

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA “INDOAMÉRICA”

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



**ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA  
CAPACIDAD SE VALORA A SI MISMO**

Trabajo de investigación para optar el Grado Académico de Bachiller en  
Educación

**AUTORAS:**

Zela Hernández, Frezia Marjory (ORCID: 0009-0000-0007-5158)

Reyes Julca Sonia Zenaida (ORCID: 0009-0009-1163-9815)

**ASESOR (A):**

Mg. Arévalo Antón Rosa (ORCID: 0000-0002-1670-9570)

**LINEA DE INVESTIGACIÓN**

Currículo y Didáctica

TRUJILLO – PERÚ

2023



## Página del Jurado

---

Presidente

---

Secretario

---

Vocal

Aprobado por ..... Fecha: ...../...../202.....

## DEDICATORIA

A mis hijos, que son mi fortaleza, quienes me impulsan a ser mejor cada día, gracias a su amor me inspiran a cumplir mis metas a pesar de todas las dificultades que se presentaron en el camino, soy un claro ejemplo para ellos que todo

A mis padres, por su amor y confianza, a pesar de la distancia siempre estuvieron presentes con sus consejos, palabras de aliento, recordándome siempre los valores que me inculcaron y su apoyo incondicional.

A mis docentes, quienes con entrega y sabiduría transmitieron sus conocimientos, sembrando en mi corazón esta hermosa vocación por ser maestra.

Frezia Marjory

## **DEDICATORIA**

A mi madre, por su incondicional apoyo que siempre me ha dado, por el gran amor y paciencia que me tiene, por haberme formado con unos buenos valores, por enseñarme a ser fuerte, valiente y ser perseverante para seguir adelante enfrentando cualquier obstáculo que se me presente en el camino.

A mi compañero de vida Elfer, que ha estado a mi lado en todo momento, brindándome su amor y confianza, motivándome siempre para no darme por vencida y lograr mis sueños.

Sonia Zenaida

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecer a Dios por la fortaleza, que nos da cada día para seguir en busca de nuestras metas, por la salud que es indispensable para ejercer nuestra profesión y la sabiduría para enseñar a los niños que son el futuro de una nueva generación.

A todos los docentes que fueron participes en nuestra formación profesional, aquellos que sembraron aprendizajes que dejarán huellas en nuestros corazones. En especial a nuestras bellas profesoras de la especialidad de Educación Inicial, que siempre recordaré sus sabios consejos sin olvidar la calidad de personas que son, quienes inculcaron en nosotras, valores y la vocación por ser maestras jardineras.

A los niños de 5 años del aula anaranjada de la I.E N° 1561 quienes nos enseñaron a ser mejores personas, con cada palabra de aliento y un amor desinteresado.

A nuestras amigas quienes nos brindaron su apoyo en todo momento y su motivación constante, a pesar de las circunstancias que se presentaron siempre obtuvimos un impulso en ellas de seguir a delante y llegar al momento donde nos encontramos hoy que es el termino de nuestra carrera profesional.

Las autoras

## Presentación

Señores miembros del jurado calificador:

Cumpliendo las disposiciones establecidas en el reglamento de grados y títulos de la Escuela de Educación de Educación Superior Pública “Indoamérica”, presentamos a su consideración el trabajo de investigación denominado: **Estrategia Didáctica basada en actividades lúdicas y la capacidad se valora a sí mismo**, para que sea sometido a revisión y aprobación del jurado, y que al sustentarlo logremos el propósito de obtener el grado de Bachiller en Educación Inicial.

Teniendo en cuenta que este estudio se centró en plantear diversas actividades lúdicas como estrategia didáctica para resolver diversas afecciones que presentan los niños en la capacidad se valora a sí mismo, siendo consideradas un escalón importante para el desarrollo del área de Personal Social del ciclo II de Educación Inicial; a su vez cabe mencionar que si no se formulan estrategias que logran favorecer la autoestima, la seguridad y la adaptación social en los niños, esto afectará al no ser conscientes de sus habilidades y su potencial, pero también siendo honestos y reconociendo sus debilidades; por último en la toma de decisiones tanto en su vida personal y profesional.

Las autoras

## RESUMEN

El problema que se observó de la capacidad se valora a sí mismo respondió a la interrogante: ¿En qué medida la aplicación de una estrategia didáctica basada en actividades lúdicas influye en el desarrollo de la capacidad se valora a sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1561, del distrito de Florencia de Mora, 2022?. Tuvo como objetivo: Determinar si la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas mejora la capacidad se valora a sí mismo en niños de 5 años.

El método utilizado es el experimental, su tipo de estudio correspondió a una investigación cuantitativa, con un diseño cuasi experimental y el tipo de muestreo fue no probabilístico, con una muestra de 29 niños. Para la medición de la variable se valora a sí mismo se utilizó un test, en tres dimensiones independencia, identidad personal y socialización. La variable la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas tuvo cuatro dimensiones: Motivación recreativa, ejecución, socialización y evaluación motora; aplicada en 10 sesiones. Según los resultados: En el pretest, los resultados de la prueba “t”, el *p-valor* es mayor a 0,05 ( $p > 0,05$ ;  $0,175 > 0,005$ ). Entonces, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna; por lo siguiente quiere decir que no existe diferencias significativas en la capacidad se valora a sí mismo y en sus dimensiones: Independencia, identidad personal y socialización en el grupo experimental antes de la aplicación de la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas; en cuanto al postest los resultados de la prueba “T”, el *p-valor* fue menor a 0,05 ( $p < 0,005$ ;  $0,00 < 0,005$ ), por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna porque existe una diferencia significativa en la capacidad se valora a sí mismo y sus dimensiones luego de la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas. La estrategia didáctica basada en actividades lúdicas se evidencia de manera general en un resultado muy alto de 96.6% de la capacidad se valora a sí mismo. A continuación, se concluye que existe una diferencia significativa y que hubo mejores resultados en el desarrollo de la capacidad se valora a sí mismo al ser comparado el pretest y postest.

**Palabras clave:** Estrategia didáctica – actividades lúdicas – capacidad se valora así mismo



## ABSTRACT

The problem that was observed regarding the ability to value oneself responded to the question: To what extent does the application of a teaching strategy based on recreational activities influence the development of the ability to value oneself in 5-year-old children? of Educational Institution No. 1561, in the district of Florencia de Mora in the year 2022? Its objective was to: Determine whether the teaching strategy based on playful activities improves the ability to evaluate oneself in 5-year-old children.

The method used is experimental, its type of study corresponded to a quantitative investigation, with a quasi-experimental design and the type of sampling was non-probabilistic, with a sample of 29 children. To measure the variable self-assessment, an FZH -1 test was used, in three dimensions independence, personal identity and socialization. The teaching strategy variable based on recreational activities had four dimensions: Recreational motivation, execution, socialization and motor evaluation; applied in 10 sessions. According to the results: In the pretest, the results of the “t” test, the p-value is greater than 0.05 ( $p > 0.05$ ;  $0.175 > 0.005$ ). Then, the null hypothesis is accepted and the alternative hypothesis is rejected; The following means that there are no significant differences in the ability to value oneself and its dimensions: Independence, personal identity and socialization in the experimental group before the application of the didactic strategy based on recreational activities; As for the post-test, the results of the “T” test, the p-value was less than 0.05 ( $p < .005$ ;  $0.00 < 0.005$ ), therefore the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted. because there is a significant difference in the ability to evaluate oneself and its dimensions after the didactic strategy based on recreational activities. The didactic strategy based on recreational activities is generally evidenced by a very high result of 96.6% of self-assessed ability. Next, it is concluded that there is a significant difference and that there were better results in the development of self-assessment ability when comparing the pretest and posttest.

**Keywords:** Teaching strategy – recreational activities – ability is valued as well

# ÍNDICE

PORTADA.....	i
CARÁTULA INTERNA.....	ii
<b>PÁGINA DEL JURADO .....</b>	<b>iii</b>
<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>iv</b>
<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>v</b>
<b>AGRADECIMIENTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>Presentación.....</b>	<b>vii</b>
<b>RESUMEN .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>12</b>
1.1. Realidad problemática.....	13
<b>1.2. Enunciado del problema: .....</b>	<b>15</b>
<b>1.3. Objetivos .....</b>	<b>15</b>
1.3.1 Objetivo general .....	15
1.3.2. Objetivos específicos.....	15
<b>1.4. Hipótesis.....</b>	<b>16</b>
1.4.1. Hipótesis general.....	16
<b>1.4.2. Hipótesis nula.....</b>	<b>16</b>
1.4.3. Hipótesis específicas .....	16
1.5. Justificación.....	17
<b>CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>19</b>
2.1. Antecedentes .....	20
<b>2.2. Fundamentación teórica.....</b>	<b>23</b>
2.2.1 Estrategia didáctica basada en actividades lúdicas .....	23
2.3. Definición de términos básicos .....	33
<b>CAPÍTULO III PROPUESTA PEDAGÓGICA.....</b>	<b>34</b>
3.1 Título.....	35
3.2. Definición .....	35
3.3. Objetivos:.....	35
3.4. Enfoques y principios.....	36
3.5. Temática desarrollada.....	37
<b>3.6. Secuencia de enseñanza y aprendizaje.....</b>	<b>40</b>
<b>3.7. Síntesis operativa-gráfica .....</b>	<b>41</b>
3.8. Evaluación.....	41
<b>CAPÍTULO IV METODOLÓGIA DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>42</b>

4.1. Tipo de investigación .....	43
4.2. Diseño y descripción .....	43
4.3. Variables de estudio .....	44
<b>4.4. Operacionalización de variables.....</b>	<b>45</b>
<b>4.5. Población y muestra .....</b>	<b>47</b>
<b>4.5.1. Descripción de la población .....</b>	<b>47</b>
<b>4.5.1. Descripción de la muestra .....</b>	<b>47</b>
<b>4.6. Técnicas e instrumentos de recojo de datos .....</b>	<b>48</b>
<b>4.7. Validez y confiabilidad de los instrumentos .....</b>	<b>49</b>
<b>4.8. Técnicas de procesamiento de datos.....</b>	<b>50</b>
<b>CAPÍTULO V RESULTADOS .....</b>	<b>51</b>
<b>5.1 Descripción de los resultados .....</b>	<b>52</b>
<b>CAPÍTULO VI DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS .....</b>	<b>78</b>
<b>CAPÍTULO VII CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>81</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>84</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>87</b>
ANEXO 1. Instrumento de recojo de datos .....	88
Anexo 2. Sesiones de enseñanza – aprendizaje de la propuesta .....	114
ANEXO 3. Evidencias fotograficas.....	135
Anexo 4. Base de datos.....	144
Anexo 5. Constancia de ejecución de la Estrategia didáctica.....	146

**CAPÍTULO I**  
**INTRODUCCIÓN**

## 1.1. Realidad problemática

El desarrollo de la capacidad se valora a sí mismo en cada ser humano se va adquiriendo de manera progresiva, en la cual el niño va valerse por sí mismo en su actuar, pensar y sentir; de esta manera va a poder adoptar independencia e iniciativa para opinar, elegir y decidir. Sin embargo, cabe tener en cuenta de la importancia que tiene la maduración del niño para adquirir esta independencia y lograr dar soluciones a problemas comunes de acuerdo a su edad.

En la actualidad, se observa que los niños del grupo experimental tienen dificultad en el desarrollo de su autonomía, pues tienen poco interés al participar en las actividades escolares, muestran timidez e inseguridad y son dependientes, por otro lado, esto se ve reflejado en el bajo logro de sus aprendizajes.

En el contexto internacional, en Colombia, los niños de 5 años muestran falta de iniciativa al realizar actividades cotidianas, se observa desinterés al tomar decisiones y a su vez muestran temor al preguntar u opinar durante las actividades académicas (Carrero y Mendoza, 2014). Así mismo en Ecuador, los niños del nivel preescolar muestran conductas inadecuadas como por ejemplo agresividad, dependencia, poca tolerancia e inseguridad; esto debido a la sobreprotección por parte de la familia de esta manera se evidencia que no se propicia el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas. (Parra, 2015). En Guatemala, se evidencia que los niños muestran actitudes de dependencia al realizar actividades cotidianas como lavarse las manos, al comer sus alimentos, al usar los materiales y constantemente piden ayuda. Teniendo en cuenta el objetivo que debe alcanzarse de acuerdo a su edad (Bran, 2011).

En el panorama nacional, en Cajamarca, se llegó a observar que los niños menores de 5 años muestran poca iniciativa para realizar actividades, pues siempre están a la espera de indicaciones demostrando que no son independientes; de la misma manera tienen malos hábitos al realizar acciones al alimentarse, asearse. Por otro lado, muestran timidez al momento de tomar de decisiones; dando por evidenciar su falta de autonomía (Mostacero, 2015). Así mismo, en Piura, los niños de 4 años muestran dificultades en diversas situaciones como abrir una golosina, timidez al dar respuesta a una pregunta, llorar cuando

un compañero critica su ropa o su trabajo y dificultades al tomar decisiones frente a un problema (Nassr, 2017). En Huánuco, se llegó a observar dificultades que tienen los niños al tomar decisiones, poca iniciativa al dar su opinión en público, muestran timidez, dependencia hacia a algún adulto y esperando siempre la aprobación de los demás; evidenciando la sobreprotección por parte de los padres (Faustino,2018).

En el ámbito local, en cercado de Trujillo, en la institución educativa N°209 Santa Ana, los niños de 5 años del aula verde presentaron carencia en el desarrollo de su autonomía en la realización de actividades cotidianas, como estudiantiles, como el atarse los pasadores, sacarse la casaca, comer solo su lonchera, realizar actividades dentro del aula, dando a ver la dependencia de un adulto (Ramirez,2017). En Trujillo, en el distrito de Huanchaco, se observa que los niños de 4 años tienen poco desarrollo en su autonomía debido a la falta de estímulos, pues muestran vergüenza al expresarse, carencia al relacionarse con otras personas y al desarrollar sus actividades no tienen un orden pues tienen dependencia hacia la opinión de un adulto (Quezada y Rodríguez, 2019). Así mismo, en el cercado de Trujillo, urbanización La Rinconada, en la I.E. N°1797, los niños de cuatro años presentan baja autoestima, lo cual conlleva a que estos se cohíban y no exista interacción con su entorno, como también la aplicación libre y segura al realizar las actividades escolares (Huamán, 2020).

En el contexto institucional se observa que los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1561, del distrito de Florencia de Mora, presentan dificultades en el desarrollo de la capacidad: “se valora a sí mismo”. Siendo así, en la dimensión independencia, se observó que algunos niños muestran conductas de dependencia hacia a un adulto al realizar diversas actividades, también en cuanto al realizar actividades cotidianas no logran hacerlo por ellos mismos. A su vez en la dimensión identidad personal, se pudo dar cuenta que los niños desconocen información de ellos mismos y de su historia familiar; de la misma manera no manifiestan amor propio al mencionar sus cualidades y características físicas. Por otro lado, en la dimensión socialización, se observó a través de las evidencias enviadas, que los niños manifiestan poca iniciativa al relacionarse con sus pares, mostrando timidez hacia algunas personas

y al desarrollar actividades grupales en familia tienen poca interacción al intercambiar respuestas, prefiriendo aislarse del grupo.

## **1.2. Enunciado del problema:**

¿En qué medida la aplicación de una estrategia didáctica basada en actividades lúdicas desarrolla la capacidad de autovaloración en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1561, distrito de Florencia de Mora, 2022?

## **1.3. Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo general**

Demostrar si la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas desarrolla la capacidad de autovaloración en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1561, distrito de Florencia de Mora, 2022.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

- a. Identificar el nivel de desarrollo de la capacidad de autovaloración en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1561, distrito de Florencia de Mora, 2022, antes de la aplicación de la propuesta.
- b. Diseñar la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de autovaloración en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1561, distrito de Florencia de Mora, 2022.
- c. Aplicar la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas para desarrollar la capacidad de autovaloración en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1561, distrito de Florencia de Mora, 2022.

d. Determinar el nivel de desarrollo de la capacidad se valora a sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1561, distrito de Florencia de Mora, 2022, después de la aplicación de la propuesta.

e. Comparar el nivel de desarrollo antes y después de la aplicación de la propuesta en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1561, distrito de Florencia de Mora, 2022.

## **1.4. Hipótesis**

### **1.4.1. Hipótesis general**

H1= La estrategia didáctica basada en actividades lúdicas desarrolla significativamente la capacidad se valora a sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1561, distrito de Florencia de Mora, 2022.

### **1.4.2. Hipótesis nula**

Ho= La estrategia didáctica basada en actividades lúdicas no desarrolla significativamente la capacidad se valora a sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1561, distrito de Florencia de Mora, 2022.

### **1.4.3. Hipótesis específicas**

He1= La estrategia didáctica basada en actividades lúdicas desarrolla significativamente la dimensión independencia de la capacidad se valora a sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1561, distrito de Florencia de Mora, 2022.

Ho= La estrategia didáctica basada en actividades lúdicas no desarrolla significativamente la dimensión independencia de la capacidad se valora a sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1561, distrito de Florencia de Mora, 2022.



He2= La estrategia didáctica basada en actividades lúdicas desarrolla significativamente la dimensión identidad personal de la capacidad se valora a sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1561, distrito de Florencia de Mora, 2022.

Ho= La estrategia didáctica basada en actividades lúdicas no desarrolla significativamente la dimensión identidad personal de la capacidad se valora a sí mismo en los niños de 5 años del aula de la Institución Educativa N°1561, distrito de Florencia de Mora, 2022.

He3= La estrategia didáctica basada en actividades lúdicas desarrolla significativamente la dimensión socialización de la capacidad se valora a sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1561, distrito de Florencia de Mora, 2022.

Ho= La estrategia didáctica basada en actividades lúdicas no desarrolla significativamente la dimensión socialización de la capacidad se valora a sí mismo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1561, distrito de Florencia de Mora, 2022.

### **1.5. Justificación**

Esta investigación tiene su razón de ser en cinco ámbitos o premisas:

Este estudio se centra, en resolver las dificultades en el desarrollo de la capacidad se valora a sí mismo de los niños investigados, expresadas en las actividades realizadas por los niños; pues son las bases para el desarrollo de las demás competencias. Es decir, sino se plantea propuestas que favorezcan dicha capacidad, otras competencias se verán afectadas.

La investigación de las variables de estudio se fundamenta en teorías generales, particulares y específicas. Así, las actividades lúdicas se percibieron desde la teoría de

la interpretación del juego estructurado de Piaget (1945), la teoría del juego como instrumento de afirmación del yo de Chateaux (1973) y la teoría el juego en el desarrollo del niño de Vygotsky (2007). Con respecto al desarrollo de la capacidad se valora a sí mismo, se fundamenta en el Programa curricular de educación inicial 2016.

En este trabajo de investigación se utilizó dos instrumentos de recolección, uno para medir la capacidad se valora a sí mismo, llamado Test-FZH-1 y una ficha de observación para validar la efectividad de la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas. Las herramientas de investigación señalan una nueva forma de recolectar datos para diagnosticar la efectividad de la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas y si ayudó en el desarrollo de la capacidad se valora a sí mismo.

La estrategia didáctica basada en actividades lúdicas tiene su trascendencia, pues al margen de un contexto virtual como el actual; sino presencial en un futuro; la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas seguirá siendo innovadora para trabajar con los niños. En consecuencia, esta propuesta podrá ser aprovechada muchas veces por las docentes de Educación inicial, y flexible para los niños en este nivel y modalidad.

La estrategia didáctica basada en actividades lúdicas va a permitir a los docentes mejorar su práctica pedagógica del área personal social con los niños de Educación Inicial. Asimismo, esta propuesta es pertinente porque va desarrollar otras habilidades en los niños como: el desarrollo personal, la comunicación, la expresión oral y la resolución de problemas.

**CAPÍTULO II**  
**MARCO TEÓRICO**

## **2.1. Antecedentes**

En el contexto internacional, se encontró estudios vinculados a la capacidad se valora a sí mismo; en España, Mena (2018), en su investigación: “El desarrollo de la autonomía en la infancia. Programa de aplicación en el aula”, sustentado en la Universidad del País Vasco, para obtener el título de Doctorado; el estudio es de tipo experimental, con diseño mixto, con una población de 17 niños de 4 años, donde se utilizó la técnica de la observación directa y la rúbrica, se concluye: Los niños de manera autónoma brindan sus opiniones en diferentes actividades que se realizan, De tal manera que este programa influye en el desarrollo de autonomía en los niños en diversas situaciones cotidianas que se le presentan diariamente.

En Ecuador, Chuquiguanga (2021), en su investigación: “Módulo de actividades didácticas para fortalecer la enseñanza de la identidad cultural en niños de 5 a 6 años en el nivel II del centro de educación inicial ciudad de Cuenca, año lectivo 2019 - 2020”, sustentado en la Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca, para obtener el título de Licenciatura; así mismo el estudio es de tipo experimental, con diseño mixto, con una población de 20 niños de 5 años, donde se utilizó la técnica de la observación directa, instrumento ficha de observación, se concluye: Al aplicar actividades didácticas los niños van a involucrarse con más facilidad e interés a su identidad cultural, obteniendo valores y amor por su identidad, de esta manera van a transmitir sus costumbres y tradiciones de manera didáctica.

En Colombia, Carreño y Mendoza (2014), en su investigación: “Fortalecimiento de la autonomía en los niños y niñas de 5 años del nivel de transición del colegio distrital el Sorrento usando como estrategia pedagógica el juego”, sustentado en la Universidad Fundación Universitaria los Libertadores Facultad de Ciencias de Educación Licenciatura en pedagogía infantil , para obtener el título de Licenciatura; así mismo el estudio es de tipo cualitativo, con diseño cuasi experimental, con una población de 25 niños de 5 años y una muestra de 12 niños , donde se utilizó la técnica de la observación, instrumento encuesta y diario de campo, se concluye: La aplicación de la propuesta de juego para fortalecer la autonomía en los niños y niñas obtuvo resultados significativos teniendo en cuenta la edad de los niños, sus acciones y actitudes que presentan de manera cotidiana.

En el contexto nacional, en Chiclayo, Figueroa (2019), en su investigación: “Juego libre en sectores para promover la Autonomía – niños de cuatro años - Institución Educativa Privada Santa Ana School – Chiclayo - 2018”, sustentada en la Universidad Cesar Vallejo, para obtener el título de Licenciatura; así mismo, el estudio es de tipo cuantitativo, con diseño pre experimental, con una población de 12 niños de 4 años, donde se utilizó la técnica de la observación de tipo sistemática y el instrumento utilizado fue la ficha de observación, se concluye: A medida de la aplicación del programa juego libre en los sectores los niños de 4 años han evidenciados mejorías de acuerdo al desarrollo de su autonomía, de tal manera que obtuvieron un progreso bastante significativo en su desarrollo autónomo.

En el contexto nacional, en Lambayeque, Valle (2019), en su investigación: “Taller de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153 – Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – Región Lambayeque, 2018”, sustentada en la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, para obtener el título de Maestría; así mismo, el estudio es de tipo aplicada, con diseño cuasi experimental, con una población de 48 niños de 5 años, con una muestra de 24 niños, donde se utilizó la técnica que utilizó fue la observación y el instrumento utilizado fue la lista de cotejo, se concluye: La aplicación del taller de juegos simbólicos los niños de 5 años del grupo experimental obtuvo un progreso en el desarrollo de su autonomía al compararlo con el grupo control, De tal manera que se evidencia una mejora por la aplicación de los talleres en el grupo experimental.

En el contexto nacional, en Arequipa, Cuba (2017), en su investigación: “El juego recreativo como medio para el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial 40377 Jorge Aurelio Abril Flores, Cabanaconde, Arequipa - 2017”, sustentada en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, para obtener el título de Segunda especialidad; así mismo, el estudio es de tipo aplicada, con diseño pre experimental, con una población de 13 niños de 4 años, donde se utilizó la técnica que utilizó fue la observación y el instrumento utilizado fue la lista de cotejo, se

concluye: Al aplicar el taller de juegos recreativos de obtuvo una mejora significativa en la autonomía en los niños de 4 años por lo que se evidencia un logro en sus aprendizajes y una mejora en sus desempeños al ser evaluados después de la aplicación de los talleres.

En el contexto local, en Trujillo, Acosta, Avalos y García (2015), en su investigación: “El uso de las rutinas en el desarrollo de la identidad personal y autonomía de los niños de 3 años de la I.E.E Rafael Narvárez Cadenillas”, sustentada en la Universidad Nacional de Trujillo, para obtener el título de Licenciatura; así mismo, el estudio es de tipo experimental, con diseño cuasi experimental, con una población de 119 niños de 3 años y la muestra de 17 niños, utilizando la técnica de la observación directa y la rúbrica, cuyos autores llegaron a la siguiente conclusión: Al aplicar el uso de rutinas hubo una mejora en el desarrollo de la identidad y en la autonomía de los niños y niñas, esto se evidencia en los resultados finales al grupo experimental siendo una mejora significativa en los niños y niñas.

En Trujillo, Ramírez (2017), en su investigación: “Influencia del programa matedassori para mejorar la autonomía en niños de cinco años de la I.E. N° 209 Santa Ana, 2016”, sustentada en la Universidad Nacional de Trujillo, para obtener el título de Licenciatura; así también, el tipo de investigación en experimental, con diseño cuasiexperimental, con una población de 86 niños de 5 años y la muestra de 15 niños, donde utilizo la técnica de observación y la rúbrica , llegando a la siguiente conclusión: Los resultados que obtuvo fueron positivos en el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas, de tal manera que se evidenció mejoras y cambios en su autonomía al desarrollar diversas actividades cotidianas.

En Trujillo, Delgado y Valverde (2021), en su investigación: “Influencia del programa yo sí puedo en el desarrollo de la autonomía en niños y niñas de 5 años de una Institución Educativa de Trujillo, 2019”, sustentada en la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, para obtener el título de Licenciatura; así también, el tipo de investigación en experimental, con diseño cuasi experimental, con una población de 76 niños de 5 años

y la muestra de 28 niños, donde utilizó la técnica de observación y la rúbrica , llegando a la siguiente conclusión: El programa yo sí puedo, logró una mejora significativa en el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas del grupo experimental, alcanzando una mejora en la dimensión autoconfianza, en la dimensión seguridad y de la misma manera en la dimensión independencia, siendo favorable para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes.

## **2. 2. Fundamentación teórica**

### **2.2.1 Estrategia didáctica basada en actividades lúdicas**

#### **Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945)**

Epistemológicamente, la teoría de la estructura del pensamiento de Piaget (1945) parte de la premisa: “Formación del símbolo en los niños” el cual dice que el juego es la evolución conjuntamente de la madurez del niño, como también parte de las actividades lúdicas que son reflejadas en las estructuras intelectuales propias del desarrollo del niño y del conocimiento en la formación del pensamiento, en el cual sigue un proceso evolutivo basado en estadios donde están relacionados diversos tipos de juegos, por lo tanto cada tipo de juego tiene una gran relación con el desarrollo del pensamiento junto con las circunstancias adaptativas y condiciones de la conducta lúdica. Asimismo, el desarrollo evolutivo de las actividades lúdicas se visualiza por etapas; una de ellas es la etapa primitiva, es decir se trata del “juego de ejercicios” que consiste en repetir por gozo actividades con el fin de adaptarse a ellas los cuales son característicos en la etapa sensoriomotor (0 a 2 años) durante esta edad los niños muestran placer a través de los movimientos y gestos, a medida que pasa el tiempo van ir cogiendo objetos que se encuentren a su alcance, especialmente objetos sonoros. A continuación, tenemos el juego simbólico, estos se ubican en el periodo preoperacional (2 a 7 años) que consiste en reemplazar los objetos por símbolos por ejemplo una caja será para él un auto, una escoba será un caballo; de tal manera que el niño va disfrutar su mundo de juego, pero siendo consciente de la realidad en la que se encuentra. Por último, están los juegos de reglas considerado en la etapa de operaciones concretas (7 a 12 años) durante estos juegos los niños establecerán diversas reglas que tendrán que ser respetadas por cada

jugador; esto propicia a su vez que puedan socializar con sus pares y logren controlar sus emociones.

Por lo tanto, el juego es importante en la vida del niño, porque al jugar se comunica y de esta manera van relacionarse; el niño por medio de las actividades lúdicas va lograr adaptarse a la realidad, siendo el juego algo placentero para él.

### **Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo según Chateaux (1973)**

Desde el campo psicológico, la teoría del juego como instrumento de afirmación del yo, Chateaux (1973), el juego es un medio de afirmación y desarrollo de la capacidad intelectual que el niño produce de manera placentera en actividades lúdicas de su interés o por diversión. De esta manera el niño al jugar desarrolla actitudes físicas, capacidades del pensamiento, habilidades sociales; de esta manera promoviendo el desarrollo de la personalidad, el equilibrio afectivo y la salud mental. Obteniendo que el individuo pueda afrontar y vencer diversas dificultades utilizando como herramienta el juego, de esta manera va lograr fortalecer el desarrollo de su autoafirmación y conquistas personales. El juego es considerado como un medio eficaz para educar al niño.

Por otro lado, el juego incita un gozo moral el cual tiene acuerdos establecidos y reglas predeterminadas, las cuales pueden ser rígidas, a su vez deben ser respetadas y además estas motivadas a la autoafirmación puesto que adquieren como modelo conductual a un adulto, sin dejar de ser placenteras; de tal manera que esto se ve representado en los juegos de imitación y en los juegos reglados, dónde en estos últimos prevalece la autoafirmación social en el grupo y a través del grupo por el contacto social que se establecen entre ellos, lo cual da a ver que al juego se le considera como una prueba de voluntad y a la escuela de comportamiento voluntarioso y de personalidad.

De tal manera que gracias al juego el niño logra desarrollar un espíritu constructivo, la creatividad, la imaginación, la memoria, la estabilidad emocional, la autonomía, la capacidad para competir. Por lo cual, la infancia es para jugar y para imitar; además un niño que no sabe lo que es jugar, será un adulto que no sabrá pensar. Asimismo, durante la infancia se adquieren aprendizajes que van a determinar la vida adulta, es por eso que



tiene como fin adiestrar a través del juego las funciones tanto fisiológicas como psíquicas; por lo tanto, el juego es considerado como prioridad en la infancia.

### **Teoría el juego en el desarrollo del niño de Vygotsky (2007)**

Desde la mirada pedagógica, la teoría el juego en el desarrollo del niño de Vygotsky (2007), menciona que los niños durante la etapa preescolar muestran más interés por el juego a través de la experimentación y la interacción con su entorno. A su vez señala que un niño al jugar va crear situaciones imaginarias y estas pueden tener reglas de conductas por ejemplo si una niña juega a ser la mamá y su muñeca la hija, antes observó la conducta materna. Estas reglas son desprendidas de la misma situación imaginaria que realizan; posteriormente ya van a conocer los juegos de reglas que realizan conforme van madurando. Durante la edad preescolar los niños pueden hacer más cosas de las que pueden entender.

El juego es un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, de esta manera facilita el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento como la atención y la memoria voluntaria; el juego es una realidad cambiante y sobre todo es impulsora del desarrollo mental del niño, porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural.

En consecuencia el juego se llega a visualizar a través de comportamientos observados del entorno mismo del niño, en la en edad de preescolar donde los factores influyentes son los educacionales y socio morales, estos se representan en los juegos de roles e interacción con los adultos a su alrededor, al igual que en los juegos simbólicos los cuales los objetos utilizados, tienen un lazo compartido con el mismo individuo, el cual le transmite confianza y seguridad y la creatividad implementada por ellos al realizar su juego. Esto facilita que el docente por medio de la observación va a darse cuenta de la realidad en que su estudiante se encuentre y a su vez fortalecer el aprendizaje a través del juego.

#### A. Definición de estrategia

Recursos que son utilizados para facilitar y alcanzar un objetivo. La estrategia debe ser clara, comprensible e inteligible, una estrategia requiere una comunicación continua, en un lenguaje sencillo.

#### B. Definición de didáctica:

Definición: Etimológicamente, la palabra didáctica se deriva del griego: DIDASKEIN = Enseñar TEKNE =Arte de este análisis etimológico se concluye que didáctica es el Arte de Enseñar.

#### C. Definición de estrategia didáctica

Es un conjunto de recursos y acciones que el personal docente lleva a cabo, de manera planificada, es decir son usadas para facilitar y lograr objetivos de aprendizaje.”, por ello, en el campo pedagógico específicamente se trata de un plan de acción que pone en marcha el docente para lograr los aprendizajes.

#### D. Definición de actividades lúdicas

Es aquello que se puede realizar en el tiempo libre con el objetivo de liberar tensiones, salir de la rutina diaria y para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento. El juego es una acción primordial para el desarrollo del niño. Además, fomenta los valores, respeto de reglas y disposición para el aprendizaje.

#### E. Definición de estrategia didáctica basada en actividades lúdicas

Una estrategia didáctica consiste en elegir la más adecuada combinación de métodos, medios y técnicas que ayuden al estudiante a alcanzar la meta deseada del modo más sencillo y eficaz, siendo las actividades lúdicas este medio eficaz que el docente usará con sus estudiantes para lograr objetivos definidos en ellos. Esto significa que a través del juego los niños, van a aprender de manera entretenida; permitiéndoles observar, explorar y comprender el mundo que les rodea, como también liberan tensiones, expresan sus sentimientos y emociones y aprenden a vivir apropiadamente.

## **F. Dimensiones de la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas**

Dimensión motivación recreativa:

Son actividades de motivación para capturar el interés del niño hacia la actividad que se va realizar. El cual permitirá expresar su alegría al jugar con sus pares e interactúa con sus compañeros durante todo el juego disfrutando al proponer reglas de juego.

Dimensión de ejecución

La actividad de ejecución es en la cual se efectúan movimientos, desplazamientos para realizar juegos de manera individual y en equipo. Mostrando interés por ayudar a sus compañeros al momento de jugar, colaborando con ideas en la construcción del juego y participando en equipo al jugar en búsqueda de un objetivo.

Dimensión de socialización

La actividad socialización abarca la acción de compartir, interactuar y expresar sus vivencias a través de los juegos con sus compañeros en la construcción de sus aprendizajes. Interactuando con sus compañeros a través del juego, compartiendo sus vivencias en grupo al terminar su juego y expresando a sus compañeros sus preferencias al jugar.

Evaluación motora

La actividad de evaluación motora ofrece a los niños que logren reconocer y reflexionar acerca de sus dificultades que presentaron durante el juego. Realizando movimientos de manera espontánea al jugar, identificando los movimientos que realizarán durante al juego y combinando movimientos como correr, saltar, girar al momento de jugar.

## **2.2.2 Capacidad: Se valora a sí mismo**

### **La teoría crítica del juicio de Kant (1876)**

Epistemológicamente, explica acerca de autonomía que tienen las personas para darse leyes a sí mismo. Kant (1876) menciona que es contradicción que la imaginación sea libre, porque a su vez tiene leyes, entonces la autonomía se encontraría encerrada. Por lo cual el sujeto debe ser autónomo para juzgar el placer que está sintiendo. En consecuencia, cuándo se refiere a la autonomía explica que no es más que la elección de cada persona y éstas sean incluidas al mismo tiempo como leyes universales. A su vez menciona que tener autonomía es derecho de cada persona y que el citado principio de autonomía es el único principio de la moral. De la misma manera señala que aprender es igual que imitar y que para llamarse genios no es suficiente con pensar y no basta hacer descubrimientos en la ciencia o ser llamado una gran cabeza; de tal forma que cuando adquirimos autonomía para realizar las cosas que queremos hacer o pensar en lo que más nos gusta, nos hace ser libres e independientes. Por otro lado, el hombre gracias a la libertad que adquiere a consecuencias de sus actos va descubrir nuevas experiencias que le serán de utilidad frente a alguna situación que se le presente más adelante. Asimismo, considera que el gusto implica autonomía; esto es porque cuando un individuo quiere hacer algo por sí solo, va a partir que sea algo de su agrado o pueda obtener un beneficio; de esta manera al lograr realizar lo que fue de su interés habrá desarrollado autonomía.

### **La teoría el criterio moral en el niño de Piaget (1984)**

Desde el campo psicológico, señala como es que los niños adquieren autonomía a través de las reglas del juego. Piaget (1984), comenta que la conexión que existe entre la práctica y el ser consciente de las reglas va a favorecer en establecer la naturaleza psicológica de las realidades morales.

Desde temprana edad el niño al jugar no va tener conciencia de las reglas que puedan existir en su juego, porque él va jugar por medio de su imaginación y creatividad. Asimismo, a través de las experiencias directas que va adquirir de su entorno, será la forma en que descubrirá su independencia de manera progresiva.

Piaget (1984), menciona que durante la etapa de la niñez van asumir las reglas impuestas por un adulto, esto cambiará a medida de su crecimiento, tendrán ellos la libre decisión de establecer sus propias reglas de juego, claramente se puede observar la unión que se lleva a cabo entre la cooperación y la autonomía; dejando atrás el egocentrismo del niño y la obligación por parte de un adulto, que tendrá como resultado a tomar una mayor conciencia de su autonomía. De la misma manera establece que un niño demostrará autonomía durante la práctica de juegos, y heteronomía en la conciencia sobre estas reglas del juego.

Por otro lado, se observa que la cooperación es necesaria para llegar a conquistar a la autonomía porque en un momento dado, el niño logra asimilar y adoptar las reglas morales. También el amor propio tiene un papel importante: Pues el niño al no querer admitir que ha sido vencido en el juego, se va sentir frustrado e inseguro de sí mismo; acá es donde viene a prevalecer este amor propio y tomará conciencia que es parte de una regla del juego que antes se estableció con la aprobación de todos. A su vez explica que, durante los primeros años, la presión por parte del adulto de que el niño sea cada vez capaz de hacer las cosas, trae como consecuencia saltar etapas que puede concluir en no alcanzar independencia en todos los aspectos, pues esto se va evidenciar a lo largo de la vida del niño.

En definitiva, la autonomía radica en comprender el porqué de las leyes que la sociedad nos impone y que no somos libres de no aceptar, también supone la cooperación y la entera libertad de la razón personal. Por último, la autonomía es un poder que se conquista sólo desde dentro y que se ejecuta sólo dentro de la cooperación.

### **Teoría de pedagogía de la autonomía de Freire (2004)**

En esta teoría pedagógica, presenta la práctica docente a favor de la autonomía. Freire (2004) Comenta que enseñar no es dar conocimientos, sino que es brindar al estudiante las posibilidades de su propia construcción. Señala que el docente debe respetar y tomar en cuenta los saberes con lo que vienen cada estudiante, también considera formular preguntas que propicien la libertad para dar a conocer sus opiniones;

de esta manera se recogerán las experiencias de cada niño que lograron obtener a través de sus vivencias.

Por otro lado, cuando habla de curiosidad explica que ésta va a permitir que los niños muestren inquietudes por indagar, fomentando la independencia al descubrir nuevas cosas. Del mismo modo que un docente que desprecia la imaginación de un niño, su manera de hablar, se burla de él, lo minimiza, tendrá como consecuencia reprimir la autonomía del estudiante. De tal manera se debe respetar la autonomía, por lo cual debemos poner más en práctica nuestra capacidad de indagar, comparar, dudar y verificar; porque mientras más curiosos somos, más crítico se puede hacer nuestro buen juicio. Este buen juicio no va decirme el problema, pero va indicar que hay algo que se necesita saber; por ejemplo, mi buen juicio se percata que hay algo que debe ser comprendido en el comportamiento de Lucas porque muestra una actitud de timidez, miedo, angustia, distante y habla muy poco; a la cual se debe prestar atención y buscar una solución.

En definitiva, el docente debe estar atento ante a la inquieta búsqueda de los niños por la autonomía, esta práctica se debe realizar con alegría y entusiasmo para que de esta manera pueda ser de la atención del niño. Asimismo, el estudiante va a lograr practicar en diversas situaciones su autonomía y a medida que lo haga se volverá más independiente al asumir las responsabilidades de sus acciones. Por último, lo principal de la relación entre educador y educando es la construcción del ser humano en el aprendizaje de su autonomía.

#### A. Competencia

Definición: La competencia es la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades con el fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. las competencias de los estudiantes es una construcción constante, deliberada y consciente, propiciada por los docentes y las instituciones y programas educativos. Este desarrollo se da a lo largo de la vida y tiene niveles esperados en cada ciclo de la escolaridad. (MINEDU, 2016).

#### A. Definición de competencia construye su identidad:

Es tomar conciencia de lo que nos hace único y especiales, valorando su pertenencia familiar y actuando de manera autónoma.

El estudiante conoce y valora su cuerpo, su forma de sentir, de pensar y de actuar desde el reconocimiento de las diferentes identidades que lo definen (histórica, étnica, social, sexual, cultural, de género, ambiental, entre otras) como resultado de las interacciones continuas entre las personas y los diversos contextos en los que se desenvuelven es decir la familia, la escuela y la comunidad. (MINEDU, 2016).

#### B. Definición de capacidad:

Las capacidades vienen hacer los recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes van a utilizar para afrontar una determinada situación. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas. (MINEDU, 2016).

#### C. Definición de se valora a sí mismo

Es cuando una persona siente amor hacia uno mismo, adquiriendo confianza y seguridad al actuar. De la misma manera tiene conciencia de lo que nos hace únicos, identificando sus cualidades e intereses y actuando de manera autónoma en actividades que realiza.

#### D. Definición de la capacidad se valora sí mismo

Es cuando el estudiante reconoce sus características, cualidades, limitaciones y potencialidades que lo hacen ser quien es, que le permiten aceptarse, sentirse bien consigo mismo y ser capaz de asumir retos y alcanzar sus metas. A su vez, se reconoce como integrante de una sociedad y tiene conocimiento que pertenece a su familia, escuela, comunidad, país y mundo. (MINEDU, 2016).

#### E. Características de los niños de 5 años en su desarrollo de su autonomía

La autonomía permite tener un pensamiento crítico y gobernar la propia conducta, con seguridad y confianza en uno mismo.

- Higiene personal: ir solo al baño, lavarse, cepillarse los dientes, ducharse.
- Vestirse. Alistar y guardar la ropa.
- Comer de todo y sin ayuda.
- Acostarse a la hora convenida en su cama.
- Juego: disfrutar jugando solo y compartiendo su juego con otros niños.
- Mantener ordenado su cuarto: juguetes, cuentos, ropa.

#### F. Relación entre estrategia didáctica basada en actividades lúdicas y la capacidad se valora sí mismo.

La estrategia actividades lúdicas va influir en el desarrollo de la capacidad se valora a sí mismo a través de la interacción de los estudiantes por medio del juego, promoviendo a su vez la autoconfianza e independencia de cada uno de ellos al realizar diferentes actividades; de tal manera que al jugar logren más seguridad al actuar, teniendo como consecuencia ser autónomos y resolviendo dificultades que se le puedan presentar en cualquier momento.

#### **Dimensiones de la capacidad se valora a sí mismo**

Independencia:

Personas que tienen la capacidad física para realizar actividades de su vida cotidiana sin necesitar ayuda, es decir autocuidarse y decidir qué acciones puede tomar en búsqueda de su bienestar, sin necesitar la aprobación de otros.

Identidad personal:

Son diversas características que pueden definir a una persona, permitiéndole reconocerse como único y especial ante otras personas, sintiendo amor propio, de esta manera demostrando el valor que tenemos cada persona.



Socialización:

Es el medio por el cual las personas intercambian ideas de manera conjunta, aprendiendo a la vez normas y valores al interactuar con otros individuos dentro de una sociedad. Obteniendo la capacidad de expresar su opinión frente a otras personas.

### **2.3. Definición de términos básicos**

a. Actividades lúdicas:

También conocidas como actividades recreativas o simplemente como juego, liberan la tensión, brindan entretenimiento y provocan placer.

b. Autonomía:

La capacidad que tiene una persona para tomar decisiones, es decir ejercer autogobierno de uno mismo.

c. Capacidades:

Son cualidades o aptitudes que tiene una persona, las cuales buscan una solución ante a un problema o cumplir con algún propósito.

d. Desarrollo de habilidades:

Es la eficacia que presenta una persona para potenciar sus habilidades, es decir las aptitudes o talentos que tiene.

e. Identidad personal:

Es el auto concepto que podemos brindar, considerando que somos únicos, valorándonos tal y como somos. Está ligada a la autonomía, es decir al amor propio.

f. Independencia:

Está asociada a la libertad que puede tener una persona para realizar un acto sin depender de la aprobación de otro.

g. Socialización:

La actitud de intercambiar ideas, dar su opinión de manera espontánea frente personas. Es decir, interactuar con otros individuos dentro de una sociedad.

**CAPÍTULO III**  
**PROPUESTA PEDAGÓGICA**

### 3.1. Título

Estrategia didáctica basada en actividades lúdicas.

### 3.2. Definición

Las actividades lúdicas es una propuesta metodológica que evoluciona conjuntamente con la madurez del niño, la cual tiene como objetivo el desarrollo de habilidades por medio de la interacción entre individuos; los cuales a través de estas actividades afirmaran un espíritu constructivo, creativo, estabilidad emocional, capacidad de competir y su autonomía. El juego es considerado como un medio eficaz para educar al niño (Piaget 1945; Chateaux 1973 y Vygotsky 2007).

### 3.3. Objetivos:

#### 3.3.1 Objetivo general

Fortalecer el desarrollo la capacidad se valora a sí mismo con la implementación de la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas en los niños de 5 años de la institución educativa N°1561, distrito de Florencia de Mora, 2022.

#### 3.3.2 Objetivos específicos

- a. Elaborar actividades lúdicas respetando la edad de los niños de 5 años investigados.
- b. Diseñar y ejecutar sesiones de aprendizaje, siguiendo la secuencia de la propuesta estrategia basada en actividades lúdicas expresada en síntesis operativo gráfica.
- c. Lograr desempeños de la capacidad se valora a si mismo con la implementación de la estrategia basada en actividades lúdicas en los niños de 5 años.

### 3.4. Enfoques y principios

#### 3.4.1 Enfoque evolutivo

La aplicación de la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas según la teoría filosófica de Piaget (1945), tiene como base un enfoque evolutivo porque nos dice que a medida que se da el crecimiento y la maduración el ser humano va ir modificando su actuar al jugar de manera individual como con su entorno.

#### 3.4.1 Enfoque social

Las actividades lúdicas propuesta por Vygotsky (2007) busca explicar cómo es que los niños muestran más interés al jugar a través de la interacción con su entorno pues les va a permitir experimentar diversas situaciones a través de la comunicación, experimentación; es decir a través de experiencias directas que a van a resultar significativas para él.

#### 3.4.2 Principios

Principio 1:

El juego evoluciona en el ser humano en función a sus estadios (Piaget, 1945)

Principio 2:

el juego es un medio de afirmación y desarrollo de la capacidad intelectual (Chateaux , 1973)

Principio 3:

En el juego el niño construye su propia realidad social y cultural. (Vygotsky, 2007)

### 3.5. Temática desarrollada

Dimensión	Nº de actividad	Nombre de la actividad	Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Materiales	Indicadores	Tiempo	Instrumento
Independencia	1	“Lo que me gusta y disgusta de papá”	Se valora si mismo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunica durante el juego lo que piensa y siente acerca de lo que le gusta y le disgusta de Papá.</li> <li>• Expresa sus sentimientos hacia su papá.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes, micrófono, hojas bond, colores, plumones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa con libertad sus ideas y pensamientos.</li> <li>• Tiene iniciativa al participar en roles del hogar.</li> </ul>	45”	Ficha de observación
Identidad personal	2	¿Cómo se encuentra nuestra madre tierra?	Se valora si mismo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra iniciativa al participar durante las clases.</li> <li>• Participa del juego de manera autónoma.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes, cajas, huellas, colores, plumones, hojas bond.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra confianza en sí mismo.</li> <li>• Expresa sus emociones sin temor a la burla.</li> </ul>	45”	Ficha de observación
Socialización	3	¿Qué le pasa al agua, aire y suelo?	Se valora si mismo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa confianza al jugar con su compañero.</li> <li>• Interactúa de manera espontánea al jugar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sobre, imágenes, cesto, globos, plastilina, colores, hojas bond.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con las personas de su entorno cercano.</li> <li>• Expresa confianza al dialogar con sus compañeros de manera espontánea.</li> </ul>	45”	Ficha de observación
Independencia	4	“Jugamos en el tragapeloas”	Se valora si mismo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus emociones durante la actividad.</li> <li>• Menciona como se siente al participar del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tragapeloas, pelotas, matamosca, hojas bond, colores, plumones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra iniciativa propia durante las actividades.</li> <li>• Toma decisiones a elegir los materiales que va utilizar.</li> </ul>	45”	Ficha de observación

				muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.					
Independencia	5	"Pescamos tapitas"	Se valora si mismo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se integra a nuevos grupos con facilidad.</li> <li>• Expresa entusiasmo al jugar en nuevos grupos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bandejas, tapitas, pinzas, colores, plumones, hojas bond.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra iniciativa propia durante las actividades.</li> <li>• Expresa con libertad sus ideas y pensamientos.</li> </ul>	45"	Ficha de observación
Identidad Personal	6	"Jugamos al rey"	Se valora si mismo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se expresa con seguridad al jugar.</li> <li>• Menciona con convicción con quienes quiere realizar el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corona, tiza, sol, lunas, hojas bond, plumones, colores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica sus características físicas.</li> <li>• Reconoce que es único y valioso.</li> </ul>	45"	Ficha de observación
Socialización	7	"Realizamos seriaciones"	Se valora si mismo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Da a conocer su trabajo frente a sus compañeros.</li> <li>• Se expresa con seguridad al compartir sus ideas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caja, botella, conos, collares, hoja bond, tijera, goma.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se adapta con facilidad a nuevos grupos de trabajo.</li> <li>• Muestra seguridad al presentar sus trabajos en públicos.</li> </ul>	45"	Ficha de observación

Independencia	8	"Jugamos en el bosque"	Se valora si mismo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra interés durante las actividades.</li> <li>• Expresa iniciativa al participar del juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Máscara de lobo, hojas bond, colores, plumones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toma decisiones a elegir los materiales que va utilizar.</li> <li>• Expresa con libertad sus ideas y pensamientos.</li> </ul>	45"	Ficha de observación
Socialización	9	"La gallinita ciega"	Se valora si mismo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra seguridad al realizar las actividades.</li> <li>• Expresa confianza al interactuar con sus compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Máscara, pañuelo, hojas bond, colores, plumones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con personas de su entorno cercano.</li> <li>• Se adapta con facilidad a nuevos grupos de trabajo.</li> </ul>	45"	Ficha de observación
Independencia	10	"Juego y me divierto con el dado de cantidades"	Se valora si mismo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus emociones sin temor.</li> <li>• Comenta con seguridad al compartir sus ideas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Máscaras, dado, cintas de colores, imágenes, hojas bond, plumones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa con libertad sus ideas y pensamientos.</li> <li>• Muestra iniciativa propia durante las actividades.</li> </ul>	45"	Ficha de observación

### **3.6. Secuencia de enseñanza y aprendizaje**

Operativamente, las actividades lúdicas buscan fomentar y a su vez fortalecer la independencia en los niños, por medio de los juegos se fomenta en los niños la diversión, cooperación, participación y sociabilidad.

#### **A. Motivación recreativa**

Actividades de motivación recreativa es la primera fase de las actividades lúdicas, de esta manera captura el interés del niño hacia la actividad. El cual implica tres procedimientos: Expresa alegría al jugar con sus pares, interactúa con sus compañeros durante todo el juego y disfruta al proponer reglas de juego.

#### **B. Ejecución**

La actividad de ejecución es la segunda fase de actividades lúdicas en la que se efectúan movimientos, desplazamientos para realizar juegos de manera individual y en equipo. Muestra interés por ayudar a sus compañeros al jugar, colabora con ideas en la construcción del juego y participa en equipo al jugar en búsqueda de un objetivo.

#### **C. Socialización**

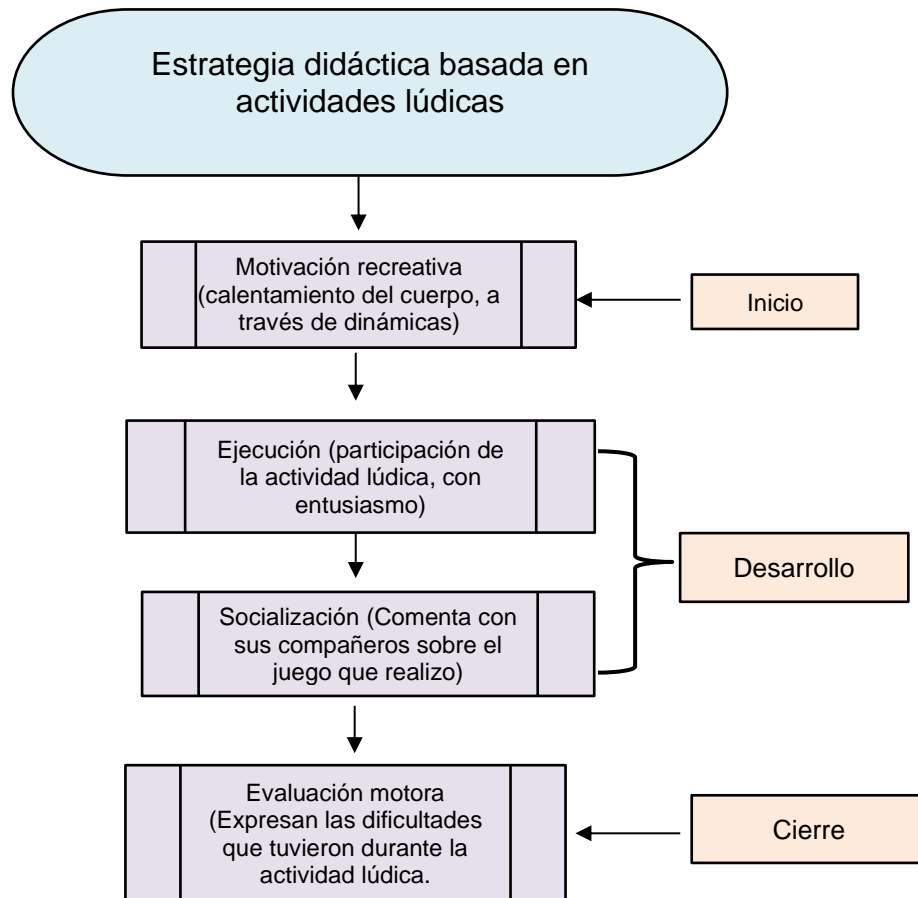
La actividad socialización abarca la acción de compartir, interactuar y expresar sus vivencias a través de los juegos con sus compañeros en la construcción de sus aprendizajes. Interactúa con sus compañeros a través del juego, comparte sus vivencias en grupo al terminar su juego y expresa a sus compañeros sus preferencias al jugar.

#### **D. Evaluación motora**

La actividad de evaluación motora es la fase de culminación de la secuencia didáctica, ofreciendo a los niños poder reconocer y reflexionar acerca de sus dificultades que presentaron durante el juego. Realiza movimientos de manera espontánea al jugar, identifica los movimientos que realizarán al momento de jugar y combina movimientos como correr, saltar, girar al momento jugar.



### 3.7. Síntesis operativa-gráfica



### 3.8. Evaluación

La evaluación formativa es la fase final, la cual se usará para conocer el logro alcanzado por el niño durante cada actividad, donde se va a visualizar el desarrollo de la capacidad: “se valora a sí mismo” y si la estrategia se está empleando de manera adecuada; asimismo mediante una ficha de observación registraré toda la información obtenida.

**CAPÍTULO IV**  
**METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### 4.1. Tipo de investigación

Según Arias (2021) este estudio corresponde a la investigación experimental, porque se orienta a resolver un problema, encontrando relaciones de causa y efecto, pues uno o más grupos manifiestan estímulos experimentales y ambos comportamientos son comparados entre sí.

#### 4.2. Diseño y descripción

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) el diseño de investigación utilizado en este estudio corresponde al diseño cuasi experimental con dos grupos: Grupo experimental (29) y grupo control (25).

El esquema de diseño cuasi experimental es el siguiente:

Ge:	O1	X	O2
-----			
Gc:	O3	-	O4

Donde:

Ge : Grupo experimental

Gc : Grupo control

O1 y O3 : Pretest de la capacidad se valora a si mismo

O2 y O4 : Postest de la capacidad se valora a si mismo

X : Estrategia didáctica basada en actividades lúdicas.

- : Ausencia de la estrategia didáctica basada en las actividades lúdicas

#### 4.3. Variables de estudio

Variable independiente (causa)

Estrategia didáctica basada en actividades lúdicas

Variable dependiente (efecto)

Capacidad se valora a sí mismo

#### 4.4. Operacionalización de variables

Variable		Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones (Fases)	Indicadores (Procedimientos)
Independiente	Estrategia didáctica basada en actividades lúdicas	<p>La estrategia didáctica basada en actividades lúdicas es una propuesta metodológica que evoluciona conjuntamente con la madurez del niño, la cual tiene como objetivo el desarrollo de habilidades por medio de la interacción entre individuos; los cuales a través de estas actividades afirmaran un espíritu constructivo, creativo, estabilidad emocional, capacidad de competir y su autonomía. El juego es considerado como un medio eficaz para educar al niño.</p> <p>(Piaget 1945 y Vygotsky 2007)</p>	<p>La estrategia didáctica basada en actividades lúdicas busca fomentar y a su vez fortalecer la independencia en los niños, por medio de los juegos se fomenta en los niños diversión, cooperación, participación y sociabilidad.</p> <p>La estrategia didáctica basada en actividades lúdicas será validada por una ficha de observación.</p>	Motivación recreativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresa alegría al jugar con sus pares.</li> <li>- Interactúa con sus compañeros durante todo el juego.</li> <li>- Disfruta al proponer reglas de juego.</li> </ul>
				Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra interés por ayudar a sus compañeros al jugar.</li> <li>- Colabora con ideas en la construcción del juego.</li> <li>- Participa en equipo al jugar en búsqueda de un objetivo.</li> </ul>
				Socialización	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactúa con sus compañeros a través del juego.</li> <li>- Comparte sus vivencias en grupo al terminar su juego.</li> <li>- Expresa a sus compañeros sus preferencias al jugar.</li> </ul>
				Evaluación motora	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza movimientos de manera espontánea al jugar.</li> <li>- Identifica los movimientos que realizarán al momento de jugar.</li> <li>- Combina movimientos como correr, saltar, girar al momento jugar.</li> </ul>

Variable		Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores (Capacidades/desempeños)
Dependiente	La capacidad se valora sí mismo	<p>La capacidad: “Se valora sí mismo”. Significa que el estudiante reconoce e identifica sus características físicas, sus cualidades y sus habilidades, de la misma manera valora a su familia, su comunidad, su cultura y a su país, sintiéndose parte de ellos.</p> <p>Por otro lado, se desenvuelve con placer y entusiasmo en otros grupos como por ejemplo en su aula y con sus amistades; a su vez va actuar de manera autónoma en las actividades cotidianas. (Programa curricular de educación inicial, 2016).</p>	<p>La capacidad: “Se valora sí mismo” se orienta en que el estudiante se reconozca como una persona única, con seguridad y tenga confianza en sí mismo, a su vez logre actuar de manera autónoma frente a situaciones ya sea cotidianas o que se le puedan presentar.</p> <p>La capacidad “se valora a sí mismo” será medida mediante una ficha de observación.</p>	Independencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra iniciativa propia durante las actividades.</li> <li>- Toma decisiones a elegir los materiales a utilizar.</li> <li>- Expresa con libertad sus ideas y pensamientos.</li> <li>- Tiene iniciativa al participar en roles del hogar.</li> </ul>
				Identidad personal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra confianza en sí mismo.</li> <li>- Reconoce que es único y valioso.</li> <li>- Expresa sus emociones sin temor a las burlas.</li> <li>- Identifican sus características físicas.</li> </ul>
				Socialización	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactúa con las personas de su entorno cercano.</li> <li>- Muestra seguridad al presentar sus trabajos en público.</li> <li>- Expresa confianza al dialogar con sus compañeros de manera espontánea.</li> <li>- Se adapta con facilidad a nuevos grupos de trabajo.</li> </ul>

## 4.5. Población y muestra

### 4.5.1. Descripción de la población

En este estudio la población estuvo constituida por todos los estudiantes de las aulas de 5 años de la Institución Educativa N° 1561 de Florencia de Mora, 2022, en total 54 estudiantes, distribuidos en 2 aulas, como se observa en la tabla 1.

**Tabla 1:**

*Población de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1561 Florencia de Mora, 2022*

Aula	Niños	Niñas	Total
Anaranjada	19	10	29
Celeste	11	14	25
Total	54*		

**Nota:** \*Sistema de información general de estudiantes (Siagie), 2022

Los estudiantes de la población de estudio tienen en promedio una edad que fluctúa entre 5 años y seis meses; asimismo provienen de un nivel socio-económico medio y procedente del distrito de Florencia de Mora.

### 4.5.1. Descripción de la muestra

La muestra es una porción de población, representativa, adecuada y homogénea (García, 2018). En este estudio, la muestra estuvo constituida por 25 niños de 5 años, matriculados en la Institución Educativa N° 1561 del distrito de Florencia de Mora, 2021, correspondiente al grupo control y los niños de 5 años del grupo experimental.

**Tabla 2:**

Aula	Grupo	Niños	Niñas	Total
Celeste	Control	12	13	25*

**Nota:** \*Sistema de información general de estudiantes (Siagie), 2022.

**Tabla 3:**

Aula	Grupo	Niños	Niñas	Total
Anaranjada	Experimental	19	10	29*

**Nota:** \*Sistema de información general de estudiantes (Siagie), 2022.

El muestreo fue no probabilístico; es decir, el tamaño de la muestra no fue calculada por fórmula. Asimismo, la selección de los sujetos se realizó bajo la técnica de muestreo consecutivo (criterial, juicio de investigador), con criterios de inclusión y exclusión.

Los criterios de selección de los sujetos de la muestra de estudio incluyen dos tipos: inclusión y exclusión. En los criterios de inclusión se adoptará los siguientes: a) Estudiantes matriculados en la institución educativa; b) Estudiantes cuyos padres expresarán su consentimiento y aprobación c) Estudiantes con asistencia regular a las clases de “Aprendo en casa”. De la misma manera, con respecto a los criterios de exclusión, serán: a) Estudiantes trasladados recientemente en la Institución Educativa; b) Estudiantes cuyos padres no expresan su consentimiento c) Estudiantes con asistencia irregular a las clases de “Aprendo en casa”.

#### **4.6. Técnicas e instrumentos de recojo de datos**

##### **4.6.1. Técnicas**

Las técnicas de investigación seleccionadas y utilizadas en este estudio fueron la observación directa, sirvió para controlar s la secuencia de la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas y para medir la capacidad se valora a sí mismo.

##### **4.6.2. Instrumentos**

###### **a. Ficha de observación**

La estrategia didáctica basada en actividades lúdicas fue controlada por una ficha de observación (anexo 1).

La ficha de observación estuvo conformada por 12 ítems y se orientará a recoger información de la validez de la estrategia didáctica basada en



actividades lúdicas en 4 dimensiones: Motivación recreativa, ejecución, socialización y evaluación motora; cada una con 3 ítems y con una escala total [0-24] y por dimensión, [0-6], cada ítem tendrá un valor de (2) logro, (1) en inicio y (0) Proceso, administrada en 45 minutos y la escala fue de tipo ordinal.

#### b. Test

La capacidad se valora a sí mismo de los niños será analizado por un cuestionario (Anexo 1).

El test estará conformado por 12 ítems y se orientará a recoger información de la capacidad se valora a sí mismo en tres dimensiones: Independencia, identidad personal y socialización, cada una con 04 ítems y con una escala total [0-24] y por dimensión, [0-8], cada ítem tuvo un valor de (2) Siempre, (1) A veces y (0) Nunca. Su administración fue de 45 minutos y su escala de tipo ordinal.

### **4.7. Validez y confiabilidad de los instrumentos**

Para validar el test se asumió la premisa estadística de que todo instrumento es considerado válido si mide lo que se ha propuesto medir. Este test ha cumplido con esta característica, pues el test mide la capacidad se valora a sí mismo en sus tres dimensiones: Independencia, identidad personal y socialización; objetivo por el que ha sido elaborado

En este proceso de validez se empleó un método, análisis de consistencia interna; una prueba, V-Aiken; y una técnica, criterio de jueces.

Los jueces en esta validación fueron: Las profesoras de Educación Inicial, Cristina Isabel Chumpitazi Torres, Magister en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa, Universidad César Vallejo; Rosa Arévalo Antón De Morales, Magister en Tutoría y Orientación Educativa, Universidad Particular Antenor Orrego; Miluska Urtecho Medina, Magister en psicología educativa; María Elena Gastañudi Torres, Magister en Neuroeducación y Educación infantil, Universidad Cesar Vallejo.

La validación se realizó en dos etapas, los objetos observados fueron: 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11 y 12, con valores de Aiken, 0,80 para todos; de igual forma los valores correspondientes son 0,156 con un p-valor  $\geq 0.05$ . En la etapa final, no se detectaron objetos, todos los valores de Aiken de (1) y con un valor relacionado de 0,032; es decir, un p-valor  $< 0.05$ .

En la confiabilidad, se usaron como método, consistencia interna; prueba coeficiente alfa de Cronbach y técnica, test – retest. El cual consistió en aplicar en un piloto de 15 estudiantes de cinco años de la I.E.I N° 1561 Florencia de mora, la prueba de la capacidad se valora a sí mismo; el método de consistencia interna y prueba alfa se aplicaron simultáneamente. En la primera, se obtuvo un alfa ( $\alpha = 0,046$ ) y en la segunda, un alfa ( $\alpha = 0,767$ ).

#### **4.8. Técnicas de procesamiento de datos**

Los datos recogidos de la capacidad se valoran a sí mismo y de validación de una estrategia didáctica basada en actividades lúdicas, los cuales se procesarán bajo el enfoque cuantitativo. Dentro de este marco se utilizarán dos estadísticas: inferencial y descriptiva.

Con la estadística descriptiva, se organizó y representó tabla y gráficas de la capacidad se valora a sí mismo; las cuales fueron interpretadas en dimensiones y niveles. En cambio, con la estadística inferencial se utilizó para la prueba “U” de Mann winnie, pues los datos obtenidos en el pretest y postest de los grupos de estudio.

**CAPÍTULO V**  
**RESULTADOS**

## 5.1 Descripción de los resultados

### 5.1.1. Resultados de la variable dependiente: Capacidad se valora a sí mismo.

**Tabla 4:**

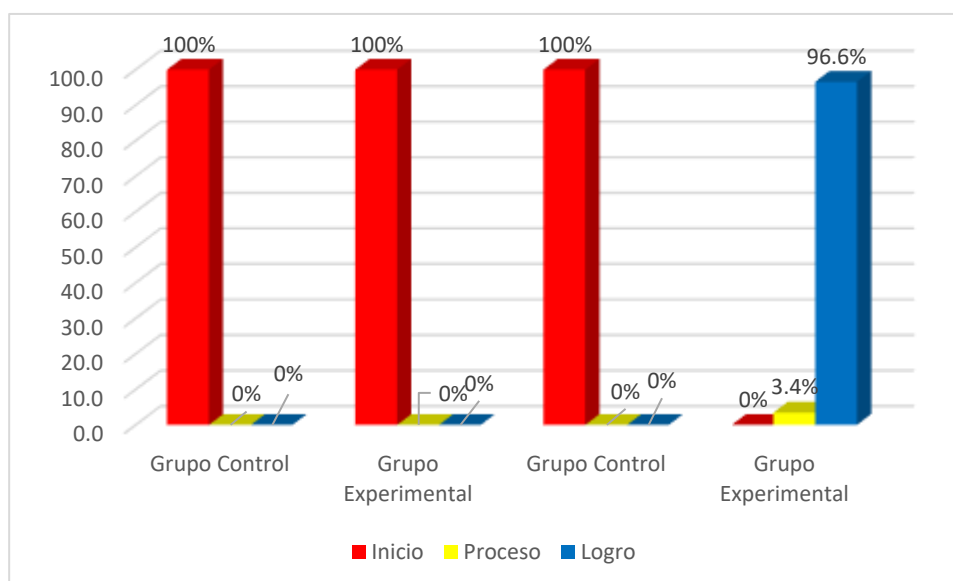
*Niveles de la capacidad se valora a sí mismo en niños de 5 años de la I.E. N° 156, Florencia de Mora, 2022*

Niveles	Pretest				Postest			
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental	
	f	%	n	%	n	%	n	%
Inicio (0 - 12)	25	100.0	29	100.0	25	100.0	0	0.0
Proceso (13- 18)	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	3.4
Logro (19 - 24)	0	0.0	0	0.0	0	0.0	28	96.6
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100.0</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>	<b>25</b>	<b>100.0</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>

*Nota:* Fuente base de datos

**Figura 1:**

*Niveles de la capacidad se valora a sí mismo del pretest y postest en niños de 5 años de la I.E. N° 156, Florencia de Mora, 2022*



Nota: Tabla 4

## Interpretación

Como se visualiza en la tabla 4 y la figura 1, en el pretest el 100.0% (25) de los niños del grupo control alcanzó el nivel de inicio; mientras que en el grupo experimental el 100.0% (29) de los niños alcanzó el nivel inicio. Los datos presentados confirman que la tendencia en ambos grupos es que se mantuvieron en el nivel inicio.

En el postest, el 100.0% (25) de los niños del grupo control obtuvo un nivel de inicio; mientras que en el grupo experimental el 3.4% (1) alcanzó el nivel de proceso, el 96.6% (28) el nivel logro esperado. Estos datos presentados confirman que la tendencia del grupo control es el nivel inicio; mientras que en el grupo experimental es el nivel logro esperado.

### 5.1.2. Resultados a nivel de dimensiones

**Tabla 5:**

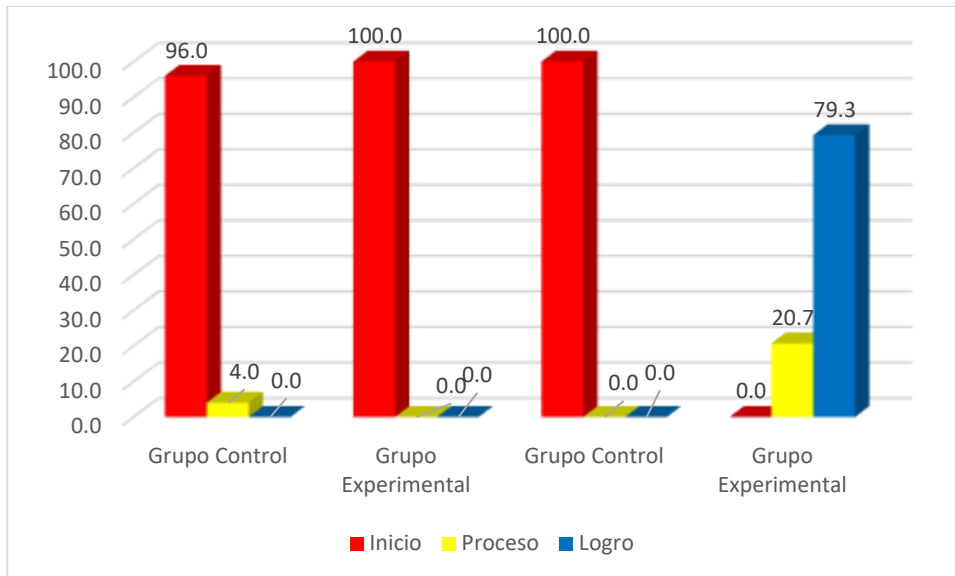
*Niveles de la dimensión independencia en niños de 5 años de la I.E. N° 156, Florencia de Mora, 2022*

Niveles	Pretest				Postest			
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental	
	f	%	n	%	n	%	n	%
Inicio (0 - 4)	24	96.0	29	100.0	25	100.0	0	0.0
Proceso (5 - 7)	1	4.0	0	0.0	0	0.0	6	20.7
Logro (8)	0	0.0	0	0.0	0	0.0	23	79.3
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100.0</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>	<b>25</b>	<b>100.0</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>

*Nota:* Fuente base de datos

**Figura 2:**

*Niveles de la dimensión independencia del pretest y postest en niños de 5 años de la I.E. N° 1561, Florencia de Mora, 2022*



### **Interpretación**

Como se observa en la tabla 5 y la figura 2, los resultados de la dimensión independencia, en el pretest, el 96.0% (24) de los niños del grupo control alcanzó el nivel de inicio, el 4.0% (1) el nivel proceso; mientras que en el grupo experimental el 100.0% (29) de los niños alcanzó el nivel inicio. Los datos presentados confirman que la tendencia en ambos grupos es que se mantuvieron en el nivel inicio.

En el postest, el 100.0% (25) de los niños del grupo control obtuvo un nivel de inicio; mientras que en el grupo experimental el 20.7% (6) alcanzó el nivel de proceso y el 79.3% (23) el nivel logro esperado. Estos datos presentados confirman que la tendencia del grupo control es el nivel inicio; mientras que en el grupo experimental es el nivel logro esperado.

**Tabla 6:**

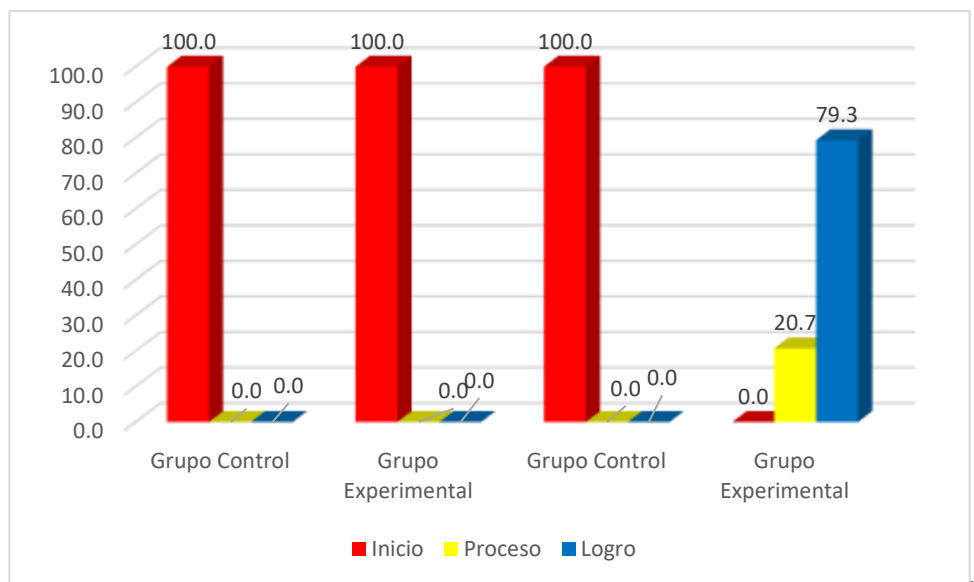
*Niveles de la dimensión identidad personal en niños de 5 años de la I.E. N° 156, Florencia de Mora, 2022*

Niveles	Pretest				Postest			
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental	
	f	%	n	%	n	%	n	%
Inicio (0 - 4)	25	100.0	29	100.0	25	100.0	0	0.0
Proceso (5 - 7)	0	0.0	0	0.0	0	0.0	6	20.7
Logro (8)	0	0.0	0	0.0	0	0.0	23	79.3
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100.0</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>	<b>25</b>	<b>100.0</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>

*Nota: Fuente base de datos*

**Figura 3:**

*Niveles de la dimensión identidad personal del pretest y postest del en niños de 5 años de la I.E. N° 1561, Florencia de Mora, 2022*



Fuente: Tabla 6

## Interpretación

Como se observa en la tabla 6 y la figura 3, los resultados de la dimensión identidad personal, en el pretest, el 100.0% (25) de los niños del grupo control alcanzó el nivel de inicio; mientras que en el grupo experimental el 100.0% (29) de los niños alcanzó el nivel inicio. Los datos presentados confirman que la tendencia en ambos grupos se mantuvo en el nivel inicio.

En el posttest, el 100.0% (25) de los niños del grupo control obtuvo un nivel de inicio; mientras que en el grupo experimental el 20.7% (6) alcanzó el nivel de proceso, el 79.3% (23) el nivel logro esperado. Estos datos presentados confirman que la tendencia del grupo control es el nivel inicio; mientras que en el grupo experimental es el nivel logro esperado.

**Tabla 7:**

*Niveles de la dimensión socialización en niños de 5 años de la I.E. N° 156, Florencia de Mora, 2022*

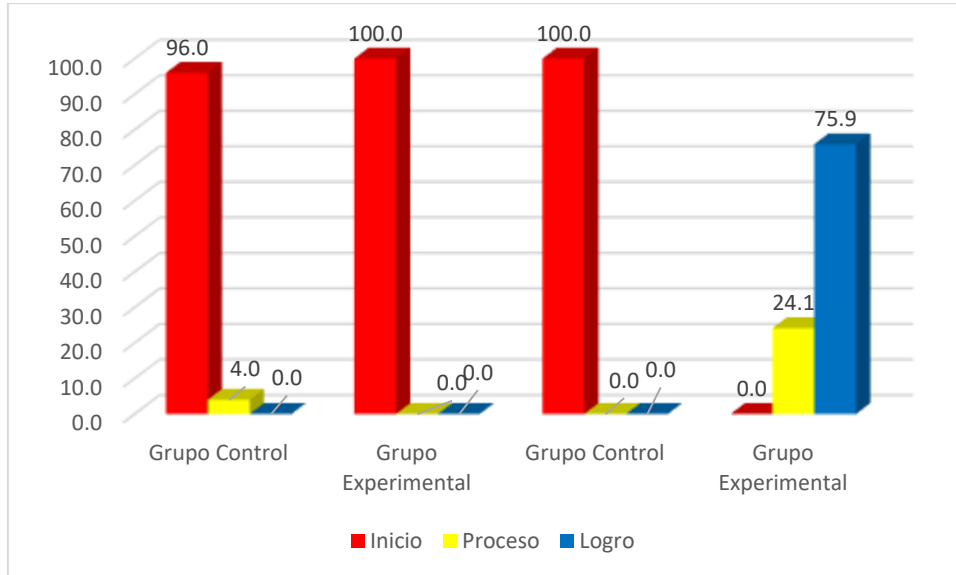
Niveles	Pretest				Posttest			
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental	
	f	%	n	%	n	%	n	%
Inicio (0 - 4)	24	96.0	29	100.0	25	100.0	0	0.0
Proceso (5 - 7)	1	4.0	0	0.0	0	0.0	7	24.1
Logro (8)	0	0.0	0	0.0	0	0.0	22	75.9
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100.0</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>	<b>25</b>	<b>100.0</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>

*Nota:* Fuente base de datos



**Figura 4:**

*Niveles de la dimensión socialización del pretest y postest en niños de 5 años de la I.E. N° 156, Florencia de Mora, 2022*



Fuente: Tabla 7

### Interpretación

Como se observa en la tabla 7 y la figura 4, los resultados de la dimensión socialización, en el pretest, el 96.0% (24) de los niños del grupo control alcanzó el nivel de inicio y el 4.0% (1) alcanzó el nivel proceso; mientras que en el grupo experimental el 100.0% (29) de los niños alcanzó el nivel inicio. Los datos presentados confirman que la tendencia en ambos grupos se mantuvieron en el nivel inicio.

En el postest, el 100.0% (25) de los niños del grupo control obtuvo un nivel de inicio; mientras que en el grupo experimental el 24.1% (7) alcanzó el nivel de inicio, el 75.9% (22) el nivel logro esperado. Estos datos presentados confirman que la tendencia del grupo control es el nivel inicio; mientras que en el grupo experimental es el nivel logro esperado.

## 5.2 Análisis de normalidad

### 5.2.1. Normalidad para muestras independientes

Para realizar el análisis de normalidad se formuló las siguientes hipótesis:

$H_0$ = Los puntajes tienen distribución normal.

$H_1$ = Los puntajes no tienen distribución normal.

Los criterios para rechazar o aceptar la hipótesis nula es la siguiente:

- Se acepta la hipótesis nula si ( $p$ -valor  $\geq 0.05$ ); es decir, los puntajes tienen distribución normal.
- Se rechaza la hipótesis nula si ( $p$ -valor  $< 0.05$ ); es decir, los puntajes tienen una distribución distinta a la normal

**Tabla 8:** Prueba de normalidad de muestras independientes

GRUPO	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			Normalidad	Prueba		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.				
PRE_D1	Independencia	Control	0.283	25	0.000	0.865	25	<b>0.003</b>	No	"U"
		Experimental	0.229	29	0.002	0.882	25	<b>0.008</b>	No	"U"
PRE_D2	Identidad personal	Control	0.251	25	0.000	0.870	25	<b>0.004</b>	No	"U"
		Experimental	0.415	29	0.000	0.667	25	<b>0.000</b>	No	"U"
PRE_D3	Socialización	Control	0.276	25	0.000	0.870	25	<b>0.004</b>	No	"U"
		Experimental	0.202	29	0.010	0.877	25	<b>0.006</b>	No	"U"
PRETEST	Capacidad se valora a sí mismo	Control	0.267	25	0.000	0.898	25	<b>0.017</b>	No	"U"
		Experimental	0.232	29	0.001	0.911	25	<b>0.033</b>	No	"U"
POS_D1	Independencia	Control	0.248	25	0.000	0.872	25	<b>0.005</b>	No	"U"
		Experimental	0.469	29	0.000	0.533	25	<b>0.000</b>	No	"U"
POS_D2	Identidad personal	Control	0.287	25	0.000	0.838	25	<b>0.001</b>	No	"U"
		Experimental	0.488	29	0.000	0.493	25	<b>0.000</b>	No	"U"
POS_D3	Socialización	Control	0.301	25	0.000	0.848	25	<b>0.002</b>	No	"U"
		Experimental	0.434	29	0.000	0.617	25	<b>0.000</b>	No	"U"
POSTEST	Capacidad se valora a sí mismo	Control	0.209	25	0.006	0.913	25	<b>0.036</b>	No	"U"
		Experimental	0.261	29	0.000	0.769	25	<b>0.000</b>	No	"U"

a. Corrección de significación de Lilliefors

## Interpretación

En la tabla 8, se ven detallados los resultados de dos pruebas de normalidad: Kolmogoroy-Smirnov y Shapiro-Wilk.

Según los resultados de la prueba Shapiro – Wilk, el puntaje del grupo experimental y grupo control, tanto en el pretest como en el postest no tienen una distribución normal ( $p$ -valor  $< 0.05$ )

### 5.2.2. Normalidad de muestras dependientes (relacionadas)

**Tabla 9:** *Prueba de normalidad de muestras relacionadas del grupo experimental*

Variable y dimensiones		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			Normalidad	Prueba
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.		
Postest - Pretest	Se valora a si mismo	0.155	29	0.072	0.949	29	<b>0.175</b>	Si	"T"
D1 Postest - Pretest	Independencia	0.204	29	0.003	0.905	29	<b>0.013</b>	No	"U"
D2 Postest - Pretest	Identidad personal	0.286	29	0.000	0.859	29	<b>0.001</b>	Si	"U"
D3 Postest - Pretest	Socialización	0.153	29	0.080	0.940	29	<b>0.103</b>	Si	"T"

a. Corrección de significación de Lilliefors

**Tabla 10:** *Prueba de normalidad de muestras relacionadas del grupo control*

Variable y dimensiones		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			Normalidad	Prueba
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.		
Postest - Pretest	Se valora a si mismo	0.199	25	0.012	0.929	25	<b>0.084</b>	Si	"T"
D1 Postest - Pretest	Independencia	0.249	25	0.000	0.854	25	<b>0.002</b>	No	"U"
D2 Postest - Pretest	Identidad personal	0.223	25	0.002	0.880	25	<b>0.007</b>	No	"U"
D3 Postest - Pretest	Socialización	0.191	25	0.019	0.917	25	<b>0.043</b>	No	"U"

a. Corrección de significación de Lilliefors

## Interpretación

En la tabla 9, los resultados de la prueba Shapiro – Wilk, en el grupo experimental, la variable se valora a si mismo y la diferencia de postest y pretest resultaron normales, en las otras diferencias no resulto normal los datos ( $p < 0.05$ )

En el grupo control, el puntaje de las muestras dependientes, postest y pretest de la variable se valora a si mismo no tienen una distribución normal ( $p$ -valor  $< 0.05$ ).

### 5.3 Prueba de hipótesis

#### 5.3.1. Hipótesis general

Prueba de hipótesis general del Grupo Experimental

$H_0$ = La aplicación de la capacidad se valora a sí mismo no estimulará el desarrollo significativamente en los niños de 5 años investigados de la Institución Educativa N° 1561\_Florenia de Mora, 2022

$$\tilde{x}_1 \leq \tilde{x}_1$$

$H_a$ = La aplicación de la capacidad se valora a sí mismo estimulará el desarrollo significativamente en los niños de 5 años investigados de la Institución Educativa N° 1561\_Florenia de Mora, 2022

$$\tilde{x}_1 > \tilde{x}_1$$

#### A. Prueba de hipótesis del pretest (o equivalencia)

**Tabla 11:**

Rangos de la prueba “U” de Mann-Whitney

Rangos			
GRUPO PRETEST	N	Rango promedio	Suma de rangos
Control	25	29.86	746.50
Experimental	29	25.47	738.50
<b>Total</b>	<b>54</b>		

**Tabla 12:**

Resultados de la prueba "U" de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	GRUPO PRETEST
U de Mann-Whitney	303.500
W de Wilcoxon	738.500
Z	-1.068
Sig. asintótica (bilateral)	.286

a. Variable de agrupación: GRUPO  
PRETEST

**Interpretación:**

En la tabla 11, se puede observar que el promedio en el pretest del grupo experimental es mayor que el del grupo control. Mientras en la tabla 9, se puede que el p-valor es mayor que 0.05 ( $p > 0.05$ ); esto quiere decir que no existe una diferencia significativa entre las medias del grupo experimental y grupo control para el pretest, para un nivel de confianza del 95%.

Por lo tanto, no hubo mejores resultados en los niños que participaron en el pretest de la aplicación capacidad se valora a si mismo.

**B. Prueba de hipótesis del postest (o equivalencia)****Tabla 13:**

Rangos de la prueba "U" de Mann-Whitney

GRUPO POSTEST	Rangos		
	N	Rango promedio	Suma de rangos
Control	25	13.00	325.00
Experimental	29	40.00	1160.00
<b>Total</b>	<b>54</b>		

**Tabla 14:**

Resultados de la prueba "U" de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	GRUPO POSTEST
U de Mann-Whitney	0.000
W de Wilcoxon	325.000
Z	-6.394

Sig. asintótica (bilateral) .000  
 a. Variable de agrupación: GRUPO  
 POSTEST

**Interpretación:**

En la tabla 13, se puede observar que en el postest el promedio de rangos del grupo experimental es ampliamente mayor que el del grupo control. Mientras en la tabla 11, se puede que el p-valor es menor que 0.01 ( $p < 0.01$ ); esto quiere decir que existe una diferencia altamente significativa entre las medias del grupo experimental y grupo control para el postest, para un nivel de confianza del 95%.

Por lo tanto, hubo mejores resultados en los niños que participaron en el postest de la aplicación de la capacidad se valora a sí mismo.

**C. Prueba de hipótesis relacionadas del grupo experimental**

**Tabla 15:**  
 Estadísticos de la prueba “T” de Student

Estadísticas de grupo				
GRUPO EXPERIMENTAL	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
Postest	29	22.72	1.730	.321
Pretest	29	6.48	1.379	.256

**Tabla 16:**  
 Resultados de la prueba “T” de Student

		t	p
Grupo Experimental	Se asumen varianzas iguales	39.535	0.000
	No se asumen varianzas iguales	39.535	0.000

**Interpretación:**

En la tabla 15, se puede observar que el promedio del postest del grupo experimental es ampliamente mayor que el del pretest. Mientras en la tabla 13, se puede que el p-valor es menor que 0.01 ( $p < 0.01$ ); esto quiere decir que existe una diferencia altamente significativa entre las medias del postest y pretest del grupo

experimental, para un nivel de confianza del 95%.

Por lo tanto, hubo mejores resultados en los niños que participaron de la aplicación de la capacidad se valora a si mismo.

### A. Prueba de hipótesis Grupo Control

H<sub>0</sub>= La aplicación de la capacidad se valora a si mismo no estimulará el desarrollo significativamente en los niños de 5 años investigados de la Institución Educativa 1561\_Florenca de Mora, 2022

$$\tilde{x}_1 \leq \tilde{x}_1$$

H<sub>a</sub>= La aplicación de la capacidad se valora a si mismo estimulará el desarrollo significativamente en los niños de 5 años investigados de la Institución Educativa 1561\_Florenca de Mora, 2022

$$\tilde{x}_1 > \tilde{x}_1$$

**Tabla 17:**  
Rangos de la prueba "T" de Student

Estadísticas de grupo					
	GRUPO C	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
CONTROL	Postest	25	6,92	1,115	,223
	Pretest	25	6,72	1,275	,255

**Tabla 18:**  
Resultados de la prueba "T" de Studente

		t	P
Control	Se asumen varianzas iguales	0.590	0.558
	No se asumen varianzas iguales	0.590	0.558

### Interpretación:

En la tabla 17, se puede observar que en el grupo control que no existe una diferencia amplia entre el promedio del postest y el promedio del pretest. Mientras en la tabla 15, se puede que el p-valor es mayor que 0.05 ( $p > 0.05$ ); esto quiere decir que no existe una diferencia significativa entre las medias del postest y pretest del grupo control, para un nivel de confianza del 95%.

Por lo tanto, no hubo mejores resultados en los niños que participaron de la aplicación de la capacidad se valora a sí mismo.

### 5.3.2. Hipótesis específicas

#### 5.3.2.1. Pruebas de hipótesis específicas

##### Dimensión 1: Independencia

##### A. Prueba de hipótesis dimensión 1: del pretest (o equivalencia)

**Tabla 19:**

Rangos de la prueba “U” de Mann-Whitney

		Rangos		
GRUPO PRETEST		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest D1	Control	25	33.38	834.50
	Experimental	29	22.43	650.50
<b>Total</b>		<b>54</b>		

**Tabla 20:**

Resultados de la prueba “U” de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	GRUPO PRETEST D1
U de Mann-Whitney	215.500
W de Wilcoxon	650.500
Z	-2.727
Sig. asintótica (bilateral)	.006

a. Variable de agrupación: GRUPO PRETEST D1



### Interpretación:

En la tabla 19, se puede observar que en el pretest dimensión independencia, existe una diferencia amplia entre el promedio del grupo experimental y el promedio del grupo control. Mientras en la tabla 17, se puede que el p-valor es menor que 0.05 ( $p < 0.05$ ); esto quiere decir que existe una diferencia significativa entre las medias del grupo experimental y control del pretest, para un nivel de confianza del 95%.

Por lo tanto, hubo mejores resultados en los niños que participaron de la aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión independencia.

### B. Prueba de hipótesis dimensión 1: del postest (o equivalencia)

**Tabla 21:**

Rangos de la prueba "U" de Mann-Whitney

		Rangos		
GRUPO POSTEST		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest D1	Control	25	13.00	325.00
	Experimental	29	40.00	1160.00
<b>Total</b>		<b>54</b>		

**Tabla 22:**

Resultados de la prueba "U" de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	GRUPO POSTEST D1
U de Mann-Whitney	0.000
W de Wilcoxon	325.000
Z	-6.598
Sig. asintótica (bilateral)	.000

a. Variable de agrupación: GRUPO POSTEST D1

### Interpretación:

En la tabla 21, se puede observar que en el posttest dimensión independencia, existe una diferencia amplia entre el promedio del grupo experimental y el promedio del grupo control. Mientras en la tabla 19, se observa que el p-valor es menor que 0.01 ( $p < 0.01$ ); esto quiere decir que existe una diferencia altamente significativa entre las medias del grupo experimental y control del pretest, para un nivel de confianza del 95%.

Por lo tanto, hubo mejores resultados en los niños que participaron de la aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión independencia en el posttest dimensión independencia.

### Dimensión 2: Identidad personal

#### A. Prueba de hipótesis dimensión 2: del pretest (o equivalencia)

**Tabla 23:**  
Rangos de la prueba "U" de Mann-Whitney

		Rangos		
GRUPO PRETEST		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest D2	Control	25	26.28	657.00
	Experimental	29	28.55	828.00
<b>Total</b>		<b>54</b>		

**Tabla 24:**  
Resultados de la prueba "U" de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	GRUPO PRETEST D2
U de Mann-Whitney	332.000
W de Wilcoxon	657.000
Z	-0.584
Sig. asintótica (bilateral)	.559

a. Variable de agrupación: GRUPO PRETEST D2

### Interpretación:

En la tabla 23, se puede observar que en el pretest dimensión identidad personal, existe una diferencia entre el promedio del grupo experimental y el promedio del grupo control. Mientras en la tabla 21, se puede que el p-valor es mayor que 0.05 ( $p > 0.05$ ); esto quiere decir que no existe una diferencia significativa entre las medias del grupo experimental y control del pretest, para un nivel de confianza del 95%.

Por lo tanto, no hubo mejores resultados en los niños que participaron de la aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión identidad personal en el pretest dimensión identidad personal.

### B. Prueba de hipótesis dimensión 2: del postest (o equivalencia)

**Tabla 25:**

Rangos de la prueba "U" de Mann-Whitney

		Rangos		
GRUPO POSTEST		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest D2	Control	25	13.00	325.00
	Experimental	29	40.00	1160.00
<b>Total</b>		<b>54</b>		

**Tabla 26:**

Resultados de la prueba "U" de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	GRUPO POSTEST D2
U de Mann-Whitney	0.000
W de Wilcoxon	325.000
Z	-6.607
Sig. asintótica (bilateral)	.000

a. Variable de agrupación: GRUPO POSTEST D2

### Interpretación:

En la tabla 25, se puede observar que en el postest dimensión identidad personal, existe una diferencia amplia entre el promedio del grupo experimental y el promedio del grupo control. Mientras en la tabla 23, se observa que el p-valor es menor que 0.01 ( $p < 0.01$ ); esto quiere decir que existe una diferencia altamente significativa entre las medias del grupo experimental y control del pretest, para un nivel de confianza del 95%.

Por lo tanto, hubo mejores resultados en los niños que participaron de la aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión identidad personal en el postest dimensión identidad personal.

### Dimensión 3: Socialización

#### A. Prueba de hipótesis dimensión 3: del pretest (o equivalencia)

**Tabla 27:**  
Rangos de la prueba “U” de Mann-Whitney

		Rangos		
GRUPO PRETEST		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest D3	Control	25	29.50	737.50
	Experimental	29	25.78	747.50
<b>Total</b>		<b>54</b>		

**Tabla 28:**  
Resultados de la prueba “U” de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	GRUPO PRETEST D3
U de Mann-Whitney	312.500
W de Wilcoxon	747.500
Z	-0.918
Sig. asintótica (bilateral)	.359

a. Variable de agrupación: GRUPO PRETEST D3

### Interpretación:

En la tabla 27, se puede observar que en el pretest dimensión Socialización, el promedio de rangos del grupo control es igual al promedio del grupo experimental. Mientras en la tabla 21, se puede que el p-valor es mayor que 0.05 ( $p > 0.05$ ); esto quiere decir que no existe una diferencia significativa entre las medias del grupo experimental y control del pretest, para un nivel de confianza del 95%.

Por lo tanto, no hubo mejores resultados en los niños que participaron de la aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión socialización en el pretest dimensión Socialización.

### B. Prueba de hipótesis dimensión 3: del postest (o equivalencia)

**Tabla 29:**  
Rangos de la prueba "U" de Mann-Whitney

		Rangos		
GRUPO POSTEST		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest D3	Control	25	13.00	325.00
	Experimental	29	40.00	1160.00
<b>Total</b>		<b>54</b>		

**Tabla 30:**  
Resultados de la prueba "U" de Mann-Whitney  
Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	GRUPO POSTEST D3
U de Mann-Whitney	0.000
W de Wilcoxon	325.000
Z	-6.593
Sig. asintótica (bilateral)	.000

a. Variable de agrupación: GRUPO POSTEST D3

### Interpretación:

En la tabla 29, se puede observar que en el postest dimensión Socialización, existe una diferencia amplia entre el promedio del grupo experimental y el promedio del grupo control. Mientras en la tabla 27, se observa que el p-valor es menor que 0.01 ( $p < 0.01$ ); esto quiere decir que existe una diferencia altamente significativa entre las medias del grupo experimental y control del pretest, para un nivel de confianza del 95%.

Por lo tanto, hubo mejores resultados en los niños que participaron de la aplicación de la capacidad se valora si mismo dimensión socialización en el postest dimensión Socialización.

### 5.3.2.2. Pruebas de hipótesis relacionadas

#### Dimensión 1: independencia

##### A. Prueba de hipótesis dimensión independencia– Grupo Experimental

$H_0$ = La aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión independencia no estimulará el desarrollo significativamente en los niños de 5 años investigados de la Institución Educativa 1561\_Florencia de Mora, 2022

$$\tilde{x}_1 \leq \tilde{x}_1$$

$H_a$ = La aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión independencia estimulará el desarrollo significativamente en los niños de 5 años investigados de la Institución Educativa 1561\_Florencia de Mora, 2022

$$\tilde{x}_1 > \tilde{x}_1$$

#### Tabla 31:

Rangos de la prueba “U” de Mann-Whitney

		Rangos		
GRUPO EXPERIMENTAL		N	Rango promedio	Suma de rangos
Independencia	Pre Test	29	15.00	435.00
	Pos Test	29	44.00	1276.00
Total		58		

**Tabla 32:**

Resultados de la prueba “U” de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	GRUPO EXPERIMENTAL D1
U de Mann-Whitney	0.000
W de Wilcoxon	435.000
Z	-6.815
Sig. asintótica (bilateral)	.000

a. Variable de agrupación: GRUPO  
EXPERIMENTAL D1

### Interpretación:

En la tabla 31, se puede observar que el rango promedio del postest del grupo experimental es ampliamente mayor que el del pretest. Mientras en la tabla 29, se puede que observar que el p-valor es menor que 0.01 ( $p < 0.01$ ); esto quiere decir que existe una diferencia altamente significativa entre las medias del postest y pretest del grupo experimental, para un nivel de confianza del 95%.

Por lo tanto, hubo mejores resultados en los niños que participaron de la aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión independencia.

### B. Prueba de hipótesis dimensión independencia – Grupo Control

$H_0$ = La aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión independencia no estimulará el desarrollo significativamente en los niños de 5 años investigados de la Institución Educativa 1561\_Florencia de Mora, 2022

$$\tilde{x}_1 \leq \tilde{x}_1$$

$H_a$ = La aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión independencia estimulará el desarrollo significativamente en los niños de 5 años investigados de la Institución Educativa 1561\_Florencia de Mora, 2022

$$\tilde{x}_1 > \tilde{x}_1$$

**Tabla 33**  
Rangos de la prueba “U” de Mann-Whitney

		Rangos		
GRUPO CONTROL		N	Rango promedio	Suma de rangos
Independencia	Pre Test	25	23.34	583.50
	Pos Test	25	27.66	691.50
<b>Total</b>		<b>50</b>		

**Tabla 34:**  
Resultados de la prueba “U” de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	GRUPO CONTROL D1
U de Mann-Whitney	258.500
W de Wilcoxon	583.500
Z	-1.139
Sig. asintótica (bilateral)	.255

a. Variable de agrupación: GRUPO CONTROL D1

### Interpretación:

En la tabla 33, se puede observar que en el grupo control no existe una diferencia amplia entre el rango del promedio del postest y el promedio del pretest. Mientras en la tabla 31, se puede que el p-valor es mayor que 0.05 ( $p < 0.05$ ); esto quiere decir que no existe una diferencia significativa entre las medias del postest y pretest del grupo control, para un nivel de confianza del 95%.

Por lo tanto, no hubo mejores resultados en los niños que participaron de la aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión independencia.



### C. Prueba de hipótesis dimensión identidad personal – Grupo Experimental

H<sub>0</sub>= La aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión identidad personal no estimulará el desarrollo significativamente en los niños de 5 años investigados de la Institución Educativa 1561\_Florencia de Mora, 2022

$$\tilde{x}_1 \leq \tilde{x}_1$$

H<sub>a</sub>= La aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión identidad personal estimulará el desarrollo significativamente en los niños de 5 años investigados de la Institución Educativa 1561\_Florencia de Mora, 2022

$$\tilde{x}_1 > \tilde{x}_1$$

**Tabla 35:**  
Rangos de la prueba “U” de Mann-Whitney

		Rangos		
GRUPO EXPERIMENTAL		N	Rango promedio	Suma de rangos
Identidad personal	Pre Test	29	15.00	435.00
	Pos Test	29	44.00	1276.00
<b>Total</b>		<b>58</b>		

**Tabla 36:**  
Resultados de la prueba “U” de Mann-Whitney t

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	GRUPO EXPERIMENTAL D2
U de Mann-Whitney	0.000
W de Wilcoxon	435.000
Z	-6.881
Sig. asintótica (bilateral)	.000

a. Variable de agrupación: GRUPO EXPERIMENTAL D2

### Interpretación:

En la tabla 35, se puede observar que el promedio de rangos del postest del grupo experimental es ampliamente mayor que el del pretest. Mientras en la tabla 33, se puede que el p-valor es menor que 0.01 ( $p < 0.01$ ); esto quiere decir que existe una diferencia altamente significativa entre las medias del postest y pretest del grupo experimental, para un nivel de confianza del 95%.

Por lo tanto, hubo mejores resultados en los niños que participaron de la aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión identidad personal.

### D. Prueba de hipótesis dimensión identidad personal – Grupo Control

$H_0$ = La aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión identidad personal no estimulará el desarrollo significativamente en los niños de 5 años investigados de la Institución Educativa 1561\_Florencia de Mora, 2022

$$\tilde{x}_1 \leq \tilde{x}_1$$

$H_a$ = La aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión identidad personal estimulará el desarrollo significativamente en los niños de 5 años investigados de la Institución Educativa 1561\_Florencia de Mora, 2022

$$\tilde{x}_1 > \tilde{x}_1$$

**Tabla 37:**

Rangos de la prueba “U” de Mann-Whitney

		Rangos		
GRUPO CONTROL		N	Rango promedio	Suma de rangos
Identidad personal	Pre Test	25	22.94	573.50
	Pos Test	25	28.06	701.50
<b>Total</b>		<b>50</b>		

**Tabla 38:**  
Resultados de la prueba “U” de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	GRUPO CONTROL D2
U de Mann-Whitney	248.500
W de Wilcoxon	573.500
Z	-1.321
Sig. asintótica (bilateral)	.186

a. Variable de agrupación: GRUPO  
CONTROL D2

### Interpretación:

En la tabla 37, se puede observar que en el grupo control no existe una diferencia amplia entre el rango promedio del postest y el promedio del pretest. Mientras en la tabla 35, se puede que el p-valor es mayor que 0.05 ( $p < 0.05$ ); esto quiere decir que no existe una diferencia significativa entre las medias del postest y pretest del grupo control, para un nivel de confianza del 95%.

Por lo tanto, no hubo mejores resultados en los niños que participaron de la aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión identidad personal.

### E. Prueba de hipótesis dimensión socialización– Grupo Experimental

$H_0$ = La aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión socialización no estimulará el desarrollo significativamente en los niños de 5 años investigados de la Institución Educativa 1561\_Florenia de Mora, 2022

$$\tilde{x}_1 \leq \tilde{x}_1$$

$H_a$ = La aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión socialización estimulará el desarrollo significativamente en los niños de 5 años investigados de la Institución Educativa 1561\_Florenia de Mora, 2022

$$\tilde{x}_1 > \tilde{x}_1$$

**Tabla 39:**  
Estadísticas de la prueba “T” de Student

Estadísticas de grupo					
GRUPO EXPERIMENTAL		N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
Socialización	Postest	29	7.55	0.870	.161
	Pretest	29	2.76	.872	.162

**Tabla 40:**  
Resultados de la prueba “T” de Student

		t	p
Socialización	Se asumen varianzas iguales	20.955	0.000
	No se asumen varianzas iguales	20.955	0.000

### Interpretación:

En la tabla 39, se puede observar que el promedio del postest del grupo experimental es ampliamente mayor que el del pretest. Mientras en la tabla 37, se puede que el p-valor es menor que 0.01 ( $p < 0.01$ ); esto quiere decir que existe una diferencia altamente significativa entre las medias del postest y pretest del grupo experimental, para un nivel de confianza del 95%.

Por lo tanto, hubo mejores resultados en los niños que participaron de la aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión socialización.

### F. Prueba de hipótesis dimensión socialización – Grupo Control

H<sub>0</sub>= La aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión socialización no estimulará el desarrollo significativamente en los niños de 5 años investigados de la Institución Educativa 1561\_Florencia de Mora, 2022

$$\tilde{x}_1 \leq \tilde{x}_1$$

H<sub>a</sub>= La aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión socialización estimulará el desarrollo significativamente en los niños de 5 años investigados de la Institución Educativa 1561\_Florencia de Mora, 2022

$$\tilde{x}_1 > \tilde{x}_1$$

**Tabla 41:**

Rangos de la prueba “U” de Mann-Whitney

		Rangos		
GRUPO CONTROL		N	Rango promedio	Suma de rangos
Socialización	Pre Test	25	27.80	695.00
	Pos Test	25	23.20	580.00
<b>Total</b>		<b>50</b>		

**Tabla 42:**

Resultados de la prueba “U” de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	GRUPO CONTROL D3
U de Mann-Whitney	255.000
W de Wilcoxon	580.000
Z	-1.227
Sig. asintótica (bilateral)	.220

a. Variable de agrupación: GRUPO CONTROL D3

**Interpretación:**

En la tabla 41, se puede observar que en el grupo control no existe una diferencia amplia entre el rango promedio del postest y el promedio del pretest. Mientras en la tabla 39, se puede que el p-valor es mayor que 0.05 ( $p > 0.05$ ); esto quiere decir que no existe una diferencia significativa entre las medias del postest y pretest del grupo control, para un nivel de confianza del 95%.

Por lo tanto, no hubo mejores resultados en los niños que participaron de la aplicación de la capacidad se valora a si mismo dimensión socialización.

**CAPÍTULO VI**  
**DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS**

## 6. Discusión

En grupo experimental del aula de 5 años de educación inicial antes de aplicar la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas, alcanzaron el nivel inicio en la capacidad se valora a sí mismo, obteniendo una significancia de un  $(0,286 \geq .05)$ . Obteniendo los siguientes resultados en el pretest, pues el grupo experimental se colocó en un 100% en el nivel inicio.

Los resultados del pretest, coinciden con Faustina (2018), pues comenta que los niños presentan dependencia e inseguridad, debido a la sobreprotección por parte de la familia de esta manera pierde el valor hacia sí mismo. Asimismo, Nassr (2017) da a conocer que el 68.9% del total de estudiantes de 5 años no tienen seguridad para enfrentarse ante diversas situaciones, mientras el 31.1% logró los indicadores propuestos, de tal manera se demuestra que los niños tienen dificultad en el desarrollo de esta capacidad. Se confirma expresado por Ramírez (2017) que los niños desde edad muy temprana pueden realizar actividades en las cuales se sientan valiosos como vestirse, alimentarse; dejando de lado la dependencia hacia un adulto. Dicha situación encuentra su razón en la falta de estrategias propuestas por la docente a través del juego o actividades grupales en las cuales los niños puedan desenvolverse y tener más seguridad al desarrollar diversas situaciones cotidianas. Por tal manera estos resultados son deficientes porque la docente no implementó actividades lúdicas desde la perspectiva de Piaget (1984) en la cual nos dice que los niños adquieren autoestima y autoconfianza a través de las actividades de juego que realizan con sus pares. Asimismo, en la teoría pedagógica de Freire (2004) nos dice que los niños aprenden a través de su propia experiencia, de esta manera obtienen seguridad, confianza y amor propio por ello la docente debe respetar y tomar sus saberes previos de cada uno, propiciando la libertad para dar sus opiniones; fomentando de esta manera la independencia y seguridad en cada estudiante.

Después de la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas, el grupo experimental, alcanzaron el nivel alto de la capacidad se valora a sí mismo, con un nivel se significancia  $(0.000 < .05)$ . Por tal motivo, el grupo experimental lograron superar las dificultades y destacando en la dimensión independencia, identidad personal y socialización  $(0.000 < .05)$ .

Los resultados de la aplicación tienden concordancia con Valle (2019) quien obtuvo un progreso en el desarrollo de la autoconfianza en la aplicación del taller juegos simbólicos en niños de 5 años. Asimismo, Cuba (2017) obtuvo una mejora significativa

en la autoestima al aplicar el taller de juegos recreativos. En ambos estudios se observan que hubo mejoras en los niños en cuanto a la seguridad al realizar diversas actividades de juegos.

De tal manera la conducta del ser humano cambia de acuerdo a la edad, Piaget (1984) menciona que durante la etapa de la niñez van asumir las reglas impuestas por un adulto, esto cambiará a medida de su crecimiento, tendrán ellos la libre decisión de establecer sus propias reglas de juego, claramente se puede observar la unión que se lleva a cabo entre la cooperación y la autonomía; dejando atrás el egocentrismo del niño y la obligación por parte de un adulto, que tendrá como resultado a tomar una mayor conciencia de su autonomía. Por otra parte, existe diferencias de acuerdo a los contextos donde se encuentran; en el caso del grupo control pertenecen al contexto institucional: I.E N° 1561, Florencia de Mora, Trujillo, 2022. De tal manera estos logros tienen su explicación desde la Teoría Piaget (1945) parte de la premisa: "Formación del símbolo en los niños" el cual dice que el juego es la evolución conjuntamente de la madurez del niño, como también parte de las actividades lúdicas que son reflejadas en las estructuras intelectuales propias del desarrollo del niño y del conocimiento en la formación del pensamiento, en el cual sigue un proceso evolutivo basado en estadios.

Todo lo expuesto, nos da cuenta de los resultados obtenidos de la prueba de hipótesis "U" de Mann-Whitney; el promedio del rango posttest del experimental es ampliamente mayor que posttest del grupo control; lo que significa que el grupo experimental tiene un promedio mayor en el desarrollo de la capacidad se valora a sí mismo y las dimensiones independencia, identidad personal y socialización que el grupo control (Posexperimental, 11.00 > Poscontrol, 4.00)



**CAPÍTULO VII**  
**CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## **Conclusiones**

1. En la prueba del pretest 100.00% los niños se encontraron en el nivel de inicio. Luego de aplicar la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas obtuvieron 96.6% en nivel logro esperado y 3.4% en nivel proceso.
2. En la dimensión identidad personal 79.3% están en el nivel logro esperado después de aplicar la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas, observando que los niños obtuvieron confianza, seguridad y autoestima.
3. En la dimensión socialización 75.9% están en el nivel logro esperado, después de aplicar la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas, observando que los niños tenían la seguridad al expresarse frente a sus compañeros sin temor.
4. En la dimensión independencia 79.3% están en nivel logro después de aplicar la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas, observando que los niños presentaron autoconfianza para realizar actividades por sí solos.
5. En conclusión, las diferencias son altamente significativas entre los resultados de ambos grupos. El cual nos da evidencia que hubo mejores resultados en los estudiantes que participaron de la estrategia didáctica basada en las actividades lúdicas.
6. Se comprobó que después de la aplicación de la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas se fortaleció significativamente el desarrollo de la capacidad de autovaloración de las dimensiones independencia, identidad personal y socialización en niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N°1561 del distrito de Florencia de Mora.

## **Recomendaciones**

1. La estrategia didáctica basada en actividades lúdicas debe ser implementada en las actividades de aprendizaje diarias con los niños de la Institución Educativa N° 1561.
2. La directora de la Institución Educativa N° 1561 debe brindar capacitaciones a las docentes sobre la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de los niños y el papel importante que tiene en el aprendizaje.
3. Las docentes de la Institución Educativa N° 1561 deben promover actividades lúdicas que sean del interés del niño, con materiales de acuerdo a su edad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arias, G. (2006) *El proyecto de investigación*. Venezuela: Episteme.

[https://kupdf.net/download/el-proyecto-de-investigacion-fidias-arias-7ma-edicion-2016pdf\\_5a1b4afde2b6f5e526da642c\\_pdf](https://kupdf.net/download/el-proyecto-de-investigacion-fidias-arias-7ma-edicion-2016pdf_5a1b4afde2b6f5e526da642c_pdf)

Baptista, P. Hernández, R. y Fernández, C. (2006) *Metodología de la investigación*.

México: Printed in Mexico.

[Chrome-](#)

[extension://efaidnbnmnnibpcajpcqlclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fwww.uca.ac.cr%2Fwp-content%2Fuploads%2F2017%2F10%2FInvestigacion.pdf&chunk=true](https://efaidnbnmnnibpcajpcqlclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fwww.uca.ac.cr%2Fwp-content%2Fuploads%2F2017%2F10%2FInvestigacion.pdf&chunk=true)

Bran, J. (2011). *Desarrollo de la autonomía del alumno de tres años de edad* (Tesis de licenciatura). Universidad del ISTMO. Guatemala.

<http://glifos.unis.edu.gt/digital/tesis/2011/43895.pdf>

Carrero, M y Mendoza, J (2014). *Fortalecimiento de la autonomía en los niños y niñas de 5 años del nivel de transición del colegio distrital el Sorrento usando como estrategia pedagógica el juego* (Tesis de licenciatura)

Universidad Los Libertadores. Colombia.

[https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2476/Calderon\\_Maricela\\_Jeisel\\_Vela\\_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2476/Calderon_Maricela_Jeisel_Vela_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Faustino, M. (2018). *El juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía* (Tesis de segunda especialidad) Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Huánuco.

<http://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/UNHEVAL/3474/2ED.DI%20037%20F28.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Freire, P. (2004). *Pedagogía de la Autonomía*. Brasil: Editorial Paz y tierra.  
<https://redclade.org/wp-content/uploads/Pedagog%C3%ADa-de-la-Autonom%C3%ADa.pdf>
- Gallardo, P. y Fernández, J. (2010). *El juego como recurso didáctico en educación física*. España: Wanceulen editorial deportiva.  
<https://tachh1.files.wordpress.com/2016/04/el-juego-en-e-f.pdf>
- Huamán, Y. (2020). *Programa educativo “Yo puedo hacerlo solo” para el desarrollo de la autonomía en niños de educación inicial de 4 años de la IE N° 1797, La Rinconada: Trujillo, 2019* (Tesis de grado académico) Universidad Peruana Unión.  
[https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3364/Yeltsin\\_Tesis\\_Maestro\\_2020.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3364/Yeltsin_Tesis_Maestro_2020.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Kant, L. (1876). *Critica del juicio*. Madrid: Editorial Elejandria.  
<https://www.elejandria.com/libro/critica-del-juicio/immanuel-kant/1147>
- Ministerio de Educación. (2016). Programa curricular de educación inicial.  
[https://www.nodo50.org/filosofem/IMG/pdf/piage\\_el\\_criterio\\_moral\\_en\\_el\\_nino.pdf](https://www.nodo50.org/filosofem/IMG/pdf/piage_el_criterio_moral_en_el_nino.pdf)
- Mostacero, D. (2015). *Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía de los niños de los programas no escolarizados de educación inicial de la red educativa “Once de abril”, del distrito San Miguel – Cajamarca*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Cajamarca. Cajamarca.  
<https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1593/TESIS%20INFLUENCIA%20DE%20LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20AUTONOM%C3%8DA%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20DE%20LOS%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura* (Tesis de licenciatura). Universidad de Piura. Piura. [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC\\_061.pdf](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf)
- Parra, A. (2015) *Las actividades curriculares en el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de inicial 2 del centro de educación inicial El Vergel*. (Maestra Parvularia). Universidad Técnica de Ambato. Ecuador. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/19386/1/TESIS%20COMPLETA%20ANG%C3%89LICA%20PARRA.pdf>
- Piaget, J. (1984). *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Editorial Martínez Roca. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Quezada, A. y Rodríguez, L (2019). *El método lúdico para desarrollar la autonomía en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada "Mundo en Acción"* (Tesis de licenciatura) Universidad César Vallejo. Trujillo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47147/Quezada\\_VAN-Rodr%c3%adguez\\_MLE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47147/Quezada_VAN-Rodr%c3%adguez_MLE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ramírez, L. (2017). *Influencia del Programa Matedassori para mejorar la Autonomía en niños de cinco años de la I.E. N° 209 Santa Ana, 2016* (Tesis de licenciatura) Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo. <https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/9117/RAMIREZ%20ONARRO%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vygotsky, L. (2007). *Desarrollo de procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Editorial Crítica. <https://saberepsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

**ANEXOS**

## ANEXO 1. Instrumento de recojo de datos



Ficha de observación



### 1. Datos básicos

Apellidos y nombres del niño(a)	
Aula	
Puntaje	

### 2. Propósito

Esta ficha de observación tiene como objetivo medir la estrategia didáctica basada en actividades lúdicas en cuatro dimensiones: Motivación recreativa, ejecución, socialización y evaluación motora.



## 1. Dimensiones

Dimensiones	Indicadores	Ítems	0	1	2	observaciones
Motivación recreativa	- Expresa alegría al jugar con sus pares.	<i>¿Disfruta el juego con sus compañeros?</i>				
	- Reconoce sus emociones al momento de jugar.	<i>¿Expresa cómo se sienten al jugar?</i>				
	- Disfruta al proponer reglas de juego.	<i>¿Formula reglas para el juego?</i>				
Ejecución	- Muestra interés por ayudar ante una dificultad a sus compañeros al jugar.	<i>¿Brinda ayuda cuando un compañero lo necesita?</i>				
	- Colabora con ideas en la construcción del juego.	<i>¿Opina acerca del juego que se creará?</i>				
	- Participa en equipo al jugar en búsqueda de un objetivo.	<i>¿Participa en equipo durante el juego?</i>				
Socialización	- Interactúa con sus compañeros a través del juego.	<i>¿Dialoga con sus compañeros al jugar?</i>				
	- Comparte sus vivencias en grupo al terminar su juego.	<i>¿Comenta a que y con qué jugaron?</i>				
	- Expresa a sus compañeros sus preferencias al jugar.	<i>¿Comunica a sus compañeros lo que desean jugar?</i>				
Evaluación motora	- Realiza movimientos de manera espontánea al jugar.	<i>¿Se mueve con libertad al jugar?</i>				
	- Identifica los movimientos que realizarán al momento de jugar.	<i>¿Reconoce que movimientos usarán en el juego?</i>				
	- Combina movimientos como correr, saltar, girar al momento jugar.	<i>¿Realiza diferentes movimientos como correr, saltar, girar sin dificultad?</i>				
Subtotal						
Total						

Escala/ítem

(0)= Inicio

(1)= Proceso

(2)= Logro

### Escala total/ Estrategia didáctica basada en actividades lúdicas

Niveles	Rango
Básico	[0-12]
Intermedio	[13-18]
Avanzado	[19-24]

### Escala dimensión/Motivación recreativa

Niveles	Rango
Básico	[0-3]
Intermedio	[4-5]
Avanzado	[6]

### Escala dimensión/ Ejecución

Niveles	Rango
Básico	[0-3]
Intermedio	[4-5]
Avanzado	[6]

### Escala dimensión/ Socialización

Niveles	Rango
Básico	[0-3]
Intermedio	[4-5]
Avanzado	[6]

## Escala dimensión/ Evaluación motora

Niveles	Rango
Básico	[0-3]
Intermedio	[4-5]
Avanzado	[6]



## Ficha de Observación



### 1. Datos básicos

Apellidos y nombres del niño(a)	
Aula	
Puntaje	

### 2. Propósito

Esta ficha de observación tiene como objetivo medir el nivel de desarrollo de la capacidad se valora a sí mismo en tres dimensiones: Independencia, identidad personal y socialización.

### 3. Dimensiones

Dimensiones	Indicadores	Ítems	0	1	2	observaciones
Independencia	- Muestra iniciativa propia durante las actividades.	<i>¿Tiene iniciativa de participar durante las clases?</i>				
	- Toma decisiones al elegir los materiales que va utilizar.	<i>¿Elige los materiales de su interés?</i>				
	- Expresa con libertad sus ideas y pensamientos.	<i>¿Comunica en todo momento lo que piensan y sienten?</i>				
	- Tiene iniciativa para realizar los roles del hogar.	<i>¿Muestra interés por ayudar en casa?</i>				
Identidad personal	- Muestra confianza en sí mismo.	<i>¿Muestra seguridad al expresarse ante otras personas?</i>				
	- Reconoce que es único y valioso.	<i>¿Identifica que los hace diferentes de otros?</i>				
	- Expresa sus emociones sin temor a las burlas.	<i>¿Da a conocer sus emociones sin temor?</i>				
	- Identifica sus características físicas.	<i>¿Comenta con agrado sus características físicas?</i>				
Socialización	- Interactúa con personas de su entorno cercano.	<i>¿Establece diálogos con otras personas de su entorno?</i>				
	- Muestra seguridad al presentar sus trabajos en público.	<i>¿Comenta con seguridad sus trabajos frente a los demás?</i>				
	- Expresa confianza al dialogar con sus compañeros de manera espontánea.	<i>¿Expresa confianza al interactuar con sus compañeros?</i>				
	- Se adapta con facilidad a nuevos grupos de trabajo.	<i>¿Integra a nuevos grupos con facilidad y entusiasmo?</i>				
Subtotal						
Total						

#### Escala/ítem

(0)= Inicio

(1)= Proceso

(2)= Logro

Escala total/ Capacidad se valora a sí mismo

Niveles	Rango
Básico	[0-12]
Intermedio	[13-18]
Avanzado	[19-24]

Escala dimensión 1/Independencia

Niveles	Rango
Básico	[0-4]
Intermedio	[5-7]
Avanzado	[8]

Escala dimensión 2/ Identidad personal

Niveles	Rango
Básico	[0-4]
Intermedio	[5-7]
Avanzado	[8]

Escala dimensión 3/ Socialización

Niveles	Rango
Básico	[0-4]
Intermedio	[5-7]
Avanzado	[8]

## Validez y Confiabilidad

	JUEZ	DNI
1	Mg. Rosa Arévalo Antón de Morale	03885113
2	Mg. Cristina Ysabel Chumpitazi Torr	18166058
3	Mg. Miluska Urtecho Medina	18098220
4	Mg. Elvira Alvarado Cáceres	18136387
5	Mg. Maria Elena Gastañudi Torres	18101885

Ítems	Expertos					Número de valores [n]	Número de valores [c]	Sumatoria de valores [s]	V-Aiken	r-valor	Comparación	Resultado
	Opinión											
	1	2	3	4	5							
1	0	1	0	0	1	5	2	2	0.40	0.415	p<0.05	No válido
2	1	0	0	1	0	5	2	2	0.40	0.415	p<0.05	No válido
3	0	1	1	0	1	5	2	3	0.60	0.312	p<0.05	No válido
4	1	0	0	1	0	5	2	2	0.40	0.415	p<0.05	No válido
5	0	1	1	1	1	5	2	4	0.80	0.156	p<0.05	No válido
6	1	0	1	0	0	5	2	2	0.40	0.415	p≥0.05	No válido
7	0	1	1	0	1	5	2	3	0.60	0.156	p<0.05	No válido
8	0	1	0	1	1	5	2	3	0.60	0.312	p≥0.05	No válido
9	0	1	1	0	1	5	2	3	0.60	0.312	p<0.05	No válido
10	1	1	0	1	0	5	2	3	0.60	0.312	p≥0.05	No válido
11	1	1	0	1	1	5	2	4	0.80	0.156	p<0.05	No válido
12	1	0	1	1	1	5	2	4	0.80	0.156	p<0.05	No válido

**IA** = Índice de acuerdo  
**PB** = Probabilidades asociadas  
**V** = Coeficiente Valor de Aiken

**IA** = Índice de acuerdo    **P**  
 05 acuerdos = **1.00**    **0.032**  
 04 acuerdos = **0.80**    **0.156**  
 03 acuerdos = **0.60**    **0.312**  
 02 acuerdos = **0.40**    **0.415**

	JUEZ	DNI
1	Mg. Rosa Arévalo Antón de Morales	03885113
2	Mg. Cristina Ysabel Chumpitazi Torres	1.8E+07
3	Mg. Miluska Urtecho Medina	1.8E+07
4	Mg. Elvira Alvarado Cáceres	1.8E+07
5	Mg. María Elena Gastañudi Torres	1.8E+07

Ítems	Expertos					Número [n]	Número de valores [c]	Sumatoria de valores (s)	V-Aiken	p-valor	Comparación n	Resultado
	Opinión											
	1	2	3	4	5							
1	1	1	1	1	1	5	2	5	1	0.032	p<0.05	Válido
2	1	1	1	1	1	5	2	5	1	0.032	p<0.05	Válido
3	1	1	1	1	1	5	2	5	1	0.032	p<0.05	Válido
4	1	1	1	1	1	5	2	5	1	0.032	p<0.05	Válido
5	1	1	1	1	1	5	2	5	1	0.032	p<0.05	Válido
6	1	1	1	1	1	5	2	5	1	0.032	p<0.05	Válido
7	1	1	1	1	1	5	2	5	1	0.032	p<0.05	Válido
8	1	1	1	1	1	5	2	5	1	0.032	p<0.05	Válido
9	1	1	1	1	1	5	2	5	1	0.032	p<0.05	Válido
10	1	1	1	1	1	5	2	5	1	0.032	p<0.05	Válido
11	1	1	1	1	1	5	2	5	1	0.032	p<0.05	Válido
12	1	1	1	1	1	5	2	5	1	0.032	p<0.05	Válido

**IA** = Índice de acuerdo  
**PB** = Probabilidades asociadas  
**V** = Coeficiente Valor de Aiken

**IA** = Índice de acuerdo    **P**  
 05 acuerdos = **1.00**    **0.032**  
 04 acuerdos = **0.80**    **0.156**  
 03 acuerdos = **0.60**    **0.312**  
 02 acuerdos = **0.40**    **0.415**



RESULTADO DE LA PRUEBA ALFA DE CRONBACH

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	SUM
Randy Agreda	0	1	2	0	2	0	0	0	0	1	0	0	6
Ruth Ávila	1	1	2	2	0	0	1	0	2	0	1	1	11
Majcol Barreto	0	2	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10
Dhubsman Bedoya	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	2	0	7
Luis Bolaños	1	0	1	1	1	0	0	1	0	2	1	1	9
Josué Calderón	0	1	1	1	0	1	1	2	2	1	0	1	11
Tyrone Castañeda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11
Dulce Chasnamote	2	1	1	1	0	1	1	0	1	2	0	1	11
Kamila Chupillón	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2	6
Lihan Corcuera	0	1	0	0	1	2	0	2	0	2	2	1	11
Jhordan Cordova	1	1	1	0	1	1	1	1	2	0	1	1	11
Fabián de la Cruz	1	1	1	1	1	1	1	1	2	0	1	1	12
Misslenne Flores	1	2	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	5
Itzel Gonzales	0	1	1	0	2	1	1	1	1	0	1	2	11
<b>V</b>	0.35	0.29	0.41	0.39	##	0.31	0.20	0.49	0.69	0.63	0.45	0.35	5.24
<b>Σ v<sub>i</sub> :</b>	5.02												

0.0467

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum v_i}{V_t} \right]$$

$$\alpha = \frac{12}{12-1} \left[ 1 - \frac{5,02}{5,24} \right]$$

- K: El número de ítems : 12
- Σ v<sub>i</sub> : Sumatoria de Varianzas de los ítems : 5,02
- V<sub>T</sub>: Varianza de la suma de los ítems : 5, 24
- a : Coeficiente de Alfa de Cronbach

$$\alpha = 0.04669$$

RESULTADO DE LA PRUEBA ALFA DE CRONBACH

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	SUM
Randy Agreda	2	1	1	2	1	0	2	2	2	1	0	0	14
Ruth Ávila	1	1	2	1	1	0	1	2	1	0	1	1	12
Maycol Barreto	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
hubsman Bedoy	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	2	0	8
Luis Bolaños	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	9
Josué Calderón	2	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	11
yrone Castañeda	1	1	1	1	1	1	1	2	1	0	1	1	12
ulce Chasnamot	1	1	1	1	0	1	1	1	1	2	2	1	13
Kamila Chupillón	2	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11
Lihan Corcuera	0	1	0	0	1	2	0	2	0	0	2	1	9
Jhordan Cordova	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	9
Fabián de la Cruz	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11
Misslenne Flores	1	1	0	1	0	1	0	0	2	0	0	0	6
Itzel Gonzales	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	23
<b>V</b>	0.41	0.14	0.41	0.29	##	0.41	0.41	0.45	0.43	0.52	0.41	0.20	14.63
<b>Σ v<sub>i</sub> :</b>	4.34												

0.7676

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum v_i}{V_t} \right]$$

$$\alpha = \frac{12}{12-1} \left[ 1 - \frac{4,34}{14,63} \right]$$

- K: El número de ítems : 12
- Σ v<sub>i</sub> : Sumatoria de Varianzas de los ítems : 4,34
- V<sub>T</sub>: Varianza de la suma de los ítems : 14, 63
- α : Coeficiente de Alfa de Cronbach

$$\alpha = 0.767592$$



## FICHA DE VALIDEZ DE INSTRUMENTO POR CRITERIO DE JUEVES

1. **Nombre del instrumento:** Ficha de observación
2. **Objetivo:** Esta ficha tiene como objetivo medir el nivel de desarrollo de la capacidad se valora a si mismo en tres dimensiones: Independencia, identidad personal y socialización.
3. **Dirigido a:** Niños de 5 años de la IE N° 1561

4. **Apellidos y nombres del juez:**

Acuña Antón de Morales Rosa.

5. **Grado académico del juez:**

Mg. Tutoría y Orientación Educativa.

6. **Escala de valoración: (Usado en tu instrumento)**

Inicio	0	Proceso	1	Logro	2
--------	---	---------	---	-------	---

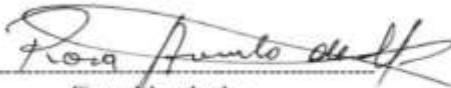
  
Firma del juez

### MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Estrategia didáctica basada en actividades lúdicas y la capacidad se valora a si mismo en niños de 5 años.

VARIABLE <sup>1</sup>	DIMENSIÓN <sup>2</sup>	INDICADOR <sup>3</sup>	ITEMS <sup>4</sup>	OPCIÓN O CONSTRUCCION DE RESPUESTA <sup>5</sup>			CRITERIOS DE EVALUACIÓN <sup>6</sup>				Observación o recomendaciones <sup>7</sup>						
				(0) = Inusado	(1) = Proceso	(2) = Logrado	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador			Relación entre el indicador el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta			
Capacidad " Se valora a sí mismo"	I. Independencia	1.1. Muestra iniciativa propia durante las actividades.	¿Los niños (a) muestran interés al participar en las actividades durante las clases?				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
		1.2. Toma decisiones al elegir los materiales que va utilizar.	¿Los niños (a) eligen los materiales de su interés?				/		/		/		/				
		1.3. Expresa con libertad sus ideas y pensamientos.	¿Los niños (a) comunican en todo momento lo que piensan y sienten?				/		/		/		/				
		1.4. Tiene iniciativa al participar en el juego de roles.	¿Los niños (a) participan de manera espontánea en los juegos de roles?				/		/		/		/				
	II. Identidad personal	2.1. Muestra confianza en sí mismo.	¿Los niños (a) muestran seguridad al expresarse ante otras personas?				/		/		/		/				
		2.2. Reconoce que es único y valioso.	¿Los niños (a) identifican características físicas y afectivas que los hace diferentes a los demás?				/		/		/		/				

III. Socialización	2.3. Expresa sus emociones sin temor a la burla.	¿Los niños (a) dan a conocer sus emociones sin temor?				/		/		/		/		
	2.4. Identifica sus características físicas.	¿Los niños (a) comenta con agrado sus características físicas?				/		/		/		/		
	3.1. Interactúa con personas de su entorno cercano.	¿Los niños (a) establecen diálogos con otras personas de su entorno?				/		/		/		/		
	3.2. Muestra seguridad al presentar sus trabajos en público.	¿Los niños (a) comentan con seguridad sus trabajos frente a los demás?				/		/		/		/		
	3.3. Expresa confianza al dialogar con sus compañeros de manera espontánea.	¿Los niños (a) expresan confianza al interactuar con sus compañeros?				/		/		/		/		
	3.4. Se adapta con facilidad a nuevos grupos de trabajo.	¿Los niños (a) se integran a nuevos grupos con facilidad y entusiasmo?				/		/		/		/		



Firma del evaluador

DNI: 03885113.

Código de colegiatura u ORCID: 1503885113.



## FICHA DE VALIDEZ DE INSTRUMENTO POR CRITERIO DE JUECES

1. **Nombre del instrumento:** Ficha de observación
2. **Objetivo:** Esta ficha tiene como objetivo medir el nivel de desarrollo de la capacidad se valora a sí mismo en tres dimensiones: Independencia, identidad personal y socialización.
3. **Dirigido a:** Niños de 5 años de la IE N° 1561

4. **Apellidos y nombres del juez:**

Gastañudi Torres María Elena.

5. **Grado académico del juez:**

Maestría en Neuroeducación y Educación Infantil.

6. **Escala de valoración: (Usado en tu instrumento)**

Inicio	0	Proceso	1	Logro	2
--------	---	---------	---	-------	---

Firma del juez

### MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Estrategia didáctica basada en actividades lúdicas y la capacidad se valora a sí mismo en niños de 5 años.

VARIABLE <sup>1</sup>	DIMENSIÓN <sup>2</sup>	INDICADOR <sup>2</sup>	ITEMS <sup>2</sup>	OPCIÓN O CONSTRUCCION DE RESPUESTA <sup>3</sup>			CRITERIOS DE EVALUACIÓN <sup>3</sup>								Observación o recomendaciones <sup>3</sup>
				(0) = Inicio	(1) = Proceso	(2) = Logrado	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
Capacidad " Se valora a sí mismo "	I. Independencia	1.1. Muestra iniciativa propia durante las actividades.	<i>¿Los niños(a) muestran interés al participar en las actividades durante las clases?</i>				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
		1.2. Toma decisiones al elegir los materiales que va utilizar.	<i>¿Los niños (a) eligen los materiales de su interés?</i>				✓		✓		✓		✓		
		1.3. Expresa con libertad sus ideas y pensamientos.	<i>¿Los niños (a) comunican en todo momento lo que piensan y sienten?</i>				✓		✓		✓		✓		
		1.4. Tiene iniciativa al participar en el juego de roles.	<i>¿Los niños (a) participan de manera espontánea en los juegos de roles?</i>				✓		✓		✓		✓		
	II. Identidad personal	2.1. Muestra confianza en sí mismo.	<i>¿Los niños(a) muestran seguridad al expresarse ante otras personas?</i>				✓		✓		✓		✓		
		2.2. Reconoce que es único y valioso.	<i>¿Los niños(a) identifican características físicas y afectivas que los hace diferentes a los demás?</i>				✓		✓		✓		✓		

<b>III. Socialización</b>	2.3. Expresa sus emociones sin temor a la burla.	<i>¿Los niños (a) dan a conocer sus emociones sin temor?</i>						✓		✓		✓		✓		
	2.4. Identifica sus características físicas.	<i>¿Los niños (a) comenta con agrado sus características físicas?</i>						✓		✓		✓		✓		
	3.1. Interactúa con personas de su entorno cercano.	<i>¿Los niños (a) establecen diálogos con otras personas de su entorno?</i>						✓		✓		✓		✓		
	3.2. Muestra seguridad al presentar sus trabajos en público.	<i>¿Los niños (a) comentan con seguridad sus trabajos frente a los demás?</i>						✓		✓		✓		✓		
	3.3. Expresa confianza al dialogar con sus compañeros de manera espontánea.	<i>¿Los niños (a) expresan confianza al interactuar con sus compañeros?</i>						✓		✓		✓		✓		
	3.4. Se adapta con facilidad a nuevos grupos de trabajo.	<i>¿Los niños (a) se integran a nuevos grupos con facilidad y entusiasmo?</i>						✓		✓		✓		✓		



Firma del evaluador

DNI: 19101885

Código de colegiatura u ORCID:





## FICHA DE VALIDEZ DE INSTRUMENTO POR CRITERIO DE JUECES

1. **Nombre del instrumento:** Ficha de observación
2. **Objetivo:** Esta ficha tiene como objetivo medir el nivel de desarrollo de la capacidad se valora a sí mismo en tres dimensiones: Independencia, identidad personal y socialización.
3. **Dirigido a:** Niños de 5 años de la IE N° 1561

4. **Apellidos y nombres del juez:**

Alvarado Cáceres Elvira

5. **Grado académico del juez:**

Magister en educación

6. **Escala de valoración: (Usado en tu instrumento)**

Inicio	0	Proceso	1	Logro	2
--------	---	---------	---	-------	---

  
Firma del juez

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Estrategia didáctica basada en actividades lúdicas y la capacidad se valora a si mismo en niños de 5 años.

VARIABLE <sup>2</sup>	DIMENSIÓN <sup>3</sup>	INDICADOR <sup>4</sup>	ITEMS <sup>5</sup>	OPCIÓN O CONSTRUCCION DE RESPUESTA <sup>6</sup>			CRITERIOS DE EVALUACIÓN <sup>7</sup>								Observación o recomendaciones <sup>8</sup>
				(0) = Inicio	(1) = Proceso	(2) = Logrado	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
Capacidad " Se valora a si mismo"	I. Independencia	1.1. Muestra iniciativa propia durante las actividades.	¿Los niños(a) muestran interés al participar en las actividades durante las clases?				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
		1.2. Toma decisiones al elegir los materiales que va utilizar.	¿Los niños (a) eligen los materiales de su interés?				✓		✓		✓		✓		
		1.3. Expresa con libertad sus ideas y pensamientos.	¿Los niños (a) comunican en todo momento lo que piensan y sienten?				✓		✓		✓		✓		
		1.4. Tiene iniciativa al participar en el juego de roles.	¿Los niños (a) participan de manera espontánea en los juegos de roles?				✓		✓		✓		✓		
	II. Identidad personal	2.1. Muestra confianza en si mismo.	¿Los niños(a) muestran seguridad al expresarse ante otras personas?				✓		✓		✓		✓		
		2.2. Reconoce que es único y valioso.	¿Los niños(a) identifican características físicas y afectivas que los hace diferentes a los demás?				✓		✓		✓		✓		

<b>III. Socialización</b>	2.3. Expresa sus emociones sin temor a la burla.	<i>¿Los niños (a) dan a conocer sus emociones sin temor?</i>				✓		✓		✓		✓	
	2.4. Identifica sus características físicas.	<i>¿Los niños (a) comenta con agrado sus características físicas?</i>				✓		✓		✓		✓	
	3.1. Interactúa con personas de su entorno cercano.	<i>¿Los niños (a) establecen diálogos con otras personas de su entorno?</i>				✓		✓		✓		✓	
	3.2. Muestra seguridad al presentar sus trabajos en público.	<i>¿Los niños (a) comentan con seguridad sus trabajos frente a los demás?</i>				✓		✓		✓		✓	
	3.3. Expresa confianza al dialogar con sus compañeros de manera espontánea.	<i>¿Los niños (a) expresan confianza al interactuar con sus compañeros?</i>				✓		✓		✓		✓	
	3.4. Se adapta con facilidad a nuevos grupos de trabajo.	<i>¿Los niños (a) se integran a nuevos grupos con facilidad y entusiasmo?</i>				✓		✓		✓		✓	



Firma del evaluador

DNI: 18136387

Código de colegiatura u ORCID:



## FICHA DE VALIDEZ DE INSTRUMENTO POR CRITERIO DE JUEVES

1. **Nombre del instrumento:** Ficha de observación
2. **Objetivo:** Esta ficha tiene como objetivo medir el nivel de desarrollo de la capacidad se valora a sí mismo en tres dimensiones: Independencia, identidad personal y socialización.
3. **Dirigido a:** Niños de 5 años de la IE N° 1561

4. **Apellidos y nombres del juez:**

Urtecho Medina Miluska Saribell

5. **Grado académico del juez:**

Maestría en Psicología Educativa

6. **Escala de valoración: (Usado en tu instrumento)**

Inicio	0	Proceso	1	Logro	2
--------	---	---------	---	-------	---

  
Firma del juez

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Estrategia didáctica basada en actividades lúdicas y la capacidad se valora a sí mismo en niños de 5 años.

VARIABLE <sup>1</sup>	DIMENSIÓN <sup>2</sup>	INDICADOR <sup>3</sup>	ITEMS <sup>4</sup>	OPCIÓN O CONSTRUCCION DE RESPUESTA <sup>5</sup>			CRITERIOS DE EVALUACIÓN <sup>6</sup>								Observación o recomendaciones <sup>7</sup>
				(0) = Inicio	(1) = Proceso	(2) = Logrado	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
Capacidad " Se valora a sí mismo"	I. Independencia	1.1. Muestra iniciativa propia durante las actividades.	<i>¿Los niños (a) muestran interés al participar en las actividades durante las clases?</i>				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
		1.2. Toma decisiones al elegir los materiales que va utilizar.	<i>¿Los niños (a) eligen los materiales de su interés?</i>				✓		✓		✓		✓		
		1.3. Expresa con libertad sus ideas y pensamientos.	<i>¿Los niños (a) comunican en todo momento lo que piensan y sienten?</i>				✓		✓		✓		✓		
		1.4. Tiene iniciativa al participar en el juego de roles.	<i>¿Los niños (a) participan de manera espontánea en los juegos de roles?</i>				✓		✓		✓		✓		
	II. Identidad personal	2.1. Muestra confianza en sí mismo.	<i>¿Los niños (a) muestran seguridad al expresarse ante otras personas?</i>				✓		✓		✓		✓		
		2.2. Reconoce que es único y valioso.	<i>¿Los niños (a) identifican características físicas y afectivas que los hace diferentes a los demás?</i>				✓		✓		✓		✓		

<b>III. Socialización</b>	2.3. Expresa sus emociones sin temor a la burla.	<i>¿Los niños (a) dan a conocer sus emociones sin temor?</i>					✓		✓		✓		✓		
	2.4. Identifica sus características físicas.	<i>¿Los niños (a) comenta con agrado sus características físicas?</i>					✓		✓		✓		✓		
	3.1. Interactúa con personas de su entorno cercano.	<i>¿Los niños (a) establecen diálogos con otras personas de su entorno?</i>					✓		✓		✓		✓		
	3.2. Muestra seguridad al presentar sus trabajos en público.	<i>¿Los niños (a) comentan con seguridad sus trabajos frente a los demás?</i>					✓		✓		✓		✓		
	3.3. Expresa confianza al dialogar con sus compañeros de manera espontánea.	<i>¿Los niños (a) expresan confianza al interactuar con sus compañeros?</i>					✓		✓		✓		✓		
	3.4. Se adapta con facilidad a nuevos grupos de trabajo.	<i>¿Los niños (a) se integran a nuevos grupos con facilidad y entusiasmo?</i>					✓		✓		✓		✓		



Firma del evaluador

DNI: 18095220

Código de colegiatura u ORCID:



## FICHA DE VALIDEZ DE INSTRUMENTO POR CRITERIO DE JUECES

1. **Nombre del instrumento:** Ficha de observación
2. **Objetivo:** Esta ficha tiene como objetivo medir el nivel de desarrollo de la capacidad se valora a sí mismo en tres dimensiones: Independencia, identidad personal y socialización.
3. **Dirigido a:** Niños de 5 años de la IE N° 1561
4. **Apellidos y nombres del juez:**  
Chumpitazi Torres Cristina Ysabel
5. **Grado académico del juez:**  
Magister en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa.
6. **Escala de valoración: (Usado en tu instrumento)**

Inicio	0	Proceso	1	Logro	2
--------	---	---------	---	-------	---

Firma del juez

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Estrategia didáctica basada en actividades lúdicas y la capacidad se valora a sí mismo en niños de 5 años.

VARIABLE <sup>1</sup>	DIMENSIÓN <sup>2</sup>	INDICADOR <sup>3</sup>	ITEMS <sup>4</sup>	OPCIÓN O CONSTRUCCIÓN DE RESPUESTA <sup>5</sup>			CRITERIOS DE EVALUACIÓN <sup>6</sup>								Observación o recomendaciones <sup>7</sup>
				(0) = Inicio	(1) = Proceso	(2) = Logrado	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
Capacidad " Se valora a sí mismo"	I. Independencia	1.1. Muestra iniciativa propia durante las actividades.	<i>¿Los niños(a) muestran interés al participar en las actividades durante las clases?</i>				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
		1.2. Toma decisiones al elegir los materiales que va utilizar.	<i>¿Los niños (a) eligen los materiales de su interés?</i>				✓		✓		✓		✓		
		1.3. Expresa con libertad sus ideas y pensamientos.	<i>¿Los niños (a) comunican en todo momento lo que piensan y sienten?</i>				✓		✓		✓		✓		
		1.4. Tiene iniciativa al participar en el juego de roles.	<i>¿Los niños (a) participan de manera espontánea en los juegos de roles?</i>				✓		✓		✓		✓		
	II. Identidad personal	2.1. Muestra confianza en sí mismo.	<i>¿Los niños(a) muestran seguridad al expresarse ante otras personas?</i>				✓		✓		✓		✓		
		2.2. Reconoce que es único y valioso.	<i>¿Los niños(a) identifican características físicas y afectivas que los hace diferentes a los demás?</i>				✓		✓		✓		✓		



III. Socialización	2.3. Expresa sus emociones sin temor a la burla.	<i>¿Los niños (a) dan a conocer sus emociones sin temor?</i>					✓		✓		✓		✓		
	2.4. Identifica sus características físicas.	<i>¿Los niños (a) comenta con agrado sus características físicas?</i>					✓		✓		✓		✓		
	3.1. Interactúa con personas de su entorno cercano.	<i>¿Los niños (a) establecen diálogos con otras personas de su entorno?</i>					✓		✓		✓		✓		
	3.2. Muestra seguridad al presentar sus trabajos en público.	<i>¿Los niños (a) comentan con seguridad sus trabajos frente a los demás?</i>					✓		✓		✓		✓		
	3.3. Expresa confianza al dialogar con sus compañeros de manera espontánea.	<i>¿Los niños (a) expresan confianza al interactuar con sus compañeros?</i>					✓		✓		✓		✓		
	3.4. Se adapta con facilidad a nuevos grupos de trabajo.	<i>¿Los niños (a) se integran a nuevos grupos con facilidad y entusiasmo?</i>					✓		✓		✓		✓		

  
Firma del evaluador

DNI: 18166058

Código de colegiatura u ORCID: 000 - 0001 - 5602 - 2522

## Anexo 2. Sesiones de enseñanza – aprendizaje de la propuesta



### PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° PARA II CICLO DE EBR

01



#### I DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: 1561
- 1.2. Aula: Anaranjada Edad: 5 años
- 1.3. Profesora de Aula: Milagritos Vergara Cipriano
- 1.4. Alumna Responsable: Frezia Zela Hernández
- 1.5. Fecha: 13 - 06 - 2022

#### II ASPECTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO:

##### 2.1. Denominación de la Experiencia de Aprendizaje

"Me expreso de diferentes maneras"

##### 2.2. Denominación de la Actividad de Aprendizaje:

"LO QUE ME GUSTA Y ME DISGUSTA DE PAPÁ"

##### 2.3. Propósito de Aprendizaje:

Expresa sus pensamientos y sentimientos hacia su papá a través del juego.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Personal Social	Construye su identidad	• Se valora a sí mismo	• Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.
ENFOQUE TRANSVERSAL Búsqueda de la excelencia De derecho			
CRITERIO DE EVALUACIÓN		EVIDENCIAS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunica durante el juego lo que piensa y siente acerca de lo que le gusta y le disgusta de Papá.</li> <li>• Expresa sus sentimientos hacia su papá.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa a través del juego lo que le gusta y disgusta de su papá.</li> <li>• Da su opinión acerca de lo que piensa de su papá.</li> </ul>	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>• ¿Qué es lo que más te gustó de la actividad?</li> <li>• ¿Cómo te sentiste durante la actividad?</li> </ul>	
--	---	--

#### IV. EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

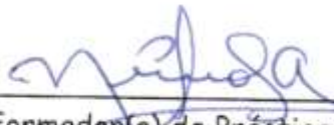
ÁREA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
Personal Social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunica durante el juego lo que piensa y siente acerca de lo que le gusta y le disgusta de Papá.</li> <li>• Expresa sus sentimientos hacia su papá.</li> </ul>	Ficha de observación

#### V. BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA:

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>  
<https://saberpspsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

  
 Alumna Responsable

  
 Profesora de Aula

  
 Formador(a) de Práctica

**VI. ANEXOS:**

❖ Instrumentos de evaluación

FICHA DE OBSERVACIÓN							
Niños	Criterio de Evaluación ❖ Materiales educativos	• Comunica durante el juego lo que piensa y siente acerca de lo que le gusta y le disgusta de Papá.			• Expresa sus sentimientos hacia su papá.		
		2	1	0	2	1	0
Randy Agreda				✓			✓
Ruth Ávila				✓			✓
Maycol Barreto				✓			✓
Dhubsman Bedoya			✓				✓
Luis Bolaños				✓			✓
Josué Calderón				✓		✓	
Tyrone Castañeda				✓			✓
Dulce Chasnamote				✓			✓
Kamila Chupillón				✓			✓
Lihan Corcuera				✓			✓
Jhordan Cordova			✓				✓
Fabián De la Cruz				✓			✓
Iker Echevarría				✓			✓
Misslenne Flores				✓			✓



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
INDOAMÉRICA

Itzel Gonzales			✓			✓
Hans Gordillo			✓			✓
Fabián Guevara		✓				✓
Sebastián Jiménez			✓			✓
Jhimmy Castillo			✓			✓
Steven Mariños			✓			✓
Yared Miller			✓			✓
Luana Nery			✓			✓
Valentina Orbeozo			✓		✓	
Lizeth Ramos			✓			✓
Cristofher Santillán			✓			✓
Thiago Tumba			✓			✓
Zoe Vásquez			✓			✓
Clever Vega		✓				✓
Briana						

2	1	0
LOGRADO	PROCESO	INICIO

Materiales educativos



#### ❖ SUSTENTO DE LA(S) ESTRATEGIA(S) DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Epistemológicamente, la teoría de la estructura del pensamiento de Piaget (1945) parte de la premisa: "Formación del símbolo en los niños" el cual dice que el juego es la evolución conjuntamente de la madurez del niño, como también parte de las actividades lúdicas que son reflejadas en las estructuras intelectuales propias del desarrollo del niño y del conocimiento en la formación del pensamiento, en el cual sigue un proceso evolutivo basado en estadios donde están relacionados diversos tipos de juegos, por lo tanto cada tipo de juego tiene una gran relación con el desarrollo del pensamiento junto con las circunstancias adaptativas y condiciones de la conducta lúdica.

Asimismo, el desarrollo evolutivo de las actividades lúdicas se visualiza por etapas; una de ellas es la etapa primitiva, es decir se trata del "juego de ejercicios" que consiste en repetir por gozo actividades con el fin de adaptarse a ellas los cuales son característicos en la etapa sensoriomotor (0 a 2 años) durante esta edad los niños muestran placer a través de los movimientos y gestos, el periodo preoperacional (2 a 7 años) que consiste en reemplazar los objetos por símbolos, por último, están los juegos de reglas considerado en la etapa de operaciones concretas (7 a 12 años) durante estos juegos los niños establecerán diversas reglas que tendrán que ser respetadas por cada jugador; esto propicia a su vez que puedan socializar con sus pares y logren controlar sus emociones.

#### ❖ SUSTENTO DE LA RETROALIMENTACIÓN DE LA EVIDENCIA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Evidencia:

- Participa a través del juego lo que le gusta y disgusta de su papá.
- Da su opinión acerca de lo que piensa de su papá.

1. ¿Qué quisieras regalar a su papá por su día?
2. ¿Qué es lo que más te gusta de tu papa?
3. ¿Qué juegos te gustaría realizar con tu papá?



**PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N°  
PARA II CICLO DE EBR**

**06**



**I DATOS GENERALES:**

- 1.1. Institución Educativa: 1561
- 1.2. Aula: Anaranjada Edad: 5 años
- 1.3. Profesora de Aula: Milagritos Vergara Cipriano
- 1.4. Alumna Responsable: Frezia Zela Hernández
- 1.5. Fecha: 01 - 09 - 2022

**II ASPECTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO:**

2.1. Denominación de la Experiencia de Aprendizaje  
"Conociendo las plantas"

2.2. Denominación de la Actividad de Aprendizaje:  
"Clasificamos hojas usando diversos criterios"

2.3. Propósito de Aprendizaje:

Que lo niños realicen agrupaciones al comparar las hojas de las plantas y muestren seguridad al expresarse durante las actividades.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Personal Social	Construye su identidad	• Se valora a sí mismo	• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.
ENFOQUE TRANSVERSAL Enfoque ambiental.			
CRITERIO DE EVALUACIÓN		EVIDENCIAS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Da a conocer el criterio que utilizó en sus agrupaciones.</li> <li>• Se expresa con seguridad al jugar.</li> <li>• Menciona con convicción con quienes quiere realizar el juego.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece diálogos con sus compañeros al jugar.</li> <li>• Comenta en voz alta con quienes compartirá el juego.</li> </ul>	

**III. DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE:**



#### IV. EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

ÁREA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
Matemática	<ul style="list-style-type: none"> <li>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Da a conocer el criterio que utilizó en sus agrupaciones.</li> </ul>	Ficha de observación
Personal Social	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Establece diálogos con sus compañeros al jugar.</li> <li>Comenta en voz alta con quienes compartirá el juego.</li> </ul>	Ficha de observación

#### V. BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA:

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>  
<https://saberepsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicologicos-superiores.pdf>  
[https://www.nodo50.org/filosofem/IMG/pdf/piage\\_el\\_criterio\\_moral\\_en\\_el\\_nino.pdf](https://www.nodo50.org/filosofem/IMG/pdf/piage_el_criterio_moral_en_el_nino.pdf)  
<https://www.elelandria.com/libro/critica-del-juicio/immanuel-kant/1147>

Alumna Responsable

Profesora de Aula

Formador(a) de Práctica



❖ Instrumentos de evaluación del Taller

FICHA DE OBSERVACIÓN						
Criterio de Evaluación	• Establece diálogos con sus compañeros al jugar.			• Comenta en voz alta con quienes compartirá el juego.		
	2	1	0	2	1	0
Niños						
Randy Agreda	✓				✓	
Ruth Ávila	✓			✓		
Maycol Barreto	✓			✓		
Dhubsman Bedoya	✓			✓		
Luis Bolaños		✓		✓		
Josué Calderón	✓			✓		
Tyrone Castañeda	✓			✓		
Dulce Chasnamote		✓			✓	
Kamila Chupillón	✓			✓		
Lihan Corcuera		✓			✓	
Jhordan Cordova	✓			✓		
Fabián De la Cruz		✓			✓	
Iker Echevarría	✓			✓		
Misslenne Flores		✓		✓		
Itzel Gonzales	✓			✓		



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
INDOAMÉRICA

Hans Gordillo	✓				✓	
Fabián Guevara	✓			✓		
Sebastián Jiménez		✓			✓	
Jhimmy Castillo	✓			✓		
Steven Mariños						
Yared Miller						
Luana Nery		✓			✓	
Valentina Orbegozo	✓			✓		
Lizeth Ramos		✓			✓	
Cristopher Santillán	✓			✓		
Briana Tirado	✓			✓		
Thiago Tumba						
Zoe Vásquez		✓			✓	
Clever Vega	✓			✓		

2	1	0
LOGRADO	PROCESO	INICIO

Materiales educativos



#### ❖ SUSTENTO DE LA(S) ESTRATEGIA(S) DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Epistemológicamente, la teoría de la estructura del pensamiento de Piaget (1945) parte de la premisa: "Formación del símbolo en los niños" el cual dice que el juego es la evolución conjuntamente de la madurez del niño, como también parte de las actividades lúdicas que son reflejadas en las estructuras intelectuales propias del desarrollo del niño y del conocimiento en la formación del pensamiento, en el cual sigue un proceso evolutivo basado en estadios donde están relacionados diversos tipos de juegos, por lo tanto cada tipo de juego tiene una gran relación con el desarrollo del pensamiento junto con las circunstancias adaptativas y condiciones de la conducta lúdica.

Asimismo, el desarrollo evolutivo de las actividades lúdicas se visualiza por etapas; una de ellas es la etapa primitiva, es decir se trata del "juego de ejercicios" que consiste en repetir por gozo actividades con el fin de adaptarse a ellas los cuales son característicos en la etapa sensoriomotor (0 a 2 años) durante esta edad los niños muestran placer a través de los movimientos y gestos, el periodo preoperacional (2 a 7 años) que consiste en reemplazar los objetos por símbolos, por último, están los juegos de reglas considerado en la etapa de operaciones concretas (7 a 12 años) durante estos juegos los niños establecerán diversas reglas que tendrán que ser respetadas por cada jugador; esto propicia a su vez que puedan socializar con sus pares y logren controlar sus emociones.

#### ❖ SUSTENTO DE LA RETROALIMENTACIÓN DE LA EVIDENCIA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Evidencia:

- Establece diálogos con sus compañeros al jugar.
- Comenta en voz alta con quienes compartirá el juego.

1. ¿Cómo te sentiste al participar del juego?
2. ¿Cuándo sales a otros lugares conversas con otros niños?
3. ¿Cómo te sientes al hablar en voz alta ante los demás?



**PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N°  
PARA II CICLO DE EBR**

**10**



**I DATOS GENERALES:**

- 1.1. Institución Educativa: 1561
- 1.2. Aula: Anaranjada Edad: 5 años
- 1.3. Profesora de Aula: Milagritos Vergara Cipriano
- 1.4. Alumna Responsable: Frezia Zela Hernández
- 1.5. Fecha: 15 - 09 - 2022

**II ASPECTO TÉCNICO-PEDAGÓGICO:**

- 2.1. Denominación de la Experiencia de Aprendizaje  
"Uno, cinco, tres, ¿cómo lo resuelvo esta vez?"
- 2.2. Denominación de la Actividad de Aprendizaje:  
"JUEGO Y ME DIVIERTO CON EL DADO DE CANTIDADES" (Propuesta)
- 2.3. Propósito de Aprendizaje:  
Que lo niños expresen sus emociones a través de palabras, gestos y movimientos corporales al realizar el juego con el dado de cantidades.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Personal Social	Construye su identidad	• Se valora a sí mismo	• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.
ENFOQUE TRANSVERSAL Orientación al bien común			
CRITERIO DE EVALUACIÓN		EVIDENCIAS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus emociones sin temor.</li> <li>• Comenta con seguridad al compartir sus ideas.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenta sus emociones ante sus compañeros.</li> <li>• Comparte sus ideas de manera espontánea.</li> </ul>	



### III. DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ACCIONES DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Rutinas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Saludo a los niños(as)</li> <li>•Control de la asistencia</li> <li>•Oración de la mañana</li> <li>•Calendario y clima</li> <li>•Activación Física (Ejercicios)</li> <li>•Juego libre (Asamblea, representación y socialización del juego).</li> </ul> <p>MOTIVACIÓN RECREATIVA:</p> <p>Se presenta a los niños que un video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=udvXVnUii5c">https://www.youtube.com/watch?v=udvXVnUii5c</a></p> <p>Los niños representan el video con máscaras de elefantes. Asu vez se les comenta a los niños que el día de hoy tenemos como propósito que lo niños expresen sus emociones a través de palabras, gestos y movimientos corporales al realizar el juego con el dado de cantidades.</p> <p>Posteriormente se muestra a los niños imágenes con cantidades y el número que le corresponde.</p>	<p>Radio</p> <p>Pandereta</p> <p>Canciones</p> <p>Video</p> <p>Máscaras</p> <p>Imágenes</p>
DESARROLLO	<p>EJECUCIÓN:</p> <p>Se presenta a los niños un dado con diferentes cantidades, se les cometa que jugaremos tirando el dado y a la vez avanzando el recorrido que se encuentra dibujado en el piso del patio.</p> <p>Luego los niños se organizarán en grupos y el niño que termina el recorrido es el ganador.</p> <p>SOCIALIZACIÓN:</p> <p>A continuación, nos sentamos en el centro, nos relajamos un poquito y conversamos acerca del juego realizado, ¿cómo lo hicimos? ¿Quiénes fueron los primeros en terminar el recorrido? ¿Todos cumplieron las reglas del juego? ¿Se divirtieron mucho? ¿Les agradó el juego?</p> <p>EVALUACIÓN MOTORA:</p> <p>Posteriormente todos los niños saltan con un pie por el recorrido de manera rápida.</p> <p>Luego van a comentar que dificultades tuvieron al realizar el juego y cómo podemos solucionarlo. Se les realiza las siguientes preguntas: ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos movido al momento de jugar?</p>	<p>Dado</p> <p>Cinta de colores</p>
CIERRE	<p>Finalmente trabajarán su libro aplicando lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>• ¿Qué es lo que más te gustó de la actividad?</li> <li>• ¿Cómo te sentiste durante la actividad?</li> </ul>	

#### IV. EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

ÁREA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
Personal Social	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus emociones sin temor.</li> <li>Comenta con seguridad al compartir sus ideas.</li> </ul>	Ficha de observación
TIC	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explora, con el acompañamiento del docente, entornos virtuales y dispositivos tecnológicos, como grabador de sonido o de video, cámara fotográfica, radio, computadora o Tablet, y reconoce algunas funciones básicas para su uso y cuidado.</li> </ul>		

#### V. BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA:

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>  
<https://saberespsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>  
[https://www.nodo50.org/filosofem/IMG/pdf/piage\\_el\\_criterio\\_moral\\_en\\_el\\_nino.pdf](https://www.nodo50.org/filosofem/IMG/pdf/piage_el_criterio_moral_en_el_nino.pdf)  
<https://www.elejandria.com/libro/critica-del-juicio/immanuel-kant/1147>

Alumna Responsable

Profesora de Aula

Formadora de Práctica



VI. ANEXOS:

❖ Instrumentos de evaluación

FICHA DE OBSERVACIÓN						
Criterio de Evaluación	• Expresa sus emociones sin temor.			• Comenta con seguridad al compartir sus ideas.		
	2	1	0	2	1	0
Niños						
Randy Agreda						
Ruth Ávila	✓			✓		
Maycol Barreto	✓			✓		
Dhubsman Bedoya	✓			✓		
Luis Bolaños	✓				✓	
Josué Calderón	✓			✓		
Tyrone Castañeda	✓			✓		
Dulce Chasnamote						
Kamila Chupillón	✓			✓		
Lihan Corcuera	✓			✓		
Jhordan Cordova						
Fabián De la Cruz	✓				✓	
Iker Echevarría	✓			✓		
Misslenne Flores	✓			✓		



Itzel Gonzales	✓			✓		
Hans Gordillo	✓				✓	
Fabián Guevara	✓			✓		
Sebastián Jiménez	✓				✓	
Jhimmy Castillo	✓			✓		
Steven Mariños						
Yared Miller						
Luana Nery						
Valentina Orbegozo	✓			✓		
Lizeth Ramos	✓				✓	
Cristofher Santillán	✓			✓		
Briana Tirado						
Thiago Tumba	✓			✓		
Zoe Vásquez	✓				✓	
Clever Vega	✓			✓		

2	1	0
LOGRADO	PROCESO	INICIO

Materiales educativo



#### ❖ SUSTENTO DE LA(S) ESTRATEGIA(S) DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.

Epistemológicamente, la teoría de la estructura del pensamiento de Piaget (1945) parte de la premisa: "Formación del símbolo en los niños" el cual dice que el juego es la evolución conjuntamente de la madurez del niño, como también parte de las actividades lúdicas que son reflejadas en las estructuras intelectuales propias del desarrollo del niño y del conocimiento en la formación del pensamiento, en el cual sigue un proceso evolutivo basado en estadios donde están relacionados diversos tipos de juegos, por lo tanto cada tipo de juego tiene una gran relación con el desarrollo del pensamiento junto con las circunstancias adaptativas y condiciones de la conducta lúdica.

Asimismo, el desarrollo evolutivo de las actividades lúdicas se visualiza por etapas; una de ellas es la etapa primitiva, es decir se trata del "juego de ejercicios" que consiste en repetir por gozo actividades con el fin de adaptarse a ellas las cuales son características en la etapa sensoriomotor (0 a 2 años) durante esta edad los niños muestran placer a través de los movimientos y gestos, el periodo preoperacional (2 a 7 años) que consiste en reemplazar los objetos por símbolos, por último, están los juegos de reglas considerado en la etapa de operaciones concretas (7 a 12 años) durante estos juegos los niños establecerán diversas reglas que tendrán que ser respetadas por cada jugador; esto propicia a su vez que puedan socializar con sus pares y logren controlar sus emociones.

#### ❖ SUSTENTO DE LA RETROALIMENTACIÓN DE LA EVIDENCIA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Evidencia:

- Comenta sus emociones ante sus compañeros.
- Comparte sus ideas de manera espontánea.

1. ¿Cómo te sentiste al realizar el recorrido lanzando el dado?
2. ¿De qué manera expresas tus emociones ante los demás?
3. ¿Cuál fue el número más alto que te tocó al lanzar el dado?

### Anexo 3. Evidencias de fotografías

#### Trabajando la independencia













## Trabajando la identidad personal





## Trabajando la socialización





## Anexo 4. Base de datos

### MATRIZ DE DATOS DE CAPACIDAD SE VALORA A SI MISMO

#### RESULTADOS DE PRETEST

ESTUDIANTE	GRUPO CONTROL														GRUPO EXPERIMENTAL																		
	Dimensión 1: Independencia					Dimensión 2: Identidad Personal					Dimensión 3: Socialización				Subtotal	Total	Dimensión 1: Independencia					Dimensión 2: Identidad Personal					Dimensión 3: Socialización				Subtotal	Total	
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	SUBTOTAL	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	SUBTOTAL	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12			SUBTOTAL	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	SUBTOTAL	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	SUBTOTAL	Item 9	Item 10	Item 11			Item 12
1	2	1	2	2	7	1	2	2	2	7	1	2	1	1	5	19	2	1	2	2	7	1	1	2	2	6	1	2	1	1	5	19	
2	1	0	1	1	3	0	1	1	1	3	0	1	0	0	1	7	1	2	1	1	5	2	0	1	1	4	2	1	0	0	3	12	
3	0	2	0	0	2	2	0	1	0	3	2	0	2	2	6	16	0	2	2	0	4	2	2	1	0	5	2	1	2	2	7	16	
4	2	1	2	1	6	1	2	2	2	7	1	2	1	1	5	19	2	1	2	1	6	1	1	2	2	6	1	2	1	4	5	17	
5	1	0	1	0	2	0	1	1	1	3	0	1	0	0	1	6	1	0	1	0	2	0	2	1	1	4	0	1	2	0	3	9	
6	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24	
7	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	2	1	1	5	13	
8	1	0	1	0	2	0	0	1	0	1	0	0	2	0	2	5	0	2	0	2	4	2	0	1	0	3	1	1	2	0	4	11	
9	1	2	1	2	6	2	1	1	1	5	2	1	2	2	7	19	1	2	1	2	6	2	2	1	1	7	2	1	2	2	7	19	
10	2	1	2	1	6	1	2	2	2	7	1	2	1	1	5	19	2	1	2	1	6	1	1	2	2	6	1	2	1	2	6	19	
11	1	0	1	0	2	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	3	0	2	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	2	1	0	3	5
12	1	2	1	2	6	2	1	1	1	5	2	1	2	2	7	19	1	2	1	2	6	2	2	1	1	6	2	1	1	2	6	19	
13	0	1	0	1	2	1	0	1	0	2	1	0	1	1	3	7	0	1	0	1	2	1	1	0	0	2	1	2	1	1	5	9	
14	2	0	2	0	4	0	2	2	2	6	0	2	0	0	2	12	2	2	2	0	6	1	2	2	2	7	0	2	2	0	4	17	
15	1	2	1	2	6	2	1	1	1	5	2	1	2	2	7	19	1	2	1	2	6	2	2	1	1	7	2	1	1	2	6	19	
16	0	1	0	1	2	1	0	1	0	2	1	0	1	1	3	7	0	1	0	1	2	1	1	0	0	2	1	2	1	1	5	9	
17	1	0	1	0	2	0	1	1	1	3	0	1	0	0	1	6	1	0	1	0	2	0	0	1	1	2	0	1	1	0	2	6	
18	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24	
19	0	1	0	1	2	1	0	0	0	1	1	0	1	1	3	6	0	1	0	1	2	1	1	0	0	2	1	2	1	1	5	9	
20	1	0	1	0	2	0	1	1	1	3	0	1	0	0	1	6	1	0	1	0	2	0	2	1	1	4	0	1	2	0	3	9	
21	0	2	0	2	4	2	0	0	0	2	2	0	2	2	6	12	0	2	2	2	6	2	2	0	0	4	2	0	2	2	6	16	
22	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	2	1	1	5	13	
23	2	0	2	0	4	0	2	2	2	6	0	2	0	0	2	12	2	2	2	0	6	0	2	2	2	6	0	2	2	0	4	16	
24	0	2	0	2	4	2	0	0	0	2	2	0	2	2	6	12	0	2	0	2	4	2	2	0	0	4	2	1	2	2	7	15	
25	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	
26	2	0	2	0	4	0	2	2	2	6	0	2	0	0	2	12	2	0	2	0	4	2	1	2	2	7	0	2	1	1	4	15	
27	0	2	0	2	4	2	0	0	0	2	2	0	2	2	6	12	0	2	1	2	5	2	2	0	0	4	2	1	2	2	7	16	
28	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	1	1	1	1	4	1	1	2	1	5	2	1	2	1	6	15	
x					4,07					4,07					4,04	12,19					4,54					4,61					5,07	14,21	



TRIZ DE DATOS DE CAPACIDAD SE VALORA A SI MIS

RESULTADOS DE POSTEST

ESTUDIANTE	GRUPO CONTROL														GRUPO EXPERIMENTAL																		
	Dimensión 1: Independencia					Dimensión 2: Identidad Personal					Dimensión 3: Socialización				Subtotal	Total	Dimensión 1: Independencia					Dimensión 2: Identidad personal				Dimensión 3: Socialización				Subtotal	Total		
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	SUBTOTAL	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	SUBTOTAL	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12			Subtotal	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Subtotal	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Subtotal	Item 9	Item 10			Item 11	Item 12
1	2	1	2	2	7	1	2	2	2	7	1	2	1	1	5	19	2	2	2	2	8	1	1	2	2	6	1	2	1	1	5	19	
2	1	0	1	1	3	0	1	1	1	3	0	1	0	0	1	7	1	2	2	1	6	2	0	1	1	4	2	1	0	0	3	13	
3	0	2	0	0	2	2	0	0	0	2	2	0	2	2	6	10	1	2	2	1	6	2	2	1	0	5	2	1	2	2	7	18	
4	2	1	2	1	6	1	2	2	2	7	1	2	1	1	5	18	2	1	2	1	6	1	1	2	2	6	1	2	1	1	5	17	
5	1	0	1	0	2	0	1	1	1	3	0	1	0	0	1	6	1	1	1	2	5	0	2	1	1	4	0	1	2	0	3	12	
6	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24	
7	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	1	2	2	2	7	1	1	1	1	4	1	2	1	1	5	15	
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	2	8	2	0	1	0	3	1	1	2	0	4	15	
9	1	2	1	2	6	2	1	1	1	5	2	1	2	2	7	18	1	2	1	2	6	2	2	1	1	6	2	1	2	2	7	19	
10	2	1	2	1	6	1	2	2	2	7	1	2	1	1	5	18	2	1	2	1	6	1	1	2	2	6	1	2	1	2	6	18	
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	1	5	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	3	8
12	1	2	1	2	6	2	1	1	1	5	2	1	2	2	7	18	1	2	1	2	6	2	2	1	1	6	2	1	1	2	6	18	
13	0	1	0	1	2	1	0	0	0	1	1	0	1	1	3	6	0	2	2	1	5	1	1	0	0	2	1	2	1	1	5	12	
14	2	0	2	0	4	0	2	2	2	6	0	2	0	0	2	12	2	2	2	1	7	1	2	2	2	7	0	2	2	0	4	18	
15	1	2	1	2	6	2	1	1	1	5	2	1	2	2	7	18	1	2	1	2	6	2	2	1	1	6	2	1	1	2	6	18	
16	0	1	0	1	2	1	0	0	0	1	1	0	1	1	3	6	0	1	2	1	4	1	1	0	0	2	1	2	1	1	5	11	
17	1	0	1	0	2	0	1	1	1	3	0	1	0	0	1	6	1	2	1	2	6	0	0	1	1	2	0	1	1	0	2	10	
18	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	1	2	7	23	
19	0	1	0	1	2	1	0	0	0	1	1	0	1	1	3	6	2	1	2	1	6	1	1	0	0	2	1	2	1	1	5	13	
20	1	0	1	0	2	0	1	1	1	3	0	1	0	0	1	6	1	2	1	2	6	0	2	1	1	4	0	1	2	0	3	13	
21	0	2	0	2	4	2	0	0	0	2	2	0	2	2	6	12	2	2	2	2	8	2	2	0	0	4	2	0	2	2	6	18	
22	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	1	1	2	1	5	1	1	1	1	4	1	2	1	1	5	14	
23	2	0	2	0	4	0	2	2	2	6	0	2	0	0	2	12	2	2	2	2	8	0	2	2	2	6	0	2	2	0	4	18	
24	0	2	0	2	4	2	0	0	0	2	2	0	2	2	6	12	1	2	1	2	6	2	2	0	0	4	2	1	2	2	7	17	
25	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	
26	2	0	2	0	4	0	2	2	2	6	0	2	0	0	2	12	2	1	2	2	7	2	1	2	2	7	0	2	1	1	4	18	
27	0	2	0	2	4	2	0	0	0	2	2	0	2	2	6	12	1	2	1	2	6	2	2	0	0	4	2	1	2	2	7	17	
28	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	1	1	2	1	5	1	1	2	1	5	2	1	2	1	6	16	
x					3.92					3.89					3.96	11.78					6.18					4.61					5.07	15.84	

## Anexo 5. Constancia de ejecución de la Estrategia didáctica



INSTITUCIÓN EDUCATIVA 1561

FLORENCIA DE MORA

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 1561-  
FLORENCIA DE MORA**

### **CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

Qué Frezia Marjory Zela Hernandez estudiante del programa de Educación inicial de la EESPP Indoamerica de Trujillo, quién ha aplicado el proyecto de investigación ***“Estrategia didáctica basada en actividades lúdicas y la capacidad se valora a sí mismo en los niños de 5 años”*** en nuestra institución educativa

Se otorga la presente solicitud de la parte de La interesada para los fines que estime conveniente

Florencia de Mora, *21/07* del 2023

Atentamente



*[Handwritten Signature]*  
Mg. María Elena Gastañudi Torres

Directora de la I.E. 1561