

# Universidad Católica de Santa María

## Escuela de Postgrado

### Maestría en Educación con Mención en Gestión de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje



**APLICACIÓN DE KODU GAME LAB PARA LA GESTIÓN DE  
AUTONOMÍA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA REGINA MUNDI DEL DISTRITO DE YANAHUARA,  
AREQUIPA, 2022**

Tesis presentada por las Bachilleres:

**Cabrera Revilla, Ana María del Pilar**

**García Pacheco, Rosi Guisel**

**Lazo Núñez, Yumi Miryam**

Para optar el Grado Académico de:

**Maestro en Educación con Mención en Gestión  
de Entornos Virtuales para el Aprendizaje**

Asesor: **Mg. Duche Pérez, Aleixandre Brian**

**Arequipa – Perú**

**2023**

# DICTAMEN DE APROBACIÓN DE BORRADOR DE TESIS

UCSM-ERP

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA**  
**ESCUELA DE POSTGRADO**  
**DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR DE TESIS**

Arequipa, 19 de Diciembre del 2022

Dictamen: 006829-C-FPG-2022

Visto el borrador del expediente 006829, presentado por:

2018002042 - LAZO NUÑEZ YUMI MIRYAM

2018000482 - CABRERA REVILLA ANA MARIA DEL PILAR

2018001622 - GARCIA PACHECO ROSI GUISEL

Titulado:

**APLICACIÓN DE KODU GAME LAB PARA LA GESTIÓN DE AUTONOMÍA EN ESTUDIANTES DE 5  
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA REGINA MUNDI DEL DISTRITO DE YANAHUARA,  
AREQUIPA, 2022**

Nuestro dictamen es:

**APROBADO**

**1435 - TOMAYLLA QUISPE YGNACIO SALVADOR  
DICTAMINADOR**



**3218 - JARA HERRERA MELVA RINA  
DICTAMINADOR**



**6648 - PEREZ QUINTANILLA CECILIA LOURDES  
DICTAMINADOR**



A Leonardo Barrios Cabrera, que es soporte, motor y razón de mi existencia; y a mis niños y niñas de 5 años "A" que sin su apasionamiento, juegos y descubrimientos no se hubiera conseguido este estudio.

**Ana María del Pilar**

Al altísimo por su infinito amor que siempre me acompaña y guía en cada momento de mi vida.

A mis hijos José Carlos y Nicole por ser mi inspiración y a mi compañero de vida Julio Cesar, por su amor y apoyo constante.

A mi mamita Dora, ejemplo de perseverancia y a mi papito que descansa al lado de Jesucristo por su ejemplo sacrificio y apoyo constante durante toda mi vida.

**Rosi Guisel**

A Dios por permitirme saber que puedo ser una maestra, a mamá Ruth por educarme, a mis otras dos madres Cana y Tota; por impulsarme; a mi hijo Emmanuel, que fue, es y será la fuerza de ser cada día mejor.

**Yumi Miryam**

"La verdadera autonomía no reside en la tecnología misma, sino en cómo la utilizamos para liberarnos y potenciar nuestra capacidad de tomar decisiones conscientes y crear un mundo mejor.

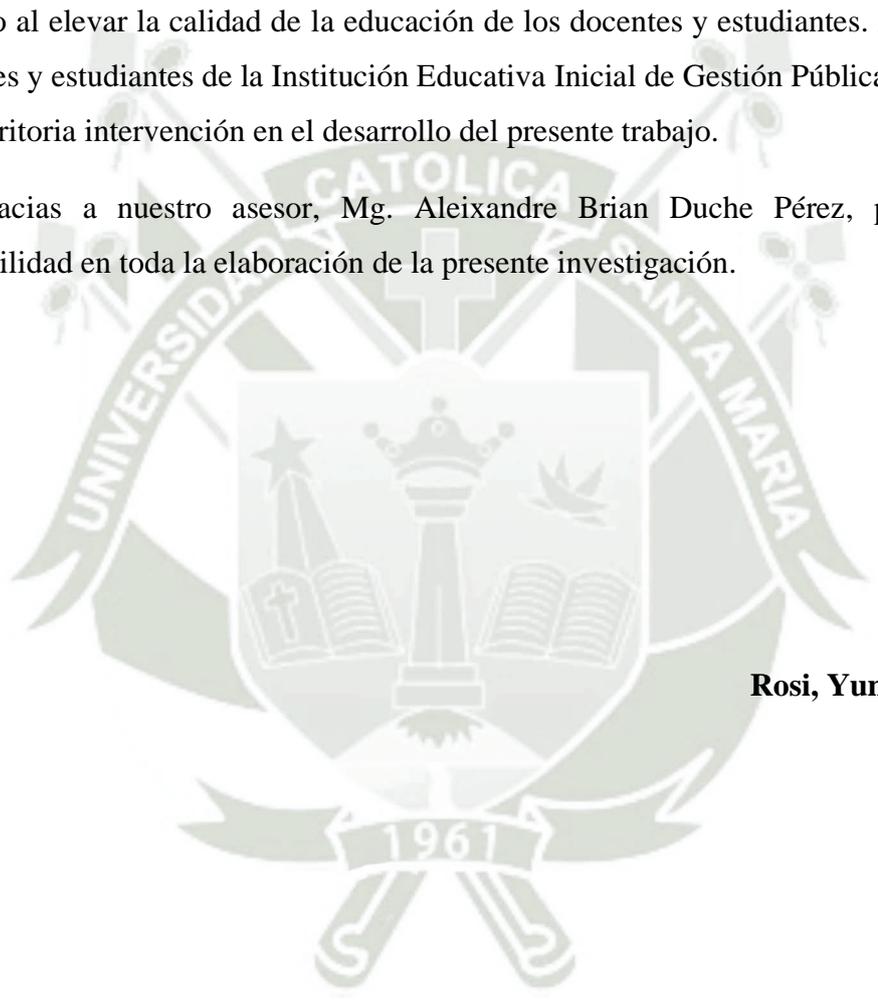
**Timothy Donald Cook**



Expresamos nuestro agradecimiento a la Universidad Católica de Santa María, a la Escuela de Postgrado en la Maestría en Educación con mención en Gestión de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje, en particular al personal docente y administrativo, que ayudaron en nuestra formación académica.

También al Gobierno Regional de Arequipa por la Beca Maestro 3.0 logrando un cambio cualitativo al elevar la calidad de la educación de los docentes y estudiantes. Asimismo, a las autoridades y estudiantes de la Institución Educativa Inicial de Gestión Pública Regina Mundi, por su meritoria intervención en el desarrollo del presente trabajo.

Y las gracias a nuestro asesor, Mg. Aleixandre Brian Duche Pérez, por su respeto, responsabilidad en toda la elaboración de la presente investigación.



**Rosi, Yumi y Ana María**

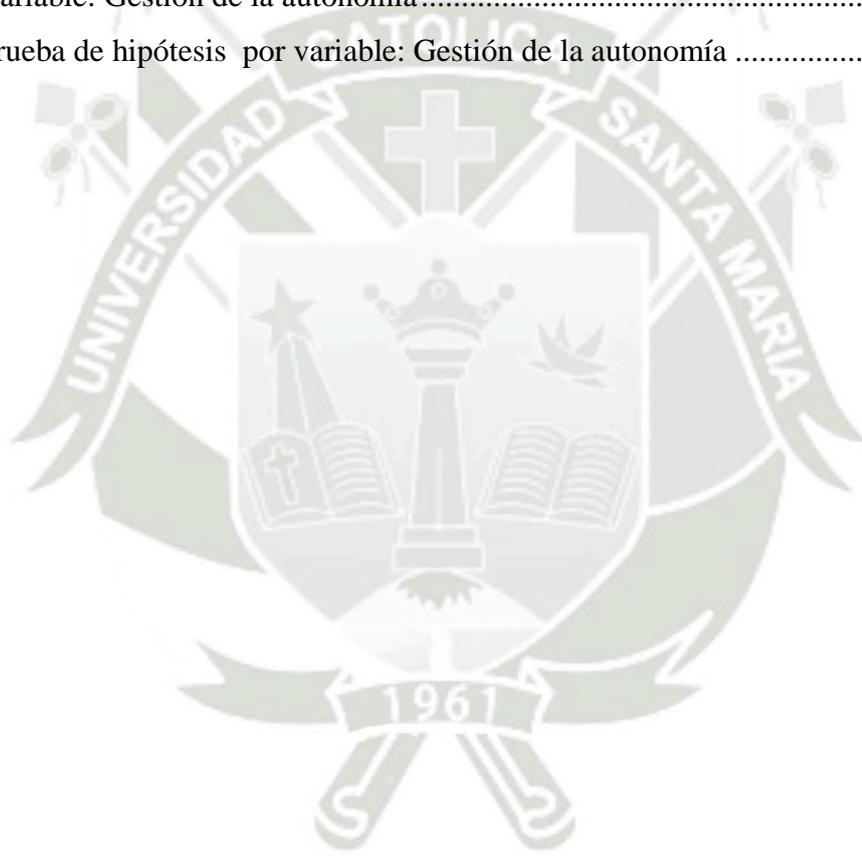
## ÍNDICE GENERAL

DICTAMEN DE APROBACIÓN DE BORRADOR DE TESIS .....	ii
DEDICATORIA.....	iii
EPÍGRAFE.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE DE TABLAS .....	viii
INDICE DE FIGURAS .....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT .....	xi
INTRODUCCIÓN .....	1
HIPÓTESIS .....	5
OBJETIVOS.....	5
CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO.....	6
1.Gestión de autonomía.....	6
1.1.Define metas.....	8
1.1.1.Propósito a nivel individual.....	8
1.1.2.Propósito a nivel grupal.....	9
1.2.Organiza acciones.....	9
1.2.1. Explora contexto .....	10
1.2.2. Descubre por sí mismo.....	11
1.2.3. Interactúa con el adulto .....	11
1.2.4. Elige material .....	12
1.2.5. Realiza diversas tareas.....	12
1.2.6. Reflexiona con el adulto.....	12
1.2.7. Resuelve problemas.....	12
1.3. Monitorea su desempeño .....	13
1.3.1. Explica las acciones que realizo.....	14
1.3.2. Manifiesta logros.....	14
1.3.3. Explica dificultades .....	14

1.3.4. Comunica lo que aprendió.....	14
1.3.5. Muestra interés por su aplicación.....	14
1.3.6. Reflexiona acciones con el adulto.....	15
2. Kodu Game Lab.....	15
2.1. Aplicación de Kodu Game Lab.....	19
3. Análisis de antecedentes investigativos.....	20
Antecedentes internacionales.....	21
3.2 Antecedentes nacionales.....	22
3.3. Antecedentes locales.....	23
CAPÍTULO II METODOLOGÍA.....	25
1. Técnica e instrumento.....	25
2. Campo de verificación.....	28
2.1. Delimitación espacial.....	28
2.2. Ubicación temporal.....	28
2.3. Unidades de estudio.....	28
3. Estrategias de recolección de datos.....	29
3.1. Organización.....	29
3.2. Recursos.....	29
3.3. Validación de instrumentos.....	30
3.4. Criterios para el manejo de resultados.....	30
CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	31
3.1. Resultados del pre test y el post test por indicadores.....	32
DISCUSIÓN.....	40
CONCLUSIONES.....	42
RECOMENDACIONES.....	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	44

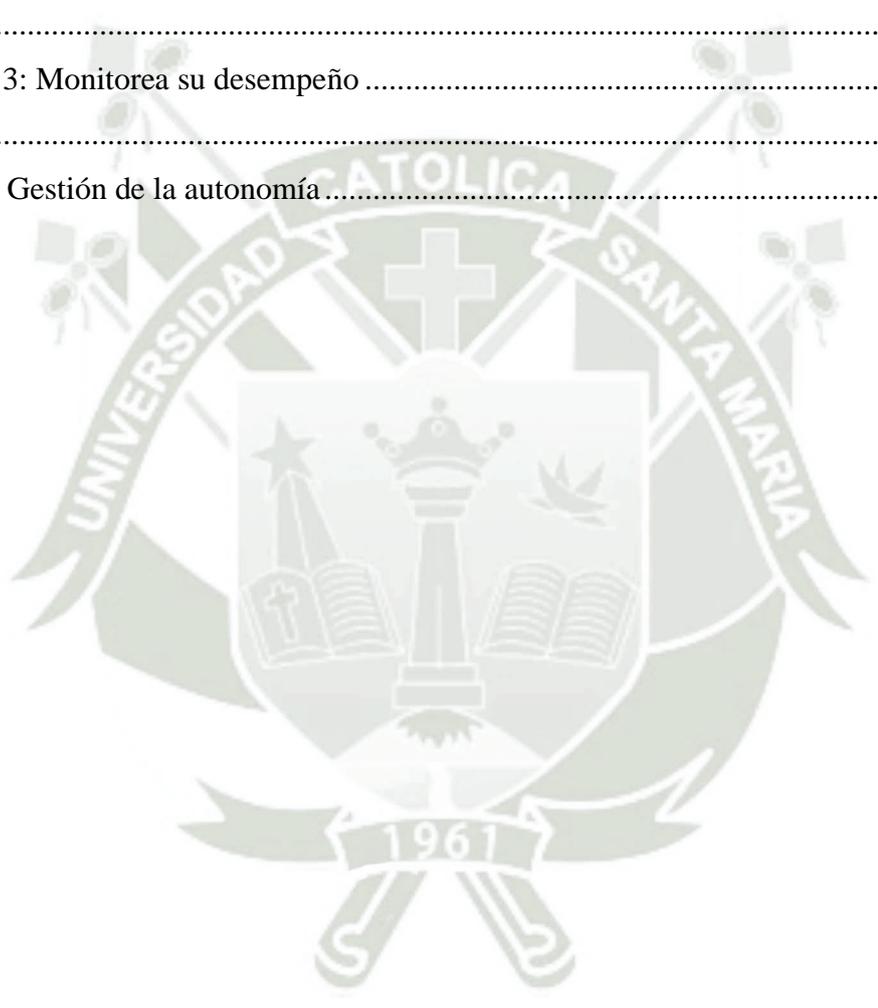
## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Indicador 1: Define metas .....	32
Tabla 2 Prueba de hipótesis por indicador 1 : Define metas .....	33
Tabla 3 Indicador 2: Organiza acciones .....	33
Tabla 4 Prueba de hipótesis por indicador 2: Organiza acciones.....	35
Tabla 5 Indicador 3: Monitorea su desempeño .....	35
Tabla 6 Prueba de hipótesis por indicador 3: Monitorea su desempeño .....	37
Tabla 7 Variable: Gestión de la autonomía.....	37
Tabla 8 Prueba de hipótesis por variable: Gestión de la autonomía .....	39



## INDICE DE FIGURAS

Figura 1 .....	32
Indicador 1: Define metas .....	32
Figura 2 .....	34
Indicador 2: Organiza acciones .....	34
Figura 3 .....	35
Indicador 3: Monitorea su desempeño .....	36
Figura 4 .....	38
Variable : Gestión de la autonomía .....	38



## RESUMEN

La investigación tiene como enunciado “Aplicación de kodu game lab para la gestión de autonomía en estudiantes de 5 años de la institución educativa Regina Mundi del Distrito de Yanahuara, Arequipa, 2022”. La indagación tiene como objetivo general aplicar Kodu Game Lab para mejorar el nivel de gestión de autonomía en estudiantes de 5 años. Es una investigación de campo cuya área corresponde a las ciencias sociales, dentro de la línea de materiales educativos digitales, de nivel aplicado, tipo explicativo de diseño pre experimental con un solo grupo.

Para alcanzar los propósitos, se construyó para el pre test una cédula de entrevista y ficha de observación aplicada a 24 estudiantes. Seguidamente en función de los resultados, se usó kodu game lab, a través de 17 talleres. Consecutivamente se suministró el post test, registrándose la información en una base de datos, inmediatamente se desarrolló cálculos estadísticos y se registró los resultados ordenados en cuatro tablas y figuras, evidenciándose pasar del nivel bajo al nivel alto, siendo comprobado a través de la prueba de hipótesis, con la “t” de student, para medias de dos muestras emparejadas, entre el pre test (20.33) y post test (50.21).

Resultados que permitieron concluir que la aplicación de Kodu Game Lab mejora el nivel de gestión de autonomía de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Regina Mundi del Distrito de Yanahuara, evidenciándose pasar del nivel bajo al nivel alto, siendo comprobado a través de la prueba de hipótesis, con la “t” de student, para medias de dos muestras emparejadas, entre el pre test (20.33) y post test (50.21); y sugerir que, en reunión de redes educativas, la coordinadora general, puede empoderar a las docentes del nivel inicial en la utilización de talleres de Kodu Game Lab para desarrollar la gestión de la autonomía a través de dramatizaciones que permitan madurar procesos de reflexión en cuanto a pensar, considerar el presente asunto con atención y detenimiento para comprenderlo bien; formándose así una opinión sobre ello para tomar una decisión.

**Palabras clave:** kodu, game, lab, gestión, autonomía.

## ABSTRACT

The research has as its statement "Application of kodu game lab for the management of autonomy in 5-year-old students of the Regina Mundi educational institution of the District of Yanahuara, Arequipa, 2022". The general objective of the inquiry is to apply Kodu Game Lab to improve the level of autonomy management in 5-year-old students. It is a field investigation whose area corresponds to the social sciences, within the line of digital educational materials, applied level, explanatory type of pre-experimental design with a single group.

To achieve the purposes, an interview card and observation sheet applied to 24 students were built for the pre-test. Next, based on the results, kodu game lab was used, through 17 workshops. Consecutively, the post test was supplied, registering the information in a database, immediately statistical calculations were developed and the results ordered in four tables and figures were recorded, evidencing the passage from the low level to the high level, being verified through the test of hypothesis, with the "t" of student, for means of two paired samples, between the pretest (20.33) and posttest (50.21).

Results that allowed to conclude that the application of Kodu Game Lab improves the level of autonomy management of the 5-year-old students of the Regina Mundi Educational Institution of the Yanahuara District, evidencing to go from the low level to the high level, being verified through the hypothesis test, with the "t" test, for means of two paired samples, between the pretest (20.33) and posttest (50.21); and suggest that, in a meeting of educational networks, the general coordinator can empower initial level teachers in the use of Kodu Game Lab workshops to develop autonomy management through dramatizations that allow reflection processes to mature in terms of to think, consider the present matter carefully and carefully to understand it well; thus forming an opinion about it to make a decision.

Keywords: kodu, game, lab, management, autonomy.

## INTRODUCCIÓN

La averiguación tiene como manifestado “Aplicación de kodu game lab para la gestión de autonomía en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Regina Mundi del Distrito de Yanahuara, Arequipa, 2022”. En el estudio se identifica el planteamiento del problema, apreciándose ser de campo cuya área corresponde a las ciencias sociales, dentro de la línea de materiales educativos digitales, de nivel aplicado, tipo explicativo de diseño pre experimental con un solo grupo.

En el ejercicio docente, se observó que la mayoría de alumnos de 5 años de educación inicial, presentan dificultades en la gestión de la autonomía, se apreció conflicto en la escasa enunciación individual de metas, al formular alguna pregunta relacionada con un producto determinado. También a nivel grupal, con escasos propósitos. En cuanto a la gestión de la autonomía en la organización de acciones, se observó contrariedades en la exploración del contexto, prefieren escuchar consignas dadas por el adulto, para luego repetir las y desarrollar acciones diversas, siempre buscando la aprobación del adulto. También el punto concerniente con la instrucción por descubrimiento, se identificó en los infantes acercamiento limitado, prefieren seguir las órdenes del adulto, de esta forma se sienten empoderados sin instaurarse las condiciones para lograr el aprendizaje por develamiento, de planificación, realización y valoración de la formación por hallazgo.

Otro punto destacado de observación corresponde a la interacción con el adulto, este proceso se evidencia con dificultades de interacción, con escasa declaración e intercambio de acciones durante la jornada pedagógica, lo que genera una influencia no recíproca que incide en el aprendizaje y desarrollo de los infantes.

En relación a la autonomía en elegir el material y realizar diversas tareas, tienen dificultades en tomar decisiones, debido al establecimiento de límites y restricciones generados por los adultos en el hogar y también en algunos casos la institución educativa. Asimismo, ocurre en el tema de reflexión con el adulto, manifestando en la mayoría de veces, “tú dime que hago, que digo”, sin ideas, opiniones y argumentación. Lo mismo sucede al observar, plantear y resolver algún problema, con aprietos en resolver por sí mismos los conflictos, sin solución constructiva, de una forma negativa; porque se gestionan inadecuadamente o no se resuelven y generan preocupaciones. En referencia a la gestión de

la autonomía en cuanto al monitoreo de su desempeño, se identificó insuficiente explicación de las acciones que realizó, con conflicto en la comunicación de logros y dificultades, mostrando limitado interés en la actividad y reflexión de acciones con el adulto. La presente descripción permitió pensar en la solución al problema observado, surgiendo la variable independiente de estudio tipificada como la aplicación de Kodu Game Lab, resultando ser una herramienta asombrosa para desplegar la competencia y capacidades en gestión de la autonomía en niños y niñas de 5 años de educación inicial.

El presente problema, permitió justificar el estudio a partir de diversos criterios considerables, los que dieron bases sólidas a la investigación, el primero se encuentra relacionado con la justificación académica, que se relaciona con un proceso de cuestionamiento sobre el estado actual del aprendizaje de la gestión de la autonomía, sus carencias y dificultades, así como las posibilidades de mejora de acuerdo a los modelos nacionales de la idoneidad trasversal, que se sustenta en el enfoque metacognitivo autorregulado, cuando gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta lo que debe cultivarse al nombrar, qué puede lograr respecto a una tarea, reforzado por la escucha de la facilitación adulta, e incorpora lo que ha aprendido en otras actividades.

También cuando sigue su propia táctica al realizar acciones que va ajustando y adaptando a la tarea trazada. Comprende que debe actuar al incluir y seguir una estrategia que le es modelada o facilitada. Es muy sustancial que los estudiantes aprendan a monitorear lo elaborado para lograr la tarea al justipreciar con facilitación externa los resultados conseguidos siendo ayudado para discurrir el ajuste requerido y acomodarse al cambio. Ocupaciones que se desdoblaron a partir del gobierno de recursos tecnológicos y con ello, al encajamiento al mundo globalizado.

La averiguación pretende llenar una brecha en el discernimiento científico ya existente sobre el tema de gestión de autonomía, mejorando los saberes en base a definir metas, organizar acciones y monitorear desempeños mediante la aplicación de nuevas formas de intervención como es la herramienta Kodu Game Lab, ya que involucra de manera efectiva a los alumnos y alumnas de cinco años de educación inicial, en el progreso de la competencia y consecuentemente capacidades para visualizar desde otros ángulos el construir de su propio juego al incluir elementos, personajes, objetos, naturaleza; que le sirvan para programar de forma primaria y secundaria. Dentro del presente marco es importante, el manejo de las TIC con recursos que ofrezcan ambientes virtuales, que fortifiquen el uso de

internet, computadoras, acceso y manejo de información en forma ilimitada; utilizados con el propósito de mejorar los aprendizajes, a la vez que las suposiciones planteadas no han sido aún indagadas, siendo novedoso desde el punto de vista de la causa y efecto de variables, por lo tanto, servirá a futuro para ostentar las secuelas en parlamentos y organismos educativos.

También el estudio se justifica desde la utilidad metodológica, servirá a futuro a diversos examinadores que deseen utilizar los instrumentos de recolección de datos y poder experimentar con diferentes herramientas tecnológicas. Asimismo, el presente estudio servirá como antecedente de indagación para porvenires trabajos de averiguación de pregrado y postgrado. El estudio es relevante también desde la novedad, siendo coyuntural al proceso de gestión de autonomía y factibilidad por cuanto está asegurada, contando con recursos necesarios como son: humanos estudiantes y docentes, asimismo con medios tecnológicos como computadoras, celulares, internet, cuentas Gmail, Google meet y Whatsapp; igualmente, con apoyo de la Dirección de la Institución Educativa y de los padres de familia. Por ello, se desea mejorar la gestión de la autonomía de los estudiantes partiendo de su entorno, sus necesidades, vivencias, sentimientos y beneficios.

De igual modo, mejorar su desenvolvimiento en el proceso de aplicación de los entornos virtuales con la herramienta Kodu Game Lab, recurso gratuito y accesible que contribuirá a acortar las brechas del acceso a la virtualización de la Educación. En referencia a la validez social, resulta trascendente para veinticuatro niños y niñas de cinco años en el desarrollo de la gestión de la autonomía. En cuanto a las tres educadoras investigadoras, se avanzó en los dominios del marco del buen desempeño docente al apropiarse de procesos pedagógicos creadores, dispuestas a manejar nuevas estrategias metodológicas que comprendan los recursos virtuales a partir de su aplicación, se prevé una significativa mejoría en la gestión de la autonomía a través de la construcción de juegos con apoyo de las tecnologías de información y comunicación como medio didáctico y motivacional para el aprendizaje virtual.

En cuanto la justificación económica, la inversión durante todo el proceso de investigación estuvo consolidada, sin alusión a tener rentabilidad. En cuanto a la justificación ética, se respetó de forma integral a los investigados. También los estilos normativos de citación y referenciación de acuerdo a norma establecida por la universidad.

La pesquisa también plantea tres apartados, el primero denominado Capítulo I, donde se despliega el Marco teórico, el cual incluye una revisión y análisis exhaustivo de los fundamentos teóricos del problema de la gestión de autonomía en relación a los indicadores y subindicadores de estudio, asimismo se desarrolla teóricamente el software Kodu Game Lab y peculiaridades correspondientes.

El capítulo II Metodología, plantea la representación del tipo de indagación aplicada, de nivel explicativo, de diseño pre experimental. Se trabajó con 24 unidades de análisis en quienes se aplicó la cédula de entrevista y ficha de observación. (Pre test y el Post test). Se precisa que el instrumento tiene validación a juicio de experto de la inconstante dependiente.

El Capítulo III, nombrado Resultados y Discusión, presenta la síntesis de los resultados relevantes acompañados de tablas y figuras pertinentes. También, el estudio, muestra la discusión y confrontación de los resultados en el contexto actual de saberes efectivos sobre el tema de gestión de autonomía y aplicación de Kodu Game Lab. La investigación termina con la formulación conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

## HIPÓTESIS

Dado que la gestión de autonomía implica definir metas, organizar acciones y monitorear el desempeño

### Hipótesis alterna:

Es probable que al aplicar Kodu Game Lab en estudiantes de 5 años **desarrolle significativamente** la gestión de la autonomía.

### Hipótesis nula:

Es probable que al aplicar Kodu Game Lab en estudiantes de 5 años, **no desarrolle significativamente** la gestión de la autonomía.

### Hipótesis estadística:

Existen diferencias entre el pre test y el post test, según la prueba “t” de Student , rechazándose la hipótesis nula, es decir la aplicación de Kodu Game Lab mejora significativamente el nivel de gestión de autonomía en estudiantes de 5 años.

## OBJETIVOS

El estudio plantea un ecuánime general y tres específicos:

### Objetivo general:

Aplicar Kodu Game Lab para mejorar el nivel de gestión de autonomía en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Regina Mundi.

### Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de gestión de autonomía, que manifiestan los estudiantes de 5 años, antes de aplicar Kodu Game Lab.
- Precisar el nivel de gestión de autonomía, que manifiestan los estudiantes de 5 años después de aplicar de Kodu Game Lab.
- Determinar la variación del nivel de gestión de autonomía, antes y después de aplicar de Kodu Game Lab en estudiantes de 5 años.



## CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO

### 1. Gestión de autonomía

La emancipación es la capacidad de actuar a partir de su propio ánimo, de acuerdo a sus oportunidades. Disposición de hacer cada vez más cosas y por tanto valerse por sí mismos. Los chiquillos son capaces de agenciarse para resolver pequeñas tareas y asumir responsabilidades con seriedad y exaltación (Andrade, 2015). Así, la humanidad es propensa a la ventura, que concierne a nuestra práctica cuajada. Cimentación que solo es hacadera cuando se da el impulso de albrures como eje que enlaza el sumario que desenrollan las disímiles ramificaciones que delimitan al indivisible.

Consecuentemente se enfatiza la manumisión como apertura que tiene un ser para proceder y elegir determinaciones únicas, con un reconcomio íntimo de certeza que le faculta desentrañar con infalibilidad. Es un asunto individual, paulatino e indeble en reconstrucción.

En el presente marco, se destaca que un bebé nace considerablemente dependiente del ambiente misericordioso y material, precisa del otro para poder desarrollarse sucesivamente e ir adquiriendo niveles de autogobierno. Desde que nace, tiene una pujanza interior que lo

congrega a conocer y examinar, siendo tipificado como impulso epistémico (Morgado, 2014). Es una aspiración valiosa por percibir y examinar: de la misma manera, al otro, a las substancias y faceta en el que se encuentra.

El camino hacia la presteza de señorío se inicia desde lo epistémico. Se emprende la operación con una dosis de bríos y ambiciones florecientes por sus idoneidades y aventajados medios facilitadores y habilitantes proporcionados por el maduro. En el curso de celeridad del heredero, el formado no interviene patentemente.

El rapaz puede remedar a sus pares, al adulto, y es él quien consigue, desde su propio designio, una labor que nace de su propio espécimen. El chaval llega a la comisión de la prontitud franca porque un adulto le dio la encrucijada de averiguar e inquirir, sea por imprevisión o porque estuvo a la mira de la aspiración y la insuficiencia del chiquillo y ajustó el próximo para beneficiar sus planes.

En la celeridad exenta el pequeño se acomoda al sitio, los objetos y las interacciones con los otros, creando un auténtico amaestramiento (Erikson, 2016). Es una energía en la que está implicado su universo intrínseco y que le crea usanzas que le van dimitiendo huellas en el organismo, en la reminiscencia, dando lugar a la conciliación activa a la realidad. Él mismo, obtiene tácticas de interposición, generando un pensamiento mental que le socorre a construir una vivacidad que soluciona aprietos y complicaciones.

Se concibe por discípulo íntegro aquel dependiente que no solo es capaz de aprender, sino de cultivarse e ilustrarse, siendo el mismo quien por aliento particular edifique sus sapiencias y utilice destrezas para la complexión de los iguales.

A razón concurre la necesidad que las institutrices del nivel inicial, induzcan en el churumbel a tomar sus propias providencias emprendiendo con disposiciones pequeñas, antes de ser competente de esgrimir otras más trascendentales. Es así como debe alentar al chaval a ser soberano y entremetido por lo que lo asedia, que use su aliento al atosigar sus beneficios, y que tenga familiaridad en la capacidad que posee para resolver las cosas por sí mismo.

La idea de libertad del chico no debe estar imperceptible solo a los usos que este obtiene durante la inaugural puericia, a las artes motoras; ser íntegro hace crónica a una seria de destrezas epistémicas como cavilar, planear, zanjar, reelegir; se debe abandonar que los chiquillos examinen, investiguen, que adviertan, que den explicaciones, que combatan con

ciertas ocupaciones sin la tutela indestructible de los ascendientes, que desenvuelvan su quimera, que tomen providencias; dado que el perfeccionamiento de la franquicia de los párvulos está mezclada a los métodos de relaciones que estos albergan con los grandes que les sitian, a las proporciones que tienen de notificar; al significado de las experiencias que encuentran en su morada, en la colegio, en la generalidad; a la infalibilidad con que se pueden sacudir y jugar en su corporación; al recato que observan en aquellos que les sitian; a lo proporcionadas y justas que les juzguen las reglas y ordenaciones que dominan en las fundaciones socializadoras, que originan la autonomía en la pequeñez (Delval , 2016). Se precisa que la decisión y el albedrio son cabidas que se edifican de manera acompasada y estriban de un medio próximo propicio para su perfeccionamiento (Branden, 2015). Ofrecer al rorro un sitio incuestionable y objetos acertados y encantadores le admitirá revelar sus propias cabidas de acción, fundar sus actitudes y arrinconamientos, alcanzando así el señorío sucesivo de su propio organismo y el desarrollo de sus eventos impulsores.

### **1.1. Define metas**

El arrastre en la fundación pedagógica solicita que los escolares suministren cuidado, observen, aprendan, conciban, establezcan metas y asuman el encargo de su propia lucubración. Estas diligencias cognitivas son inadmisibles sin la colaboración activa y el adeudo de los semejantes (White & Frederickson, 2016). Los expertos deben socorrer a los discípulos a ser diligentes y acomodar sus colofones, al erigir sobre su aspiración natural de examinar, considerar cosas sucesos y dominarlas.

Fundar situaciones de lucubración sugestivos y retadores que exhorten la intervención impulsiva de los discípulos es un desafío para los expertos. Socorrer a los educandos a instituir colofones de arrastre en empleo de sus beneficios y pretensiones expectantes. Los condiscípulos deben saber cómo proyectar y supervisar su amaestramiento, decretar sus propios remates de educabilidad y términos de caterva para posibilitar el corregir sus errores.

#### **1.1.1. Propósito a nivel individual**

Las intenciones individuales dentro del perfeccionamiento de la libertad, tiene como resultado la manumisión, que conjetura prevalecer la subordinación y pasar al período de conseguir la cabida para enderezar contrariedades en cada situación, por lo tanto, la jerarquía reside en que existe casualidad del alistado al tomar providencias y hacia revolverse a desiguales desafíos en su nombramiento. Se constriñe que para tomar lección a los parvulitos a tomar determinaciones se puede iniciar poco a insuficiente de manera escalonada para que

consigan ir tomando pequeñas enterezas (Stein, 2014). En un primer instante será en ocupación de resoluciones sencillas como es el caso de establecer cambiantes de manera particular apropiándose de los compendios que existen en su alrededor y también con materiales técnicos escoltados siempre del adulto. Así podrán zanjar cuando sean adultos sobre cosas más trascendentales.

### **1.1.2. Propósito a nivel grupal**

Ocuparse en unidad robustece en los niños en los vínculos sociales y mejora sus artes para afectar con los demás, acrecentando las intenciones a nivel grupal, siempre se incrementa la empatía y la protección. Además, auxilia a desdoblar su vivacidad apasionada y a concebir una autoestima sana y firme.

### **1.2. Organiza acciones**

El presente apartado envuelve operaciones de cavilar y planear en cómo fundar mirando el todo y las partes de su ordenación y establecer hasta dónde debe llegar para ser eficiente, así como instaurar qué inventar para determinar los dispositivos que le admitan conseguir sus argumentos de lucubración (Ministerio de Educación [MINEDU], 2016). Entre las operaciones se tiene explorar el contexto, descubrir por sí mismo, interactuar con el adulto, elegir material, ejecutar desemejantes faenas, cavilar con el crecido, solventar complicaciones. Exteriores que están concernientes auténticamente con la toma de arbitrajes que consiguen ser particulares como colectividad.

En este momento se le otorga mayor categoría a la cooperación de todas las recapitulaciones que componen un grupo de encargo para la toma de providencias, no porque se haya arrinconado totalmente de la toma de arbitrajes hecha exclusivamente por el líder del grupo (Maier, 2014). Ocuparse de la toma de laudos, significa otorgar débitos, por lo tanto, es trascendental instaurar en el hogar un reparto de encargos en las tareas a efectuar que debe ir en empleo de la edad de los segmentos de la stirpe.

El reparto de compromisos es de vital importancia en la toma de decisiones pues cuando se asume un encargo, derivada de ella surgen contrariedades a resolver, y de esta manera se da un arrastre conducente al encontronazo y bizarría de complicaciones. Trabajar la deliberación de disyuntivas y instaurar prelações: cuando el chaval se tropiece en un escenario en que tenga que ventilar entre varias expectativas, correspondemos alentar a que observe la deliberación como un desafío al que debe suministrar cuidado y turno. En este

sentido corresponderá apreciar cuáles son sus favoritismos, qué referéndums pueden articular con ellas y cuáles no; y en esta ocupación, el instructivo y los padres deben favorecer y proveer soporte, admonición, sentencia y sobre todo estando prevenidos a auscultar las predilecciones del recluta.

Es muy transcendental subrayar, que los infantes, son quienes supremamente resuelvan qué hacer, pues sólo así, quedaremos avivando su manumisión. Juzgar el traspíe: cuando ante una explícita providencia, el niño fracase en su deliberación, no se le deben hacer reconvenciones ni calificar por ello. Incumbimos tener siempre presente el valor pedagógico de los deslices, pues éstos envuelven no sólo amaestramientos desconocidos, sino que conjeturan usanzas delanteras útiles, que más adelante, conseguirán tener presentes ante circunstancias equivalentes. Por eso, ante un traspíe se debe considerar con los chiquillos lo acaecido, demostrar dónde está la raicilla de éste y equiparar para efemérides porvenires.

Teniendo en cuenta todo lo preliminar y sobre todo fructificando cualquier escenario para colocar en práctica, los chicos pueden cultivarse a tomar laudos y a enfrentar las derivaciones de las mismas (Gelatt, 2014). Poder resolver no sólo es de vital categoría para el impulso de su seguridad y emancipación, sino que además ayudará a acrecentar y reforzar su autoestima y familiaridad en sí equivalente.

### **1.2.1. Explora contexto**

Estudiar el medio es una de las peculiaridades de los niños. Al estar a la mira están hurgando, experimentando, advirtiendo y averiguando todo cuanto les encierra; están en una invariable investigación de percibir y echar de ver el cosmos. Un universo concordado por aspectos materiales, orgánicos, naturales y didácticos, en los cuales actúan, interactúan y se interrelacionan con el medio del cual hacen parte.

La usanza de proceder y de atañer en el tiempo y en el espacio con las almas, substancias, condiciones, efemérides y argumentos, propicia un sumario de reconstrucción de sentido de lo que es y pasa en el mundo, y de lo que envuelve habitar en él. Esta cimentación de sentido, en la que tercian las cabidas con las que se nacen es un asunto bilateral: dan sentido al mundo en el que vitoreen y, a su vez, ellas y ellos se van atendiendo como sujetos del infinito a partir de lo que absorben de él. (Malaguzzi, 2012). El retoño empolla interactuando con su ambiente, transfigurando aceleradamente sus crónicas con el mundo de los mayores, de las cosas, de los hechos y, de modo único de sus simultáneos.

### 1.2.2. Descubre por sí mismo

El arrastre de revelar por sí mismo puede concebirse como una vía para la producción del discernimiento la cual se determina por el hecho de que la ganancia de sapiencias es derivada por el propio subyugado. Así, la averiguación no viene del extrínseco, sino que este se circunscribe a suministrar medios a través del cual el propio usuario llega a adquirirlo. Así, parte del establecimiento de suposición iniciales a partir de las cuales el sujeto llega a sus propias consumaciones, de manera autorregulada y desarrollando la propia pesquisa al basarse en la individualización de inciertas a solucionar de carácter remueve.

Es una de las primordiales vías por las que se pueden ostentar los nuevos comprendidos en la colocación psíquica, condescendiendo que sea el oportuno sujeto quien genere el amaestramiento, lo asimile y le de forma por sí mismo. Este tipo de noviciado es mucho más acostumbrado y útil en el perímetro de la ciencia, en el que la agudeza de ciencias parte de los develamientos llevados a cabo por el propio indivisible en vez de provenir derechamente de la duplicación de averiguación.

### 1.2.3. Interactúa con el adulto

Se precisa que los niños se deben anunciar como vidas activas en la vida colegial, lo que compone la base para el progreso de su autonomía y los prepara para ejercer una procedencia republicana. En ese sentido, la interacción con los docentes es la unidad más pequeña y sintetiza que admite llevar a la destreza la subvención y la reconstrucción del discernimiento.

La interacción en los valores pedagógicos se refiere a cómo la instructiva realiza su labor como tercera de la lucubración con los niños, en el instante en que está intercambiando operaciones y palabras con ellos. Incluye: cómo la docente ayuda a los niños a que se sientan seguros y gratos, en un ambiente cariñoso, de respeto mutuo y asistencia; cómo la educativa socorre a autorregularse y a conservarse comprometidos en las diligencias dogmáticas; y, cómo la docente plática con los chavales para arrimar el hombro a desarrollar su autonomía (Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación [LLECE], 2016). Es importante enfocarse en las interacciones que los docentes establecen con los niños ya que representa un factor fundamental, dado que incide de forma positiva o negativa en su autonomía.

#### **1.2.4. Elige material**

La averiguación es uno de los motores de arrastre en los chiquillos, gracias a esa propulsión innata, emprenden a estar al tanto del mundo que los sitia, poner en claro, advirtiendo con todo objeto que se halla en su radio de acción. Cualquier objeto que observa el niño, lleva en sí una variedad de atracción hacia su toqueteo, un deseo de hurgar.

La manipulación está presente a lo largo de todo el desarrollo del niño, fruto de las numerosas rutinas que obtiene de la interacción con el medio en el cual vive. Ese sondeo que ejerce a través del tacto, le ayuda a edificar sus primeras sapiencias acerca de sí mismo y del entorno concreto y general más colindante (Gassó, 2014). Acciones como maniobrar, tocar, impeler, forjar, descomponer, construir, mirar, ayudan a que los niños vayan conociendo las pertenencias y caracteres de las esencias.

#### **1.2.5. Realiza diversas tareas**

El punto de perpetrar ocupaciones se topa emparentado con la autonomía, taxativamente para delimitar como la razón sobre las derivaciones que generan nuestros actos y nuestras negligencias, es decir, lo que abandonamos de hacer, tanto sobre nosotros mismos como sobre otras vidas. Es una cabida que se asimila a medida que los niños avanzan y van ostentando diversas usanzas en su adelanto.

#### **1.2.6. Reflexiona con el adulto**

Una de las cuatro pericias del presente siglo que se debe desplegar en los niños es el corriente fustigador reflexivo, junto con la creatividad, asistencia y comunicación.

#### **1.2.7. Resuelve problemas**

El designio de resolver contrariedades es la de mejorar la libertad, y confianza del prójimo, mejorar las destrezas y cabidas para instruirse, vislumbrar y emplear las instrucciones. Por lo tanto, disipar problemas es dar subterfugio a retos, provocaciones, trances u obstáculos y se desdoblán con la intervención del docente. El arrastre basado en entorpecimientos mejora la toma de providencias, la cabida de exámenes, la localización de penurias y ecuánimes y, por lo tanto, fortalece la autonomía, el compromiso y la manumisión del discípulo.

### 1.3. Monitorea su desempeño

El presente punto, se encuentra concerniente con el vocablo de automatización para indicar la destreza que posee el alumno de monitorear su propio estudio, entender cuándo ha cometido caídas y saber cómo remediar o reprimir. La autorregulación no es lo mismo que ser transcendental.

La muchedumbre puede utilizar tácticas de lucubración de manera instintiva. La autorregulación envuelve el perfeccionamiento de estrategias que ayudan al alumno a valorar su aprendizaje, confrontar su agudeza y rectificar errores (Reggio (2015). Durante la autorregulación el discípulo debe ser sensato de sus creencias y maniobras. También debe ser competente de diferenciar entre aspecto y entorno, entre las dogmas abundantes y discernimiento indiscutible.

La reflexión puede desenvolverse a través de la disputa, discusiones y ensayos, que inspiren a los niños no sólo a formular sus dictámenes sino también a salvaguardar.

Los expertos pueden ayudar a sus educandos a autorregularse y reflexionar dándoles la congruencia de: Proyectar cómo solucionar contrariedades, diseñar ensayos y leer libros. Justipreciar los planteamientos, explicaciones y solución de inconvenientes de otros y de sí mismos. Cotejar su inclinación y formularse a sí mismos interrogaciones acerca de su agudeza: ¿Por qué lo hago?, ¿qué tan bien lo hago?, ¿qué falta por hacer? Desenvolver un juicio equilibrado acerca de sí mismos como discípulos: Soy un buen lector, pero necesito optimizar en matemáticas. Fundar sus propios fines de noviciado.

Estar al tanto cuáles son las maniobras más seguras y cuándo usarlas explica las operaciones que realizo, exterioriza logros, manifiesta trances, notifica lo que aprendió, muestra utilidad por su diligencia, cavila operaciones con el maduro (Brown,2012). Las presentes demostraciones teóricas evidencian que el monitorear su desempeño es forjar búsqueda de su propia categoría de perfeccionamiento con correspondencia a los finales de noviciado que se ha sugerido, publicando familiaridad en sí mismo y afabilidad para la autorregulación.

Valuando si las operaciones apartadas y la proyección de las semejantes son las más aptas para adquirir sus colofones de vigilia. Ciñe el desembarazo y brío para hacer conciliaciones acertadas a sus operaciones con el fin de conseguir las derivaciones vaticinadas.

### **1.3.1. Explica las acciones que realizo**

Declarar es hacer concebir una noción o una situación. Se declara cuando creemos que algo no está competentemente despejado o no ha sido entendido por nuestro participante (Botella, 2013). Al arremeter un acto explicativo ponemos todo el empeño en esclarecer aquellas ideas o conceptos que brindan algún conflicto.

### **1.3.2. Manifiesta logros**

La declaración de logros, se encuentra coherente con la retroalimentación que reside en reembolsar al estudiante averiguación que describa sus provechos o progresos en relación con los horizontes esperados en alguna competencia. Por lo tanto, es sustancial conceder un valor a lo perpetrado, y no en proponer enaltecimientos o críticas sin sustento que sitúen sus bríos con luminosidad o que los puedan entretener de los propósitos centrados.

Existen desemejantes logros que puede exteriorizar el niño, desde él logró al resolver una contrariedad cognitiva al generar habilidades de juegos implícitos, al logró de resolver una complicación motriz, de esta forma permite a los magistrales prestar más atención a los ordenamientos que emplean los alumnos para establecer una tarea, las apuros y avances que ostentan.

### **1.3.3. Explica dificultades**

La definición de los conflictos del niño admite saber cómo ven el cosmos y de qué manera se intranquilizan de su entorno. Un menor con la cabida y independencia de manifestar puede desplegar socialmente mucho mejor.

### **1.3.4. Comunica lo que aprendió**

La declaración sirve para tener emancipación para instruirse y para pensar. Los niños usan la noticia para formarse sobre el infinito, para concernir con otras personas, para decir, recapacitar y desplegar sus doctrinas. Sin algún tipo de nota, la imaginación y las cabidas de un niño no podrán desenrollar completamente.

### **1.3.5. Muestra interés por su aplicación**

La presente dimensión tiene como base el amaestramiento temprano es cardinal para el perfeccionamiento intelectual ya que mediante este asunto el niño alcanza sus destrezas mecánicas, impulsoras, epistémicas, generales, exaltadas y gramaticales básicas

### 1.3.6. Reflexiona acciones con el adulto

El perfeccionamiento de la inclinación crítica es la cabida de deducir y recapacitar con raciocinio; considerar y juzgar las circunstancias convenientemente y actuar con una base, con cimiento. Es una práctica que no solo ayuda al párvulo a apuntalar mejor lo que asimila, sino que le preparará para revolvearse al mundo que le asedia, a los embarazos de la subsistencia, a los santiámenes, a la toma de arbitrajes y a provocar usanzas futuras, entre otras vicisitudes.

## 2. Kodu Game Lab

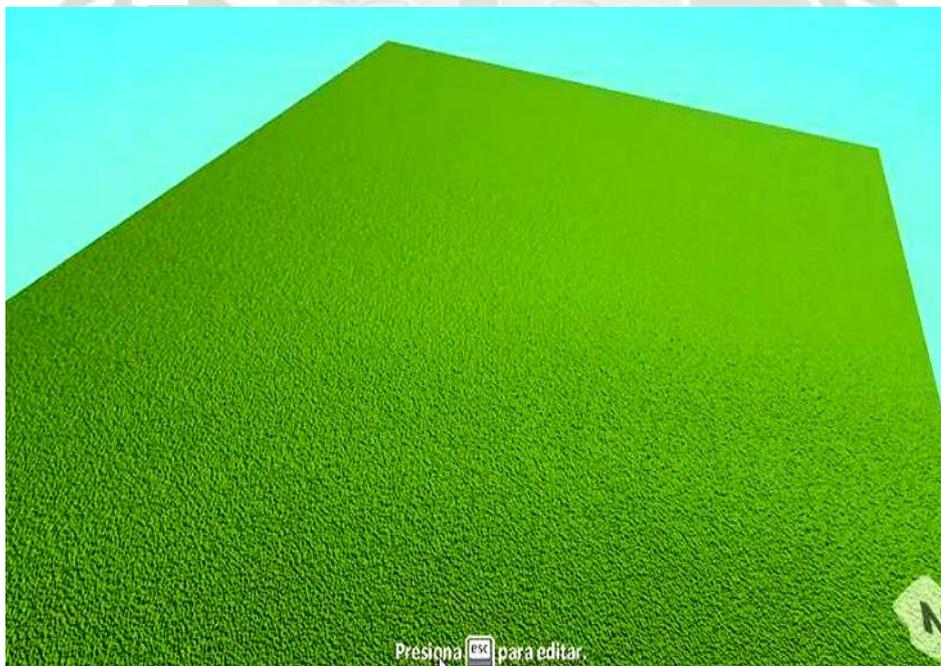
Kodu es una expresión de simbolización visual hecho concretamente para el espacio de esparcimientos que condesciende a los niños a establecer juegos en el PC y Xbox. La naturaleza visual de la lengua admite la insistencia de esbozo vertiginoso esgrimiendo sólo un supervisor de juego de Xbox para la admisión (ratón / teclado) (Asinc, 2020). Indivisibles puede aplicar Kodu para fraguar un esparcimiento, los chiquillos, como los grandes no precisan conjeturas.

Para la fundación es ineludible ostentar de predilección Windows 8.1, se tiene Windows XP con Service pack 3 o Windows 7, se añade ficheros de internet para aprovechar KODU GAME LAB, conjuntamente menesteres imperceptibles de hardware: Procesador de 1.6 Ghz mínimo. 1 GB de memoria RAM. 2 GB de sitio en disco y presentaciones añadidos como: Directx link (DirectX). Microsoft XNA frameworks link (xnaFramework) .NET FRAMEWORKS 3.5 link (.netFrameWork 3.51) Si se posee Windows 8.1 el armador de CD.

La fundación, debe acelerar el programa, examinando la herramienta en el Google y espoleamos en la originaria saliente, que pertenece a la siguiente imagen: <http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=10056> y se inicia la descarga. Una vez cimentado el programa en la computadora, se emprende a edificar nuestro propio juego. Haciendo clic en atribuir cosmos. Jugar.



Surge esta inicial persiana, una base en 3D que opera como terso para edificar el solaz. Para emprender a circunscribir compendios en el esparcimiento le oprimimos a tirar, en la parte mínima de la mampara y nos surgirá el subsiguiente menú:



	Nos permite reiniciar el mundo, editar el mundo, guardar el mundo, cargar un nuevo mundo, generar un mundo nuevo vacío, imprimir el código para el nivel y salir al menú principal.
	Nos permite ejecutar el mundo.
	Nos permite mover la cámara a través del escenario ya sea desplazamiento hacia el frente, atrás, derecha, izquierda y rotar la vista.
	Nos permite adicionar objetos, programarlos y acceder a sus opciones.
	Nos permite agregar rutas de recorrido, editar rutas existentes y adicionar nodos a rutas existentes.
	Nos permite adicionar materiales al escenario, teniendo opciones para escoger el tipo de material y la forma en la que se pinta el material en el escenario.

	Nos permite levantar, suavizar o bajar el terreno para crear valles o colinas.
	Nos permite suavizar o nivelar el terreno.
	Permite crear suelo accidentado, arrugando, suavizando o volviendo colinas el terreno.
	Nos permite crear agua, levantando o bajando su nivel.
	Nos permite borrar elementos en masa.
	Nos permite cambiar la configuración del mundo.

**Incluir personajes:**

Se hace clic en el icono de acrecentar interlocutores y sale una visera con disímiles recapitulaciones/galanes para contener en tu recreo, seleccionamos por muestra a kodu.





**Kodu**  
Kodu está un poco lento y tiene problemas para levantarse laderas escarpadas.



**Rover**  
A Mars Rover that can perform special actions (Beam, Scan, Inspect, Photo) on Mars rock  
...

## 2.1. Aplicación de Kodu Game Lab

Kodu Game Lab se empleó a través de 17 talleres, los dos primeros fueron dedicados al proceso de inducción; el primero tuvo como propósito conocer a “kodu game lab” para la gestión de la autonomía, en el contemporáneo obraje se abordó con la fase de inicio aprovechando las siguientes tácticas metodológicas; Previo saludo, se requirió a los participantes situarse en asamblea, se inició indicándoles que se ejecutará el taller N.º 1, nombrado “Conociendo a Kodu game lab”, donde se elaboró distintas actividades muy

entretenidas, en el actual escenario se perpetuó las reglas de convivencia en el taller, inmediatamente se mostró la dramatización “Circo Kodu game lab”.

Se desplegó la dramatización teniendo en cuenta el inicio, nudo y desenlace. Donde los niños percibirán a Kodu y sus características generales (construir el propio juego, cargar mundo, incluir elementos, barra de herramientas, incluir personajes, herramientas de objetos, árboles, tubos, agua y rocas, herramientas de mover cámara, añadir terreno, objetos para programar, elementos primarios, elementos secundarios, guardar y salir del programa).

A continuación, se indujo la fase de desarrollo. Completada la dramatización, se expuso y atendió distintas cuestiones en torno a Kodu. Finiquitada la actividad preliminar se invitó a los niños a ubicarse en el patio de entretenimiento, creando un diálogo para que libremente se identifiquen con kodu y los protagonistas del juego. Se inicia el juego a partir de respetar la independencia de los niños en la selección de los diversos personajes y actividades. Se proporcionó oportunidad para que todos participen.

Luego se pasó a la etapa de finalización, instigando a los infantes a regresar al aula y situarse en asamblea: En el presente escenario se expresó las siguientes preguntas: ¿Quién es Kodu? ¿Qué hace Kodu? ¿Qué personajes acompañan a Kodu?, se atendió las respuestas y se alentó a que ellos expresen cuestiones.

El segundo taller de inducción tuvo como intención jugar con “kodu game lab” para la gestión de la autonomía en alumnos de 5 años, el taller se emprendió con la etapa de inicio, con el previo saludo, se solicitó a los colaboradores situarse en asamblea, enseñándoles la ejecución del taller Nro. 2, “Jugando con kodu game lab”, en el cual se ejecutó diversas actividades muy entretenidas, en la clase se recordó las reglas de convivencia en el taller, consecutivamente se presentó el video de “Kodu Jugando”.

El video expuso tres juegos entretenidos establecidos por las investigadoras (en los juegos se incluyó elementos, barra de herramientas, incluir personajes, herramientas de objetos, árboles, tubos, agua y rocas, herramientas de mover cámara, añadir terreno, objetos para programar, elementos primarios, elementos secundarios, guardar y salir del programa), posteriormente de observarlo se enunció y atendió diversas cuestiones con relación a Kodu. Consecutivamente se alentó a los alumnos de forma voluntaria a ser partícipes de la creación de diversos juegos para ser observados en la televisión por todo el grupo en el aula. Manejándose la metodología del andamiaje por parte de las investigadoras, apreciándose el

error como parte significativa del aprendizaje. Luego de realizados los talleres de inducción se procedió a emplear los 15 obradores faltantes, así como se estima en los anexos del actual estudio (Anexo No. 7).

### 3. Análisis de antecedentes investigativos

No se encontraron antecedentes con las dos variables, es decir “gestión de la autonomía” y “Kodu game lab” sin embargo se consideró los siguientes antecedentes:

#### 3.1. Antecedentes internacionales

**Mena L. (2018)** presenta la noción “El desarrollo de la autonomía en la infancia. Programa de aplicación en el aula” España. Esboza como imparcial general el esbozo y la exposición de un programa educativo para avivar el progreso de la autonomía en la infancia que se consiga aplicar en las aulas de Educación Infantil. La sistemática de exploración corresponde a la orientación cuantitativa particularmente de tipo empírica. Se consideró 59 unidades de estudio.

En el presente estudio se llega a los siguientes resultados: las medias del ítem expuestas exponen que los grupos experimentales, tras la ejecución del programa, mejoran más que el control en cuanto a la participación de las alumnas, lo que sucede especialmente en el Expl. Sin embargo, la desviación estándar nos muestra que no hay homogeneidad entre las alumnas.

Tras examinar los datos extraídos de la investigación se concluyó aseverando que el programa ayuda a desplegar, gran parte de los aspectos enmarcados en la noción de autonomía. Sin embargo, este estudio, junto a las respuestas proporcionadas por las maestras en la evaluación cualitativa, señala que el programa requería cambios específicos que faciliten su puesta en marcha en las aulas y amplíen en mayor medida el desarrollo de la autonomía del alumnado de Educación Infantil.

**Moreira, Marín y Vera (2021)** presenta la teoría “La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral”. Ecuador. Traza como ecuaníme general, describir la educación de la autonomía en niños del subnivel inicial 2.

La pesquisa es de guía cuantitativa particularmente de tipo descriptivo. En el actual estudio se llega a los siguientes resultados: Los análisis específicos realizados y el recorrido

epistemológico seguido se convirtieron en sustento teórico de la investigación; al expresar las potencialidades latentes en el interior de la institución educativa que encaminadas acertadamente favorecen a la educación de autonomía en niños del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral en Portoviejo.

**Martínez y Molina (2017)** presentan el estudio “Juego de enseñanza de programación para niños” Colombia. Traza como objetivo general, diseñar y desarrollar un juego que permita incentivar el aprendizaje de la programación básica en niños entre 5 a 12 años.

El tipo de investigación es elemental y aplicada. En la tesis se recalca que hay una serie de aplicaciones predestinadas al aprendizaje de la programación, entre los cuales se tiene a Kodu. Se concluye que mediante el desarrollo del juego para niños con edades entre 5 a 12 años, se pudo evidenciar que los infantes son muy dados al dinamismo del aprendizaje y esto se logró a través de la creación del juego. También, se demostró la importancia del aprendizaje con base a una metodología desemejante a lo tradicional con aplicación para el mundo real.

### 3.2. Antecedentes nacionales

En cuanto a los antecedentes nacionales no se encontraron referencias con las dos variables sin embargo se está considerando referencias en base a la variable autonomía:

**Nassr S. (2017)** exhibe la tesis “El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de una institución educativa particular del Distrito de Castilla, Piura” Perú. Plantea como neutral general diagnosticar el desarrollo de la autonomía a través de la estrategia juego-trabajo.

Pesquisa de enfoque cuantitativo descriptivo, cuya población total es de 15 niños. En el actual estudio se ha diagnosticado que más del 50% del total de alumnos se encuentra en proceso para la adquisición de la autonomía. El instituir escenarios problemáticos durante el ejercicio educativa partiendo del juego-trabajo, ha autorizado un considerable progreso en el progreso de la autonomía, lo que conlleva a determinar que instituir un problema cognitivo es establecer escenarios de desequilibrio y con ello buscar ideas y enfrentarse a las mismas.

**Bobadilla H. (2018)** presenta la “Influencia de la implementación del aula en el desarrollo de la autonomía infantil en un aula de 4 años de una institución privada del distrito de San Isidro”. Lima Perú. Traza como meta general: Describir los elementos de la

implementación del aula que favorecen el desarrollo de la autonomía. Estudio de enfoque cuantitativo descriptivo, se pensó una urbe total de 22 unidades de estudio.

Concluyéndose que existe una influencia positiva entre el espacio físico y el desarrollo de la autonomía infantil, a través de los elementos encontrados que consienten el progreso de esta capacidad. La investigación probó un mayor número de elementos que contribuyen al desarrollo de la autonomía en el área motriz, ya que estos se relacionan con el movimiento corporal del niño, la ubicación de estos les permite su acceso y uso apropiado. Sin embargo, existe elementos que no son de fácil acceso para los niños; pero son utilizados por ellos pues crean estrategias para acceder autónomamente a ellos.

### 3.3. Antecedentes locales

**Ñaccha y Farfán (2020)** ostenta la noción “Influencia de la estrategia del juego en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 501230 Callipata Provincia de Paucartambo Región Cusco 2020. Plantea como objetivo general: Determinar la influencia de la estrategia del juego sobre el desarrollo de la autonomía en niños.

Publicación de enfoque cuantitativo específicamente de tipo descriptivo correlacional. Se consideró una población total de 26 párvulos. En el actual estudio se llega a las siguientes conclusiones: La estrategia del juego para los niños de 4 años, tiene carácter social, es decir consiente que los niños a partir de una tarea determinada puedan socializar y con ellos desarrollar sus capacidades, se encuentra en proceso.

Los resultados acerca de la variable autonomía, en los niños de 4 años, el 81% se encuentra en un nivel en proceso, el 15% en un nivel de inicio y el 4% faltante en un nivel de logro en autonomía.

**Chambilla y Lupaca (2019)** presenta la “Influencia de la autonomía en la convivencia democrática de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 378, 2018. Plantea como imparcial general: Desarrollar la autonomía y consecuentemente mejorar la convivencia democrática.

El tipo de investigación tiene el método científico, siendo los beneficiarios los docentes, padres de familia y directamente los niños de 4 años, quienes mostraron problemas de autonomía para una convivencia democrática.

En base al problema se plantea la estrategia “Yo Puedo” que envuelvan toma decisiones, entre otros. En el actual estudio se llega a las siguientes conclusiones: Se demostró que el 43,5% representado por 10 niños y niñas están en inicio de tener una buena relación consigo mismo y un 39,1% representado por 9 niños y niñas que están en inicio de tener una buena relación con los demás, por lo tanto, la convivencia democrática en el aula de 4 años sí está siendo afectada por el bajo nivel de autonomía de los niños y niñas. Se elaboró la estrategia “Yo puedo” para mejorando significativamente el nivel de autonomía en los niños.



## CAPÍTULO II METODOLOGÍA

### 1. Técnica e instrumento

**1.1. Técnica:** Para medir la variable dependiente: **Gestión de la autonomía**, se aplicó la técnica de la entrevista y la observación.

**1.2. Instrumento:** Para medir la variable dependiente: Gestión de la autonomía, se aplicó la **cédula de entrevista** y la **ficha de observación**. (Pre Test y Post Test)

En cuanto a la variable independiente: Kodu Game Lab, se precisa que la función de la presente variable es la causa es el motivo, o explicación de ocurrencia de otro fenómeno. En el experimento es la variable que puede manipular el investigador y se le suele denominar tratamiento (Amiel, J). Por lo tanto, no se aplicó técnica e instrumento de medición.

**Programa experimental:** Variable independiente: Plan de 17 Talleres. Los dos primeros talleres se caracterizan por constituirse como de inducción a la aplicación de Kodu Game Lab. (Anexo Nro. 7).

A continuación, se presenta el cuadro de verificación y coherencia de variables.

### Verificación y Coherencia: Variable dependiente

Variable	Indicadores	Subindicadores	Técnica	Instrumento	Ítems
Gestión de autonomía	Define metas	Propósito a nivel individual	ENTREVISTA OBSERVACIÓN	PRUEBA DE ENTRADA  PRUEBA DE SALIDA  Cedula de entrevista 1 (Ítems: 1,2.)  Ficha de observación: Ítems: 3, 4, 5, 6, 7,8 y 9.  Cedula de entrevista 2 (Ítems: 10,11,12,13,14,15)	1,2
		Propósito a nivel grupal			
	Organiza acciones	Explora contexto			3,4,5,6,7,8,9
		Descubre por sí mismo			
		Interactúa con el adulto			
		Elige material			
		Realiza diversas tareas			
		Reflexiona con el adulto			
		Resuelve problemas			
	Monitorea su desempeño	Explica las acciones que realizó			10,11,12,13,14,15.
		Manifiesta logros			
		Explica dificultades			
		Comunica lo que aprendió			
		Muestra interés por su aplicación			
		Reflexiona acciones con el adulto			

Fuente: Programa curricular de educación inicial, 2016.

### Verificación y Coherencia: Variable independiente

Variable	Indicadores	Subindicadores	Talleres
<u>Kodu Game Lab</u>	Actividades generales	Construir nuestro propio juego Cargar mundo Incluir elementos Barra de herramientas Incluir personajes Herramientas de objetos, arboles, tubos, agua y rocas Herramientas de mover cámara, añadir terreno. Objetos para programar Elementos primarios Elementos secundarios Guardar y salir del programa	No 3: Tengo una idea de juego con " <u>kodu</u> " No 4: "Todos construimos nuestro juego con <u>kodu</u> " No 5: "Buscando nuestro tesoro escondido" No 6: "Descubriendo por mí mismo creo un juego en <u>kodu</u> " No 7: "Conversamos y jugamos con nuestro personaje fa" No 8: "Te elijo y juego" No 9: Soy " <u>kodu</u> " y realizo diversas tareas No 10: "Opino y mejoro mi juego de <u>kodu</u> " No 11: "Encuentra al intruso" No 12: "Te cuento como lo hice" No 13: "Te cuento que logre cuando me entrevistés" No 14: "Todo tiene solución" No 15: "Conversando sobre <u>kodu game lab</u> " No 16: "Yo lo hice" No 17: ¿Qué pasaría si...?

Fuente: Programa curricular de educación inicial, 2016.

A continuación, se presenta el cronograma de aplicación del pre test, talleres y post test

Acciones		Fechas
<b>Pre test</b>		06-06 -22
		13-06 -22
		20 -06 -22
<b>Talleres</b>	1. Conociendo a “kodu game lab” ( <b>inducción 1</b> )	01-09-22
	2. Jugando con “kodu game lab” ( <b>inducción 2</b> )	02-09-22
	3. Tengo una idea de juego con “kodu”	12-09-22
	4. “Todos construimos nuestro juego con kodu”	14-09-22
	5. “Buscando nuestro tesoro escondido”	16-09-22
	6. “Descubro y creo un juego en kodu”	19-09-22
	7. “Conversamos y jugamos con nuestro personaje favorito”	21-09-22
	8. “Te elijo y juego”	23-09-22
	9. Soy “kodu” y realizo diversas tareas	27-09-22
	10. “Opino y mejoro mi juego de kodu”	28-09-22
	11. “Encuentra al intruso”	29-09-22
	12. “Te cuento como lo hice”	30-09-22
	13. “Te cuento lo que logre cuando me entrevistastes”	03-10-22
	14. “Todo tiene solución”	04-10-22
	15. “Conversando sobre kodu game lab”	05-10-22
	16. “Yo lo hice”	06-10-22
	17. “¿Qué pasaría si...?”	07-10-22
<b>Post Test</b>		22-10-22

### Tipo de investigación

El presente estudio corresponde al tipo explicativo (Paredes, 2017). Está dirigido a responder a la causa y efecto de dos o más variables de estudio.

### Nivel de investigación

De acuerdo con su propósito el nivel es aplicada también denominada investigación empírica, y lo peculiar es buscar la aplicación o uso de los conocimientos adquiridos después de su implementación y práctica de investigación sistemática, obteniendo al mismo tiempo otros conocimientos (Murillo, 2012). Utilizar el conocimiento y los resultados de la investigación para comprender la realidad de forma rigurosa, organizada y metódica.

### Diseño de investigación

El diseño seleccionado es experimental, cuyo propósito es controlar la situación experimental y asegurar la validez de los resultados. (Rodríguez, 2014). De acuerdo a la clasificación de diseños experimentales se trabajó el pre experimento: con Pre-Test y Post-Test, con un solo grupo experimental (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). De acuerdo al siguiente bosquejo:

$$G_{E: O_1 \times O_2}$$

Dónde:

GE : Grupo experimental

O1 : Aplicación del Pre Test: variable dependiente, grupo experimental

X : Tratamiento experimental: variable independiente, grupo experimental

O2 : Aplicación Post Test: variable dependiente, grupo experimental

## 2. Campo de verificación

### 2.1. Delimitación espacial

La investigación se realizó en la Institución Educativa de Gestión Pública Regina Mundi, ubicada en la calle las Orquídeas s/n Urbanización Primavera del distrito de Yanahuara, provincia y departamento de Arequipa, cuya dependencia corresponde a la Unidad de Gestión Educativa Local Arequipa Norte. En la presente institución se brinda el servicio educativo en el nivel inicial en el ciclo II de educación básica regular.

### 2.2. Ubicación temporal

El estudio es de carácter coyuntural y de interés actual, comprendido cronológicamente a partir de abril a diciembre del año 2022.

### 2.3. Unidades de estudio

Se decidió trabajar con 24 estudiantes de 5 años correspondientes a la sección de 5 años “A” de la Institución Educativa Inicial Regina Mundi; a quienes se aplicó el pre test, tratamiento y post test (Carrasco, 2014). Determinándose que la mayoría de estudiantes procede de familias funcionales.

En cuanto a los criterios de inclusión se precisa:

- Sexo masculino y femenino
- Matriculados en la sección “A” 5 años

En cuanto a los criterios de exclusión se identifica:

- Estudiantes no matriculados en la sección “A” 5 años
- Estudiantes que no asisten regularmente a la sección “A” 5 años

Las unidades de estudio con las que se trabajó las presentamos:

Institución Educativa	Grupos	Sexo	Cantidad	Total
Regina Mundi	Sección "A"	Varones	12	24
		Mujeres	12	

*Fuente: Nóminas de matrícula 2022*

### 3. Estrategias de recolección de datos

#### 3.1. Organización

Se gestiono permiso a través de una solicitud a la Dirección de la Institución Educativa Regina Mundi para desplegar la investigación en tres etapas: pre test, tratamiento experimental y post test.

Se obtuvo respuesta a la solicitud a través de una constancia que autoriza el desarrollo del proyecto de investigación. (Anexo 6)

Se comprobó el funcionamiento de los diversos escenarios para efecto de aplicar la pre test, así como el desarrollo de talleres y post test. Se verificó permanentemente el funcionamiento de los equipos en la Institución Educativa para aplicar Kodu Game Lab.

Se confrontó el funcionamiento de los sectores como escenario para aplicar el post test.

#### 3.2. Recursos

Para el desarrollo de la indagación se utilizó: Recursos materiales como papel fotocopia Chamex, lapiceros de tinta, impresora y movilidad urbana.

Recursos institucionales: Institución Educativa Regina Mundi

Recursos financieros. Cubiertos por las graduandas

### 3.3. Validación de instrumentos

A nivel local, se realizó la validez estadística a través de la aplicación a una prueba piloto a 10 estudiantes de 5 años de edad, valorizándose como instrumentos altamente confiables.

Respecto a la validez del instrumento de gestión de la autonomía para el aprendizaje fue validado a través de tres expertos, quienes consideraron que el instrumento es válido para recoger la información, aspecto que se encuentra detallado en el anexo N° 5 del presente trabajo de investigación.

### 3.4. Criterios para el manejo de resultados

En el proceso y análisis de datos se utilizó el programa excel; las derivaciones fueron sistematizadas en tablas y figuras estadísticas y en su análisis se empleó la estadística inferencial, a través de la prueba “t” de Studen, cuyos resultados fueron desarrollados teniendo en contraste los esbozos hipotéticos.

### **CAPÍTULO III**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

En este capítulo se exponen los resultados de la exploración, visualizando si la aplicación de Kodu Game Lab mejora significativamente la gestión de la autonomía, en estudiantes de 5 años; aplicándose dos entrevistas y una ficha de observación, estableciendo un total de 15 ítems, calificados de la siguiente manera: Logro destacado (4), Logro (3), Proceso (2), Inicio (1), considerados por indicadores de estudio, el primer indicador denominado define metas, tiene una valoración de 8 puntos, el segundo indicador llamado organiza acciones, con la valoración de 28 puntos, el tercer indicador titulado monitorea su desempeño, con un valor de 24 puntos. Haciendo un total de 60 puntos que equivale al valor de los instrumentos y variable en estudio. Luego se convirtió estadísticamente en baremos: Para el primer indicador los intervalos fueron los siguientes: Alto (7 - 8), Medio (4 - 6) y Bajo (1 - 3). Para el segundo los intervalos fueron los siguientes: Alto (19 - 28), Medio (10 - 18), Bajo (1 - 9) Para el tercero los intervalos fueron los siguientes: Alto (17 - 24), Medio (9 - 16) y Bajo (1 - 8). El intervalo de la variable fue de Alto (41 - 60), Medio (21 - 40) y Bajo (1 - 20). Los datos valieron para cumplir con la comprobación de hipótesis con la prueba “t” de Student. Los resultados se exponen en el siguiente orden: Resultados del pre test y el post test por indicadores, en tablas, gráficas y prueba “t” de Student. Finalmente, los resultados del pre test y el post test por variable en tabla, gráfica y prueba “t” de Student.

### 3.1. Resultados del pre test y el post test por indicadores

Tabla 1

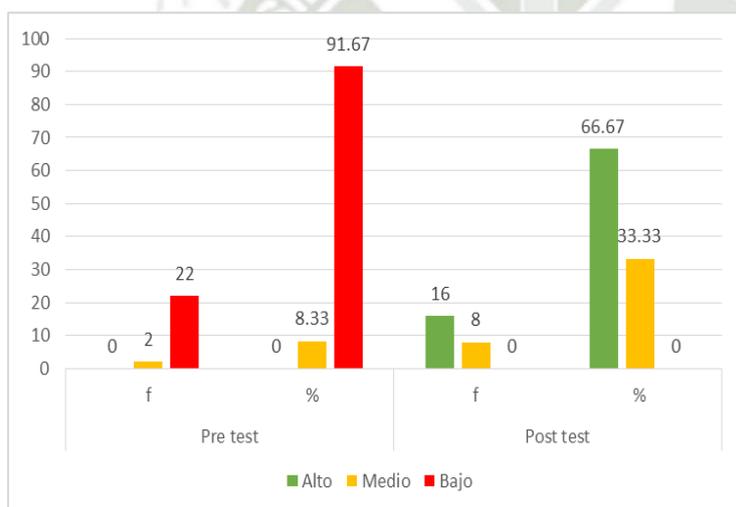
Indicador 1: Define metas

Nivel	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Alto	0	0.00	16	66.67
Medio	2	8.33	8	33.33
Bajo	22	91.67	0	0.00
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100.00</b>	<b>24</b>	<b>100.00</b>

Fuente: Base de datos (2022).

Figura 1

Indicador 1: Define metas



Observando la tabla 1 y figura 1, correspondiente al indicador 1: Define metas, se aprecia que en el pre test, el nivel bajo obtuvo la mayor frecuencia de 22, con 91.67 %, mientras que el nivel medio manifiesta la menor frecuencia de 2, con 8.33%. Observando los resultados, se identifica que las unidades de estudio exteriorizan problemas en cuanto al desarrollo de la gestión de la autonomía al definir metas respecto al propósito a nivel individual y grupal.

En relación a los resultados se aprecia que en el post test, el nivel alto obtuvo la mayor frecuencia de 16, con 66.67 %, mientras que el nivel bajo manifiesta la menor frecuencia de 0, con 0.00%. Advirtiendo los resultados, se identifica mejora significativa en el progreso de definir metas en cuanto al propósito a nivel individual y grupal en los infantes de 5 años.

Los presentes resultados tienen como causa la aplicación de Kodu Game Lab, a través de dos talleres significativos, el tercero denominado Tengo una idea de juego con “kodu” y el cuarto “Todos construimos nuestro juego con kodu”, que se planificaron teniendo en cuenta los procesos de inicio, desarrollo y finalización. (Anexo Nro. 7)

**Tabla 2**

***Prueba de hipótesis por indicador 1: Define metas***

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas		
	Pre Test	Post Test
Media	2.71	6.54
Varianza	0.82	1.48
Observaciones	24	24
Coeficiente de correlación de Pearson	0.27	
Diferencia hipotética de las medias	0.00	
Grados de libertad	23.00	
Estadístico t	-14.36	
P(T<=t) una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola)	1.71	
P(T<=t) dos colas	0.00	
Valor crítico de t (dos colas)	2.07	

Atendiendo la tabla 2 en relación a la prueba de hipótesis en base al indicador 1: Define metas, se aprecia ganancia media de 3.83 puntos entre el pre test (2.71) y post test (6.54). Destacándose que la aplicación de Kodu Game Lab desarrolla significativamente la gestión de autonomía en estudiantes de 5 años, al manifestar definir metas individuales y grupales en su contexto cotidiano.

**Tabla 3**

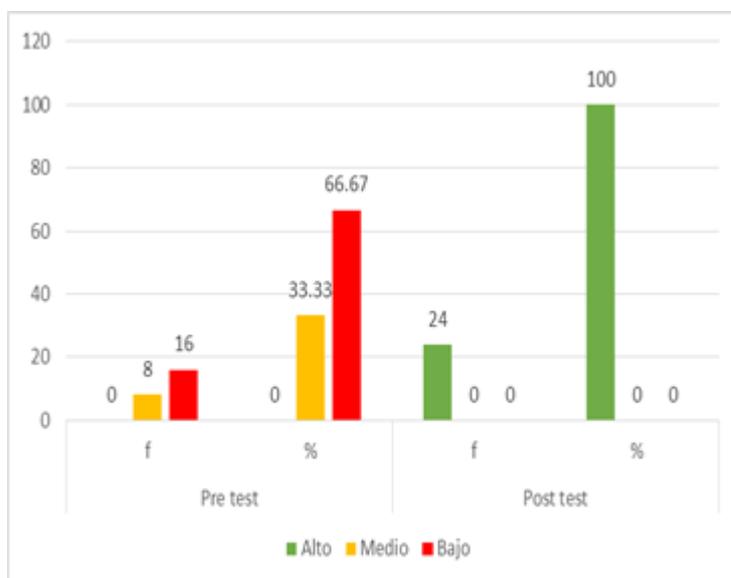
***Indicador 2: Organiza acciones***

Nivel	Pre Test		Post Test	
	f	%	f	%
Alto	0	0.00	24	100.00
Medio	8	33.33	0	0.00
Bajo	16	66.67	0	0.00
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100.00</b>	<b>24</b>	<b>100.00</b>

Fuente: Base de datos (2022).

**Figura 2**

**Indicador 2: Organiza acciones**



Examinando la tabla 3 y figura 2, proporcionado por el indicador 2: Organiza acciones, se considera que en el pre test, el nivel bajo consiguió la mayor frecuencia de 16, con 66.67 %, mientras que el nivel medio revela la menor frecuencia de 8, con 33.33%. Reparando en los resultados, se determina que las unidades de estudio experimentan problemas en cuanto al desarrollo de la autonomía en relación a explorar el contexto, descubrir por sí mismo, interactuar con el adulto, elegir material, realizar diversas tareas, reflexionar con el adulto y resolver problemas.

Respecto a los resultados se aprecia que en el post test, el nivel alto obtuvo la única frecuencia de 24, con 100.00 %. Se logra identificar a través de los resultados un incremento representativo en el desarrollo de la autonomía en relación a explorar el contexto, descubrir por sí mismo, interactuar con el adulto, elegir material, realizar diversas tareas, reflexionar con el adulto y resolver problemas.

Estos resultados tienen como origen la aplicación de Kodu Game Lab, a través de siete talleres significativos, que se enuncian a continuación: “Buscando nuestro tesoro escondido”. “Descubro y creo un juego en kodu”. “Conversamos y jugamos con nuestro personaje favorito”. “Te elijo y juego”. Soy “kodu” y realizo diversas tareas”. “Opino y mejoro mi juego de kodu” y “Encuentra al intruso.” que se planificaron teniendo en cuenta los procesos de inicio, desarrollo y cierre. (Anexo Nro. 7)

**Tabla 4**

***Prueba de hipótesis por indicador 2: Organiza acciones***

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas		
	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
Media	9.54	24.71
Varianza	6.35	7.52
Observaciones	24	24
Coeficiente de correlación de Pearson	0.11	
Diferencia hipotética de las medias	0.00	
Grados de libertad	23.00	
Estadístico t	-21.10	
P(T<=t) una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola)	1.71	
P(T<=t) dos colas	0.00	
Valor crítico de t (dos colas)	2.07	

Percibimos en la tabla 4 por lo que corresponde a la prueba de hipótesis en base al indicador 2: Organiza acciones, se manifiesta ganancia media de 15.17 puntos entre el pre test (9.54) y post test, (24.71) Destacandose que la aplicación de Kodu Game Lab desarrolla significativamente la gestión de autonomía en estudiantes de 5 años, al explorar el contexto, descubrir por sí mismo, interactuar con el adulto, elegir material, realizar diversas tareas, reflexionar con el adulto y resolver problemas.

**Tabla 5**

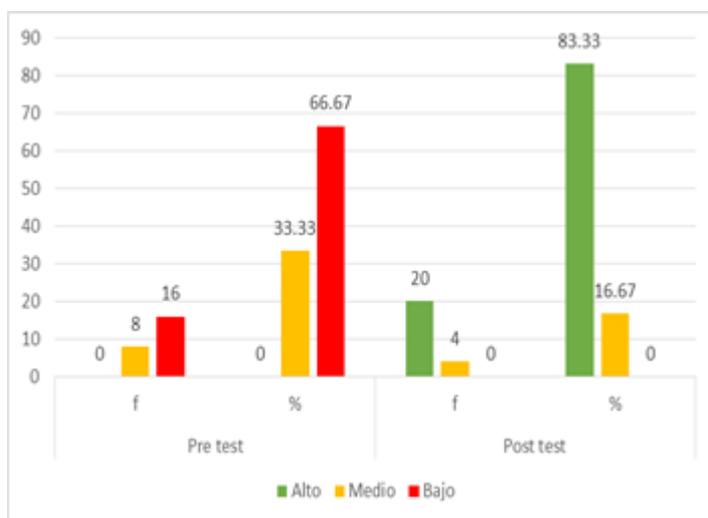
***Indicador 3: Monitorea su desempeño***

Nivel	Pre Test		Post Test	
	f	%	f	%
Alto	0	0.00	20	83.33
Medio	8	33.33	4	16.67
Bajo	16	66.67	0	0.00
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100.00</b>	<b>24</b>	<b>100.00</b>

*Fuente:* Base de datos (2022).

**Figura 3**

**Indicador 3: Monitorea su desempeño**



Analizando la tabla 5 y figura 3, correspondiente al indicador 3: Monitorea su desempeño se valúa que en el pre test, el nivel bajo obtuvo la mayor frecuencia de 16, con 66.67 %, mientras que el nivel medio expresa la menor frecuencia de 8, con 33.33%. Examinando los resultados, se identifica que las unidades de estudio revelan problemas en cuanto al desarrollo de la autonomía referente a explicar las acciones que realizó, manifestar logros, explicar dificultades, comunicar lo que aprendieron, mostrar interés por su aplicación y reflexionar acciones con el adulto. En cuanto a los resultados se aprecia que en el post test, el nivel alto obtuvo la mayor frecuencia de 20, con 83.33%, mientras que el nivel medio manifiesta la menor frecuencia de 4, con 16.67%.

Percibimos a través de los resultados, que se presenta un progreso significativo en el desarrollo de la autonomía en consideración a explicar las acciones que realizó, manifestar logros, explicar dificultades, comunicar lo que aprendieron, mostrar interés por su aplicación y reflexionar acciones con el adulto.

Los resultados existentes tienen como origen la aplicación de Kodu Game Lab, a través de seis talleres significativos, que se mencionan a continuación: “Te cuento como lo hice”, “Te cuento lo que logre cuando me entrevistaste”. “Todo tiene solución”. “Conversando sobre kodu game lab”. “Yo lo hice”. ¿Qué pasaría si...? que se planificaron teniendo en cuenta los procesos de inicio, desarrollo y finalización. (Anexo Nro. 7)

**Tabla 6**

***Prueba de hipótesis por indicador 3: Monitorea su desempeño***

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas		
	<i>Pre test</i>	<i>Post Test</i>
Media	8.13	19.13
Varianza	3.68	8.46
Observaciones	24	24
Coeficiente de correlación de Pearson	-0.14	
Diferencia hipotética de las medias	0.00	
Grados de libertad	23.00	
Estadístico t	-14.58	
P(T<=t) una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola)	1.71	
P(T<=t) dos colas	0.00	
Valor crítico de t (dos colas)	2.07	

Observando la tabla 6 en relación a la prueba de hipótesis en base al indicador 3: Monitorea su desempeño, se manifiesta un margen medio de 11.100 puntos entre el pre test (8.13) y post test, (19.13) Destacándose que la aplicación de Kodu Game Lab desarrolla significativamente la gestión de autonomía en estudiantes de 5 años, al explicar las acciones que realizo, manifestar logros, explicar dificultades, comunicar lo que aprendieron, mostrar interés por su aplicación y reflexionar acciones con el adulto.

**Tabla 7**

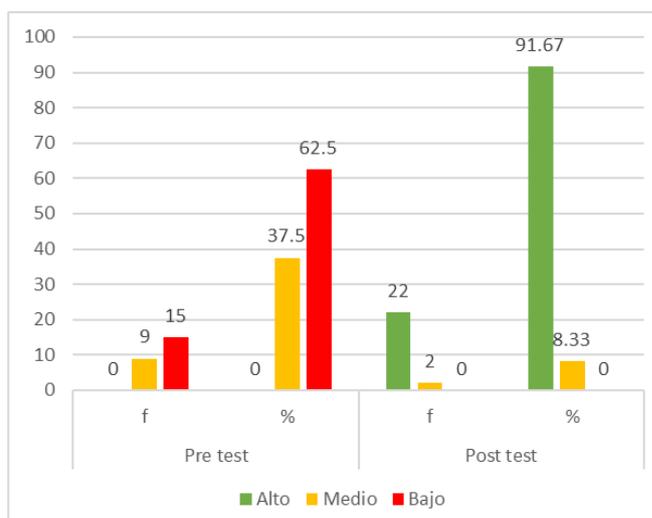
***Variable: Gestión de la autonomía***

Nivel	Pre Test		Post Test	
	f	%	f	%
Alto	0	0.00	22	91.67
Medio	9	37.50	2	8.33
Bajo	15	62.50	0	0.00
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100.00</b>	<b>24</b>	<b>100.00</b>

*Fuente:* Base de datos (2022).

**Figura 4**

**Variable 3: Gestión de la autonomía**



Notando en la tabla 7 y figura 4, que corresponde a la variable gestión de la autonomía se aprecia que en el pre test, el nivel bajo obtuvo la mayor frecuencia de 15, con 62.50%, mientras que el nivel medio manifiesta la menor frecuencia de 9, con 37.50%. Observando los resultados, se identifica que las unidades de estudio manifiestan problemas en cuanto al desarrollo de la gestión de la autonomía en relación a los indicadores de definir metas, organizar acciones y monitorear su desempeño.

Sobre los resultados se muestra que en el post test, el nivel alto obtuvo la mayor reiteración de 22, con 91.67%, mientras que el nivel medio manifiesta la menor frecuencia de 2, con 8.33%.

Observando los resultados, se identifica mejora significativa en el desarrollo de la gestión de la autonomía en relación a los indicadores de definir metas, organizar acciones y monitorear su desempeño.

Los presentes resultados tienen como motivo la aplicación de Kodu Game Lab, a través de quince talleres significativos que se planificaron teniendo en cuenta los procesos de inicio, desarrollo y finalización. (Anexo Nro. 7)

**Tabla 8**

*Prueba de hipótesis por variable: Gestión de la autonomía*

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas		
	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
Media	20.33	50.21
Varianza	18.06	35.39
Observaciones	24	24
Coefficiente de correlación de Pearson	0.06	
Diferencia hipotética de las medias	0.00	
Grados de libertad	23.00	
Estadístico t	-20.59	
P(T<=t) una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola)	1.71	
P(T<=t) dos colas	0.00	
Valor crítico de t (dos colas)	2.07	

Analizando la tabla 8 en relación a la prueba de hipótesis en base a la variable, se aprecia ganancia media de 29.88 puntos entre el pre test (20.33) y post test, (50.21) Destacándose que la aplicación de Kodu Game Lab desarrolla significativamente la gestión de autonomía en estudiantes de 5 años en los indicadores de definir metas, organizar acciones y monitorear su desempeño.

## DISCUSIÓN

A nivel descriptivo los comprendidos a abordar involucran a la gestión de la autonomía, como la capacidad que tiene un individuo para actuar y tomar decisiones propias con un sentimiento íntimo de confianza que le consiente desenvolverse con seguridad. Es un proceso personal, gradual y en permanente construcción. (Tardos y Szanto, 2016).

El concepto que precede fue la razón para precisar la problemática en la gestión de la autonomía, y forjar la alternativa de solución con Kodu Game Lab, trayendo como propósito general aplicar Kodu Game Lab para mejorar el nivel de gestión de autonomía en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Regina Mundi del Distrito de Yanahuara, Arequipa, 2022.

La descripción preliminar se articula con los resultados del estudio al justificar que en la variable gestión de la autonomía en el pre test, el nivel bajo alcanzó la mayor frecuencia de 15, con 62.50%, mientras que el nivel medio revela la menor frecuencia de 9, con 37.50%. En cuanto a los resultados del post test, el nivel alto consiguió la mayor frecuencia de 22, con 91.67%, mientras que el nivel medio declara la menor frecuencia de 2, con 8.33%. Observando los resultados, se identifica mejora reveladora en el desarrollo de la gestión de la autonomía en relación con los indicadores de definir metas, organizar acciones y monitorear su desempeño.

Los resultados aquí expuestos, tienen como causa la aplicación de quince talleres aplicando Kodu Game Lab.

Estos resultados se corroboran con los antecedentes de estudios afines con las variables, se identificó a Nassr S. (2017) con el estudio desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad, concluyéndose que más del 50% del total de educandos se encuentra en proceso para la adquisición de la autonomía en relación a las primeras semanas, con un 68,9% del total de estudiantes que se encontraban en inicio, es decir más de la mitad de los niños no cumplían con los indicadores establecidos, distinguiéndose que el educativo al no limitarse exclusivamente a dirigir la actividad, sino más bien, de darle al educando herramientas para que el conozca, pueda decidir y elegir; ha resultado una muy buena estrategia.

Otro autor es Bobadilla H. (2018) que estudia la influencia de la implementación del aula en el desarrollo de la autonomía infantil en un aula de 4 años. Acentuándose que existen cuatro elementos influyentes en el desarrollo de esta capacidad: distribución del espacio físico, de seguridad e higiene, mobiliario y materiales del aula. En el aula donde se cumplió la investigación, se pudo justificar que la mayoría de los elementos logran contribuir positivamente al desarrollo de la autonomía en los niños que ocupan el aula.

Igualmente es sustancial destacar a Ñaccha y Farfán (2020) en torno a la influencia de la estrategia del juego en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años, el 81% se encuentra en un nivel en proceso, el 15% en un nivel de inicio y el 4% restante en un nivel de logro en autonomía.

Además, es significativo señalar a Chambilla y Lupaca (2019), a través del estudio de la influencia de la autonomía en la convivencia democrática de los niños y niñas de 4 años, donde el 43,5% representado por 10 niños y niñas están en inicio de tener una buena relación consigo mismo y un 39,1% representado por 9 niños y niñas están en inicio de tener una buena relación con los demás, por lo tanto la convivencia democrática en el aula de 4 años sí está siendo afectada por el bajo nivel de autonomía de los niños y niñas.

De los presentes esbozos se precisa que la mayoría de los resultados identifica a los infantes del ciclo II, en estado de proceso en el desarrollo de la autonomía, con factores coligados a la familia en su mayoría que influyen el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas; situación que se corrobora con los resultados del pre test del presente estudio.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** La aplicación de Kodu Game Lab mejora el nivel de gestión de autonomía de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Regina Mundi del Distrito de Yanahuara, evidenciándose pasar del nivel bajo al nivel alto, siendo comprobado a través de la prueba de hipótesis, con la “t” de student, para medias de dos muestras emparejadas, entre el pre test (20.33) y post test (50.21).

**SEGUNDA:** El nivel de gestión de la autonomía, en el pre test, tiene nivel bajo, con la mayor frecuencia de 15, con 62.50%, mientras que el nivel medio manifiesta la menor frecuencia de 9, con 37.50%, manifestándose dificultades en el desarrollo de la gestión de la autonomía en relación a los indicadores de definir metas, organizar acciones y monitorear su desempeño.

**TERCERA:** El nivel de gestión de la autonomía, en el post test, tiene nivel alto, obtuvo la mayor frecuencia de 22, con 91.67%, mientras que el nivel medio manifiesta la menor frecuencia de 2, con 8.33%, identificándose mejora significativa en el desarrollo de la gestión de la autonomía en relación a los indicadores de definir metas, organizar acciones y monitorear su desempeño.

**CUARTA:** La variación del nivel de gestión de la autonomía en estudiantes de 5 años, pasa del nivel bajo al nivel alto, con una ganancia media de 20,33 entre el pre test y el post test.

Los objetivos se han cumplido y la respuesta a la hipótesis general ha sido comprobada afirmando que la gestión de la autonomía que implica definir metas, organizar acciones y monitorear el desempeño se desarrolló significativamente al aplicar Kodu Game Lab, en estudiantes de 5 años.

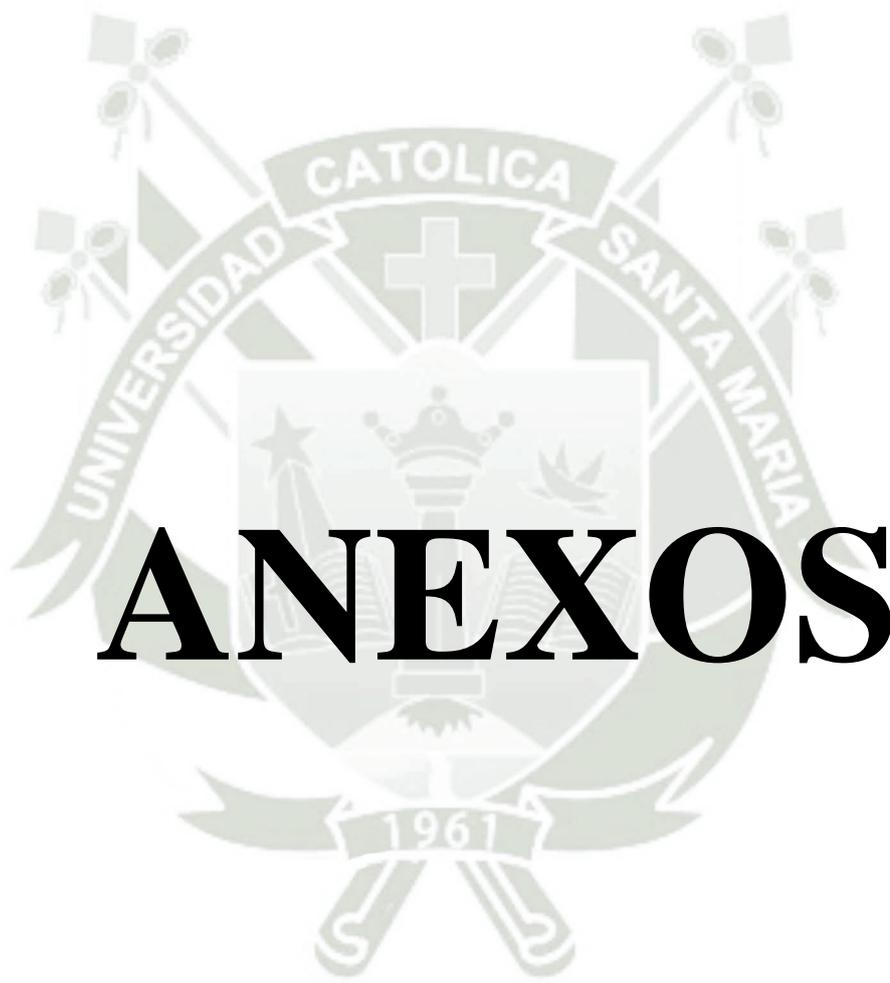
## RECOMENDACIONES

- Primera:** En reunión colegiada, la directora de la Institución Educativa Regina Mundi del Distrito de Yanahuara, puede, compartir los resultados del presente estudio, a fin de motivar la incorporación de talleres de Kodu Game Lab para desarrollar la gestión de la autonomía en las aulas para niños y niñas de 5 años , iniciando con desarrollar el diagnóstico situacional que permita identificar las características y necesidades de los estudiantes y su contexto familiar, seguidamente incluir en la programación anual o de largo alcance.
- Segunda:** Sistematizar en un libro los 15 talleres de Kodu Game Lab, para ser publicado en la Biblioteca Nacional del Perú, a fin de compartir en la mayoría de bibliotecas nacionales la importancia del desarrollo de la gestión de la autonomía lográndose los indicadores de definir metas, organizar acciones y monitorear su desempeño.
- Tercera:** En reunión de redes educativas, la coordinadora general, puede empoderar a las docentes del nivel inicial en la utilización de talleres de Kodu Game Lab para desarrollar la gestión de la autonomía a través de dramatizaciones que permitan madurar procesos de reflexión en cuanto a pensar, considerar el presente asunto con atención y detenimiento para comprenderlo bien; formándose así una opinión sobre ello para tomar una decisión.
- Cuarta:** El equipo de investigación puede socializar con los padres de familia de la institución Regina Mundi el programa Kodu Game Lab para desarrollar la gestión de la autonomía, enseñándoles como descargar, la herramienta en el Google <http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=10056>. Así mismo en indagar en la plataforma de Perúeduca del Ministerio de educación peruano. De esta forma los niños y niñas seguirán en casa con acompañamiento de un adulto en el fortalecimiento de la autonomía.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amiel (2012). *Metodología de la investigación científica*. CONCYTEC. Lima - Perú.
- Andrade (2015). *La autonomía en atención temprana, coherencia entre teoría y práctica*. Editorial Paidós: Italia.
- Asinc (2020). Manual de kodu.  
<https://pedagogiavirtual.org/cursowebhm/documentos/talleres/manualkodu.pdf>
- Bobadilla H. (2018). *Influencia de la implementación del aula en el desarrollo de la autonomía infantil en un aula de 4 años de una institución privada del distrito de San Isidro*. Lima Perú.
- Botella (2013) *Los padres sobreprotectores*. Editorial Narcea: España.
- Branden (2015) *Seis pilares de la autoestima*. Editorial Paidea: Barcelona
- Brown (2012) *Transformar las escuelas en comunidades de pensamiento y aprendizaje sobre asuntos serios*. San Diego: Academic Press.
- Chambilla y Lupaca (2019). *Influencia de la autonomía en la convivencia democrática de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 378, 2018*.
- Cossío (2021). *Pensamiento computacional: habilidades asociadas y recursos didácticos. Una revisión sistemática*. Lima Perú.
- Delval (2016) *El descubrimiento del mundo económico por niños y adolescentes*. Morata: Madrid
- Erikson (2016). *Infancia y sociedad*. Horme-Paidós: Buenos Aires
- Gassó (2014). *La educación infantil. Métodos, técnicas y organización*. Ediciones Ceac. Barcelona (España).
- Gelatt (2014). *La toma creativa de decisiones como aprovechar la incertidumbre positiva*. Editorial Iberoamérica, México.
- Hernández & Fernández & Baptista (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill Interamericana. México, D. F. Primera edición.
- LLECE (2016). *Medición de la Calidad de los Aprendizajes*. Lima- Perú.
- Maier (2014). *Toma de decisiones en grupo*. Editorial Trillas. México.
- Malaguzzi, L. (2012). *La Educación Infantil en Reggio Emilia*. Barcelona: Octaedro.
- Martínez y Molina (2017). *Juego de enseñanza de programación para niños*. Colombia.
- Mena (2018). *El desarrollo de la autonomía en la infancia. Programa de aplicación en el aula*. España.
- Ministerio de educación (2016). *Programa curricular de educación inicial*. Lima: Perú.

- Moreira, Marín y Vera (2021). *La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral*. Ecuador.
- Morgado (2014). *Emociones e inteligencia social*. Ariel: Barcelona.
- Murillo (2012). *La investigación científica*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Nueva Visión.
- Nassr (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* Perú.
- Ñaccha y Farfán (2020). *Influencia de la estrategia del juego en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 501230 Callipata Provincia de Paucartambo Región Cusco* 2020.
- Paredes, M. (2017). *Manual para la formulación del proyecto de tesis*. Perú: Universidad Católica Santa María.
- Reggio (2015). *Los cien lenguajes de la infancia*. Sensat: Barcelona.
- Rodríguez (2014) *Diseños Experimentales en Educación*. Universidad Central de Venezuela Caracas, Venezuela.
- Stein, Murray (2014). *El principio de individuación*. Barcelona: Editorial Luciérnaga.
- White & Frederickson (2016). *Indagación, modelado y metacognición: hacer la ciencia accesible a todos los estudiantes. Cognición e instrucción*. Editorial Prentice Hall: México.



# ANEXOS

## ANEXO 1



### CÈDULA DE ENTREVISTA: GESTIÓN DE AUTONOMÍA (PRUEBA DE ENTRADA Y DE SALIDA)

#### I. DATOS GENERALES

1. N° de unidad de estudio:
2. Tiempo de entrevista :
3. Fecha de entrevista :

#### II. PRESENTACIÓN:

Saludo antepuesto al estudiante de 5 años de la Institución Educativa Regina Mundi del Distrito de Yanahuara, Arequipa, 2022, se genera un ambiente de interacción positiva en todo momento.

#### III. DESARROLLO DE LA ENTREVISTA:

##### 3.1. Indicador: Define metas

N° ítems	CONTEXTO	FORMULACION DE LA PREGUNTAS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
01	Invitamos al estudiante a pasar al sector de su preferencia, donde se encuentran diversos materiales en el presente escenario se formula las siguientes preguntas.	1. ¿Qué juego te gustaría crear, utilizando los materiales que se encuentran en los estantes?	Logro destacado(4) Logro (3) Proceso (2) Inicio (1)
02		2. ¿Qué juego para tu grupo te gustaría crear, utilizando los materiales que se encuentran en los estantes?	Logro destacado(4) Logro (3) Proceso (2) Inicio (1)

##### Valor del indicador: Define metas

Subindicadores	Ítems	Puntaje	Total
2	2	Logro destacado(4) Logro (3) Proceso (2) Inicio (1)	8 puntos

#### IV. CIERRE DE LA ENTREVISTA



## ANEXO 2

### FICHA DE OBSERVACION: GESTIÓN DE AUTONOMÍA

(PRUEBA DE ENTRADA Y DE SALIDA)

#### I. DATOS GENERALES

1. N.º de unidad de estudio:
2. Tiempo de observación:
3. Fecha de observación:

#### III. DESARROLLO DE LA OBSERVACIÓN

##### 3.2 Indicador: Organiza acciones

Nº ítems	CONTEXTO	Observación	DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACION	CRITERIO DE EVALUACIÓN
03	Ubicados en el sector de su preferencia, recordamos la respuesta del juego que le gustaría crear, animándolo a utilizar los materiales que se encuentran en los estantes, para llevar a cabo su creación de forma práctica. En el presente escenario se observa.	Explora el contexto		Logro destacado(4) Logro (3) Proceso (2) Inicio (1)
04		Descubre por sí mismo		Logro destacado(4) Logro (3) Proceso (2) Inicio (1)
05		Interactúa con el adulto		Logro destacado(4) Logro (3) Proceso (2) Inicio (1)
06		Elige material		Logro destacado(4) Logro (3) Proceso (2) Inicio (1)
07		Realiza diversas tareas		Logro destacado(4) Logro (3) Proceso (2) Inicio (1)
08		Reflexiona con el adulto		Logro destacado(4) Logro (3) Proceso (2) Inicio (1)
09		Resuelve problemas		Logro destacado(4) Logro (3) Proceso (2) Inicio (1)

Valor del indicador: Organiza acciones			
Subindicadores	Ítems	Puntaje	Total
7	7	Logro destacado(4) Logro (3) Proceso (2) Inicio (1)	28 puntos

#### IV. CIERRE DE LA OBSERVACIÓN



## ANEXO 3

### CÉDULA DE ENTREVISTA: GESTIÓN DE AUTONOMÍA (PRUEBA DE ENTRADA Y DE SALIDA)

#### I. DATOS GENERALES

1. N° de unidad de estudio:
2. Tiempo de entrevista :
3. Fecha de entrevista :

#### II. PRESENTACIÓN:

Saludo antepuesto al estudiante de 5 años y generando un ambiente de interacción positiva en todo momento.

#### III. DESARROLLO DE LA ENTREVISTA:

##### 3.3. Indicador: Monitorea su desempeño

N° ítems	CONTEXTO	FORMULACION DE LA PREGUNTAS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
10	Sentados en el sector de su preferencia se formula las siguientes preguntas:	1. ¿Me puedes explicar que hiciste para crear tu juego?	Logro destacado(4) Logro (3) Proceso (2) Inicio (1)
11		2. ¿Al crear tu juego que lograste?	Logro destacado(4) Logro (3) Proceso (2) Inicio (1)
12		3. ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Cuál?	Logro destacado(4) Logro (3) Proceso (2) Inicio (1)
13		4. ¿Al crear tu juego que aprendiste?	Logro destacado(4) Logro (3) Proceso (2) Inicio (1)
14		5. Podemos jugar a tu juego creado, ¿Si tú lo deseas?	Logro destacado(4) Logro (3) Proceso (2) Inicio (1)
15		6. ¿Qué pasaría si cambiarías algo de tu juego creado?	Logro destacado(4) Logro (3) Proceso (2) Inicio (1)

Valor del indicador: Monitorea su desempeño			
Subindicadores	Ítems	Puntaje	Total
6	6	Logro destacado (4) Logro (3) Proceso (2) Inicio (1)	24 puntos

#### IV. CIERRE DE LA ENTREVISTA

# PROGRAMA

## APLICACIÓN DE KODU GAME LAB



## **1. Nombre del programa**

### **“APLICACIÓN DE KODU GAME LAB”**

#### **1.1. Fundamentación**

El programa “Kodu Game Lab”, tiene como soporte la optimización del aprendizaje a través de las tecnologías de la información y comunicación, que hoy en día, forman parte del entorno en el que se desenvuelven muchos infantes, quienes observan, exploran y descubren su utilidad en situaciones de la vida cotidiana. Por lo tanto, los entornos virtuales son escenarios, que se caracterizan por ser interactivos, generando oportunidades de aprendizaje en los niños y las niñas, al ser herramientas que permite ser utilizada en un proyecto personal o grupal de interés.

Kodu Game Lab se integra a las TIC en actividades educativas, como un entorno virtual seguro y adecuado para los niños de 5 años, lo que supone desarrollar capacidades como personaliza entornos virtuales, la gestión de la información del entorno virtual y crea objetos virtuales en diversos formatos; capacidades que respondan a un propósito de aprendizaje y no se convierta solo en un recurso para el entretenimiento, de esta manera se promueve el desarrollo de la competencia transversal se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC (MINEDU, 2016). Esta competencia tiene como base la alfabetización digital, que tiene como propósito desarrollar en los estudiantes el buscar, interpretar, comunicar y construir la información de manera eficiente y en forma participativa para desempeñarse conforme a las exigencias de la sociedad actual.

Para el logro de la presente idoneidad, los niños y las niñas, bajo el acompañamiento del docente, interactúan con las tecnologías, creando diversos juegos que desarrollen la gestión de la autonomía de los infantes, aspecto respaldado en el enfoque metacognitivo - autorregulado. La metacognición entendida como la reflexión, en cómo, qué y para qué se aprende, lo cual contribuye a que el aprendizaje se convierta en revelador, implicando que ante una tarea el niño sea capaz de tomar conciencia de lo que conoce y lo que necesita conocer, organizando sus recursos y aplicando estrategias para resolver un determinado problema.

En cuanto a la autorregulación es entendida como un proceso mental que permite contrastar y ajustar los conocimientos en el antes, durante y después del proceso de aprendizaje, logrando de esta forma ser autónomo.

## **2. Objetivos**

### **2.1. Objetivo general**

Aplicar “Kodu Game Lab” a través de 15 talleres, para mejorar el nivel de gestión de autonomía en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Regina Mundi del Distrito de Yanahuara, Arequipa, 2022.

### **2.2. Objetivos específicos**

- Desarrollar “Kodu Game Lab” a través de 2 talleres, para mejorar el nivel de gestión de autonomía en cuanto a definir metas a nivel individual y grupal en estudiantes de 5 años.
- Desarrollar “Kodu Game Lab” a través de 7 talleres, para mejorar el nivel de gestión de autonomía en cuanto a organizar acciones al explorar contexto, descubrir por sí mismo, interactuar con el adulto, elegir material, realizar diversas tareas, reflexionar con el adulto y resolver problemas.
- Desarrollar “Kodu Game Lab” a través de 6 talleres, para mejorar el nivel de gestión de autonomía en cuanto a monitorear su desempeño al explicar las acciones que realizo, manifestar logros, explicar dificultades, comunicar lo que aprendió, mostrar interés por su aplicación y reflexionar acciones con el adulto.

## **3. Metas**

La aplicación de “Kodu Game Lab” está dirigido a 24 niños y niñas del nivel inicial del II ciclo de Educación Básica Regular, a quienes se aplicó 15 talleres.

## **4. Duración**

La aplicación de “Kodu Game Lab”, de acuerdo a los objetivos planteados se inició el 12 de septiembre del año 2022 y termino el 07 de octubre del año 2022, así como se registra en el cronograma de los talleres de Kodu Game Lab en la sala de cómputo:

## CRONOGRAMA DE APLICACIÓN DE TALLERES DE KODU GAME LAB

Nro. de Taller	Denominación	Día	Hora	Grupo	Responsable
1	CONOCIENDO A "KODU GAME LAB" (Inducción 1)	01-09-22	9:10 - 9:30	A (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			9:30 - 10:30	B (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			10:50 - 11:10	C (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			11:10 - 11:30	D (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
2	JUGANDO CON "KODU GAME LAB" (Inducción 2)	02-09-22	9:10 - 9:30	A (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			9:30 - 10:30	B (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			10:50 - 11:10	C (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			11:10 - 11:30	D (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
3	TENGO UNA IDEA DE JUEGO CON "KODU"	12-09-22	9:10 - 9:30	A (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			9:30 - 10:30	B (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			10:50 - 11:10	C (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			11:10 - 11:30	D (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
4	"TODOS CONSTRUIMOS NUESTRO JUEGO CON KODU"	14-09-22	9:10 - 11:30	A (8 niños)	Prof. Yumi (8 niños)
				B (8 niños)	Prof. Rosi (8 niños)
				C (8 niños)	Prof. Ana M. (8 niños)
5	"BUSCANDO NUESTRO TESORO ESCONDIDO"	16-09-22	9:10 - 9:30	A (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			9:30 - 10:30	B (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			10:50 - 11:10	C (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			11:10 - 11:30	D (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
6	"DESCUBRO Y CREO UN JUEGO EN KODU"	19-09-22	9:10 - 9:30	A (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			9:30 - 10:30	B (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			10:50 - 11:10	C (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			11:10 - 11:30	D (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
7	"CONVERSAMOS Y JUGAMOS CON NUESTRO PERSONAJE FAVORITO"	21-09-22	9:10 - 9:30	A (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			9:30 - 10:30	B (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			10:50 - 11:10	C (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			11:10 - 11:30	D (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
8	"TE ELIJO Y JUEGO"	23-09-22	9:10 - 9:30	A (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			9:30 - 10:30	B (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			10:50 - 11:10	C (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			11:10 - 11:30	D (6 niños)	Prof. Rosi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
9	SOY "KODU" Y REALIZO DIVERSAS TAREAS	27-09-22	9:10 - 9:30	A (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			9:30 - 10:30	B (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			10:50 - 11:10	C (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			11:10 - 11:30	D (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
10	"OPINO Y MEJORO MI JUEGO DE KODU"	28-09-22	9:10 - 9:30	A (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			9:30 - 10:30	B (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			10:50 - 11:10	C (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			11:10 - 11:30	D (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
11	"ENCUENTRA AL INTRUSO"	29-09-22	9:10 - 9:30	A (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			9:30 - 10:30	B (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			10:50 - 11:10	C (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			11:10 - 11:30	D (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
12	"TE CUENTO COMO LO HICE"	30-09-22	9:10 - 9:30	A (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			9:30 - 10:30	B (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			10:50 - 11:10	C (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			11:10 - 11:30	D (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
13	"TE CUENTO LO QUE LOGRE CUANDO ME ENTREVISTES"	03-10-22	9:10 - 9:30	A (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			9:30 - 10:30	B (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			10:50 - 11:10	C (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			11:10 - 11:30	D (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
14	"TODO TIENE SOLUCION"	04-10-22	9:10 - 9:30	A (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			9:30 - 10:30	B (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			10:50 - 11:10	C (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			11:10 - 11:30	D (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
15	"CONVERSANDO SOBRE KODU GAME LAB"	05-10-22	9:10 - 9:30	A (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			9:30 - 10:30	B (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			10:50 - 11:10	C (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			11:10 - 11:30	D (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
16	"YO LO HICE"	06-10-22	9:10 - 9:30	A (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			9:30 - 10:30	B (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			10:50 - 11:10	C (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			11:10 - 11:30	D (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
17	"¿QUE PASARIA SI...?"	07-10-22	9:10 - 9:30	A (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			9:30 - 10:30	B (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			10:50 - 11:10	C (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)
			11:10 - 11:30	D (6 niños)	Prof. Yumi (3 niños) y Ana M. (3 niños)

## 5. Contenido

El contenido planteado corresponde a la variable independiente: “Kodu Game Lab” y los indicadores: Construir nuestro propio juego, cargar mundo, incluir elementos, barra de herramientas, incluir personajes, herramientas de objetos, árboles, tubos, agua y rocas, herramientas de mover cámara, añadir terreno, objetos para programar, elementos primarios, elementos secundarios, guardar y salir del programa. En cuanto a la variable dependiente, “Gestión de la autonomía” con sus indicadores: Define metas, organiza acciones y monitorea su desempeño, asimismo contenido referido a los subindicadores de estudio.

## 6. Materiales

Se utilizó material concreto estructurado y no estructurado de acuerdo a la intencionalidad de cada uno de los talleres:

- Cartel de normas
- Video
- Televisión
- Cartel
- Cuaderno de campo
- Juegos creados
- Papel
- Impresora
- Ganchos
- Siluetas de los comandos y personajes
- Sala de cómputo
- Cuaderno
- Lapicero
- Ficha con personajes de kodu y comandos

## 7. Estrategias

Estrategias de aprendizaje significativo a través del procesamiento simple: Imágenes, palabras claves y parafraseo.

## 8. Etapas

El programa de “Kodu Game Lab” tiene 3 fases:

- Inicio
- Desarrollo
- Finalización

## 9. Evaluación

La evaluación de la aplicación “Kodu Game Lab” es literal y descriptiva, su función no responde a medir el problema.

**AD:** Cuando el **estudiante** evidencia logro previsto, demostrando manejo solvente y satisfactorio en todas las tareas propuestas con la aplicación de “Kodu Game Lab”.

**A:** Cuando el **estudiante** evidencia logro previsto en las tareas propuestas con la aplicación de “Kodu Game Lab”.

**B:** Cuando el **estudiante**, requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograr las tareas propuestas con la aplicación de “Kodu Game Lab”.

**C:** Cuando el **estudiante**, evidencia dificultades y necesita mayor tiempo de acompañamiento de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje en la aplicación de “Kodu Game Lab”.

## ANEXO 5

### MATRIZ DE VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD A JUICIO DE EXPERTO VARIABLE DEPENDIENTE: GESTIÓN DE AUTONOMÍA

ENUNCIADO: APLICACIÓN DE KODU GAME LAB PARA LA GESTIÓN DE AUTONOMÍA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA REGINA MUNDI DEL DISTRITO DE YANAHUARA, AREQUIPA, 2022  
AUTORAS: CABRERA REVILLA ANA MARÍA DEL PILAR, GARCÍA PACHECO ROSI GUISEL, LAZO NUÑEZ YUMI MIRYAM

VARIABLE DEPENDIENTE	INDICADORES	SUBINDICADORES	ÍTEM Y OBSERVACIONES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								RECOMENDACIONES Y RECONSTRUCCIONES		
				Relación entre la variable e indicador		Relación entre la variable indicador y subindicador		Relación entre el subindicador e ítem		Relación entre el ítem y la escala de respuesta				
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			
GESTIÓN DE AUTONOMÍA	Define metas	Propósito a nivel individual	1. ¿Qué juego te gustaría crear, utilizando los materiales que se encuentran en los estantes?	X		X		X		X				
		Propósito a nivel grupal	2. ¿Qué juego para tu grupo te gustaría crear, utilizando los materiales que se encuentran en los estantes?	X		X		X		X				
	Organiza acciones	Explora contexto	3. Explora el contexto	X		X		X		X				
		Descubre por sí mismo	4. Descubre por sí mismo	X		X		X		X				
		Interactúa con el adulto	5. Interactúa con el adulto	X		X		X		X				
		Elige material	6. Elige material	X		X		X		X				
		Realiza diversas tareas	7. Realiza diversas tareas	X		X		X		X				
		Reflexiona con el adulto	8. Reflexiona con el adulto	X		X		X		X				
		Resuelve problemas	9. Resuelve problemas	X		X		X		X				
	Monitorea su desempeño	Explica las acciones que realizó	10. ¿Me puedes explicar que hiciste para crear tu juego?	X		X		X		X				
		Manifiesta logros	11. ¿Al crear tu juego que lograste?	X		X		X		X				
		Explica dificultades	12. ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Cuál?	X		X		X		X				
		Comunica lo que aprendió	13. ¿Al crear tu juego que aprendiste?	X		X		X		X				
		Muestra interés por su aplicación	14. ¿Podemos jugar a tu juego creado?	X		X		X		X				
		Reflexiona acciones con el adulto	15. ¿Qué pasaría si cambiaras algo de tu juego creado?	X		X		X		X				

#### RESULTADOS DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

- DENOMINACIÓN DEL INSTRUMENTO:** Cédula de entrevista 1 (ítems: 1,2). Ficha de observación (ítems: 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9). Cédula de entrevista 2 (ítems: 10,11,12,13,14,15). (Prueba de Entrada y Prueba de Salida)
- UNIDADES DE ESTUDIO:** 24 Niños y niñas.
- APRECIACIÓN:** Existe validez y confiabilidad aceptable en relación a la variable dependiente "Gestión de la autonomía".
- FECHA:** 31 de mayo, 2022

  
**FIRMA DEL EVALUADOR**  
**DNI: 40341550**

REGISTRO NACIONAL DE

**GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

 Aplicativo

 Guía

#### Resultado

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
SOTO VELARDE, ROSARIO PATRICIA DNI 40341550	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 07/10/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 30/03/2003 Fecha egreso: 28/04/2016	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA PERU
SOTO VELARDE, ROSARIO PATRICIA DNI 40341550	SEGUNDA ESPECIALIDAD EN: ESTIMULACIÓN TEMPRANA ESTIMULACIÓN TEMPRANA Fecha de diploma: 03/08/18 Modalidad de estudios: SEMI PRESENCIAL  Fecha matrícula: 18/06/2004 Fecha egreso: 21/02/2005	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA PERU
SOTO VELARDE, ROSARIO PATRICIA DNI 40341550	MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE Fecha de diploma: 30/06/20 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 03/12/2016 Fecha egreso: 22/11/2017	UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA PERU

**MATRIZ DE VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD A JUICIO DE EXPERTO  
VARIABLE DEPENDIENTE: GESTIÓN DE AUTONOMÍA**

**ENUNCIADO:** APLICACIÓN DE KODU GAME LAB PARA LA GESTIÓN DE AUTONOMÍA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA REGINA MUNDI DEL DISTRITO DE YANAHUARA, AREQUIPA, 2022  
**AUTORAS:** CABRERA REVILLA ANA MARÍA DE L. PILAR, GARCÍA PACHICO ROSI GISEL, LAZO NUÑEZ YUMI MIRYAM

VARIABLE DEPENDIENTE	INDICADORES	SUBINDICADORES	ÍTEM Y OBSERVACIONES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								COMENTARIOS Y RECOMENDACIONES			
				Relación entre la variable e indicador		Relación entre la variable e indicador y subindicador		Relación entre el subindicador e ítem		Relación entre el ítem y la escala de respuesta, según material de apoyo (Ítem 10, ítem 11, ítem 12, ítem 13, ítem 14, ítem 15)					
				SI	No	SI	No	SI	No	SI	No				
GESTIÓN DE AUTONOMÍA	Define metas	Propósito a nivel individual	1. ¿Que juego te gustaría crear, utilizando los materiales que se encuentran en los estantes?	X		X		X		X					
		Propósito a nivel grupal	2. ¿Que juego para tu grupo te gustaría crear, utilizando los materiales que se encuentran en los estantes?	X		X		X		X					
	Organiza acciones	Explora contexto	3. Explora el contexto	X		X		X		X					
		Descubre por sí mismo	4. Descubre por sí mismo	X		X		X		X					
		Interactúa con el adulto	5. Interactúa con el adulto	X		X		X		X					
		Elige material	6. Elige material	X		X		X		X					
		Realiza diversas tareas	7. Realiza diversas tareas	X		X		X		X					
		Reflexiona con el adulto	8. Reflexiona con el adulto	X		X		X		X					
		Resuelve problemas	9. Resuelve problemas	X		X		X		X					
	Monitorea su desempeño	Explica las acciones que realizó	10. ¿Me puedes explicar que hiciste para crear tu juego?	X		X		X		X					
		Manifiesta logros	11. ¿Al crear tu juego que lograste?	X		X		X		X					
		Explica dificultades	12. ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Cuál?	X		X		X		X					
		Comunica lo que aprendió	13. ¿Al crear tu juego que aprendiste?	X		X		X		X					
		Muestra interés por su aplicación	14. ¿Podemos jugar a tu juego creado?	X		X		X		X					
		Reflexiona acciones con el adulto	15. ¿Qué pasaría si cambiaras algo de tu juego creado?	X		X		X		X					

**RESULTADOS DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS**

- DENOMINACIÓN DEL INSTRUMENTO:** Cédula de entrevista 1 (Ítems: 1,2). Ficha de observación (Ítems: 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9). Cédula de entrevista 2 (Ítems: 10,11,12,13,14,15). (Prueba de Entrada y Prueba de Salida)
- UNIDADES DE ESTUDIO:** 24 Niños y niñas
- APRECIACIÓN:** Existe validez y confiabilidad **acceptable** en relación a la variable dependiente "Gestión de la autonomía".
- FECHA:** 31 de mayo, 2022

  
**FIRMA DEL EVALUADOR**  
**DNI: 80402397**

REGISTRO NACIONAL DE

**GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

Aplicativo

Guía

**Resultado**

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
NEYRA DONGO, SANDRA HERMINIA DNI 30407357	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 10/02/1994 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA ASOCIACIÓN CIVIL PERU
NEYRA DONGO, SANDRA HERMINIA DNI 30407357	LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA Fecha de diploma: 05/02/2002 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA ASOCIACIÓN CIVIL PERU
NEYRA DONGO, SANDRA HERMINIA DNI 30407357	MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE Fecha de diploma: 30/06/20 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 03/12/2016 Fecha egreso: 22/11/2017	UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA PERU

(\*\*\*) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace <https://enlinea.sunedu.gob.pe/>

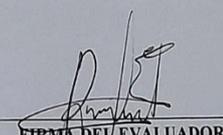
**MATRIZ DE VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD A JUICIO DE EXPERTO**  
**VARIABLE DEPENDIENTE: GESTIÓN DE AUTONOMÍA**

ENUNCIADO: APLICACIÓN DE KODU GAME LAB PARA LA GESTIÓN DE AUTONOMÍA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA REGINA MUNDI DEL DISTRITO DE YANAHUARA, AREQUIPA, 2022  
AUTORAS: CABRERA REVILLA ANA MARÍA DEL PILAR, GARCÍA PACHECO ROSI GUISEL, LAZO NUÑEZ YUMI MIRYAM

VARIABLE DEPENDIENTE	INDICADORES	SUBINDICADORES	ÍTEM Y OBSERVACIONES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES		
				Puntuación entre la variable e indicador		Puntuación entre la variable e indicador y subindicador		Puntuación entre el subindicador e ítem		Puntuación entre el ítem y la opción de respuesta				
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			
GESTIÓN DE AUTONOMÍA	Define metas	Propósito a nivel individual	1. ¿Qué juego te gustaría crear, utilizando los materiales que se encuentran en los estantes?	x		x		x		x				
		Propósito a nivel grupal	2. ¿Qué juego para tu grupo te gustaría crear, utilizando los materiales que se encuentran en los estantes?	x		x		x		x				
	Organiza acciones	Explora contexto	3. Explora el contexto											
		Descubre por el mismo	4. Descubre por el mismo	x		x		x		x				
		Interactúa con el adulto	5. Interactúa con el adulto	x		x		x		x				
		Elige material	6. Elige material	x		x		x		x				
		Realiza diversas tareas	7. Realiza diversas tareas	x		x		x		x				
		Reflexiona con el adulto	8. Reflexiona con el adulto	x		x		x		x				
		Resuelve problemas	9. Resuelve problemas	x		x		x		x				
	Monitorea su desempeño	Explica las acciones que realizo	10. ¿Me puedes explicar que hiciste para crear tu juego?	x		x		x		x				
		Manifiesta logros	11. ¿Al crear tu juego que lograste?	x		x		x		x				
		Explica dificultades	12. ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Cuál?	x		x		x		x				
		Comunica lo que aprendió	13. ¿Al crear tu juego que aprendiste?	x		x		x		x				
		Muestra interés por su aplicación	14. ¿Podemos jugar a tu juego creado?	x		x		x		x				
		Reflexiona acciones con el adulto	15. ¿Qué pasaría si cambiaras algo de tu juego creado?	x		x		x		x				

**RESULTADOS DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS**

- DENOMINACIÓN DEL INSTRUMENTO:** Cédula de entrevista 1 (Ítems: 1,2). Ficha de observación (Ítems: 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9). Cédula de entrevista 2 (Ítems: 10,11,12,13,14,15). (Prueba de Entrada y Prueba de Salida)
- UNIDADES DE ESTUDIO:** 24 Niños y niñas.
- APRECIACIÓN:** Existe validez y confiabilidad **acceptable** en relación a la variable dependiente "Gestión de autonomía".
- FECHA:** 23 de junio, 2022

  
**FIRMA DEL EVALUADOR**  
 DNI: 41785447

## Resultado

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
CHURA KJUIRO, RINA MARGOT DNI 41785447	BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 12/08/2009 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA <i>PERU</i>
CHURA KJUIRO, RINA MARGOT DNI 41785447	MAESTRO EN ESTIMULACIÓN TEMPRANA INTEGRAL Fecha de diploma: 06/12/17 Modalidad de estudios: A DISTANCIA  Fecha matrícula: 08/11/2010 Fecha egreso: 24/10/2013	UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA <i>PERU</i>

(\*\*\*) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace <https://enlinea.sunedu.gob.pe/>

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

INSTITUCIÓN EDUCATIVA REGINA MUNDI

CONSTANCIA

La directora de la Institución Educativa Regina Mundi, suscribe que las profesoras:

**Ana María Cabrera Revilla**  
**Rosi Guisel García Pacheco**  
**Yumi Myriam Lazo Núñez**

Tienen autorización para desarrollar el proyecto de investigación titulado: “Aplicación de kodu game lab para la gestión de autonomía en estudiantes de 5 años de la institución educativa Regina Mundi del distrito de Yanahuara, Arequipa, 2022”. El presente trabajo de investigación permitirá afianzar la calidad educativa de la institución la cual me honro en presidir.

Se expide la presente a solicitud de las interesadas para los fines que crean conveniente.

Arequipa, 5 de Setiembre, 2022



ELIANA HIDALGO DEL CARPIO

Directora



**TALLER N. ° 2**  
**JUGANDO CON “KODU GAME LAB”**  
 (Inducción 2)

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
02.09.2022	Ejecutar el taller de N° 2 Jugando con “Kodu game lab” para la gestión de autonomía en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Regina Mundi del Distrito de Yanahuara, Arequipa, 2022	<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Finalización</p>	<p>Antepuesto saludo y dispuestos en asamblea, se menciona a los educandos que hoy se realizará el taller N. ° 2, llamado “Jugando con kodu game lab”, donde se divertirán cumpliendo varias actividades.</p> <p>En el aula se leerá las normas de convivencia del taller, seguidamente se exhibirá el video “Kodu Jugando”. En este se mostrará tres juegos divertidos creados por las investigadoras. (En los juegos se incluirá elementos tales como: barra de herramientas, agregar personajes, herramientas de objetos, árboles, tubos, agua y rocas, herramientas de mover cámara, añadir terreno, objetos para programar, elementos primarios, elementos secundarios, guardar y salir del programa). Terminado de ver el video, se interroga a los alumnos en torno a Kodu, oyendo sus respuestas. (Se registra la información en el cuaderno de campo).</p> <p>Seguidamente se anima a los estudiantes que de forma voluntaria a ser partícipes de la invención de varios juegos para ser observados en la televisión por todo el grupo del aula, manejándose la metodología del andamiaje por parte de las investigadoras y en todo momento se valora el error como parte importante del nuevo aprendizaje. (Apreciándose la inclusión de los diversos elementos de la barra de herramientas)</p> <div style="text-align: center;">  <p style="font-size: 2em; color: blue; font-weight: bold; margin: 10px 0;">BARRA DE HERRAMIENTAS</p> </div> <p>Finalizada la actividad anterior, se imprime los diversos juegos propuestos por los niños, animándolos a colocarlos en el panel de trabajos y que voluntariamente puedan exponerlos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartel de normas</li> <li>• Video</li> <li>• Televisión</li> <li>• Cuaderno de campo</li> <li>• Papel</li> <li>• Impresora</li> <li>• Panel de trabajos</li> </ul>	45 Minutos



**TALLER N. ° 4**  
**“TODOS CONSTRUIMOS NUESTRO JUEGO CON KODU”**  
**Define metas: Propósito a nivel grupal)**

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO																														
14.09.2022	Intervenir con el taller de N° 4 "Todos Construimos nuestro juego con Kodu" para definir metas a nivel grupal para la gestión de autonomía en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Regina Mundi del Distrito de Yanahuara, Arequipa, 2022	<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Finalización</p>	<p>Brindándoles a los niños y niñas un afectuoso recibimiento y colocándose en asamblea se procede a indicarles que se llevará a cabo el taller N °. 4 nombrado "Todos construimos nuestro juego con Kodu" donde los niños experimentarán con nuevos retos.</p> <p>Se demostrará el juego de kodu creado por las docentes investigadoras, donde ellas indicarán que lo elaboraron juntas, lo compartieron y lo están mostrando par que jueguen los pequeños.</p> <p>Se interactuará con los estudiantes sobre los elementos creados. Luego se indicará que en rúbrica (papelógrafo) los educandos evaluarán el trabajo de las docentes, la cual servirá para motivarlos a definir metas a nivel grupal.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th colspan="5">RUBRICA</th> </tr> <tr> <th></th> <th>¿El juego tiene título?</th> <th>¿Cuántos personajes participaron en el juego?</th> <th>¿En qué mundo se creó el juego?</th> <th>¿El juego tiene movimiento?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Docentes</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Equipo 1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Equipo 2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Equipo 3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Se organizará a los infantes en 3 equipos, proponiéndoles definir metas a nivel grupal para la creación de juegos de kodu game lab, dibujando en papelotes el juego que posteriormente jugarán en los ordenadores. Las docentes monitorearan el trabajo realizado en su grupo respectivo.</p> <p>Posteriormente nos dirigiremos a la sala de cómputo, previamente dispuesta, donde cada equipo programará su juego en la computadora, de tal manera como lo dibujaron, "incluyendo elementos". Se observará la participación de cada uno de los miembros del equipo hasta concluido el trabajo y que el mismo haya logrado las metas trazadas.</p> <p>Completada la actividad anterior se procederá a socializar las metas que lograron a nivel grupal a través del juego creado en equipo explicándolo a toda la clase.</p> <p>Luego este juego será evaluado con la rúbrica anterior por el resto de la clase, diciéndoles las siguientes preguntas: ¿El juego tiene título? ¿Cuántos personajes participaron en el juego? ¿En qué mundo se creó el juego? ¿El juego tuvo movimiento?</p> <p>Se captura e imprime los juegos creados.</p>	RUBRICA						¿El juego tiene título?	¿Cuántos personajes participaron en el juego?	¿En qué mundo se creó el juego?	¿El juego tiene movimiento?	Docentes					Equipo 1					Equipo 2					Equipo 3					<ul style="list-style-type: none"> <li>• Normas</li> <li>• Cartel</li> <li>• Papelotes</li> <li>• Plumones,</li> <li>• Colores</li> <li>• Sala de cómputo</li> <li>• Cuaderno</li> <li>• Lapicero</li> </ul>	45 Minutos
RUBRICA																																			
	¿El juego tiene título?	¿Cuántos personajes participaron en el juego?	¿En qué mundo se creó el juego?	¿El juego tiene movimiento?																															
Docentes																																			
Equipo 1																																			
Equipo 2																																			
Equipo 3																																			

**TALLER N. ° 5**  
**“BUSCANDO NUESTRO TESORO ESCONDIDO”**  
**Organiza acciones: Explora contexto**

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
16.09.2022	Operarse el taller N° 5 "Buscando nuestro tesoro escondido" organizando acciones hacia la exploración del contexto para la gestión de autonomía en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Regina Mundi del Distrito de Yanahuara, Arequipa, 2022	<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Finalización</p>	<p>Previo saludo, se pide a los educandos posicionarse en asamblea. Se coloca un cartel con el nombre del taller para que los niños den indicios de cómo se puede llamar y posteriormente se les indica que es el taller N. ° 5 denominado "Buscando nuestro tesoro escondido" y que será muy entretenido y divertido.</p> <p>Anteriormente, se esconden los diversos personajes y comandos del Kodu en el patio del jardín (imágenes), luego se les solicita a los estudiantes que mediante consignas dadas por la investigadora encuentren los personajes y comandos escondidos, procediendo a realizar el juego planificado. Conversamos sobre el esparcimiento, indicándoles a los niños los nombres de los personajes y comandos. Se les solicita que los busquen (exploren) en la computadora.</p>  <p>Una vez en la sala de cómputo, como es costumbre se les indica recordar las normas de convivencia. Luego los niños y niñas proceden a explorar el contexto del juego de kodu game lab e irán "incluyendo personajes", comandos entre otros, encontrados en la búsqueda del tesoro y de esta forma creando su juego.</p> <p>Al terminar la actividad anterior se pregunta a los niños ¿Qué es lo que aprendiste hoy? ¿A quiénes encontraste al explorar el contexto de kodu game lab? ¿Qué personaje o comando te gusto más, quién menos y por qué? ¿Qué personaje crees que te faltó encontrar de los que conociste en tu juego?</p> <p>Registramos la información en nuestro cuaderno de campo y guardamos las impresiones de los juegos creados por los niños resaltando los comandos descubiertos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siluetas de los personajes y comandos</li> <li>• Sala de cómputo</li> <li>• Cartel</li> <li>• Cuaderno</li> <li>• Impresora</li> <li>• Lapicero</li> </ul>	45 Minutos



**TALLER N. ° 7**  
**“CONVERSAMOS Y JUGAMOS CON NUESTRO PERSONAJE FAVORITO”**  
**Organiza acciones: Interactúa con el adulto**

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO										
21.09.2022	Desarrollar el taller N° 7 "Conversamos y jugamos con nuestro personaje favorito" para organizar acciones interactuando con el adulto, hacia la gestión de autonomía en estudiantes de 5 años de la institución educativa Regina Mundi del Distrito de Yanahuara, Arequipa, 2022	<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Finalización</p>	<p>A través de una dinámica grupal de presentación, se pedirá a los partícipes situarse en asamblea, luego se presentará el taller N. °. 7 designado "Conversamos y jugamos con nuestro personaje favorito" en el cual se espera la participación activa de cada uno de los niños en lo planeado.</p> <p>Se exhibe un cuadro de barras con los personajes de kodu game lab, para que los estudiantes elijan su personaje favorito diciendo por qué y pintando el recuadro correspondiente. Dicho juego tiene el objetivo de que los niños interactúen con la docente.</p> <p>Pasando a la sala de cómputo se invita algunos voluntarios a que repasen los acuerdos de convivencia.</p> <p>Luego se les pedirá que creen libremente un juego en kodu game lab "utilizando la barra de herramientas" para escoger su personaje preferido y algunos comandos. Se registrará en el cuaderno de campo, las interacciones (preguntas de los niños, comentarios sobre el juego, emociones, dificultades, etc.) del niño(a) con la miss durante el momento de juego.</p> <p>De regreso al aula se procederá a socializar con los niños:</p> <p>- Descríbeme tu juego                      - Para guardarlo ¿Qué nombre le pondrías?</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Contesta a todo y explica ampliamente lo realizado</td> <td>Contesta a todo y explica de manera corta lo realizado</td> <td>No contesta a todo y explica de manera corta lo realizado</td> <td>Contesta a una pregunta y da una respuesta muy corta</td> <td>No contesta ni explica</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> <p>Toda la información recolectada se registrará en el cuaderno de campo y utilizando la escala de likert se realizará la apreciación personal de cada niño.</p>	Contesta a todo y explica ampliamente lo realizado	Contesta a todo y explica de manera corta lo realizado	No contesta a todo y explica de manera corta lo realizado	Contesta a una pregunta y da una respuesta muy corta	No contesta ni explica						<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartel de acuerdos</li> <li>• Papelotes</li> <li>• Siluetas</li> <li>• Plumones</li> <li>• Sala de cómputo</li> <li>• Cuaderno</li> <li>• Impresora</li> </ul>	45 Minutos
Contesta a todo y explica ampliamente lo realizado	Contesta a todo y explica de manera corta lo realizado	No contesta a todo y explica de manera corta lo realizado	Contesta a una pregunta y da una respuesta muy corta	No contesta ni explica											

**TALLER N. ° 8**  
**“TE ELIJO Y JUEGO”**  
**Organiza acciones: Elige material**

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
23.09.2022	Cumplir el taller N° 8 “Te elijo y juego” organizando acciones para elegir material, hacia la gestión de autonomía en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Regina Mundi del Distrito de Yanahuara, Arequipa, 2022	<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Finalización</p>	<p>Buen día con todos los niños y niñas.</p> <p>Estando cada uno de los participantes ubicados en su sitio, se les cuenta que el día de hoy realizaremos el taller N °.8 denominado “Te elijo y juego”.</p> <p>Se entrega a los niños una ficha con los personajes y comandos de kodu game lab para que los recorten y peguen creando un juego. Dicha acción tiene la finalidad de que elijan el material y creen un juego junto con una programación de esta manera estarán organizando sus acciones.</p> <p>Se invita a los niños a pasar a la sala de cómputo y se pide que un voluntario lea las normas de convivencia respectivas. Cada niño organizará sus acciones para programar en el procesador el juego creado en su ficha (elección de material) a través de las “herramientas de objetos, árboles, tubos, agua y roca”.</p> <div data-bbox="896 821 1512 1037" style="text-align: center;"> <p><b>HERRAMIENTAS DE OBJETOS</b></p>  <p>Herramientas de Objetos: Adicionar o Editar Personajes y Objetos</p> </div> <p>Se registrará las evidencias en el cuaderno de campo.</p> <p>Cumplida la actividad anterior se procederá a socializar con los niños:</p> <p>-¿Qué personajes y/o comandos elegiste y por qué?          - ¿Qué juego realizaste con esos personales y/o comandos elegidos?</p> <p>Toda la información recolectada se escribirá en el cuaderno de campo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartel de normas de convivencia</li> <li>• Ficha con personajes de kodu</li> <li>• Papel, tijera, goma</li> <li>• Sala de cómputo</li> <li>• Impresora</li> </ul>	45 Minutos

**TALLER N. ° 9**  
**SOY “KODU” Y REALIZO DIVERSAS TAREAS**  
**Organiza acciones: Realiza diversas tareas**

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
27.09.2022	Proceder a realizar el taller N° 9 “Soy kodu y realizo diversas tareas” organizando acciones realizo diversas tareas, para la gestión de autonomía en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Regina Mundi del Distrito de Yanahuara, Arequipa, 2022	<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Finalización</p>	<p>Con un saludo cordial, se solicitará a los participantes ubicarse en asamblea. Se iniciará mencionando que hoy se realizará el taller N. ° 9, denominado “Soy Kodu y realizo diversas tareas”.</p> <p>En el aula se animará a los participantes a recordar el juego de “Kodu game lab” y se les preguntará cómo les gustaría que fuese su mundo de Kodu, qué mencionen los comandos del interfaz que deseen programar en su juego, para luego ejecutarlo siguiendo diversos pasos (tareas) en la computadora.</p> <p>Seguidamente se invita a los pequeños a desplazarse a la sala de cómputo. Ya ahí, se les pedirá que recuerden las normas de convivencia como no ingerir alimentos, respetar al compañero, etc.</p> <p>En el presente escenario acompañados de la maestra se dialoga con el niño(a), para que recuerde el juego que había planteado realizar con Kodu y lo ejecute (en el cuaderno de campo se registrara todas las tareas que realiza cada uno de los niños al programar su juego) con las “herramientas de mover cámara, añadir terreno”.</p> <div style="text-align: center;">  <p style="text-align: center;"><b>MOVER CAMARA</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>AÑADIR TERRENO</b></p> </div> <p>Cumplida la actividad anterior se expresa las siguientes preguntas: ¿Qué tareas realizaste para crear tu juego?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartel de acuerdos</li> <li>• Imágenes de comandos</li> <li>• Sala de cómputo</li> <li>• Impresora</li> <li>• Papel</li> </ul>	45 Minutos











**TALLER N° 15**  
**“CONVERSANDO SOBRE KODU GAME LAB”**  
 (Monitorea su desempeño: Comunica lo que aprendió)

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
05.10.2022	Ejecutar el taller de N°15 "Conversando sobre Kodu game lab" para monitorear su desempeño comunicando lo que aprendió, para la gestión de la autonomía en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Regina Mundi del Distrito de Yanahuara, Arequipa, 2022	<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Finalización</p>	<p>Los niños y niñas ubicados en asamblea se dan la bienvenida y se disponen para comenzar el taller N°. 15 designado "Conversando sobre kodu game lab" donde se realizará diversas actividades.</p> <p>Se pedirá a los infantes que con la ayuda de siluetas de personajes/mundos/comandos de kodu nos comuniquen lo que han aprendido de Kodu game lab. Se observará y anotará las contestaciones de los niños en el cuaderno de campo.</p> <p>Nos dirigimos al aula de informática, la cual está preparada y acondicionada previamente.</p> <p>La docente propone a los niños(as) que programen un juego desde "cargar mudo" hasta "guardar y salir del programa" y vayan notificando lo que han aprendido para poder producir su juego.</p> <p style="text-align: center;"><b>PARA GUARDAR Y SALIR DEL PROGRAMA</b></p> <p style="text-align: center;">Menú Inicio (icono de la casa), aparece la pantalla de guardar nuestro juego</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: right; font-size: small;">por Lic. Roberto Asinc I.</p> <p>Se va monitoreando el trabajo de los niños mientras ellos realizan su esparcimiento y se va tomando notas en el cuaderno de campo lo que van comunicando mientras van trabajando.</p> <p>Rematada la actividad anterior se procederá a socializar el trabajo ejecutado de cada niño(a) preguntándoles: ¿al crear tu juego que aprendiste?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartel de normas de convivencia</li> <li>• Sala de cómputo</li> <li>• Siluetas</li> <li>• Cuaderno</li> <li>• Impresora</li> <li>• Ficha</li> </ul>	45 Minutos



**TALLER N° 17**  
**“¿QUÉ PASARÍA SI...?”**  
(Monitorea su desempeño: Reflexiona acciones con el adulto)

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
07.10.2022	Formalizar el taller N° 17 “¿Qué pasaría si...?” monitoreando su desempeño reflexionando acciones con el adulto, para la gestión de autonomía en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Regina Mundi del Distrito de Yanahuara, Arequipa, 2022	<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Finalización</p>	<p>Entonamos la siguiente canción:</p> <p style="text-align: center;">Kodu Kodu  ¿dónde estás? ¿dónde estás?  aqui estoy amigo, aqui estoy amigo  no me escondi, no me escondi.</p> <p style="text-align: center;">Rover, Rover  ¿dónde estás? ¿dónde estás?  aqui estoy amigo, aqui estoy amigo  persiguiendo a Kodu, persiguiendo a Kodu</p> <p style="text-align: center;">Cido (2) dónde estás (2v)  Estoy comiendo amigos (2) por aqui (2v)  Platillo (2v) dónde estás (2v)  Volando por el cielo (2v) rum rum (2v)</p> <p>Hoy se llevará a cabo el taller N.º 17 denominado “¿Qué pasaría si...?”</p> <p>La 1ra. docente programará un juego en Kodu game lab y lo ejecutará a la vista de los niños. Al finalizar, la 2da. Maestra sugerirá algunos cambios: “¿Qué pasaría si...?” Ej. ¿Qué pasaría si cambiamos el mundo y le agregamos agua, que pasaría si cambiamos a Rover por Kodu, etc.</p> <p>Se procederá hacer los cambios y se observará los resultados junto con los niños.</p> <p>En la sala de ordenadores hemos guardado juegos de kodu game lab en los mismos. Cuando los primeros niños entran en la sala eligen un juego y añaden o quitan “objetos para programar” para luego pensar en lo que está pasando con la compañía del adulto. Los subsiguientes pequeños realizan el mismo proceso nuevamente es decir, agregan o eliminan “objetos para programar”. Y así con los demás niños. Cualquier cambio que los niños hacen en los juegos se registra en el cuaderno de campo.</p> <p>Al final de la actividad anterior, se captura las pantallas, se imprime y exhibe cada una de las modificaciones realizadas a los juegos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartel</li> <li>• Canción</li> <li>• Sala de cómputo</li> <li>• Impresora</li> <li>• Papel</li> <li>• Cuaderno</li> </ul>	45 Minutos

ANEXO 9

MATRIZ DE RESULTADOS DEL PRE TEST Y POST TEST

GESTIÓN DE AUTONOMÍA																			
Unidad de estudio	Define metas		Total	Organiza acciones							Total	Monitorea su desempeño						Total	Total General
	Propósito a nivel individual	Propósito a nivel grupal		Expone contenido	Describe por sí mismo	Interactúa con el adulto	Elige material	Realiza diversas tareas	Reflexiona con el adulto	Resuelve problemas		Explica las acciones que realiza	Memoriza logros	Explica dificultades	Comunica lo que aprendió	Muestra interés por su aplicación	Reflexiona acciones con el adulto		
	1	2		3	4	5	6	7	8	9		10	11	12	13	14	15		
1.	2	1	3	2	1	2	1	1	1	1	9	1	2	1	1	1	2	8	20
2.	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	9	1	1	2	1	1	2	8	19
3.	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	9	2	2	1	1	1	1	8	19
4.	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	15
5.	2	1	3	2	2	3	3	1	2	2	15	2	2	3	1	1	2	11	29
6.	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	2	1	1	1	2	8	18
7.	2	2	4	2	2	2	3	3	3	2	17	1	1	1	1	3	1	8	29
8.	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	15
9.	2	1	3	1	2	1	1	1	1	1	8	1	2	1	1	1	1	7	18
10.	2	1	3	1	2	2	1	1	1	1	9	1	2	2	1	1	1	8	20
11.	2	1	3	1	1	1	1	1	2	2	9	1	2	1	2	1	2	9	21
12.	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	2	1	1	7	17
13.	3	3	6	1	2	1	2	1	1	1	9	2	2	1	2	1	1	9	24
14.	2	1	3	2	2	2	2	1	1	1	11	2	2	2	1	1	2	10	24
15.	1	2	3	2	2	1	2	2	1	2	12	2	2	1	1	1	2	9	24
16.	2	1	3	1	1	1	1	1	2	1	8	1	2	1	2	1	2	9	20
17.	2	1	3	1	1	1	1	1	2	1	8	1	1	1	1	1	1	6	15
18.	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	9	1	1	1	1	1	1	6	17
19.	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	10	1	1	1	1	1	1	6	18
20.	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	16
21.	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	10	1	2	1	1	1	1	7	19
22.	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	13	2	2	2	2	1	2	14	29
23.	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	10	1	2	1	1	2	2	9	21
24.	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	8	2	1	2	2	1	2	10	21

GESTIÓN DE AUTONOMÍA																			
Unidad de estudio	Define metas		Total	Organiza acciones							Total	Monitorea su desempeño						Total	Total General
	Propósito a nivel individual	Propósito a nivel grupal		Explica contexto	Describe su rol	Interactúa con el adulto	Elige material	Realiza diversas tareas	Reflexiona con el adulto	Resuelve problemas		Explica las acciones que realizó	Manifiesta logros	Explica dificultades	Comunica lo que aprendió	Muestra interés por su aplicación	Reflexiona acciones con el adulto		
	1	2		3	4	5	6	7	8	9		10	11	12	13	14	15		
1.	4	3	7	4	4	3	4	4	4	4	27	3	3	4	1	4	3	18	52
2.	3	2	5	3	2	2	3	2	3	4	19	1	2	1	4	3	3	14	38
3.	4	3	7	3	4	4	4	3	4	4	26	3	4	4	2	3	4	20	53
4.	4	3	7	3	3	3	3	3	3	4	22	3	2	3	2	3	4	17	46
5.	3	3	6	4	4	3	4	3	4	3	25	4	3	3	3	3	4	20	51
6.	4	4	8	4	4	4	4	4	4	4	28	4	2	3	3	3	4	19	55
7.	4	3	7	4	4	4	3	2	4	4	25	4	3	4	2	4	4	21	53
8.	4	3	7	4	2	4	3	3	4	4	24	4	3	4	3	4	4	22	53
9.	3	2	5	4	3	3	3	2	4	4	23	3	3	2	2	3	4	17	45
10.	4	3	7	4	4	4	3	3	4	3	25	3	4	3	2	3	2	17	49
11.	4	3	7	4	4	4	3	4	4	4	27	3	3	4	2	3	4	19	53
12.	3	2	5	3	4	4	4	3	3	3	24	2	2	3	2	2	2	13	42
13.	4	4	8	4	4	4	4	4	4	4	28	4	4	4	4	4	3	23	59
14.	3	4	7	4	4	4	3	4	4	4	27	3	3	4	3	4	3	20	54
15.	3	3	6	4	3	4	4	4	4	4	27	4	4	4	4	4	3	23	56
16.	3	3	6	3	3	2	3	2	3	3	19	3	3	2	3	3	2	16	41
17.	4	4	8	4	4	3	4	4	4	4	27	4	4	4	4	4	3	23	58
18.	4	3	7	3	4	3	3	4	4	3	24	3	4	1	3	4	3	18	49
19.	4	3	7	4	4	4	4	4	4	4	28	4	4	3	3	4	4	21	52
20.	4	3	7	4	4	3	4	4	3	3	23	4	4	4	4	4	3	23	53
21.	4	4	8	4	4	4	4	4	4	4	28	4	3	4	4	4	4	23	59
22.	3	2	5	3	3	3	3	3	3	4	22	3	3	3	3	3	3	18	45
23.	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	21	3	4	3	3	2	1	16	40
24.	4	3	7	3	4	3	3	4	4	3	24	3	4	1	3	4	3	18	49

## ANEXO 10

### Baremos

Indicadores	Subindicadores	No de ítems	Valoración	Valor de indicadores	Intervalos por indicadores	Intervalos por variable
Define metas	1. Propósito a nivel individual 2. Propósito a nivel grupal	2	Logro destacado (4) Logro (3) Proceso (2) Inicio (1)	8	Alto ( 7 - 8 ) Medio ( 4 - 6 ) Bajo ( 1 - 3 )	
Organiza acciones	3. Explora contexto 4. Descubre por sí mismo 5. Interactúa con el adulto 6. Elige material 7. Realiza diversas tareas 8. Reflexiona con el adulto 9. Resuelve problemas	7	Logro destacado (4) Logro (3) Proceso (2) Inicio (1)	28	Alto ( 19 - 28 ) Medio ( 10 - 18 ) Bajo ( 1 - 9 )	
Monitorea su desempeño	10. Explica las acciones que realizo 11. Manifiesta logros 12. Explica dificultades 13. Comunica lo que aprendió 14. Muestra interés por su aplicación 15. Reflexiona acciones con el adulto	6	Logro destacado (4) Logro (3) Proceso (2) Inicio (1)	24	Alto ( 17 - 24 ) Medio ( 9 - 16 ) Bajo ( 1 - 8 )	





*Desarrollo: Elección de los personajes y actividades*



*Cierre: Asamblea*

**TALLER NRO. 2**  
**JUGANDO CON KODU GAME LAB**



*Inicio: Presentación de juegos creados por las investigadoras*



*Desarrollo: Niños demostrando a sus amigos sus aprendizajes*



*Cierre: Exhibición de los trabajos de los niños (as)*





# APLICACIÓN DE KODU GAME LAB PARA LA GESTIÓN DE AUTONOMÍA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA REGINA MUNDI DEL DISTRITO DE YANAHUARA, AREQUIPA, 2022

## INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	2%
2	<a href="http://www.ceneval.edu.mx">www.ceneval.edu.mx</a> Fuente de Internet	1%
3	<a href="http://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
4	<a href="https://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a> Fuente de Internet	1%
5	<a href="http://www.revistainsight.es">www.revistainsight.es</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="http://pedagogiainfantiliberoamericana2017.blogspot.com">pedagogiainfantiliberoamericana2017.blogspot.com</a> Fuente de Internet	1%
7	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Catolica de Santo Domingo	1%

---

9	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1 %
10	Submitted to Universidad Marcelino Champagnat Trabajo del estudiante	1 %
11	revistas.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	1 %
12	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1 %
13	www.scielo.sa.cr Fuente de Internet	1 %
14	eduteka.icesi.edu.co Fuente de Internet	1 %
15	www.ugellaconvencion.gob.pe Fuente de Internet	1 %
16	tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	1library.co Fuente de Internet	<1 %
18	www.revistadefrente.com Fuente de Internet	<1 %
19	dialnet.unirioja.es Fuente de Internet	<1 %

---

20	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
21	<a href="https://repositorio.unheval.edu.pe">repositorio.unheval.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega Trabajo del estudiante	<1 %
23	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
24	<a href="https://repositorio.uncp.edu.pe">repositorio.uncp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
25	<a href="https://contabilidadyalgomas.wordpress.com">contabilidadyalgomas.wordpress.com</a> Fuente de Internet	<1 %
26	<a href="https://repositorio.uta.edu.ec">repositorio.uta.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle Trabajo del estudiante	<1 %
28	<a href="https://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Fuente de Internet	<1 %
29	Submitted to Colegio Champagnat Trabajo del estudiante	<1 %
30	<a href="https://repositorio.minedu.gob.pe">repositorio.minedu.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1 %

31	<a href="http://www.monografias.com">www.monografias.com</a> Fuente de Internet	<1 %
32	<a href="http://www.thedialogue.org">www.thedialogue.org</a> Fuente de Internet	<1 %
33	<a href="http://student-tech-clubs-uccnet.webnode.com.co">student-tech-clubs-uccnet.webnode.com.co</a> Fuente de Internet	<1 %
34	<a href="http://www.dspace.uce.edu.ec">www.dspace.uce.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
35	<a href="http://ikua.iiap.gob.pe">ikua.iiap.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
36	<a href="http://repositorio.unap.edu.pe">repositorio.unap.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
37	<a href="http://repositorio.upeu.edu.pe:8080">repositorio.upeu.edu.pe:8080</a> Fuente de Internet	<1 %
38	<a href="http://worldwidescience.org">worldwidescience.org</a> Fuente de Internet	<1 %
39	<a href="http://helpx.adobe.com">helpx.adobe.com</a> Fuente de Internet	<1 %
40	<a href="http://issuu.com">issuu.com</a> Fuente de Internet	<1 %
41	<a href="http://pesquisa.bvsalud.org">pesquisa.bvsalud.org</a> Fuente de Internet	<1 %
42	<a href="http://razorman.net">razorman.net</a> Fuente de Internet	<1 %

43	<a href="http://renati.sunedu.gob.pe">renati.sunedu.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
44	<a href="http://repositorio.ulima.edu.pe">repositorio.ulima.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
45	<a href="http://www.mecd.es">www.mecd.es</a> Fuente de Internet	<1 %
46	<a href="http://www.robertexto.com">www.robertexto.com</a> Fuente de Internet	<1 %
47	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
48	<a href="http://cybertesis.unmsm.edu.pe">cybertesis.unmsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
49	<a href="http://fr.slideshare.net">fr.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
50	<a href="http://repositorio.upse.edu.ec">repositorio.upse.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 5 words

Excluir bibliografía

Activo