y la capacidad social". Dohrmann (2024) nos recuerda que "la autonomía no solo prepara a los niños para el éxito en la escuela y en el ámbito académico, sino que también les ofrece oportunidades concretas para convertirse en adultos responsables, seguros de sí mismos y que utilizan sus conocimientos y

habilidades". De esta forma, el enfoque Montessori facilita también el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas importantes para vivir la vida con éxito.

1.3. Bases conceptuales

1.3.1. Variable independiente:

Programa de actividades lúdicas

Un programa de actividades lúdicas en el ámbito de la educación inicial es un conjunto planificado de experiencias de aprendizaje que utilizan el juego como principal dispositivo para la promoción del desarrollo de las habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motoras de los niños pequeños. Estas actividades están diseñadas para ser interactivas, motivadoras y adaptadas a las necesidades y ritmos de los niños, promoviendo su participación activa, su autonomía y el desarrollo de competencias clave en las primeras etapas de su vida.

Para Piaget (2022), el juego es el principal medio de aprendizaje en la infancia ya que favorece a los niños la exploración del mundo, las relaciones sociales y la comprensión de los conceptos abstractos a través de la interacción con su mundo físico, de ahí que el programa de actividades lúdicas no abarca solamente juegos sino también aquellas experiencias que permiten al niño jugar y pensar para familiarizarse con la realidad. Por estas razones, los programas de actividades lúdicas en educación inicial también intentan implementar el juego dentro del currículo, de tal manera que se ofrezcan experiencias que permitan a los niños el poder aprender mientras se divierten, integran condiciones para desarrollar habilidades cognitivas, motoras y socioemocionales. Según Ginsburg (2022), el juego es el medio natural del aprendizaje, pues contiene el pensamiento creativo, la resolución de problemas en equipo, y las habilidades sociales, que son las bases de la educación inicial.

Características de un programa de actividades lúdicas

Interactividad y participación activa:

El diseño de un programa de actividades lúdicas ha de asegurar que los niños se impliquen en la organización y desarrollo de las actividades; se ha de conseguir que los niños no sean únicamente depositarios pasivos de la información; por el contrario, se ha de implicar el que tomen decisiones, que resuelvan problemas, que elaboren situaciones. Como menciona Ginsburg (2022), " el aprendizaje jugado ha de ser una experiencia activa, en la que el niño sea el principal protagonista de su propio proceso formativo".

Adaptación al desarrollo del niño:

Es esencial que las tareas se gradúen en función de la edad y destrezas de cada niño, buscando que todos puedan involucrarse de forma satisfactoria y se sientan inspirados. En palabras de Berk (2023), "un plan de actividades recreativas tiene que ir de la mano con el progreso mental, físico y sentimental de los pequeños, amoldándose a lo que pueden hacer y animando a que sigan adelante".

Enfoque Holístico

Un buen plan de actividades recreativas debe impulsar un crecimiento completo, teniendo en cuenta lo mental, lo físico, las relaciones con otros y los sentimientos, para que desarrollen facultades en cada uno de estos aspectos, y así crezcan de manera armónica. Tal como señala Berk (2023), "el juego no solo ayuda a pensar mejor, sino que es fundamental para que los niños maduren en sus emociones y en cómo se relacionan con los demás".

Variedad y diversidad de actividades

Es fundamental que los planes ofrezcan un abanico de opciones, tales como juegos de simulación, juegos de mesa, actividades al aire libre, creaciones artísticas, canciones y relatos, por nombrar algunos. Esta variedad posibilita que los más pequeños descubran diferentes modos de manifestarse y aprender. Piaget (2022) destaca que "la riqueza de las actividades recreativas es clave para el progreso de variadas habilidades en los niños, desde el movimiento hasta la aptitud para solucionar problemas".

Contexto social y colaborativo:

Asimismo, un plan de actividades recreativas debe brindar momentos para que los niños convivan con sus pares, incentivando la colaboración, la empatía y el trabajo en equipo. La convivencia social es crucial en los primeros años, y el juego crea un entorno natural para que estas aptitudes se desarrollen. De acuerdo con Vygotsky (2023), "el juego, sobre todo en un ambiente social, es una herramienta eficaz para fomentar la comunicación, la cooperación y la solución de problemas en los niños".

Importancia del programa de actividades lúdicas en educación inicial

Desarrollo cognitivo y creativo

Jugando, los más pequeños descubren matemáticas, ciencia e idiomas casi sin darse cuenta. Berk (2023) señala que "el juego impulsa habilidades mentales importantes, como recordar, prestar atención, pensar lógicamente y solucionar problemas". Además, jugar sin reglas alimenta la imaginación, algo clave para ser creativos.

Desarrollo Socioemocional

El juego es un lugar seguro para que los niños aprendan a manejar cómo se sienten, mostrar sus emociones y entender a los demás. Estas vivencias son vitales para controlar las emociones y para aprender a relacionarse. Vygotsky (2023) subraya que "el juego facilita el contacto con otros y la expresión de sentimientos, lo cual es esencial para que los niños construyan su identidad social y emocional".

Fomento de la autonomía y la responsabilidad

Mediante el juego, los niños aprenden a elegir y a hacerse cargo, algo vital para crecer como personas independientes. En un programa de juegos, los niños practican decidir, solucionar problemas y corregirse a sí mismos, puntos clave para ser autónomos. Según Ginsburg (2022), "el juego, cuando es libre, permite que los niños decidan por sí solos, aprendiendo tanto de lo que hacen bien como de lo que hacen mal".

Fortalecimiento de las habilidades motoras:

Un montón de juegos implican moverse, lo cual ayuda a desarrollar la motricidad gruesa y fina. Actividades como correr, saltar, usar las manos y construir son esenciales para el desarrollo del cuerpo y para coordinar los movimientos. Piaget (2022) afirma que "el juego físico no es solo una forma de divertirse, sino una necesidad para que el niño desarrolle sus habilidades motoras y su cuerpo".

Integración de la diversidad:

El juego también sirve para conectar diferentes culturas, sociedades y familias. Con juegos que muestran distintas culturas, los niños aprenden a valorar la diversidad y a relacionarse con personas de diferentes lugares. Según Ginsburg (2022), "el juego ofrece un espacio para que los

niños se expresen de manera única, al mismo tiempo que aprenden sobre la diversidad y la cooperación".

1.3.2. Variable dependiente

Autonomía

Según el MINEDU (2021), la autonomía se entiende como esa habilidad que tiene cada quien para decidir y obrar basándose en sus propias convicciones; esta aptitud les da la posibilidad a las personas de sobrellevar mejor las influencias del entorno social, moderar sus acciones, tener más claro qué quieren en la vida y promover su propio desarrollo, sin olvidarse de los otros. Conseguir ser autónomo es algo que se va dando poco a poco y que se consolida con los años.

Desarrollo de la autonomía en edades tempranas

En las primeras etapas de la vida, es difícil que los niños logren la independencia por sí mismos requieren la presencia de adultos que les enseñen a autorregularse emocionalmente en diversas situaciones.

Rol del docente en el desarrollo de la autonomía

El profesor guía al niño mientras crece su independencia, enseñándole a identificar, manifestar y manejar sus sentimientos, al tiempo que cultiva sus destrezas sociales y de estudio. Esta guía es clave para que los alumnos logren dominarse a sí mismos y decidan por su cuenta.

Gauvain & Perez (2020). El crecimiento de la autonomía en los niños alude al camino en el que los pequeños obtienen el poder de elegir, aceptar deberes y desenvolverse por sí solos en

distintas situaciones del día a día. Este crecimiento es vital para el avance completo del niño, pues se vincula con su valía personal, habilidades interpersonales y aptitud para afrontar retos.

Dimensiones del desarrollo de la autonomía

Dimensión Cognitiva

Hablamos aquí de cómo un niño puede decidir cosas usando la lógica, pensando bien las cosas y solucionando problemas. Esto se relaciona con qué tan independiente es al pensar, es decir, cuando el niño crea sus propias ideas y elige por sí mismo cómo aprender y qué hacer cada día. Jean Piaget, a través de su teoría del desarrollo cognitivo, explica que la autonomía cognitiva se alcanza cuando los niños son capaces de pensar por sí mismos, desarrollando procesos de asimilación y acomodación para resolver problemas. Piaget propuso que los niños progresan a través de etapas desde el pensamiento sensoriomotor hasta el pensamiento lógico-formal y en cada etapa los niños ganan mayor autonomía en su razonamiento y toma de decisiones. En la etapa de operaciones concretas (7-11 años), los niños comienzan a desarrollar la capacidad de pensar de manera más estructurada, mientras que en la etapa de operaciones formales (desde los 12 años), adquieren una autonomía cognitiva más avanzada en la resolución de problemas abstractos (Piaget, 2022).

2. Dimensión Emocional

La autonomía emocional se refiere a la capacidad de los niños para reconocer, regular y expresar sus emociones de manera adecuada y la capacidad para sentirse seguro en sí mismo y en sus decisiones emocionales, lo que refuerza su sentido de competencia y confianza. Implica la habilidad de tomar decisiones respecto a cómo manejar sus sentimientos, sin depender completamente de la influencia de los adultos o las emociones de otros. Erik Erikson, en su teoría

del desarrollo psicosocial, considera que la autonomía emocional se desarrolla a través de la superación de diferentes crisis a lo largo de la vida. En la segunda etapa, que corresponde a la autonomía vs. Vergüenza y duda (entre los 18 meses y los 3 años), los niños comienzan a desarrollar la confianza en sus capacidades para tomar decisiones y controlar sus emociones.

3. Dimensión Social

La autonomía social implica la capacidad del niño para interactuar con otros de manera independiente, tomar decisiones dentro de un contexto social y asumir roles en su comunidad, es la habilidad de manejar relaciones sociales, respetar normas sociales y asumir responsabilidades en un grupo, desarrollando habilidades para la cooperación y la resolución de conflictos. Lev Vygotsky destaca la importancia del entorno social para el desarrollo de la autonomía, en su concepto de zona de desarrollo próximo (ZDP). Según Vygotsky (2023), los niños se desarrollan de manera autónoma a través de la interacción social y con el apoyo de un adulto o compañero más competente.

4. Dimensión Física

La libertad corporal alude a la destreza del niño para ejecutar actos físicos por sí mismo, como ponerse la ropa, alimentarse, desplazarse y llevar a cabo labores motrices tanto amplias como precisas. El avance de esta libertad corporal posibilita que los niños operen sin ayuda en su cotidianidad, consolidando su percepción de aptitud y el manejo de su propio cuerpo. Albert Bandura, en su teoría sobre el aprendizaje social, sostiene que la libertad corporal está muy unida a la autoeficacia, o sea, la convicción en las capacidades personales para emprender labores concretas. Esta autoeficacia, que se cultiva mediante la observación, la imitación y la vivencia directa, impulsa a los niños a encarar tareas físicas con independencia y seguridad. Bandura resalta

lo crucial que son la práctica y el estímulo positivo para perfeccionar las destrezas motrices y la sensación de dominio sobre el propio cuerpo.

II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Tipo de investigación:

Esta investigación se considera de tipo básico, buscando ampliar la teoría sobre un fenómeno, sin buscar usarlo ya mismo. Tal como dice Arias (2020), busca hallar principios y leyes clave que sirvan de base para estudios futuros más aplicados o tecnológicos, dando un conocimiento más firme. Hernández y Mendoza (2018) remarcan que se centra en entender y explicar un fenómeno en su raíz, basándose en ideas claras que hagan más fácil entenderlo desde la teoría. Castro y otros (2020) señalan que la investigación básica ayuda a crear conocimiento puro, siendo una base teórica para estudios aplicados o de proyección.

Respecto al método, se usó un enfoque cuantitativo, que usa números y estadísticas para asegurar que los resultados sean objetivos. Según Hernández y Mendoza (2018), este enfoque se basa en el positivismo, dando importancia a medir los fenómenos para encontrar patrones que se repitan. Arispe y otros (2020) aseguran que el enfoque cuantitativo usa herramientas estándar que permiten recoger datos objetivos y que se puedan comprobar. Además, Castro y otros (2020) resaltan que facilita probar ideas con estadísticas, llegando a conclusiones válidas y fiables.

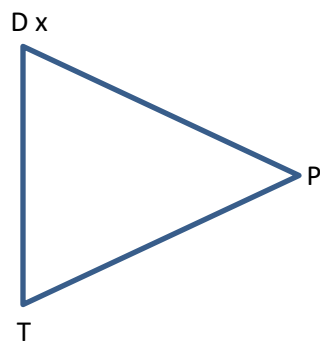
Sobre cómo se diseñó la investigación, se usó un diseño no experimental, viendo y analizando los fenómenos tal como ocurren, sin cambiar nada. Hernández y Mendoza (2018) explican que este diseño va bien cuando se quiere describir, relacionar o explicar fenómenos sin cambiarlos. Arias y Covinos (2021) resaltan que permite estudiar las variables como son, ideal para investigaciones descriptivas y exploratorias. Castro y otros (2020) añaden que es clave para estudios donde no se puede intervenir, dando prioridad a ver y analizar los datos.

En resumidas cuentas, la investigación adoptó un enfoque descriptivo-propositivo, buscando definir a fondo los atributos y vínculos entre las variables analizadas, con el fin de detectar carencias o desafíos y sugerir caminos a seguir. Tal como señalan Arias y Covinos (2021), el nivel descriptivo facilita el examen minucioso de las particularidades de un suceso para comprender cómo actúa dentro de un marco determinado. A su vez, Ñaupas y otros (2018) indican que el nivel propositivo refuerza la descripción al idear planteamientos sólidos que aspiran a resolver o perfeccionar el asunto detectado. Asimismo, Hernández y Mendoza (2018) resaltan que este nivel es valioso cuando, aparte de la descripción, se pretende crear tácticas viables apoyadas en los descubrimientos alcanzados.

Dx: Datos de la evaluación diagnóstica

P: Propuesta programa de actividades lúdicas

T: Autonomía



2.2. Población, muestra.

2.2.1. Población

Según Hernández et al. (2022), En una investigación, la población se refiere al grupo total de individuos o situaciones que comparten rasgos específicos identificados de antemano por el investigador, y a partir de los cuales se busca establecer conclusiones generales. Además, Creswell (2023) subraya que es crucial delimitar la población de manera exacta para asegurar que cada uno de sus integrantes sea tomado en cuenta en el estudio, algo fundamental para que los resultados sean fiables y puedan aplicarse. La identificación adecuada de la población también implica definir

las características específicas que permitirán incluir o excluir unidades, lo que facilita el proceso de muestreo.

En este contexto, la población estuvo conformada por 11 niños.

Tabla 1

Total, de la población de la IEI

EDAD	CANTIDAD
5 años	11
Total	11

2.2.2. Muestra

Según Hernández et al. (2022), "la muestra es un conjunto de elementos o unidades que se seleccionan de la población con el propósito de obtener información que permita hacer generalizaciones sobre la población". Para garantizar que los resultados obtenidos sean válidos, es crucial que la muestra sea representativa de la población en cuanto a sus características clave. Esta representatividad se puede lograr a través de diferentes métodos de muestreo, como el muestreo aleatorio, estratificado, por conveniencia, entre otros. Por otro lado, Creswell (2023) enfatiza que la muestra "debe ser seleccionada de manera que los resultados puedan ser extrapolados a la población general, por lo que la técnica de muestreo utilizada debe minimizar sesgos y errores". El tamaño y la técnica de selección de la muestra dependen de los objetivos de la investigación, el tipo de estudio, y los recursos disponibles.

El muestreo fue no probabilístico ya que, en este caso, la selección de los participantes no se realiza al azar y estuvo basada en criterios específicos como la edad de los niños de 5 años. Este

tipo de muestreo no garantiza la representatividad de la muestra y se utiliza con mayor frecuencia en investigaciones cualitativas.

En este aspecto la muestra estuvo conformada por 11 niños y niñas de 5 años.

2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

2.3.1. La técnica

Se empleó la técnica de observación no participante ya que esta tiene la función de observar de manera pasiva los comportamientos, interacciones y actividades del grupo o fenómeno estudiado, sin involucrarse ni alterar el curso de los eventos. Esta técnica es útil cuando el investigador desea obtener una perspectiva objetiva o imparcial del contexto, permitiendo que los datos sean recogidos de manera natural, sin la intervención de la presencia del investigador. Según Hernández et al. (2022), La observación no participante se caracteriza porque el investigador se mantiene al margen del grupo que analiza, dejando que todo fluya sin que su presencia interfiera lo más mínimo. Esta forma de actuar viene muy bien cuando se busca estudiar cómo se comporta la gente de manera natural, evitando que el propio investigador influya en lo que hacen y dicen.

2.3.2. El instrumento:

Para registrar la información, se utilizó una lista de cotejo pensada para evaluar lo que importaba de forma organizada y con mucho detalle. Según Arias y Covinos (2021), esta herramienta es perfecta para saber si ciertas cosas están presentes o no, siguiendo un esquema claro, lo que asegura que los datos se recojan de forma correcta y sin errores. Además, Arispe et al. (2020) comentan que estas listas son muy útiles en estudios descriptivos, ya que ayudan a clasificar y ordenar la información de manera eficiente, facilitando su análisis posterior.

En esta investigación, se desarrolló una herramienta para evaluar el nivel de independencia de los niños y niñas de 5 años, la cual incluía 20 preguntas con respuestas de tipo "Sí" o "No", facilitando así la recolección de datos y haciéndola más sencilla y uniforme. Además, las áreas que se evaluaron con esta herramienta cubrían aspectos clave de la autonomía de los niños. Gracias a esto, se pudo hacer una evaluación completa de las habilidades de los participantes, garantizando un análisis a fondo y representativo de su comportamiento en diferentes situaciones.

Por otro lado, para que los resultados fueran más fáciles de entender, se crearon categorías que dividían los resultados en niveles de desempeño bajo, medio y alto. Estas categorías se definieron tanto para el resultado total de las variables como para cada una de las áreas evaluadas, tomando en cuenta la cantidad total de preguntas y las particularidades de cada área. A continuación, se muestran los rangos y niveles que se establecieron.

Tabla 2

Niveles y rangos de la lista de cotejo

Dimensión	Nivel inicio	Nivel proceso	Nivel logrado
Dimensión 1	0 – 1 puntos	1 – 4 puntos	5 – 5 puntos
Dimensión 2	0 – 1 punto	1 – 4 puntos	5 puntos
Dimensión 3	0 – 1 punto	2 – 3 puntos	4 – 5 puntos
Dimensión 4	0 – 1 punto	2 – 3 puntos	4 – 5 puntos
Escala general	0 – 9 puntos	10 – 15 puntos	16 – 20 puntos

Estos niveles ayudan a organizar y ver los resultados de manera clara, mostrando en qué son buenos los niños y dónde necesitan más ayuda. Para decidir estos niveles, dividimos los puntajes totales de cada área en partes iguales, así la interpretación es correcta y va de acuerdo con

el test. También, revisamos si el test es fiable con el coeficiente Alfa de Cronbach, y nos dio 0.903. Esto significa que el test es muy fiable, asegurando que las mediciones son siempre parecidas. Según Hernández y Mendoza (2018), un coeficiente Alfa de Cronbach superior a 0.9 indica que los ítems del instrumento están fuertemente correlacionados y miden con alta precisión el constructo para el cual fueron diseñados.

2.4. Procedimientos

El estudio se hizo en varias partes. Primero, hablamos con la escuela para coordinar cómo íbamos a dar las encuestas. Luego, fuimos a la escuela para dar los cuestionarios que ya habíamos revisado. Esto nos ayudó a juntar información importante de los estudiantes. Explicamos muy bien lo que preguntábamos en las encuestas, y ayudamos a los niños a llenar los formatos. Después, organizamos y revisamos los datos usando el programa SPSS versión 25. Esto nos ayudó a ver la información con cuidado. Luego, hicimos tablas con números y porcentajes sobre cómo mejorar la independencia de los niños, viendo cosas como qué tan bien toman decisiones, su independencia, cómo resuelven problemas, su autoestima y cuánto confían en sí mismos. Estas tablas nos ayudaron a entender bien qué tanto habían mejorado en esto. Para hacer todo esto, pedimos permiso a la escuela. Así nos aseguramos de usar la información de forma correcta y solo para esta investigación.

2.5. Métodos de análisis de datos

Los datos se organizaron y analizaron con el programa estadístico SPSS versión 25, lo que ayudó a procesar la información de modo detallado y sistemático. Luego, creamos tablas estadísticas que mostraban las frecuencias y porcentajes relacionados con cómo mejora la autonomía y sus aspectos: toma de decisiones, independencia, solución de problemas, autoestima

y autoconfianza. Estas tablas hicieron posible entender bien cómo se desarrolló la variable dependiente. Para hacer todo esto, antes pedimos permiso formal a la escuela, asegurando así que usaríamos la información de forma ética y solo para esta investigación.

III. RESULTADOS

VARIABLE: LA AUTONOMÍA

Tabla 3

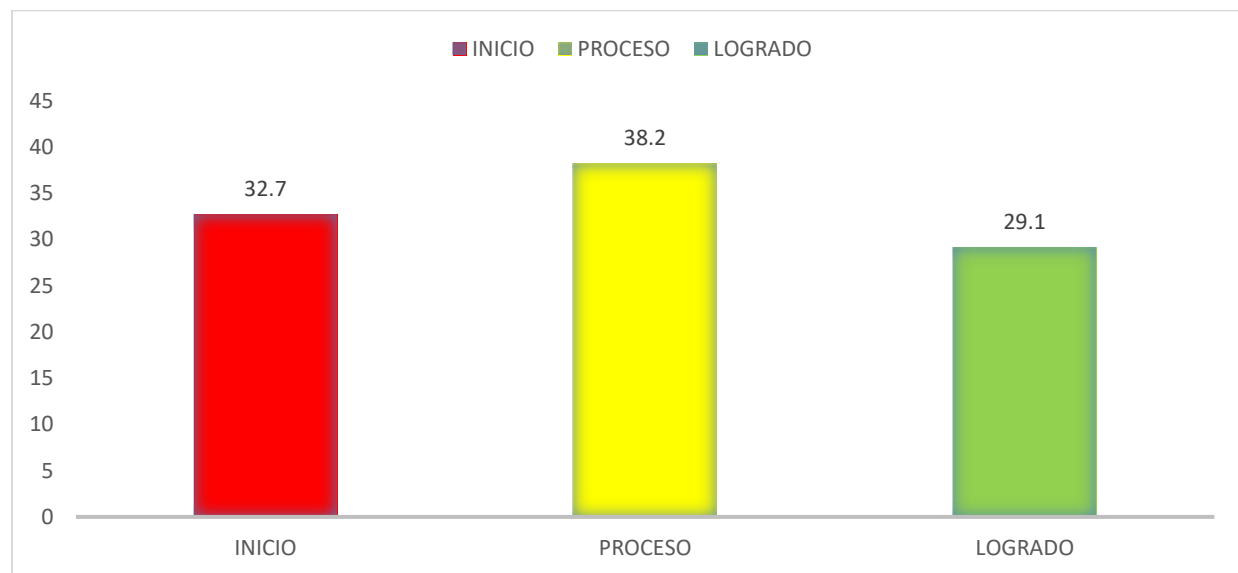
Dimensión Emocional

INDICADORES	DESARROLLO ALCANZADO					
	Inicio		Proceso		Logrado	
	fr	%	fr	%	fr	%
01 Identifica sus emociones ante diferentes situaciones	3	27,3%	4	36,4%	4	36,4%
02 Expresa lo que siente ante una situación	1	9,1 %	3	27,3%	7	63,6%
03 Elige entre diferentes materiales para expresar lo que siente.	4	36,4%	5	45,5%	2	18,2%
04 Ayuda a buscar alternativas ante un conflicto	6	54,5%	4	36,4%	1	9,1 %
05 Realiza técnicas simples de respiración.	4	36,4%	5	45,5%	2	18,2%
TOTAL		32,7 %		38,2 %		29,1 %

Nota: Resultados obtenido de la lista de cotejo

Figura 1

Dimensión Emocional



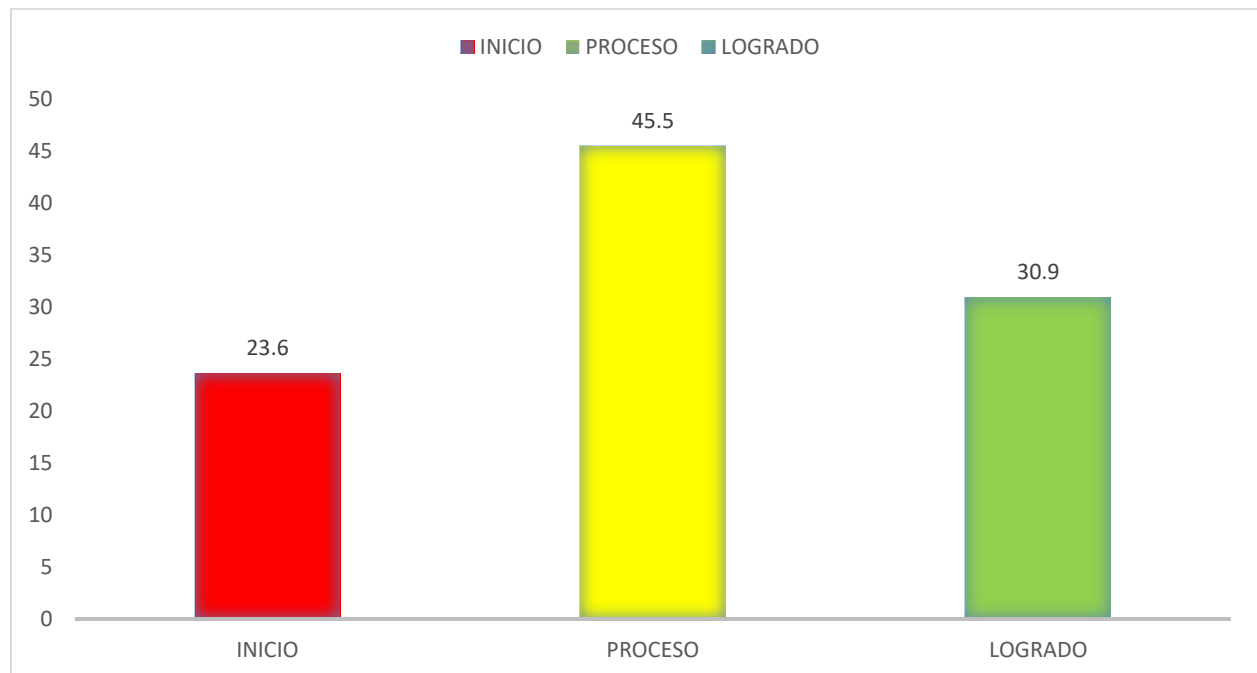
Interpretación:

En la dimensión emocional, los resultados revelan diversos grados de desarrollo en las habilidades emocionales de los niños evaluados. El indicador “Identifica sus emociones ante diferentes situaciones” muestra una distribución equilibrada, con un 27,3% en la fase inicial, un 36,4% en proceso, y un 36,4% logrado, lo que sugiere que la mayoría de los niños están en el camino adecuado hacia la identificación emocional. En cuanto a “Expresa lo que siente ante una situación”, se observa un significativo avance, con un 63,6% alcanzando el nivel logrado, lo que indica una fuerte capacidad para expresar emociones de manera clara y adecuada. En el indicador “Elige entre diferentes materiales para expresar lo que siente”, la mayoría (45,5%) se encuentra en proceso, lo que implica que aún hay áreas de oportunidad para mejorar la expresión emocional a través de herramientas creativas. “Ayuda a buscar alternativas ante un conflicto” refleja una gran necesidad de desarrollo en la resolución de conflictos, ya que un 54,5% se encuentra en el inicio, sugiriendo que la habilidad de manejar conflictos aún está en etapas tempranas de formación. Al final, en Técnicas sencillas de respiración, el 45.5% está aprendiendo y el 36.4% todavía está empezando, lo que quiere decir que necesitan practicar más estas habilidades para manejar sus emociones. En general, el 38.2% de los niños está aprendiendo estas habilidades, mientras que el 29.1% ya las maneja muy bien, lo que muestra que han avanzado mucho en las capacidades emocionales que revisamos.

Tabla 4*Dimensión Social*

INDICADORES	DESARROLLO ALCANZADO					
	Inicio		Proceso		Logrado	
	fr	%	fr	%	fr	%
01 Completa una tarea del juego, promoviendo la interacción y trabajo en equipo.	3	27,3%	5	45,5%	3	27,3%
02 Elige el juego durante juegos grupales.	2	18,1%	5	45,5%	4	36,4%
03 Pide ayuda, compartiendo o proponiendo ideas	2	18,1%	4	36,4%	5	45,5%
04 Negocia y resuelve desacuerdos sobre las reglas o el turno de juego.	3	27,3%	5	45,5%	3	27,3%
05 Juega a la "tienda" a comprar y vender experimentando la autonomía	3	27,3%	6	54,5%	2	18,1%
TOTAL	23,6 %		45,5 %		30,9 %	

Nota: Producto obtenido de la lista de cotejo

Figura 2

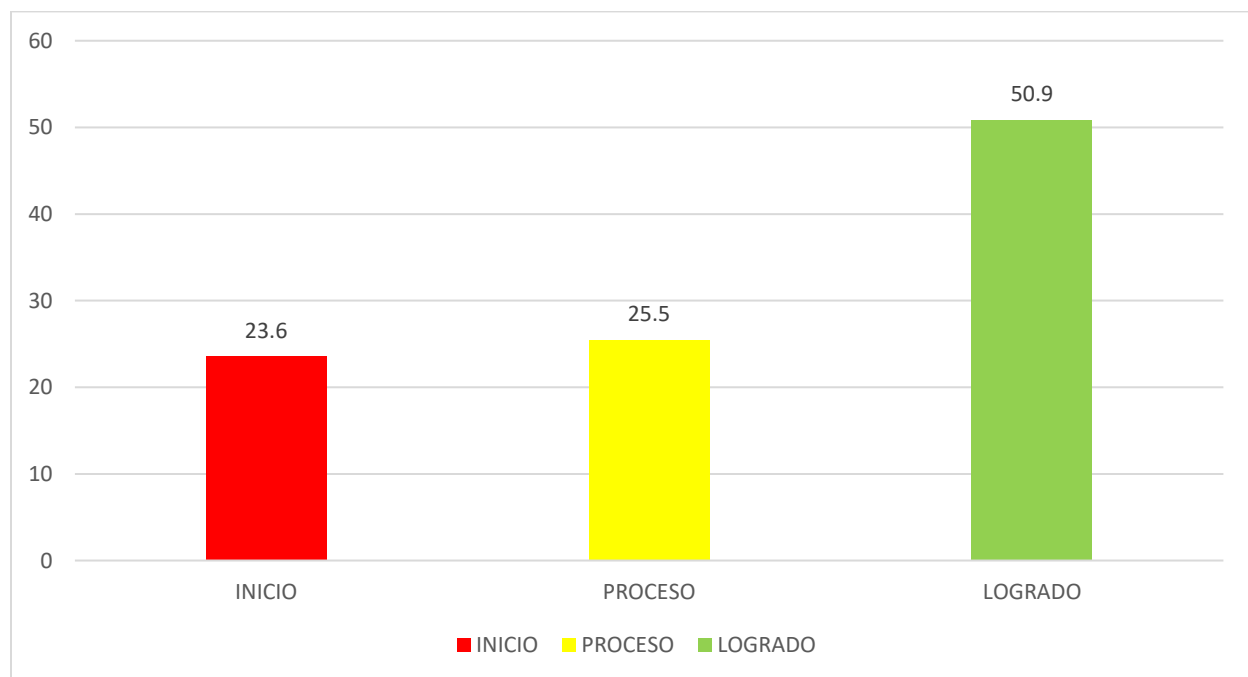
Interpretación:

En cuanto a lo social, los niños han mejorado mucho trabajando y jugando juntos. En Completa una tarea del juego, promoviendo la interacción y trabajo en equipo, casi la mitad (45,5%) está aprendiendo cómo hacer esto, lo que quiere decir que casi todos están mejorando en su habilidad para trabajar en equipo, aunque algunos necesitan ayuda. En Elige el juego durante juegos grupales, vemos que el 36,4% ya elige bien los juegos cuando están en grupo, y otro 45,5% está aprendiendo a hacerlo, lo que muestra que están tomando mejores decisiones. En Pide ayuda, compartiendo o proponiendo ideas, las cosas van bien, con un 45,5% que ya lo hace bien, lo que nos dice que están más dispuestos a ayudar y hablar con los demás cuando juegan en grupo. Por último, en Negocia y resuelve desacuerdos sobre las reglas o el turno de juego, casi la mitad (45,5%) está aprendiendo a solucionar problemas, lo que significa que están mejorando en esto, aunque todavía les falta un poco. Finalmente, en "Juega a la 'tienda' a comprar y vender experimentando la autonomía", un 54,5% de los niños está en proceso, lo que señala un progreso en su capacidad para interactuar socialmente mientras experimentan roles de autonomía. En conjunto, un 45,5% de los niños están en proceso de fortalecer sus competencias sociales, mientras que un 30,9% ya han alcanzado un nivel adecuado de desarrollo social, destacando una mejora generalizada en la habilidad de interactuar y colaborar en contextos grupales.

Tabla 5*Dimensión física*

INDICADORES	DESARROLLO ALCANZADO					
	Inicio		Proceso		Logrado	
	fr	%	fr	%	fr	%
01 Se abrocha los botones de su camisa durante una actividad	4	36,4 %	2	18,1%	5	45,4 %
02 Salta, corre y trepa en un juego de obstáculos	3	27,3 %	4	36,4 %	4	36,4 %
03 Utiliza utensilios (cucharas, tenedores) para comer sin necesidad de ayuda	1	9,1 %	1	9,1 %	9	81,8 %
04 Se lava las manos de manera correcta siguiendo los pasos	3	27,3 %	4	36,4 %	4	36,4 %
05 Se saca una prenda y la guarda en su lugar designado	2	18,1%	3	27,3 %	6	54,5
TOTAL		23,6 %		25,5 %		50,9 %

Nota: Producto obtenido de la lista de cotejo

Figura 3

Interpretación:

En la Dimensión Física, los resultados muestran avances sustanciales en el desarrollo de habilidades motoras y de autonomía en los niños evaluados. En el indicador "Se abrocha los botones de su camisa durante una actividad", un 45,4% de los niños ha alcanzado el nivel logrado, lo que refleja un progreso notable en la motricidad fina, mientras que un 36,4% aún se encuentra en la fase inicial. En "Salta, corre y trepa en un juego de obstáculos", un 36,4% ha logrado completar esta actividad de manera exitosa, mostrando competencia en habilidades motrices gruesas, aunque un 27,3% está en proceso de mejorar. En "Utiliza utensilios (cucharas, tenedores) para comer sin necesidad de ayuda", se destaca un 81,8% en el nivel logrado, lo que indica una alta capacidad para manejar los utensilios y una gran autonomía en las actividades diarias, con solo un 9,1% en el inicio. En "Se lava las manos de manera correcta siguiendo los pasos", un 36,4% ha logrado seguir correctamente el proceso, lo que refleja una buena comprensión de los hábitos de higiene, mientras que un 27,3% se encuentra en proceso. Al final, en la tarea de guardar la ropa en su sitio, un 54,5% lo hace bien, lo que quiere decir que son capaces de encargarse de sus cosas solos. En total, un 50,9% de los niños están al nivel esperado en cuanto a desarrollo físico y autonomía. Por otro lado, un 23,6% todavía están empezando a aprender estas habilidades, lo que indica que, en general, están mejorando en coordinación y en ser más independientes.

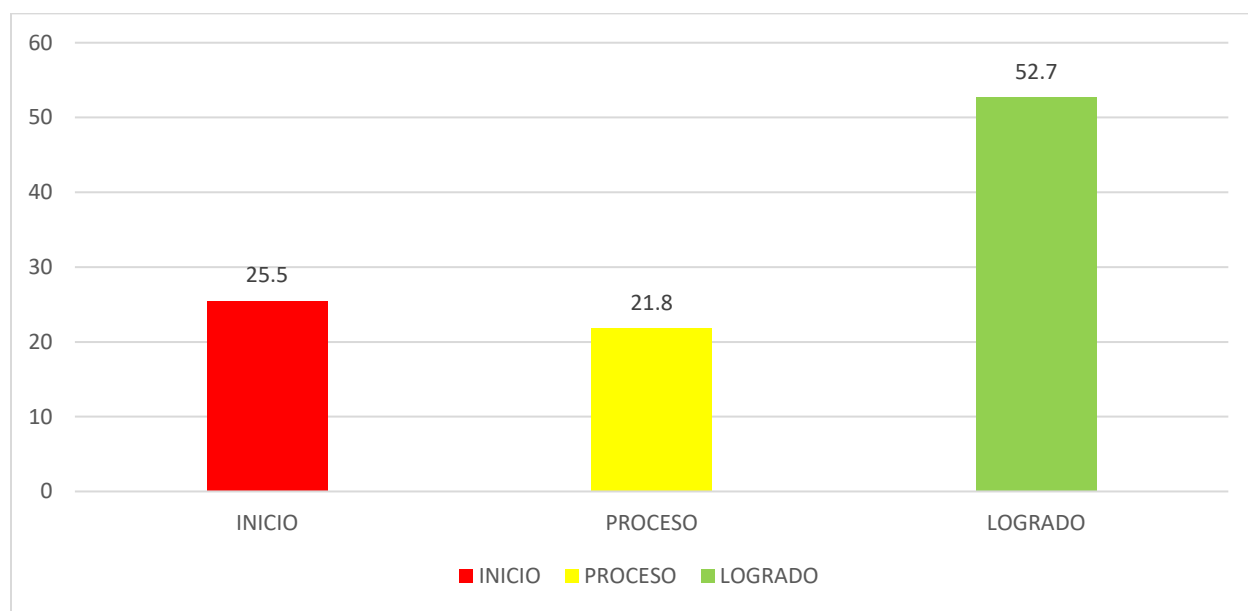
Tabla 6

Dimensión cognitiva

INDICADORES	DESARROLLO ALCANZADO					
	Inicio		Proceso		Logrado	
	fr	%	fr	%	fr	%
01 Selecciona materiales para un proyecto de arte sin ayuda.	4	36,4 %	2	18,1%	5	45,4 %
02 Soluciona desafíos durante el juego (armar rompecabezas o construir con bloques).	2	18,1%	3	27,3 %	6	54,5
03 Planifica una actividad lúdica (como un juego de roles) y organiza los materiales que usará.	3	27,3 %	4	36,4 %	4	36,4 %
04 Sigue instrucciones para una actividad manual sin ayuda constante (hacer una tarjeta)	4	36,4 %	2	18,1%	5	45,4 %
05 Verbaliza lo que ha aprendido al final de una actividad lúdica.	1	9,1 %	1	9,1 %	9	81,8 %
TOTAL		25,5 %		21,8 %		52,7%

Nota: Producto obtenido de la lista de cotejo

Figura 3



Interpretación:

En cuanto a su forma de pensar, los resultados muestran que los niños evaluados están mejorando sus habilidades. Por ejemplo, el 45.4% ahora Elige materiales para un proyecto de arte sin que nadie les ayude, esto quiere decir que son más independientes al hacer cosas creativas. En Resolver problemas mientras juegan (armar rompecabezas o construir con bloques), el 54.5% lo hace bien, lo que muestra que pueden encarar y solucionar problemas jugando, pero todavía hay un 18.1% que está aprendiendo. En Planear un juego (como un juego de roles) y preparar lo que van a usar, vemos que el 36.4% ya lo hace bien, lo que indica que están aprendiendo a planificar y organizar, aunque el 27.3% todavía está en eso. Por último, el 45.4% puede Seguir instrucciones para hacer algo con las manos sin que tengan que estar encima de ellos (hacer una tarjeta), lo que quiere decir que están avanzando en su capacidad para seguir indicaciones y terminar tareas solos. Finalmente, en "Verbaliza lo que ha aprendido al final de una actividad lúdica", un 81,8% ha alcanzado el nivel logrado, lo que demuestra una capacidad avanzada para reflexionar sobre lo aprendido y expresarlo verbalmente. En resumen, un 52,7% de los niños ha alcanzado el nivel de desarrollo cognitivo esperado, mientras que un 25,5% aún se encuentra en la fase inicial, lo que indica un progreso generalizado y una consolidación positiva de las competencias cognitivas.

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El objetivo general de proponer un programa de actividades lúdicas para mejorar la autonomía de los niños de 5 años en la IEI N° 484 – Olmos – 2024 se respalda en investigaciones previas que destacan el papel crucial del juego en el desarrollo infantil. Pérez (2021) investigó en Madrid cómo los juegos ayudan a los niños pequeños a ser más independientes. Su estudio, llamado El juego como estrategia para fomentar la autonomía en la educación infantil: Un Estudio de Caso en Madrid, muestra que un programa con actividades divertidas para niños de 3 a 5 años realmente les ayuda a valerse por sí mismos. Para averiguarlo, observó a los niños, habló con sus maestros y preguntó a sus familias. Descubrió que cuando los niños juegan libremente y exploran, ganan confianza y aprenden a manejarse mejor y a llevarse bien con los demás. Esto quiere decir que es importante usar juegos para enseñar a los niños. López (2022) encontró algo parecido en Quito: los juegos ayudaron a niños de 4 a 6 años a ser más autónomos, a tomar decisiones, solucionar problemas y trabajar en equipo. Así que, según su estudio, los juegos son muy útiles para que los niños pequeños aprendan a ser independientes. Estos programas de juegos, como explica Piaget (2022) en su teoría sobre cómo se desarrollan los niños, usan el juego como una forma principal de aprender. Los niños pueden explorar y entender ideas complicadas. Pero no se trata solo de jugar por jugar. Estos programas crean experiencias interactivas que ayudan a los niños a crecer mental, social, emocional y físicamente, adaptándose a lo que cada niño necesita. De acuerdo con Ginsburg (2022), el juego natural involucra elementos esenciales como el pensamiento creativo, la resolución de problemas y la colaboración, aspectos fundamentales para el crecimiento integral de los niños en la educación inicial. Por lo tanto, proponer e implementar un programa de actividades lúdicas en la IEI N° 484 – Olmos – 2024 puede ser una estrategia efectiva para mejorar la autonomía de los niños, alineada con las mejores prácticas pedagógicas y

respaldadas por teorías educativas que han demostrado los beneficios del juego en el desarrollo temprano.

En relación al objetivo específico uno que fue diagnosticar el nivel de desarrollo la autonomía de los niños de 5 años de la IEI N° 484 – Olmos – 2024, en la dimensión emocional, los resultados obtenidos reflejan avances significativos en la capacidad de los niños para identificar y expresar sus emociones, lo que está directamente relacionado con lo que plantea Pérez (2021) en su investigación sobre el uso del juego como estrategia para fomentar la autonomía en los niños de 3 a 5 años. Al igual que en los resultados de este estudio, donde el programa promovió la toma de decisiones y la asunción de responsabilidades a través del juego libre y la exploración, se observa que los niños que participaron en actividades lúdicas mostraron un aumento notable en su confianza, habilidades de autogestión y mayor interacción social, la mejora en las emociones de los menores evaluados en la capacidad de comunicar y regular sus emociones, son una respuesta clara de los beneficios de usar el juego en la educación como lo recomienda López (2022), quien en su estudio concluye que las actividades lúdicas impactan positivamente en la autonomía de los niños especialmente en su desarrollo emocional y la resolución de conflictos.

Por otro lado en la dimensión social los indicadores de la colaboración, trabajo en equipo y resolución de conflictos se ve un avance considerable en las habilidades interpersonales de los niños resaltando la importancia de los juegos colaborativos y los roles sociales en el proceso de autonomía así se muestran en los estudios de Torres (2022) y Gutiérrez (2021), donde se puede ver que los juegos de roles las dinámicas de grupo y actividades colaborativas son efectivos para fomentar la autonomía social, estos resultados obtenidos incluyen una mayor participación en actividades grupales y una mejor capacidad para tomar decisiones y compartir responsabilidades, reflejan la capacidad de los niños para desenvolverse de manera más autónoma en contextos

sociales confirmando que las actividades lúdicas como las planteadas en el programa de intervención de la IEI N° 484 – Olmos – 2024, son esenciales para desarrollar la autonomía personal y social promoviendo una integración más efectiva y positiva de los niños en su entorno social y educativo.

Los resultados en las áreas física y mental indican que los niños están aprendiendo habilidades clave para ser más independientes, lo cual coincide con lo que otros estudios han encontrado sobre los juegos. En lo físico, los niños mejoraron en tareas que requieren usar sus manos y su cuerpo, como abotonarse la ropa y usar cubiertos solos. Esto muestra que están avanzando para hacer las cosas por sí mismos. Esto va en línea con lo que Pérez (2021) encontró: los juegos con reglas que dejan a los niños explorar y decidir cosas hacen que confíen más en sí mismos y aprendan a manejarse mejor, lo que les ayuda a ser más independientes cada día. De forma similar, en lo mental, los niños pueden planear cosas y resolver problemas mejor, como organizar sus cosas y seguir instrucciones sin que nadie los esté vigilando todo el tiempo. López (2022) también vio esto: los niños que jugaron juegos con reglas pudieron hacer tareas por sí mismos con más facilidad. Esto dice que los juegos ayudan a los niños a crecer tanto física como mentalmente, haciéndolos más independientes en general. Además, estudios como los de Torres (2022) y Gutiérrez (2021) apoyan la idea de que los juegos son importantes para que los niños sean más independientes. Estos estudios encontraron que los niños que jugaron más pudieron tomar mejores decisiones, relacionarse mejor con otros y resolver problemas más fácilmente. En ambos estudios, los niños que participaron en programas de juegos se volvieron más independientes, lo que indica que los juegos tienen un buen impacto en su desarrollo físico, mental y social. Estos avances en habilidades motrices y cognitivas están alineados con los resultados obtenidos en la IEI N° 484 – Olmos – 2024, donde la implementación de un programa lúdico también mostró un

progreso generalizado en las capacidades de los niños para realizar actividades cotidianas de manera independiente. Así, se respalda la idea de que las actividades lúdicas son esenciales para el desarrollo integral de la autonomía en la educación infantil.

El objetivo específico 2 de justificar teóricamente y metodológicamente un programa de actividades lúdicas para mejorar la autonomía de los niños de 5 años de la IEI N° 484 – Olmos – 2024 se apoya en varias teorías que destacan la importancia del juego para el desarrollo de la autonomía y la identidad en la infancia. Según Château (1979), el juego ayuda a los niños a interactuar con el mundo y a poner límites, lo que les permite sentirse seguros de sí mismos dentro de un grupo. Esto les ayuda a ser independientes, a saber, qué decidir y a ser responsables, cosas importantes para este plan. Las fases del juego que plantea Château, como la de competir y la de colaborar, son clave en las actividades de juego organizadas. Dan a los niños un sitio donde puedan crecer como individuos y al mismo tiempo aprender a trabajar con otros, lo que ayuda a que se desarrollen social y emocionalmente. Esto se puede ver en cómo los niños se desenvuelven social y emocionalmente. Por otro lado, la idea de Steiner del juego libre nos dice que es bueno que los niños tengan un lugar donde puedan moverse con libertad y aprender a su propio ritmo. Para Steiner, el juego libre ayuda a los niños a ser creativos, a resolver problemas y a tomar sus propias decisiones, lo que va muy bien con lo que buscamos en este plan de actividades de juego para mejorar la independencia en la IEI N° 484 – Olmos. Si añadimos cosas de la forma de enseñar de Montessori, como preparar el ambiente y usar materiales que se arreglan solos, el plan no solo dará a los niños opciones para que se hagan más independientes, sino que también les ayudará a crear una personalidad fuerte y responsable, como dice Lillard (2022). Así, este plan se basa en la idea de que el juego es una herramienta muy valiosa para que los niños crezcan en todos los sentidos, incluyendo sus habilidades mentales, sociales y emocionales. Para lograr el objetivo específico 3,

creamos un plan de actividades de juego para ayudar a los niños de 5 años de la IEI N° 484 – Olmos – 2024 a ser más independientes. Este plan se pensó teniendo en cuenta lo que necesitan los niños de esta edad, como explorar, jugar y aprender a tomar decisiones poco a poco, cosas que son importantes para que sean más independientes. También tuvimos en cuenta lo que vimos en la evaluación inicial, lo que nos ayudó a saber qué necesitaba el grupo de niños y qué cosas hacían bien. El programa se sustenta teóricamente en los aportes de Jean Château, quien plantea que el juego es una vía para afirmar el “yo” y fomentar la autoconfianza en el niño, y en la pedagogía de María Montessori, que destaca la importancia de un entorno preparado y de actividades que promuevan la independencia y la autorregulación en los primeros años de vida.

Con respecto al objetivo específico 4 que fue, Validar la propuesta de programa de actividades lúdicas para mejorar la autonomía de los niños de 5 años de la IEI N° 484 – Olmos – 2024.

Con relación al objetivo específico 4, que consistió en validar la propuesta de programa de actividades lúdicas para mejorar la autonomía de los niños de 5 años de la IEI N° 484 – Olmos – 2024, esta fue sometida a la evaluación de tres juicios de expertos en el ámbito de la educación inicial. La validación permitió asegurar la pertinencia, coherencia y viabilidad de las actividades planteadas, así como su adecuación al desarrollo evolutivo de los niños. Los expertos dieron ideas que mejoraron la propuesta. Resaltaron que tiene una base teórica sólida, que se enfoca en el niño y que está en línea con las ideas pedagógicas actuales que impulsan a que los niños aprendan por sí solos jugando.

V. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1. Programa de actividades lúdicas para mejorar la autonomía de los niños de 5 años de la IEI N° 484 – Olmos – 2024

5.2. Fundamentación:

Esta investigación busca ayudar a los niños de cinco años a ser más independientes. Creemos que esta habilidad es muy importante para su crecimiento. En la escuela IEI N° 484 de Olmos, muchos chicos tienen problemas para hacer cosas solos, como ordenar sus cosas, hacer tareas sencillas, decidir cosas simples o decir lo que necesitan. Por eso, es importante usar métodos de enseñanza que les ayuden a ser más independientes de forma divertida. El juego es una forma natural y genial para que los niños aprendan, prueben cosas, se equivoquen, solucionen problemas y avancen a su propio paso. No se trata solo de jugar por jugar, sino de tener actividades planeadas que tengan un objetivo: que los niños sean independientes, se sientan seguros y puedan hacer las cosas con más libertad y responsabilidad. Desde la enseñanza, esta idea se basa en lo que dijeron Jean Château y María Montessori. Ellos pensaban que los niños debían ser el centro de su propio aprendizaje. Los dos creían que el juego era importante para que los niños sepan quiénes son, tomen decisiones y aprendan a controlarse. Esta idea es útil para los profesores y para la sociedad. Les da a los profesores una forma fácil de usar, que se adapta a la zona, para enseñar a los niños a ser independientes de forma humana y real. También ayuda a que la escuela sea un lugar donde los niños participen más, donde se valore lo que quieren hacer, su capacidad para elegir y su derecho a aprender haciendo.

Por tanto, esta investigación no solo busca mejorar una dimensión del desarrollo infantil, sino también contribuir a la calidad educativa, a través de un modelo de intervención centrado en el respeto, la empatía y la confianza en las capacidades de cada niño.

5.2. OBJETIVO DE LA PROPUESTA:

Objetivo general

Fomentar un programa de actividades lúdicas para mejorar la autonomía de los niños de 5 años de la IEI N° 484 – Olmos – 2024.

Objetivos específicos

- Promover la autonomía emocional, social y física con un programa de actividades lúdicas que les permita tomar sus propias decisiones, expresar sus opiniones y atenderse de manera autónoma en diversos contextos.
- Diseñar un programa de actividades lúdicas que ayuden a los niños y niñas a organizar y gestionar su aprendizaje de manera autónoma

5.3. PROGRAMA DE TALLERES

Sesión 1: “El baúl de las emociones”

Área	Personal Social
Competencia	Construye su identidad.
Capacidad	Se reconoce como persona con características, cualidades y emociones.
Desempeño	Expresa con gestos, palabras y acciones lo que siente en diversas situaciones.
Indicador de evaluación	Identifica y nombra emociones como alegría, tristeza, miedo y enojo en situaciones cotidianas.

Propósito	Fomentar en los niños la identificación y expresión de sus emociones a través del juego simbólico.
Materiales	Baúl decorado, tarjetas con caritas emocionales, espejo, peluches, música suave.
<p>Desarrollo de la sesión</p> <p>Inicio</p> <p>Se da la bienvenida a los niños con una canción alegre y se crea un ambiente acogedor. Luego, se invita al grupo a sentarse en semicírculo. La docente pregunta con voz suave: “¿Cómo se sintieron hoy al llegar al jardín?”. Se anima a los niños a compartir lo que sintieron. Acto seguido, se presenta el 'Baúl de las emociones', un cofre mágico decorado con colores vivos. Se explica que dentro hay objetos mágicos y tarjetas que nos ayudarán a conocer nuestras emociones. Esta etapa se relaciona con el juego funcional de Jean Château, ya que los niños manipulan el baúl, observan los objetos y exploran sus texturas y formas, lo que estimula la curiosidad sensorial y prepara el terreno para el juego simbólico.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Uno a uno, los niños se acercan al baúl y extraen una tarjeta con la imagen de una emoción: alegría, tristeza, miedo o enojo. Luego se miran en el espejo y representan esa emoción con su rostro. Se les pregunta: “¿Recuerdas una vez que te sentiste así? ¿Qué pasó?” Cada niño cuenta una pequeña anécdota relacionada con la emoción elegida. Posteriormente, se les entrega un peluche para dramatizar la escena. Por ejemplo, si eligieron tristeza, pueden dramatizar que su peluche perdió a su amigo y cómo lo</p>	

consuelan. Esta parte activa la etapa de juego simbólico según Château, donde los niños representan situaciones reales o imaginarias, exteriorizando sus emociones y reafirmando su 'yo'.

Cierre

Al terminar, se realiza un abrazo grupal. Se canta una canción suave sobre los sentimientos, donde se menciona que todas las emociones son válidas. Se invita a los niños a decir cuál emoción les gustó más representar y por qué. Esta parte cierra con una dinámica de relajación breve, con respiraciones profundas y movimientos lentos, integrando el juego funcional con ejercicios de autorregulación. Así, se refuerza que expresar nuestras emociones no solo es natural, sino también saludable y necesario para crecer como personas autónomas.

Sesión 2: “Controlo mis emociones”

Área	Personal Social
Competencia	Regula sus emociones y comportamientos de manera progresiva.
Capacidad	Comprende que sus emociones y comportamientos afectan a los demás.
Desempeño	Utiliza estrategias para calmarse cuando se siente alterado o frustrado.

Indicador de evaluación	Demuestra control de sus emociones mediante respiración o retiro temporal del estímulo.
Propósito	Enseñar a los niños a calmarse de forma autónoma utilizando técnicas de respiración, juego simbólico y visualización guiada.
Materiales	Frascos con agua y brillantina (frasco de la calma), cojines, música relajante, tarjetas con dibujos de respiración, pelotas suaves, tela para rincón de calma.

Inicio

Los niños ingresan al aula con una melodía suave de fondo. Se les invita a sentarse en círculo sobre cojines y observar el frasco de la calma que sostiene la docente. Se les pregunta: “¿Qué ven en el frasco?”, “¿Qué creen que pasa cuando nos enojamos o estamos tristes como el frasco agitado?”. Mientras la brillantina se asienta, se conversa sobre cómo podemos calmarnos. Esta etapa activa el juego funcional de Château, ya que se manipulan objetos simples y se estimula la observación sensorial como vía para el autocontrol emocional.

Desarrollo

Se realiza una dinámica llamada 'Respiramos como...': con tarjetas, se invita a los niños a respirar como si soplaran una vela, inflaran un globo o imitaran a una tortuga. Luego, se crea un rincón de calma con una tela suave y pelotas pequeñas, donde cada niño puede entrar y elegir una técnica de relajación. Después se representa una pequeña historia con títeres: 'Mateo y su emoción gigante', en la que un personaje aprende a respirar y calmarse. Aquí se introduce el juego simbólico, donde los niños asumen el rol del personaje y actúan cómo se calman frente a distintas situaciones. Se refuerza la toma de decisiones autónoma y el control emocional.

Cierre

Cada niño elige una tarjeta de respiración y comenta cuál fue su técnica favorita. Se realiza una breve dinámica grupal llamada 'el susurro del viento': los niños se recuestan y cierran los ojos mientras la docente pasa suavemente una tela sobre sus rostros y les narra una visualización: un lugar tranquilo donde se sienten felices. Finalmente, se agrupan, dan un abrazo colectivo y se despiden con la canción 'Mi corazón tranquilo'. Se

refuerza que todos tenemos emociones y que podemos aprender a calmarnos con amor y práctica.

Sesión 3: “Construyamos juntos”

Área	Personal Social
Competencia	Convive y participa democráticamente en diversos espacios.
Capacidad	Interactúa con todas las personas con respeto y empatía.
Desempeño	Participa en juegos colaborativos respetando normas y turnos.
Indicador de evaluación	Comparte materiales y coopera en actividades grupales respetando los turnos.
Propósito	Fortalecer la autonomía social de los niños mediante actividades cooperativas que promuevan el trabajo en equipo, la toma de decisiones compartidas y el respeto por las normas.
Materiales	Bloques de construcción, telas, cajas, cintas adhesivas, etiquetas con roles, música animada.

Inicio

La docente recibe a los niños con una canción animada y los invita a formar una ronda. Se presenta la actividad como una misión: 'Hoy construiremos una ciudad con nuestras ideas y trabajo en equipo'. Se conversa sobre qué significa trabajar juntos y cómo podemos ayudarnos unos a otros. Esta fase se relaciona con el juego funcional de Château, ya que los niños manipulan materiales y exploran sensorialmente los objetos con entusiasmo e iniciativa.

Desarrollo

Se agrupa a los niños en pequeños equipos. Cada grupo recibe bloques, telas y materiales diversos para crear una parte de la ciudad (casas, parque, mercado). Cada niño elige un rol: constructor, decorador, ayudante. Aquí se activa el juego simbólico y de reglas de Château. Los niños representan roles sociales y, mediante la cooperación, planifican cómo construir su espacio. Se introducen normas como turnarse para hablar, escuchar ideas, y cuidar los materiales. La docente refuerza los logros sociales, como respetar el turno, compartir, resolver un desacuerdo o ayudar a un compañero.

Cierre

Se realiza un recorrido por la ciudad creada. Cada grupo explica lo que construyó y cómo se organizaron. Se felicita el esfuerzo colaborativo. Luego, se realiza una ronda final para reflexionar: '¿Qué aprendimos hoy sobre trabajar juntos?'. Se cierra con un baile grupal para celebrar lo que lograron. Esta etapa fortalece la autonomía social al permitir que los niños reconozcan su rol dentro del grupo y valoren la cooperación como parte de su identidad.

Sesión de aprendizaje N° 5: EL JUEGO DE ROLES

Área	Personal Social
Competencia	Convive y participa democráticamente en diversos espacios.
Capacidad	Se relaciona con los demás de manera asertiva y respetuosa.
Desempeño	Asume roles sencillos en dramatizaciones y juegos de grupo mostrando empatía y cooperación.
Indicador de evaluación	Representa roles sociales respetando turnos y escuchando a sus compañeros.
Propósito	Fomentar la autonomía social en los niños a través del juego de roles, donde puedan experimentar situaciones de la vida cotidiana que requieren empatía y colaboración.
Materiales	Disfraces, sombreros, títeres, objetos simbólicos (teléfono, caja de mercado, maletín, etc.), música suave.
<p>Inicio</p> <p>La sesión comienza con la dinámica 'Adivina el rol'. La docente actúa brevemente como un personaje de la vida diaria, usando gestos y mímica: primero representa a un doctor que ausculta con el estetoscopio, luego a un maestro escribiendo en la pizarra, y finalmente a un vendedor que ofrece frutas imaginarias. Los niños observan atentamente y participan adivinando quién es. Esta actividad provoca entusiasmo, risas y participación activa. Después de cada representación, se pregunta: “¿Qué hace esta persona en su trabajo?”, “¿Cómo debemos comportarnos si nos ayuda?”. Esto permite a los niños vincular su experiencia con los roles sociales reales. En esta etapa se activa el</p>	

juego funcional según Jean Château, ya que los niños imitan y manipulan el entorno para comprender y explorar roles sociales a partir de la observación directa.

Desarrollo

Se preparan tres estaciones: una posta médica con muñecos y estetoscopios, una tienda con cajas vacías, frutas de plástico y dinero simbólico, y una escuela con libros, cuadernos y una pizarra. Los niños se distribuyen libremente y eligen en qué espacio desean participar. Se colocan disfraces y sombreros según el personaje que van a interpretar: paciente, doctor, cliente, vendedor, maestro, alumno. Cada grupo de niños establece su propia dinámica: en la posta, los 'doctores' examinan a sus 'pacientes', los consuelan y les recetan medicina; en la tienda, los 'vendedores' ofrecen productos y manejan el dinero; en la escuela, los 'maestros' dictan clases e interactúan con sus 'alumnos'. Aquí se vive plenamente la etapa del juego simbólico según Château, donde el niño reproduce situaciones reales desde su mirada infantil, asumiendo roles y estableciendo normas propias. La docente acompaña, observa, y refuerza con frases como: 'Qué amable fuiste al escuchar', 'Gracias por respetar el turno', o 'Excelente trabajo en equipo'. También se interviene suavemente ante conflictos, guiando hacia la resolución respetuosa y empática, promoviendo así la autonomía social y la regulación emocional.

Cierre

Al finalizar, se invita a los niños a formar una ronda y se realiza una asamblea. Cada uno comparte cuál fue su personaje favorito y qué aprendió jugando ese rol. Se realiza una lluvia de palabras guiada: la docente pregunta “¿Qué palabras usamos hoy que fueron amables?”, y se anotan en la pizarra palabras como: gracias, por favor, te escucho, bien

hecho. Se canta la canción 'Mi amigo eres tú' mientras los niños se toman de las manos. Finalmente, se hace un gran abrazo grupal para cerrar la experiencia, destacando que cada uno es valioso en su manera de colaborar. Este cierre ayuda a integrar la vivencia y permite que el niño se reafirme como ser social, autónomo y empático, consolidando la etapa de juego con reglas donde se convive, se respeta y se construyen acuerdos juntos.

CONCLUSIONES

La propuesta de un programa de actividades lúdicas demostró ser una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer la autonomía de los niños de 5 años, al favorecer su desarrollo integral a través del juego como medio de aprendizaje activo y significativo.

El diagnóstico mostró que los niños tenían problemas en su independencia emocional, social, física y mental. Esto hace aún más obvio que usar juegos es importante para que tengan más confianza en sí mismos, tomen la iniciativa y aprendan a decidir. La razón teórica y cómo funciona el programa se basan en ideas pedagógicas fuertes, como las de Château y Montessori, que ven el juego como algo básico para que los niños construyan su independencia y su identidad.

El programa se hizo pensando en cómo es el grupo de niños y lo que necesitan, según lo que vimos en el diagnóstico. Se crearon juegos que poco a poco animan a los niños a tomar la iniciativa, ser independientes y controlarse a sí mismos. Cuando los expertos revisaron el programa, dijeron que era bueno para enseñar, que tenía sentido y que se podía hacer. Les gustó que se centrara en el niño y que pudiera ayudarlo a aprender por sí mismo a través del juego.

RECOMENDACIONES

1. Las universidades formadoras incluir en la formación docente inicial cursos y talleres que promuevan el uso del juego como estrategia pedagógica para el desarrollo de la autonomía infantil.
2. Los docentes de educación inicial implementar actividades lúdicas estructuradas y libres dentro del aula que favorezcan la toma de decisiones, la autorregulación y la confianza de los niños.
3. La IEI N° 484 – Olmos debe fomentar un ambiente educativo que priorice el juego como herramienta central del aprendizaje, facilitando espacios, materiales y tiempos adecuados para su desarrollo.
4. Los padres de familia deben promover en casa el juego libre y guiado como parte de la rutina diaria, permitiendo que los niños desarrollen habilidades de independencia y responsabilidad desde temprana edad.

REFERENCIAS

- Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis. Guía para la elaboración*. Biblioteca Nacional del Perú.
<https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2236>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting.
https://doi.org/https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2260/1/Arias-Covinos-Dise%C3%B1o_y_metodologia_de_la_investigacion.pdf
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). *La investigación científica. Una aproximación para los estudios de posgrado*. Universidad Internacional del Ecuador.
<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACI%>
- Creswell, J. W. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Balón Cruz, GN y Vera Pozo, MC (2023). *Actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 a 5 años*. Recuperado de
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/9495>
- Bandura, A. (2022). Social learning theory. *Journal of Educational Psychology*, 114(1), 1-10.
<https://doi.org/10.1037/edu0000567>
- Erikson, E. H. (2023). *Infancia y sociedad* (9a ed.). Editorial Paidós.
- Kohlberg, L. (2022). *El desarrollo del juicio moral*. Editorial Morata.
- Château, J. (1979). *La teoría del juego como afirmación del yo*. Editorial Universitaria.

- Dohrmann, K. (2024). *Montessori y la autonomía: Un enfoque para la educación integral*. Editorial Montessori.
- Flavell, J. H., Miller, P. H., & Miller, S. A. (2020). *Cognitive Development*. Pearson.
- García, R. (2023). Vygotsky and autonomy: Bridging theory and practice in the classroom. *Journal of Educational Psychology*, 115(4), 789-803. <https://doi.org/10.1037/edu0000678>
- Gauvain, M., & Perez, S. M. (2020). Autonomy and self-regulation in early childhood: A review of the literature. *Journal of Child Development*, 91(2), 123-145. <https://doi.org/10.1111/jcd.12934>
- González, M. A., & López, J. R. (2021). El impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo emocional de los niños: Un estudio en contextos escolares. *Revista de Psicología Educativa*, 27(3), 45-58. <https://doi.org/10.1016/j.rpe.2021.06.002>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2022). *Metodología de la investigación* (7th ed.). McGraw-Hill.
- Johnson, A. & Lee, M. (2022). Collaborative learning and the development of autonomy in early childhood. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 16(1), 1-20. <https://doi.org/10.1007/s40723-022-00130-y>
- Kelemen, D. (2022). *The Development of Social Cognition and Communication*. Cambridge University Press.

- Lillard, A. S. (2022). *La pedagogía Montessori: Fundamentos y aplicaciones en el desarrollo infantil*. Editorial Springer.
- López, M. F. (2022). *Impacto de un Programa de Actividades Lúdicas en la Autonomía de Niños de Educación Inicial en la ciudad de Quito, Ecuador*. Tesis de Maestría, Universidad Central del Ecuador.
- Ivarez, P. (2018). Ética e investigación. *Boletín virtual*, 7(2), 1-28.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6312423.pdf>
- Mancini, A. (2023). *La libertad y los límites en la educación Montessori*. Editorial Educativa.
- Martínez Pérez, J. (2021). *El Juego como Estrategia para Fomentar la Autonomía en la Educación Infantil: Un Estudio de Caso en Madrid*. Tesis de Maestría, Universidad Complutense de Madrid.
- Martínez, S., & Fernández, P. (2022). Programas de actividades lúdicas: Una herramienta para la inclusión social. *Educación y Diversidad*, 19(2), 75-90.
<https://doi.org/10.1016/j.edudiv.2022.02.003>
- Ministerio de Educación del Perú. (2024). *Autonomía y relación de los estudiantes de 6.º grado de primaria: Aproximaciones desde la Evaluación Muestral 2022*. Recuperado de <https://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2024/01/Autonom%C3%ADa->
- Ministerio de Educación del Perú. (sf). *Desarrollo de la autonomía de las y los estudiantes*.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/7669>

- Ministerio de Educación del Perú. (sf). *Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre de los niños y niñas de 0 a 3 años*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/3722>
- Moreira Ortiz, WW, & Quijije López, AL (2022). *Guía de actividades lúdicas que fomentan la autonomía en los niños de Educación Inicial II*. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/download/1704/1615/3467>
- Naciones Unidas. (sf). *Infancia*. <https://www.un.org/es/global-issues/children>
- Pérez, L., & Torres, A. (2023). La importancia del juego en el desarrollo infantil: Una revisión de programas lúdicos. *Revista Internacional de Educación*, 32(1), 18-30. <https://doi.org/10.1016/j.rie.2023.01.005>
- Pérez, L., & Torres, A. (2023). La importancia del juego en el desarrollo infantil: Una revisión de programas lúdicos. *Revista Internacional de Educación*, 32(1), 18-30. <https://doi.org/10.1016/j.rie.2023.01.005>
- Piaget, J. (2022). *La psicología del niño*. Editorial Morata.
- Pomerantz, E. M., & Wang, Q. (2023). The role of parental support in promoting children's autonomy: A longitudinal perspective. *Developmental Psychology*, 59(4), 712-724. <https://doi.org/10.1037/dev0001324>
- Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (2020). *Motivation and Self-Regulated Learning: Theory, Research, and Applications*. Routledge.

- Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (2021). Motivation and self-regulated learning: Theory, research, and applications. *Routledge*. <https://doi.org/10.4324/9780429501237>
- Smith, L. (2021). The relevance of Vygotsky's theory in contemporary education. *Educational Psychology Review*, 33(2), 345-367. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09512-7>
- Steiner, R. (2022). *La educación y el juego en la pedagogía Waldorf*. Editorial Antroposofía.
- Tonucci, F. (2025, 3 de enero). *Francesco Tonucci: "La relación con nuestros niños debe volver a ser la de 'te quiero tanto que te dejo salir, y cuando vuelvas me cuentas'"* <https://elpais.com/economia/formacion/2025-01-03/francesco-tonucci-la-relacion-con-nuestros-ninos-debe-volver-a-ser-la-de-te-quiero-tanto-que-te-dejo-salir-y-cuando-vuelvas-me-cuentas.html>
- UNESCO. (sf). *La educación y atención de la primera infancia*. <https://www.unesco.org/es/early-childhood-education>
- Unicef. (2019). *Cada niño aprende: Estrategia de educación de UNICEF 2019-2030*. <https://www.unicef.org/media/64846/file/Estrategia-educacion-UNICEF-2019%E2%80%932030.pdf>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wood, D., Bruner, J. S., & Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17(2), 89-100.

Woolfolk, A. (2021). *Educational Psychology* (14th ed.). Pearson.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Operacionalización de variables

Variables de estudio	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Programa de actividades lúdicas	Planificación	La propuesta considera la utilización del programa de actividades lúdicas	Heteroevaluación
		La propuesta toma en cuenta la problemática diagnosticada	
		La propuesta presenta fundamentos teóricos pertinentes.	
		Las estrategias están orientadas al desarrollo de la autonomía	
		Las estrategias están orientadas a las características de los niños y niñas.	
	Ejecución	La propuesta utiliza el programa de actividades lúdicas con los niños.	Proceso
		La aplicación de la propuesta sigue secuencia lógica	
		La propuesta propicia la participación de los niños y niñas.	
	Evaluación	La propuesta tiene en cuenta los objetivos de la investigación.	Logrado
		La propuesta tiene en cuenta los objetivos del programa.	
Autonomía	Emocional	Representa diferentes emociones (felicidad, tristeza, enojo, sorpresa)	Lista de cotejo
		Elige entre diferentes formas de bloques para construir	
		Ayuda a buscar alternativas ante un conflicto	
		Realiza técnicas simples de respiración o visualización.	
		Crea una obra de arte en equipo	
	Social	Completa una tarea del juego, promoviendo la interacción y trabajo en equipo.	
		Toma decisiones (por ejemplo, elegir el juego o la actividad) durante juegos grupales.	
		Pide ayuda, compartiendo o proponiendo ideas	
		Negocia y resuelve desacuerdos sobre las reglas o el turno de juego.	
		Juega a la "tienda" a comprar y vender experimentando la autonomía	
	física	Se abrocha los botones de su camisa durante una actividad	
		Salta, corre y trepa en un juego de obstáculos	
		Utiliza utensilios (cucharas, tenedores) para comer sin necesidad de ayuda	
		Se lava las manos de manera correcta siguiendo los pasos	
		Se saca una prenda y la guarda en su lugar designado	
	Cognitiva	Selecciona materiales para un proyecto de arte sin ayuda.	
		Soluciona desafíos durante el juego (armar rompecabezas o construir con bloques).	
		Planifica una actividad lúdica (como un juego de roles) y organiza los materiales que usará.	
		Sigue instrucciones para una actividad manual sin ayuda constante (hacer una tarjeta)	
Verbaliza lo que ha aprendido al final de una actividad lúdica.			

ANEXO N.º 2: Instrumento de recolección de datos

LISTA DE COTEJO PARA MEDIR EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS

Nombre: _____

Nº	ÍTEMS/DIMENSIONES	INICIO	PROCESO	LOGRADO
DIMENSIÓN: EMOCIONAL				
1	Identifica sus emociones ante diferentes situaciones			
2	Expresa lo que siente ante una situación			
3	Elige entre diferentes materiales para expresar lo que siente.			
4	Ayuda a buscar alternativas ante un conflicto			
5	Realiza técnicas simples de respiración.			
DIMENSIÓN: SOCIAL				
6	Completa una tarea del juego, promoviendo la interacción y trabajo en equipo.			
7	Elige el juego durante juegos grupales.			
8	Pide ayuda, compartiendo o proponiendo ideas			
9	Negocia y resuelve desacuerdos sobre las reglas o el turno de juego.			
10	Juega a la "tienda" a comprar y vender experimentando la autonomía			
DIMENSIÓN: FÍSICA				
11	Se abrocha los botones de su camisa durante una actividad			
12	Salta, corre y trepa en un juego de obstáculos			
13	Utiliza utensilios (cucharas, tenedores) para comer sin necesidad de ayuda			
14	Se lava las manos de manera correcta siguiendo los pasos			
15	Se saca una prenda y la guarda en su lugar designado			
DIMENSIÓN: COGNITIVA				
16	Selecciona materiales para un proyecto de arte sin ayuda.			
17	Soluciona desafíos durante el juego (armar rompecabezas o construir con bloques).			
18	Planifica una actividad lúdica (como un juego de roles) y organiza los materiales que usará.			
19	Sigue instrucciones para una actividad manual sin ayuda constante (hacer una tarjeta)			
20	Verbaliza lo que ha aprendido al final de una actividad lúdica.			

Elaboración propia de las autoras

Dimensión	Nivel inicio	Nivel proceso	Nivel logrado
Dimensión 1	0 – 1 puntos	1 – 4 puntos	5 – 5 puntos
Dimensión 2	0 – 1 punto	1 – 4 puntos	5 puntos
Dimensión 3	0 – 1 punto	2 – 3 puntos	4 – 5 puntos
Dimensión 4	0 – 1 punto	2 – 3 puntos	4 – 5 puntos
Escala general	0 – 9 puntos	10 – 15 puntos	16 – 20 puntos

ANEXO 3:

JUICIO DE EXPERTOS PARA EVALUAR LA PROPUESTA ACADÉMICA

1. Identificación del Experto

Nombres y Apellidos: Paredes Herrera Nilda

Centro laboral: IEI 484

Grado: Inicial

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación, se muestra un conjunto de ítems, el cual tienes que evaluar con criterio ético, la calidad de la propuesta académica (véase anexo N° 1). Para materializar la evaluación, marca con un aspa (x) una de las categorías contempladas en el cuadro: **1: Muy bajo 2: Bajo 3: Medio 4: Alto 5: Muy alto**

3. Estructura (véase cuadro adjunto)

INDICADORES / ÍTEMS	CATEGORÍAS					OBSERVACIÓN/ SUGERENCIAS
	5	4	3	2	1	
Cualidades básicas de la propuesta - proyectividad						
1. Pertinencia (adecuada al contexto y a las características del estudiante).		X				
2. Relevancia (importante desde el punto de vista teórico y práctico).	X					
3. Originalidad (poco estudiado).		X				
4. Viabilidad (según la proyectividad, el desarrollo de la propuesta será un éxito).		X				
Claridad						
5. Justificación consistente para el desarrollo de la propuesta.	X					
6. Lenguaje empleado.		X				
7. Propósito.		X				
Consistencia teórica						
8. Las bases científicas presentadas a manera de síntesis.		X				
9. El modelo teórico sintetiza la propuesta (síntesis gráfica) y es coherente con las bases científicas seleccionadas.		X				
10. Las actividades de aprendizaje, garantiza el logro del propósito esperado.		X				
Calidad técnica						
11. Estructura técnica básica de la propuesta.	X					

12. Coherencia interna entre los componentes de la propuesta.		X				
Metodología						
13. Explicita y orientada a lograr el propósito esperado.		X				
Extensión						
14. El programa es específico y abarca un aspecto limitado del problema.	X					
Evaluabilidad						
15. Objetivos explícitos y evaluables de la propuesta.	X					
16. La evaluación descrita es fácil de materializarse.		X				
Puntaje parcial.	25	44				
Puntuación total.		69				

Nota: Índice de evaluación propuesta (ivp) = [puntuación total / 80] x 100= 86.25


4. Escala de valoración

Muy baja	Baja	Intermedia	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%

5. Veredicto final

El programa de actividades lúdicas para mejorar la autonomía de los niños de 5 años de la IEI N° 484 – Olmos – 2024. Su enfoque es innovador y accesible, por lo tanto, ofrece un valioso recurso educativo.

Lambayeque, 13 de junio del 2025



Paredes Herrera Nilda

41340872

Celular: 973678456

JUICIO DE EXPERTOS PARA EVALUAR LA PROPUESTA ACADÉMICA

1. Identificación del Experto

Nombres y Apellidos: Mg. Delia Mabel Socola Calderon

Centro laboral: IEI 452

Grado: INICIAL

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación, se muestra un conjunto de ítems, el cual tienes que evaluar con criterio ético, la calidad de la propuesta académica (véase anexo N° 1).

Para materializar la evaluación, marca con un aspa (x) una de las categorías.

contempladas en el cuadro: 1: Muy bajo 2: Bajo 3: Medio 4: Alto 5: Muy alto

3. Estructura (véase cuadro adjunto)

INDICADORES / ÍTEMS	CATEGORÍAS					OBSERVACIÓN/ SUGERENCIAS
	5	4	3	2	1	
Cualidades básicas de la propuesta - proyectividad						
1. Pertinencia (adecuada al contexto y a las características del estudiante).		X				
2. Relevancia (importante desde el punto de vista teórico y práctico).	X					
3. Originalidad (poco estudiado).		X				
4. Viabilidad (según la proyectividad, el desarrollo de la propuesta será un éxito).		X				
Claridad						
5. Justificación consistente para el desarrollo de la propuesta.	X					
6. Lenguaje empleado.		X				
7. Propósito.		X				
Consistencia teórica						
8. Las bases científicas presentadas a manera de síntesis.		X				
9. El modelo teórico sintetiza la propuesta (síntesis gráfica) y es coherente con las bases científicas seleccionadas.		X				
10. Las actividades de aprendizaje, garantiza el logro del propósito esperado.		X				
Calidad técnica						
11. Estructura técnica básica de la propuesta.	X					

12. Coherencia interna entre los componentes de la propuesta.		X				
Metodología						
13. Explícita y orientada a lograr el propósito esperado.		X				
Extensión						
14. El programa es específico y abarca un aspecto limitado del problema.	X					
Evaluabilidad						
15. Objetivos explícitos y evaluables de la propuesta.	X					
16. La evaluación descrita es fácil de materializarse.		X				
Puntaje parcial.	25	44				
Puntuación total.		69				

Nota: Índice de evaluación propuesta (ivp) = [puntuación total / 80] x 100 = 86.25

4. Escala de valoración

Muy baja	Baja	Intermedia	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%

5. Veredicto final

El programa de actividades lúdicas para mejorar la autonomía de los niños de 5 años de la IEI N° 484 – Olmos – 2024. Su enfoque es innovador y accesible, por lo tanto, ofrece un valioso recurso educativo.

Lambayeque, 13 de junio del 2025



Mg. Delia Mabel Socola Calderon

DNI 40903471

Celular: 912792277

JUICIO DE EXPERTOS PARA EVALUAR LA PROPUESTA ACADÉMICA

1. Identificación del Experto

Nombres y Apellidos: Mg. Liliana Mendo Montalvo

Centro laboral: IEI 435 PATAPO

Grado: INICIAL

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación, se muestra un conjunto de ítems, el cual tienes que evaluar con criterio ético, la calidad de la propuesta académica (véase anexo N° 1).

Para materializar la evaluación, marca con un aspa (x) una de las categorías

contempladas en el cuadro: 1: Muy bajo 2: Bajo 3: Medio 4: Alto 5: Muy alto

3. Estructura (véase cuadro adjunto)

INDICADORES / ÍTEMS	CATEGORÍAS					OBSERVACIÓN/ SUGERENCIAS
	5	4	3	2	1	
Cualidades básicas de la propuesta - proyectividad						
1. Pertinencia (adecuada al contexto y a las características del estudiante).		X				
2. Relevancia (importante desde el punto de vista teórico y práctico).	X					
3. Originalidad (poco estudiado).		X				
4. Viabilidad (según la proyectividad, el desarrollo de la propuesta será un éxito).		X				
Claridad						
5. Justificación consistente para el desarrollo de la propuesta.	X					
6. Lenguaje empleado.		X				
7. Propósito.		X				
Consistencia teórica						
8. Las bases científicas presentadas a manera de síntesis.		X				
9. El modelo teórico sintetiza la propuesta (síntesis gráfica) y es coherente con las bases científicas seleccionadas.		X				
10. Las actividades de aprendizaje, garantiza el logro del propósito esperado.		X				
Calidad técnica						
11. Estructura técnica básica de la propuesta.	X					

12. Coherencia interna entre los componentes de la propuesta.		X				
Metodología						
13. Explícita y orientada a lograr el propósito esperado.		X				
Extensión						
14. El programa es específico y abarca un aspecto limitado del problema.	X					
Evaluabilidad						
15. Objetivos explícitos y evaluables de la propuesta.	X					
16. La evaluación descrita es fácil de materializarse.		X				
Puntaje parcial.	25	44				
Puntuación total.		69				

Nota: Índice de evaluación propuesta (ivp) = [puntuación total / 80] x 100 = 86.25

4. Escala de valoración

Muy baja	Baja	Intermedia	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%

5. Veredicto final

El programa de actividades lúdicas para mejorar la autonomía de los niños de 5 años de la IEI N° 484 – Olmos – 2024. Su enfoque es innovador y accesible, por lo tanto, ofrece un valioso recurso educativo.

Lambayeque, 13 de junio del 2025



Mg. Liliana Mendo Montalvo

DNI 46527348

Celular: 920459801