



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGIA
EDUCATIVA.**

**Los juegos tradicionales y los logros de aprendizaje
de los niños de nivel inicial en una institución
educativa Apurímac 2021**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Cuellar Boluarte, Hermenegilda (ORCID: 0000-0002-1057-9454)

ASESOR:

Mg. Pardo Esquerre, Enrique Miguel (ORCID: 0000-0003-1820-4047)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante niño y el
adolescente

LIMA — PERÚ

2022

Dedicatoria

Elevo mi gratitud a la vida que disfruto, el valor del amor, la disciplina, el estudio, donde el ser humano labra su sabiduría. Dedico este trabajo con mucho cariño a mis padres Juan Cuellar Carpio y Elena Boluarte Soria, por darme la vida, son los que me apoyaron incondicionalmente en la parte moral y para seguir adelante, a mis hijos Shandee Serrano Cuellar y Shantal Serrano Cuellar por ser mi motivo de superación, por enseñarme el valor del amor, a mi hermano Fredy Cuellar Boluarte por siempre estar ahí para apoyarme para guiarme, también a las personas importantes que siempre estuvieron dándome los mejores consejos y finalmente a mí por mi dedicación por mi empeño de seguir adelante. Al todo poderos por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mí camino aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante el periodo de mi estudio.

Agradecimiento

A dios todopoderoso por haberme permitido de hacer realidad mi gran sueño la Casa Superior “Universidad Cesar Vallejo – Lima”, por brindarnos la oportunidad de formarnos profesionalmente. A mi asesor quien me guio me dio su apoyo para para el desarrollo de la tesis quien además me ha impartido conocimientos científicos y tecnológico para mi formación profesional y también a los demás profesores agradecerles por brindarme sus conocimientos con dedicaciones y entusiasmo haciendo posible el logro obtenido.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos y figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	7
III. METODOLOGÍA	20
3.1. Tipo y diseño de investigación	20
3.2. Variables y operacionalización	21
3.3. Población	22
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	23
3.5. Procedimientos	26
3.6. Método de análisis de datos	26
3.7. Aspectos éticos	26
IV. RESULTADOS	28
V. DISCUSIÓN	50
VI. CONCLUSIONES	57
VII. RECOMENDACIONES	59
REFERENCIAS	60
ANEXOS	64

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 <i>Resultados del juicio de validación para el instrumento</i>	24
Tabla 2 <i>Resultado alfa de Cronbach</i>	25
Tabla 3 <i>Prueba de normalidad juegos tradicionales y logro de aprendizaje</i>	28
Tabla 4 <i>Correlación de las variables juegos tradicionales y logros de aprendizaje</i>	29
Tabla 5 <i>Tabla de contingencia de las variables juegos tradicionales y logros de aprendizaje</i>	30
Tabla 6 <i>Prueba de normalidad juegos tradicionales cognitiva y logro de aprendizaje</i>	32
Tabla 7 <i>Correlación de las variables juegos tradicionales cognitiva y logros de aprendizaje</i>	33
Tabla 8 <i>Tabla de contingencia de las variables juegos tradicionales cognitiva y logros de aprendizaje</i>	34
Tabla 9 <i>Prueba de normalidad juegos tradicionales socioemocional y logro de aprendizaje</i>	36
Tabla 10 <i>Correlación de las variables juegos tradicionales socioemocional y logros de aprendizaje</i>	37
Tabla 11 <i>Tabla de contingencia de las variables juegos tradicionales socioemocional y logros de aprendizaje</i>	38
Tabla 12 <i>Prueba de normalidad juegos tradicionales psicomotricidad y logro de aprendizaje</i>	40
Tabla 13 <i>Correlación de las variables juegos tradicionales psicomotricidad y logros de aprendizaje</i>	41
Tabla 14 <i>Tabla de contingencia de las variables juegos tradicionales psicomotricidad y logros de aprendizaje</i>	42
Tabla 15 <i>Prueba de normalidad juegos tradicionales lenguaje y logro de aprendizaje</i>	44
Tabla 16 <i>Correlación de las variables juegos tradicionales lenguaje y logros de aprendizaje</i>	45
Tabla 17 <i>Tabla de contingencia de las variables juegos tradicionales lenguaje y logros de aprendizaje</i>	46

Índice de gráficos y figuras

		Pág.
Figura 1	<i>Las áreas de desarrollo integral de los juegos tradicionales</i>	14
Figura 2	<i>Nivel de percepción de juegos tradicionales y logros de aprendizaje</i>	32
Figura 3	<i>Nivel de percepción de juegos tradicionales cognitivos y logros de aprendizaje</i>	35
Figura 4	<i>Nivel de percepción de juegos tradicionales socioemocional y logros de aprendizaje</i>	39
Figura 5	<i>Nivel de percepción de juegos tradicionales psicomotricidad y logros de aprendizaje</i>	43
Figura 6	<i>Nivel de percepción de juegos tradicionales lenguaje y logros de aprendizaje</i>	47

Resumen

La tesis se titula “Los juegos tradicionales y los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021”, estudia el aprendizaje de los estudiantes con el uso de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, surgiendo la pregunta: ¿Cuál es la influencia que tienen juegos tradicionales y los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac?, su objetivo es determinar el grado de la influencia de los juegos tradicionales en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021. La metodología es de tipo cualitativa, de estudio aplicado de tipo correlacional, la información tiene un proceso estadístico, donde el instrumento se aplica a 33 estudiantes para recoger información, para su análisis e interpretación. Concluyendo pues se identificó la influencia de los juegos tradicionales en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021, su coeficiente de Spearman fue igual a 0,512, lo cual indica una correlación positiva entre las dos variables. Recomendado a los agentes educativos, incluir dentro de su plan curricular pues se demostró tener influencia positiva en el logro de los aprendizajes de los educandos.

Palabras clave: Juegos tradicionales, logros de aprendizaje, plan curricular.

Abstract

The thesis is titled "Traditional games and the learning achievements of initial level children in an Apurímac Educational Institution 2021", it studies the learning of students with the use of traditional games as a didactic strategy, raising the question. What is the influence of traditional games and the learning achievements of initial-level children in an Apurímac Educational Institution? Its objective is to diagnose the influence of traditional games in the achievement of learning of initial-level children in an Educational Institution. Apurímac 2021. The methodology of qualitative type, of applied study of correlational type, the information has a statistical process, where the instrument is applied to 33 students to collect information, for its analysis and interpretation. In conclusion, the influence of traditional games was identified in the achievement of the learning of pre-school children in an Apurímac 2021 Educational Institution, its Spearman coefficient was equal to 0.512, which indicates a positive correlation between the two variables. Recommended to educational agents, include it in their curricular plan as it has been shown to have a positive influence on the achievement of student learning.

Keywords: Traditional games, learning achievements, curricular plan.

I. INTRODUCCIÓN

La educación es algo muy importante que se desarrolla de forma empírica, en las aulas y de manera progresiva, está tanto en las leyes, normas, derechos, así como en la vida diaria, para ir conociendo sobre la educación se desarrollaron diversos estudios de investigación, que en mucho de los casos llegaron a la conclusión que el juego es la herramienta principal para poder adquirir un aprendizaje de manera natural e integral, basado en el concepto que indica que el juego es algo natural de los animales y seres humanos. Por eso si observamos a nuestro alrededor podemos encontrar a niños jugando a ser doctores, policías, maestros, etc. Dentro de los tipos de juego, en esta investigación hemos seleccionado los juegos tradicionales, que dentro de su concepto es que tiene un carácter de pasar de generación en generación, pero mucho de los cuales se están perdiendo en el tiempo, sin conocer la verdadera importancia de estos en el proceso de aprendizaje que pueden influir en llegar a la meta de adquirir nuevas experiencias de aprendizaje, conociendo entonces sobre la importancia de desarrollar sesiones de aprendizaje que contengan juegos tradicionales en especial en la edad preescolar, con la finalidad de poder influir en los logros de aprendizajes de los estudiantes, que a causa de los problemas sociales actuales están siendo afectados física y mentalmente. Por ende se planteó el siguiente problema de estudio ¿Cuál es la influencia que tienen los juegos tradicionales y los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac?, donde buscaremos formar un nuevo conocimiento teórico, que proporcione soluciones científicas y ayude a conseguir mejores logros de aprendizaje, información que aportara los conocimientos de juegos tradicionales y las metas de aprendizaje de en nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac, revalorando los juegos tradicionales que son aportes académicos y guías didácticas por su finalidad lúdica en el logro de los aprendizajes de los infantes, provenientes del Departamento de Apurímac, en el año 2021. Conociendo ya sobre el problema que pudimos observar en la mencionada Institución Educativa pudimos elaborar su objetivo general determinar el grado de la influencia de los juegos tradicionales y los logros de aprendizaje nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac, del mismo modo pudimos sacar o desprender los siguientes objetivos específicos que ayuden al trabajo de

investigación como son el examinar la influencia de los juegos tradicionales cognitivos, socioemocionales, psicomotrices y de lenguaje, de la cual se desprenderá la hipótesis de estudio. Entonces el jugar a las canicas, trompo, adivinanzas entre otros juegos tradicionales tienen un valor muy importante en la educación integral del estudiante, pero que a veces por causas de índole social, geográfico, político, cultural, religioso, etc. están siendo olvidados, entonces que debemos hacer para revalorarlos, y que estos sigan siendo practicados por la población más joven y enseñados por la población más adulta o mayor, ya que tiene un fin lúdico pedagógico, para el logro de nuevos aprendizajes que se clasificarían según el logro de aprendizaje en aquellos niños que recién van a conocer sobre los juegos tradicionales serán considerados en previo al inicio, que luego subirán al inicio, proceso y satisfactorio de los aprendizajes logrados, resultados que serán necesarios para encontrar las futuras conclusiones del trabajo de investigación y aporten al desarrollo adecuado de la sociedad. Desarrollaremos la realidad problemática en el presente estudio, donde podemos indicar que los logros de aprendizajes varían de acuerdo al tipo de conocimiento que se imparte en las escuelas, que en mucho de los casos no son los más óptimos y que tienen diferentes causas pero que en trasfondo siguen siendo los mismos que es tratar de describir lo que compete de cada nivel y área correspondiente. (Ministerio de Educación, 2017). Y si estas están apoyadas por una educación integral favorable dinámica y lúdica como es el juego tradicional, apoyaría de mejor manera a conseguir resultados más positivos en el proceso de la educación y como resultado obtener logros de aprendizajes esperados y satisfactorios. A nivel internacional, tanto en el continente europeo como en América Latina somos conscientes del gran valor educativo que tienen los juegos tradicionales y su importancia de ser aplicadas en las escuelas, teniendo presente que estos juegos nos entretuvieron desde hace décadas y que en la actualidad están siendo olvidadas por el uso de las tecnologías, pero las cuales podrían convivir didácticamente entre ellas, pues son una buena herramienta pedagógica que traen resultados positivos en el logro de los aprendizajes. En 1989, la UNICEF reconoce y da valor al juego. Artículo 31; todos los países velan por el derecho de los menores a poder descansar, pasear, recrearse y al juego que es propio de su edad. (unicef, 2020) A nivel nacional, en el Perú se hay proyecto dentro de las buenas prácticas docentes a cargo del

MINEDU; aplicando los juegos tradicionales con el fin de desarrollar la corporeidad y la convivencia, Esta práctica también conllevó la producción de textos instructivos y su aporte pedagógico. (Ministerio de Educación, 2017) A nivel regional, en Apurímac se desarrollaron diversas manifestaciones educativas que buscaban a través de los juegos tradicionales desarrollar nuevos conocimientos y logros de aprendizaje como son la feria recreativa donde se brindaron juegos tradicionales allá por el 2015 a cargo del GORE Apurímac y DREA, también en las diferentes provincias como la UGEL Chincheros incluyeron en el marco de su aniversario los juegos tradicionales para lograr aprendizajes y participación de la población, llevada a cabo en el año 2019. Entonces podemos destacar que la enseñanza a través de los juegos tradicionales tiene un gran valor para conseguir los logros de aprendizaje, por su carácter lúdico y pedagógico. (Ministerio de Educación, 2018) Para eso se pudo realizar la formulación del problema. El juego o la lúdica fue desde tiempos muy remotos, una actividad primigenia de los seres humanos, principalmente en los infantes, mediante la cual se desarrolla de manera potencial la creatividad e imaginación, jugando un niño puede desarrollar todo tipo de aprendizajes en todo aspecto, porque la característica principal de los juegos tradicionales es la libertad, en esta libertad reside la forma de ser el juego. Frente a lo mencionado anteriormente los juegos tradicionales son considerados como necesidades básicas que permiten el desarrollo y logro del aprendizaje, y que además permite mantener el equilibrio físico y emocional. Generalmente los adultos pensamos que los niños realizan actividades lúdicas sólo con el fin de entretenerse, la realidad es distinta ellos juegan para su desarrollo físico, intelectual, emocional, creativo, imaginativo y tener habilidades sociales. Estas referencias nos permiten ejecutar estrategias metodológicas adecuadas. De allí la importancia de abordar esta problemática sobre la importancia de los juegos para lograr los aprendizajes. Pasaremos a elaborar la justificación, comenzando con lo siguiente. Justificación teórica; el trabajo de investigación se enfoca en estudiar el conocimiento científico relacionado con juegos tradicionales y las metas de aprendizaje en el nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac. La tradición de usar los juegos de los abuelos influyen concisamente en la mejora del aprendizaje frente al estrés infantil que presentan los niños de nivel inicial, por tal motivo el objetivo es identificar aquellos juegos tradicionales que influyen en mejorar los logros de aprendizaje.

Justificación práctica; el presente trabajo de investigación aportara información teórica sobre los juegos tradicionales y como ellos ejercen fuerza en llegar a la meta de aprendizaje en nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac. Además dará a conocer estrategias pedagógicas más dinámicas e incorporando en las clases los juegos tradicionales que en la actualidad cobra mucha preponderancia y relevancia.

Justificación metodológica; el presente estudio de investigación contribuirá a futuros estudios relacionados cuyo tema de estudio es juegos tradicionales y las metas de aprendizaje del nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac.

Justificación social; finalmente esta investigación es de importancia en el aspecto académico y pedagógico, porque encamina a proponer una guía didáctica lúdica para desarrollar el logro del aprendizaje. Daremos a conocer la delimitación; el trabajo de investigación se desarrollara en un jardín del distrito de Aymaraes – Apurímac durante el año 2021, Se llegó a elevar el siguiente problema general; ¿Cuál es la influencia que tienen juegos tradicionales y los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac?, Identificando los problemas específicos, ¿Cuál es la medida influyen los juegos tradicionales cognitivos en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021?, ¿Cuál es la influencia los juegos tradicionales socioemocionales en el logro del aprendizaje del nivel en inicio de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021?, ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales psicomotrices en el logro del aprendizaje del nivel en proceso de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021?, ¿Cuál es la medida influyen los juegos tradicionales de lenguaje en el logro del aprendizaje del nivel satisfactorio de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021?. Llegando a formular el objetivo general; determinar el grado de la influencia de los juegos tradicionales en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021. Del cual se originaron los objetivos específicos. Determinar el grado de la influencia de los juegos tradicionales cognitivos en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021. Determinar el grado de la influencia de los juegos tradicionales socioemocionales en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021. Determinar el grado de la influencia de los juegos tradicionales psicomotrices en el logro del aprendizaje de

los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021. Determinar el grado de la influencia de los juegos tradicionales de lenguaje en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021. Realizando el último proceso que es la hipótesis general; demostrar la influencia de los juegos tradicionales en logro de los aprendizajes de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021. De quien se desprendió las hipótesis específicas. Demostrar la influencia entre los juegos tradicionales cognitivos y el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021. Demostrar la influencia entre los juegos tradicionales socioemocionales y el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021. Demostrar la influencia entre los juegos tradicionales psicomotrices y el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021. Demostrar la influencia entre los juegos tradicionales de lenguaje y el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021

I. MARCO TEÓRICO

Por consiguiente, después de, llevar a cabo búsquedas de trabajos de investigación, para tenerlos como referencias, pudimos encontrar en el mundo.

(Santisteban, 2020), los juegos tradicionales cumplen un rol importante en el aprendizaje de los niños afrodescendientes, para ello aplicó y diseñó una metodología de tipo cualitativo y descriptivo no experimental, como conclusión indica que los juegos tradicionales son una fuente básica de conocimientos; rescatando que los juegos tradicionales se pueden considerar como aquellas herramientas de aprendizaje dentro de las aulas de los infantes, el cual permitirá el conocimiento de su cultura asimismo diferentes maneras de aprender de acuerdo a sus estilos y ritmos, aporta por ende el proceso de aprendizaje, convirtiéndose en una herramienta funcional, que fluye entre las culturas como medio está el juego, que se imparte entre los integrantes de las familias y la sociedad, que ayudan a que perduren a través del tiempo.

(Ayala, D. y Bonilla, D., 2018), lo lógico matemático se adquiere de manera lúdica utilizando cognitivamente a los juegos sociales o tradicionales para con los niños de educación inicial, uso una metodología de tipo deductivo para analizar a las matemáticas de forma global, concluyendo que esta investigación brinda soporte en que las matemáticas es considerada segunda lengua, universal.se deben trabajar a nivel de los infantes teniendo en cuenta aquellos juegos las cuales permitirán mejorar las capacidades lógica matemáticas, a través de situaciones didácticas, que ayuden a la construcción del pensamiento lógico y resolución de problemas.

(Quishpi, M. y Mullo, C, 2017), el lenguaje con juegos tradicionales en niños de 3º, se encuentra en el tipo de investigación cuantitativa utilizo el método de tipo inductivo y deductivo/no experimental, como conclusión, los juegos tradicionales desarrollan el lenguaje y el vocabulario al relacionarse en su entorno, para aprender conceptos abstractos y complejos, para valorar las tradiciones y costumbres de los integrantes de la sociedad, revalorando su importancia en el ámbito educativo a nivel del mundo y su constante permanencia en el ámbito social por ser también usado como medio de comunicaron y transmisión oral.

(Sandoval, M., Ramirez, E. y Ospina, A., 2017), el aprendizaje se da a través de la lúdica en el preescolar, con una metodología cualitativa y de carácter

descriptivo, concluyo que la aplicación de aquellas estrategias recreativas permite mejorar el tradicionales se deben practicar para desarrollar el lenguaje literario, por ende desarrollar el vocabulario o la expresión y mejora el proceso del desarrollo del proceso de aprendizaje, desarrolla su dimensión cognitiva, social y afectiva usando actividades lúdicas, fortaleciendo sus aprendizajes, generando goce y disfrute, afloran y se introducen valores, construyendo sus conocimientos de manera placentera y duradera, incrementando su nivel socioemocional de manera positiva y aceptable.

(Espinar, H. y Torres, I., 2018), juegos tradicionales para desarrollar el pensamiento a la edad de 4 a 5 años, metodología de tipo investigación de campo, llegando a la conclusión que, las actividades lúdicas no solamente se debe aplicar en los niños, sino que también en personas de cualquier edad, porque el adulto que enseña o juega participa en estas actividades lúdicas, las habilidades cognitivas son positivas y estimulantes, para su corporeidad, beneficiando el proceso de enseñanza-aprendizaje y su evolución de su psicomotricidad, encontrándose equilibrada de manera eficaz y de acorde a su edad.

Las investigaciones que nos referenciaran en lo nacional son los que siguen.

(Mamani, Y. y Garcia, Y., 2019), para el desarrollo psicomotor en niños los juegos tradicionales son un buen recurso didáctico, metodología de tipo cuasi experimental, conclusión el juego se hereda apoya la psicomotricidad y a la educación, comprobando su eficacia como estrategia didácticamente, se encuentra en “logro previsto”, la eficacia de los juegos tradicionales esta entre los rangos A y AD, para desarrollar el lenguaje están entre B, A y AD, como recurso didáctico está en el rango B, A y AD.

(Lachi, 2017), en la competencia de número y operaciones, los juegos tradicionales aportaron en su evolución, metodología de tipo proyectiva, enfoque cualitativo, llegando a la conclusión como estrategia didáctica los juegos antiguos proporcionan recursos a la solución de la problemática, donde los estudiantes dieron como resultado que los juegos tradicionales como estrategia didáctica ayudan a desarrollar las nociones matemáticas encontrándose en los rangos de A y AD.

(Tilirio, 2019), los juegos tradicionales son estrategia que aporta a la seriación, metodología de tipo cuantitativo, conclusión, los juegos tradicionales

desarrollan significativamente la capacidad de seriación, proporcionando el conocimiento necesario para que esta se desarrolle de manera positiva, determinándose su eficacia por encontrarse en el rango de AD, aplicados de manera positiva utilizando los juegos tradicionales de tipo cognitiva.

(Quipe, B. y Paz, T., 2018), socialmente el niño se relaciona con el juego, metodología de tipo experimental pre test/pos test, conclusión, los juegos tradicionales, son positivos para mejorar las habilidades sociales, alcanzando un nivel alto, mejorando significativamente, aceptado por los agentes educativos, por ser buena estrategia que contribuyen a su desarrollo y mejora su eficacia.

(Chilcón, 2019), relaciona aprende matemática con juegos en niños de cinco años, su metodología es de tipo explicativo-aplicativo pre experimental, conclusión, los juegos tradicionales se relacionan con el aprendizaje de las matemáticas, positivamente, pues los estudiantes se encontraron entre el nivel de A y AD, que muestra su relación de manera importante.

Es importante saber sobre las teorías relacionadas al tema.

(Dewey, J. & Amundarain, M., 2020) Fundamentos teóricos sobre el juego, para empezar hablar sobre las teorías del juego entendamos que desde la antigüedad platón y Aristóteles pensaban que el juego influenciaba en el proceso de desarrollo del niño, es decir el niño aprende jugando, por lo tanto puede adquirir otras habilidades de manera natural sin estar en un entorno de estrés, por ser un modo del desarrollo del lenguaje y la comunicación.

(Groos, K., 1901 & Jimenez, P., 2020) Teoría de la práctica o del pre ejercicio, juego es usado como agente para desarrollar su potencial congénito en el ejercicio de su vida, es decir que tiene una fuerte influencia en el desarrollo de su cuerpo, como parte de potenciar su psicomotricidad.

(Freud, S., 1974 & Oliveira, J., 2020) Teoría psicoanalítica, el juego es una necesidad innata del ser humano cuyo objetivo es el expresarse y comunicarse en su entorno social, de manera natural, usando su cuerpo como herramienta de expresión y socialización, en el entorno donde se desarrolla.

(Piaget, J., 1946 & Kurtz, H., 2019) Teoría piagetiana, para desarrollar la estructura mental del niño emplea al juego para adquirir nuevas estructuras mentales e incrementar sus conocimientos, es decir es un apoyo la forma del desarrollo cognitivo a través del juego de las personas respetado su ambiente

social, su nicho natural.

(Vygotsky, L., 1979 & Cruz, F., 2019) Teoría sociocultural del juego, las reglas se aprenden a través del juego desde lo más simple a lo más complejo. En edades tempranas es que el juego tiene mayor relevancia, que va perdiendo fuerza en el preescolar, es decir que la parte lúdica decae cuando la persona madura, pues tiene más responsabilidades y la carga familiar es mucho más, a nivel socio económico tiene mayor importancia, la parte lúdica es esporádica, el hombre madura y deja de jugar.

(Bruner, J. 1981 & Rocha, J., 2021) Teorías de aprendizaje, para que el niño se desarrolle en el mundo exterior el niño debe explorar en su entorno, apoyados por el juego psicomotor y su inmadurez, cuando el niño va creciendo explora e investiga, en edades educativas se forma apoyado de su lado psicomotriz, la cual tienen que ir a la par, uno con el otro, apoyados por la didáctica y estrategia del juego.

Pudimos definir el juego, como sigue, usando la definición más actualizada que hemos podido encontrar.

(Ministerio de Educacion, 2017) El juego afianza el desarrollo en el aspecto social, propicia la integración al grupo y la cooperación, en el cual aprende el infante a compartir ideas y materiales, llegando a acuerdos y aceptando puntos de vista y las decisiones en conjunto.

Vale reconocer las características del juego, que están mejor determinadas para su máximo aprovechamiento en el presente estudio.

(Delgado, 2019) Señala el juego presenta estas características.

Los juegos son actividades universales y el ente desarrollador de todos los seres humanos, tanto de los más pequeños y de los adultos, porque a través de ello te interrelacionas con el medio que te rodea.

Es una de las actividades placenteras y divertidas, además produce placer y satisfacción a quien lo ejecuta, por tanto los infantes mientras juegan encuentran placer y desarrollan la curiosidad y la creatividad.

Los juegos surgen naturalmente, por tal razón son de manera libre y elección espontánea.

Las actividades lúdicas requieren movimiento, expresión e imitación los cuales nos permitirán a desarrollar aprendizajes en todos los aspectos.

El juego debe considerarse al mismo tiempo como una actividad seria, porque es la herramienta o recurso que permitirá desarrollar aprendizajes más significativos. Es una actividad que fortalece y desarrolladora del aprendizaje, es un medio idóneo de aprendizaje de distintas capacidades, desempeños y competencias, ya que a través del juego las personas están más motivadas frente a cualquier situación de aprendizaje.

A continuación algunas definiciones de juegos tradicionales, que son la más importante para con nuestra investigación.

(Ferland, 2018) Indica que el juego es gozo, diversión y humor, pero que se considera una acción primordial en cualquier actividad de niños y niñas, los cuales le permiten cambiar aquel medio físico y social acorde a sus necesidades. Así mismo al juego tradicional se considera como una actividad natural de los seres humanos. Esta para ayudar o coadyuvar a disminuir el nivel de estrés generados en el aula.

(Sonlleva, 2017), es y será parte el legado del mundo, razón por la cual están inmersos en fiestas típicas, rituales, de tal forma que son transmitidos generación tras generación. Es así que una serie de rimas y canciones son derivados de aquellos juegos populares, también existen juegos lúdicos o tradicionales que se puedan ejecutar con materiales sencillos y a nuestro alcance que pueden ser como. Chapas, piedras, pañuelos, cuerdas y aros.

(Ministerio de Educación, 2017) Considera que los juegos tradicionales fueron practicados de generaciones remotas hasta nuestras actualidades, pero que sufrieron muchas modificaciones y algunas reincorporaciones occidentales. Finalmente los juegos tradicionales representan aquellas costumbres y tradiciones de cada país hasta descender en los distrito de determinados pueblos, es decir de lo macro al micro.

El área de psicomotricidad, es importante puesto utiliza el juego como herramienta educativa y podemos encontrar como los juegos tradicionales son una actividad física importante para la transmisión de nuevos conocimientos y logro de aprendizajes más significativos.

Hay que conocer la taxonomía de los juegos tradicionales, para poder entenderla más claramente.

(Rodríguez, 2018) Depende mucho para el juego tradicional, de tres indicadores

que son como siguen a continuación.

El lugar de procedencia u origen.

Tipo de actividad física; si usa como herramienta lúdica las carreras, saltos, pasos, etc.

Materiales; de preferencia rústicos o adaptados.

Características que deben tener un juego tradicional, en lo siguiente se determina de la siguiente manera.

(Bantulá, J. y Mora, J., 2017) Se desprende de la denominada pesquisa o indagación del juego tradicional pero no necesariamente es la parte descriptiva, obteniendo los siguientes aspectos como son.

Nombre lúdico

País

Edad

Tiempo

Materiales

Organización

Descripción

Ilustraciones

Observación

Los juegos tradicionales que el ministerio de educación, nos ha podido informar, por su utilidad en el proceso de formación de los estudiantes en especial en el nivel inicial, que es la base de la educación para que los estudiantes puedan ser promovidos con una base sólida y adecuada de conocimientos básicos y elementales.

(Ministerio de Educacion, 2017) Se encuentra actualmente repartidos en los siguientes temas.

En el área psicomotriz donde se forma a los estudiantes para que puedan tener conocimiento y desarrollar sus habilidades básicas como son la lateralidad, tono muscular, expresión motriz, coordinación, entre otras y considera dentro del componente de la actividad física pues su práctica de manera regular proporciona una mejor calidad de vida y salud, los juegos tradicionales como son conocidos en el entorno social donde nos desarrollamos y utilizamos, las cuales son actividades lúdicas por que generan gocé y recreación de manera saludable y adecuadamente

de acuerdo a la edad.

Dimensiones de los juegos tradicionales, como sigue.

(Ministerio de Educación, 2018), sus dimensiones de los juegos tradicionales.

Juego motor; usa el movimiento y experimentación del juego a través del propio cuerpo, ejecutándose al aire libre de preferencia, ayuda al desarrollo psicomotor en esta etapa. Danza.

Juego cognitivo; usa el conocimiento “curiosidad intelectual” para resolver problemas. Rompecabezas.

Juego social; usa la interacción como protagonistas. Rondas.

Tabla 1

Las áreas de desarrollo integral de los juegos tradicionales

Juegos tradicionales	Áreas de Desarrollo Integral			
	Cognitiva	Socio Emocional	Psicomotriz	Lenguaje
Metras	Proceso espontaneo de construcción del pensamiento lógico matemático, potencial creador.	Expresión de sentimientos. Elaboración de normas. Autoestima. Autonomía.	Motricidad fina y gruesa. Coordinación óculo-manual.	Adquisición de vocabulario intercambio de ideas.
Trompo	Representar acciones y objetos de su medio ambiente.	Elaboración de normas. Capacidad para participar y compartir.	Motricidad gruesa. Dominio y control del cuerpo y movimientos	Capacidad de comunicarse . Posibilidades expresivas.
Pise y descanso	Relaciones espacio-tiempo. Construcción del concepto de número.	Respeto mutuo. Identidad y socialización. Confianza. Seguridad.	Dominio y control de su cuerpo y movimientos . Organización del esquema corporal.	Expresión de sentimientos en palabras. Construcción de la lengua escrita.

El mecate o sogá	Conocimiento físico del cuerpo. Relaciones espacio-tiempo	Cooperación-solidaridad-interacción.	Organización del esquema corporal. Motricidad gruesa.	Uso de los diferentes actos del lenguaje.
Emboque o perinola	Representaciones mentales de sí mismo. Secuencias temporales.	Expresión de sentimientos. Respeto mutuo,	Lateralidad. Motricidad fina y gruesa.	Capacidad de comunicarse
Papagayo o cometa	Estructuración del conocimiento social. Representar los objetos de su medio ambiente.	Interrelaciones con sus padres y con los adultos. Potencial creador.	Motricidad fina y gruesa. Equilibrio. Coordinación y armonía de movimientos.	Participación cooperativa. Capacidad crítica y valorativa.
Fusilado-stop	Representaciones mentales de sí mismo	Expresión de sentimientos y emociones	Dominio y control del cuerpo y movimientos	Extensión del vocabulario
Pelotita de goma	Relaciones espacio-tiempo. Estructuración del conocimiento social	Identidad y socialización. Esperar turnos	Dominio y control del cuerpo y movimientos	Uso de los diferentes actos del lenguaje.
Gurrufio (runche)	Secuencias temporales. Representar sus acciones a sí mismo y a los objetos de su medio ambiente	Identidad y socialización. Potencial creador	Lateralidad. Motricidad fina y gruesa. Coordinación óculo-manual	Utilización del lenguaje como instrumento del pensamiento
Carrera de sacos	Reflexión de sus acciones y los resultados que ellas producen	Autoestima y autonomía. Respeto mutuo	Dominio y control del cuerpo y movimientos	Participación cooperativa.

Fuente; Ministerio de Educación, 2018

Descripción de los juegos tradicionales, de acuerdo al presente autor.

(Bantulá, J. y Mora, J., 2017) A continuación presentaremos los juegos tradicionales más utilizados en el Perú, en especial en la región sur del país.

Carrera de sacos; es un juego de competencia, material usa sacos, participan de forma individual, los competidores se colocan detrás de una línea y al sonido salen rápidamente, gana aquel que llega a la meta.

Trompo; es un juego de competencia, material trompo de madera o sintético, se

dibujó un círculo de referencia y los participantes tratan de llegar al interior de este, el que se encuentra más lejos tendrá que colocar su trompo dentro del círculo, los demás tratarán de llevar el trompo hacia un círculo dibujado separado del otro círculo, si algún participante falla cambiara de lugar.

Chapa – chapa o pesca; es un juego de persecución, no tiene material, entre los participantes se designa uno que tendrá el título de perseguidor, los demás serán los perseguidos, si alguno de estos es atrapado cambiarán de lugar.

Mundo o rayuela; juego de competencia, material tiza de color, un peso o piedra, se dibuja en el suelo varias casillas intercalando 1 casilla y 2 asillas, se enumeran del 1 que es la partida al 10 siendo esta el punto final, los participantes por turnos deberán de lanzar su peso o piedra en las casillas en forma ordenada y pasar saltando intercalando los pies, si alguno falla pasa el turno.

Adivinanzas o watuchis; un participante utiliza el lenguaje para elaborar una adivinanza, los demás tendrán que llegar a la solución, es decir adivinar utilizando su reflexión y conocimientos siguiendo las pistas en forma oral.

Canicas o porotos; juego de competición, material bolitas de vidrio o algún material circular de forma natural como los choloques, porotos o hechos artesanalmente de arcilla o barro. El juego tiene muchas variaciones según la región de origen.

Se llegó a conocer sobre logros de aprendizaje

(Navarro, 2018) Demuestra el conocimiento adquirido por una materia o área, como medida cuantitativa de los aprendizajes logrados, es una medida que se aplica al estudiante para determinar el nivel de conocimientos adquiridos a través de su paso por la formación educativa.

(Ministerio de Educación, 2020) Son las características que en el proceso se esperan que vayan adquiriendo los educandos de manera progresiva y cíclica al término de la Educación Básica y estas son denominada logros educativos o de aprendizaje.

(Ministerio de Educación, 2017) Análisis y reflexión de haber desarrollado las competencias de manera sistemática y progresiva, en su paso por las aulas o instituciones educativas, la importancia de aprender, es lo que se debe apuntar para tener mayores oportunidades.

Estos son logros de aprendizaje del nivel inicial, que se han venido siendo utilizados en la actualidad y por consiguiente tienen una mayor importancia donde están

determinadas y mejor explicadas según las competencias del área, para su mejor entendimiento y comprensión.

(Ministerio de Educación, 2020) En el nivel inicial se manejan los siguientes, indicadores que surgen de las competencias, para mayor entendimiento les mostramos las siguientes.

Afirma su identidad al reconocer sus características personales y reconocerse como sujeto de afecto y respeto por los otros niños y adultos de su familia y comunidad.

Expresa con naturalidad y creativamente sus necesidades, ideas, sentimientos, emociones y experiencias, en su lengua materna y haciendo uso de diversos lenguajes y manifestaciones artísticas y lúdicas.

Interactúa y se integra positivamente con sus compañeros, muestra actitudes de respeto al otro y reconoce las diferencias culturales, físicas y de pertenencia de los demás.

Actúa con seguridad en sí mismo y ante los demás; participa en actividades de grupo de manera afectuosa, constructiva, responsable y solidaria; buscando solucionar situaciones relacionadas con sus intereses y necesidades de manera autónoma y solicitando ayuda.

Demuestra valoración y respeto por la iniciativa, el aporte y el trabajo propio y de los demás; iniciándose en el uso y la aplicación de las TIC.

Conoce su cuerpo y disfruta de su movimiento, demuestra la coordinación motora gruesa y fina y asume comportamientos que denotan cuidado por su persona, frente a situaciones de peligro.

Se desenvuelve con respeto y cuidado en el medio que lo rodea y explora su entorno natural y social, descubriendo su importancia.

Demuestra interés por conocer y entender hechos, fenómenos y situaciones de la vida cotidiana.

Tenemos las dimensiones siguientes.

(Ministerio de Educación, 2017) Dentro del programa curricular en el nivel inicial tenemos.

Personal; conocimiento y valor de sí mismo, con la capacidad de expresarse.

Desarrollo socio afectivo.

Social; interacción entre los niños y su entorno, relación interpersonales, su entorno y prevención.

De los aprendizajes; proceso activo, el docente cumple el rol de formador y acompañante del A-E.

Niveles que apoyan el logro de aprendizaje.

(Ministerio de Educación, 2019) Actualmente se evalúa los niveles que logran nuestros estudiantes y estos son.

Previo al inicio, se dice que es el alumno que “no logro el aprendizaje necesario”, su promedio es desde 0 hasta 10 puntos, numeralmente dicho y con la letra “C” cuando se le quiere proporcionar una nota literal o alfa numérica.

Inicio, se dice que es el alumno que “logro aprendizajes muy básicos o elementales para el ciclo evaluado”, su promedio es desde 11 hasta 14 puntos, numeralmente dicho y con la letra “B” cuando se le quiere proporcionar una nota literal o alfa numérica.

Proceso, se dice que es el alumno que “logro parcialmente los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado o se encuentra en camino de lograrlos, pero todavía tiene dificultades”, su promedio es desde 15 hasta 19 puntos, numeralmente dicho y con la letra “A” cuando se le quiere proporcionar una nota literal o alfa numérica.

Satisfactorio, se dice que es el alumno que “logro los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado y está preparado para afrontar los retos de aprendizaje del siguiente ciclo”, su promedio es 20 puntos, numeralmente dicho y con la letra “AD” cuando se le quiere proporcionar una nota literal o alfa numérica.

II. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El estudio es de tipo correlacional, pues consiste en hacer la evaluación a dos variables dependiente e independiente, para ir en busca del grado correlacional que tiene entre estas al relacionarse en su entorno de estudio.

Con enfoque cuantitativo, pues a través de la aplicación de herramientas de análisis estadísticos busca describir, explica y predice un fenómeno de estudio centrándose en cuantificar los datos informativos dentro de una variedad de fuentes con respecto a las variables de estudio, puesto que la información de campo, pasa por un proceso estadístico, tiene el diseño no experimental, puesto que el fenómeno a investigar son estudiados exactamente como fueron o salieron, utilizando prioritariamente la observación en su entorno primitivo o natural y por último es de tipo transeccional, puesto que en la investigación la información será acopiada en un solo momento durante el desarrollo de la investigación, con el fin de describir y también poder analizar cuál es la interrelación de las variables en ese momento y con objetivo descriptivo, el método es el hipotético deductivo, cuyo fin al observar el fenómeno de estudio es poder validar las hipótesis planteadas en la investigación.

La investigación es cuantitativa, puesto que la información de campo, pasa por un proceso estadístico; no experimental. Además, con corte transversal o transeccional, solo el instrumento se aplica una vez para recoger los datos. (Gonzales, 2018)

Es Descriptivo, pues describe las características, propiedades, grupos, comunidades, procesos, objetos o elementos analizados. (USMP, 2020)

Tiene el enfoque cuantitativo pues su finalidad es comprobar un hipótesis, analizar sus objetivos, aplicar un análisis estadístico, sus resultados se pueden generalizar, puesto que el estudio de las variables se observan, tipo transeccional, la incidencia e interrelación y tiene como objetivo el ser descriptivo para indagar su manifestación y proporcionar la visión de la situación de estudio. (Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P., 2019)

3.2. Variables y Operacionalización:

Variable independiente; Juegos tradicionales

Definición conceptual; La variable juegos tradicionales es. Considera que los juegos tradicionales fueron practicados de generaciones remotas hasta nuestras actualidades, pero que sufrieron muchas modificaciones y algunas reincorporaciones occidentales. Finalmente los juegos tradicionales representan aquellas costumbres y tradiciones de cada país hasta descender en los distrito de determinados pueblos, es decir de lo macro al micro.

El área de psicomotricidad, es importante puesto utiliza el juego como herramienta educativa y podemos encontrar como los juegos tradicionales son una actividad física importante para la transmisión de nuevos conocimientos y logro de aprendizajes más significativos. (Ministerio de Educacion, 2017)

Definición operacional; juegos tradicionales se va operacionalizar a través de sesiones de aprendizaje en función al proceso de aprendizaje - enseñanza y está compuesta de las dimensiones juegos tradicionales de la variable son; cognitiva, socio emocional, motricidad y el lenguaje. (Ministerio de Educación, 2018)

Indicadores; La variable juegos tradicionales se medirá con los siguientes indicadores; COGNITIVA; Representación mental de sí mismo / Relación espacio temporales / Construcción del pensamiento lógico matemático. SOCIOEMOCIONAL; Elaboración de las normas y reglas / Expresión de sus sentimientos y emociones / Participación activa y espontánea. PSICOMOTRIZ; Motricidad fina y gruesa / Coordinación óculo manual / Esquema corporal / Lateralidad. LENGUAJE; Intercambio de ideas / Construcción de la lengua escritura / Extensión del vocabulario / Capacidad de comunicarse. (Ministerio de Educación, 2018)

Escala de medición; escala de Likert. (Maldonado, 2017)

Variable dependiente; logros de aprendizaje

Definición conceptual; La variable logros de aprendizaje es. Son las características que en el proceso se esperan que vayan adquiriendo los educandos de manera progresiva y cíclica al término de la Educación Básica y estas son denominada logros educativos o de aprendizaje. (Ministerio de Educación, 2020)

Análisis y reflexión de haber desarrollado las competencias de manera sistemática y progresiva, en su paso por las aulas o instituciones educativas, la importancia de aprender, es lo que se debe apuntar para tener mayores oportunidades. (Ministerio de Educacion, 2017)

Definición operacional; La variable logros de aprendizaje se va a operacionalizar con apoyo de las boletas de notas para determinar los resultados necesarios y teniendo en cuenta sus niveles; proceso, inicio, satisfactorio, previo al inicio.

Indicadores; la variable logros de aprendizaje se medirá con los siguientes indicadores; previo al inicio, el alumno no logro el aprendizaje necesario/ 0-10 puntos o la letra C. inicio, el alumno logro los aprendizajes necesarios y elementales para el ciclo evaluado/ 11-14 puntos o la letra B. proceso, el alumno logro parcialmente los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado o se encuentra e camino de lograrlos, pero todavía tiene dificultades/ 15-19 puntos o la letra A. satisfactorio, el alumno logro los aprendizajes para el ciclo evaluado, se encuentra listo para afrontar nuevos retos está listo para ser promovido/ 20 puntos o la letra AD.

Escala de medición; se utilizara la escala de Likert, para el desarrollo de la investigación. (Maldonado, 2017)

3.3. Población

Población; integrada por niños de nivel inicial con el apoyo de una Institución Educativa Apurímac, que su población es finita y reducida. Se ha podido seleccionar en una Institución Educativa Inicial de Apurimac 2021. Por lo tanto será integrado por 33 niños pertenecientes a la Institución Educativa Inicial anteriormente mencionada ubicada en la zona rural del departamento de Apurímac en la provincia de Aymaraes y es no pirobalísticas por las características que estas contienen.

(D'Angelo, 2018), finita y reducida características cuyo número de sus integrantes tiene un tope o límite, y todos tienen la misma probabilidad de ser estudiado.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En el estudio, se utilizara como técnica a la encuesta, por encajar muy bien en las características de la investigación.

(Nuño, 2017), son muchas las formas o métodos que puede tener un investigador, es fácil escoger una técnica de las muchas que pueden existir, dependiendo del estudio, pero una de ellas es la encuesta.

(Meneses, 2017), la utilidad del cuestionario en las encuestas es una herramienta práctica, fácil de usar y procesar, desde el punto de vista formativo para desarrollar la investigación.

(Tamayo, C. , Silva, I., 2018), en el estudio usara como técnica a la encuesta donde se colocara datos útiles para la investigación, conteniendo como instrumento al cuestionario con preguntas o indicadores variados para ser aplicados a los investigados para los fines de la investigación.

(Sandoval, 2018), el desarrollo de un estudio de investigación secuencialmente es de origen lineal, es decir el suceso se da uno seguido del otro, es así como se logra construir la investigación, paso a paso.

El juicio por parte de 05 expertos en la materia, que acreditaron el instrumento.

Tabla 2*Resultados del juicio de validación para el instrumento*

N°	Grado académico	Expertos	Resultado
1	DOCTOR	Edgar Martin ESQUEN PERALES	Aplicable
2	DOCTOR	Carlos Alberto FLORES CRUZ	Aplicable
3	MAGISTER	Luis Alberto ESQUEN PERALES	Aplicable
4	MAGISTER	Nayda WARTHON SALCEDO	Aplicable
5	MAGISTER	Elva Gladys ATAUJE VALENZUELA	Aplicable

(Spipp,P., Marri, D., Llanes, I., Rivas, F., Riernersman,C., 2019), revisar la literatura es un elemento importante para validar un instrumento que busca que al momento de ser aplicado sea válido, por ende se da a través del juicio de personas consideradas o catalogadas como expertos.

Pasada la acreditación y validación del instrumento, pues como se utilizara la escala de Likert, el procedimiento que encaja por sus características es el coeficiente del alfa de Cronbach, que le dará la consistencia al trabajo de investigación.

(Novoa, F., Contreras, S., 2018), un método para la verificación de dominio y confiabilidad es la encuesta y uno de los métodos con cierto grado mayor de confiabilidad en los resultados es el alfa de Cronbach.

A continuación presentamos la fórmula del alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum s^2}{ST^2} \right]$$

Donde,

k = El número de ítems

$\sum s^2$ = Sumatoria de varianzas de los ítems.

ST^2 = Varianza de la suma de los ítems.

α = Coeficiente de alfa de Cronbach

Prueba piloto 10 estudiantes, para medir el grado de confiabilidad del procedimiento, lo detallaremos a continuación.

Tabla 3

Resultado alfa de Cronbach

Instrumentos	Alfa de Cronbach	N° de elementos
C1	.899	15

Fuente: procesamiento prueba piloto - SPSS

Interpretación; CC = 0.899 en el instrumento C1, está determinado en el rango $0.6 < CC < 1$, es decir, que el $CC = 0.899 < 1$, confirmando la confiabilidad del instrumento en mención y puede ser aplicable a la muestra correspondiente.

3.5. Procedimientos

Iniciaremos solicitando a la directora responsable de la Institución Educativa del nivel Inicial, su venia, pasaremos a aplicar la encuesta con el cuestionario, que debido a la situación actual se realizara de manera remota, obteniendo los resultados para pasar a su procesamiento de los datos. Para ello se utilizó algunas herramientas que se encuentran incluidas en el google como son el formulario y el google meet, al final se agradece por el apoyo y el tiempo puesto en la investigación.

3.6. Método de análisis de datos

Visto por conveniente utilizar una la aplicación de análisis de estadísticos el SPSS, cuyos datos son descriptivos e inferenciales y se pueden representar a través de tablas o gráficos para su mejor entendimiento y comprensión. (Perez, 2017)

Se desarrollará a través del SPSS que es una aplicación diseñada por IBM, cuyo fin es hacer el procesamiento de los datos más fáciles utilizando un software adecuado para la estadística de los datos informáticos de la investigación. (QuestionsPro, 2021)

Obtenido los resultados de la encuesta y las boletas de notas, se realiza el filtro correspondiente con apoyo del office Excel, para la codificación y pasar al procesamiento de la información recolectada, se ingresan los datos al SPSS que

es un programa estadístico, para su análisis correspondiente de los datos con resultado descriptivo e inferencial, esto es del nivel descriptivo y para el nivel correlacional se analizará por la regresión logística, que serán de utilidad para la comprobación hipotética del trabajo.

3.7. Aspectos éticos

Se inicia yendo hacia la dirección de la Institución Educativa del nivel Inicial, pasaremos a la aplicación encuesta y cuestionarios, luego información obtenida el investigador no puede sesgarla y salvaguardar la información obtenida de los participantes, respetando sus derechos, para ello se toma en consideración lo dispuesto por las normas APA. (Castro, 2020)

(Sanchez, 2020), como parte del uso de las normas APA, también es importante indagar sobre los trabajos anteriores y hacer el proceso adecuado de pedir o solicitar los permisos correspondientes, de aquellos trabajos que tienen autores anteriores, por ello es que se tiene que tener cuidado al realizar una investigación.

III. RESULTADOS

OBJETIVO GENERAL:

Determinar el grado de la influencia de los juegos tradicionales en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021, incorporando a este la cantidad de 4 objetivos específicos.

Tabla 3

Prueba de normalidad juegos tradicionales y logro de aprendizaje

Pruebas de normalidad	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Juegos_ tradicionales	,149	33	,040
Logros_ aprendizaje	,155	33	,042

Nota. La presente muestra la prueba de normalidad de las variables independiente y dependiente. Fuente: Elaboración propia.

En la prueba de la normalidad se determinó, el test Shapiro, según prueba los datos la muestra es mayor a 30, que el Sig para ambas variables son menores que 0,05 ya que una variable es = 0.040 y la otra variable es = 0.042, por tanto rechaza la H_0 y se acepta la H_a , los datos no siguen una distribución normal, se aplicara coeficiente de spearman.

Tabla 5*Correlación de los variables juegos tradicionales y logros de aprendizaje*

Correlaciones			JUEGOS_T RADICION ALES	LOGROS_ APRENDIZ AJE
Rho de Spearman	Juegos_ tradicionales	Coeficiente de correlación	1,000	,512**
		Sig. (bilateral)	.	,002
	N	33	33	
	Logros_ aprendizaje	Coeficiente de correlación	,512**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
	N	33	33	

Nota. La presente muestra la prueba de correlación de las variables independiente y dependiente. Fuente: Elaboración propia.

En la tabla se observó el p valor es 0,002 para ambas variables siendo menor a 0,05, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente existe una correlación entre variables, teniendo $r=0,512$, correlación positiva moderada.

Tabla 6

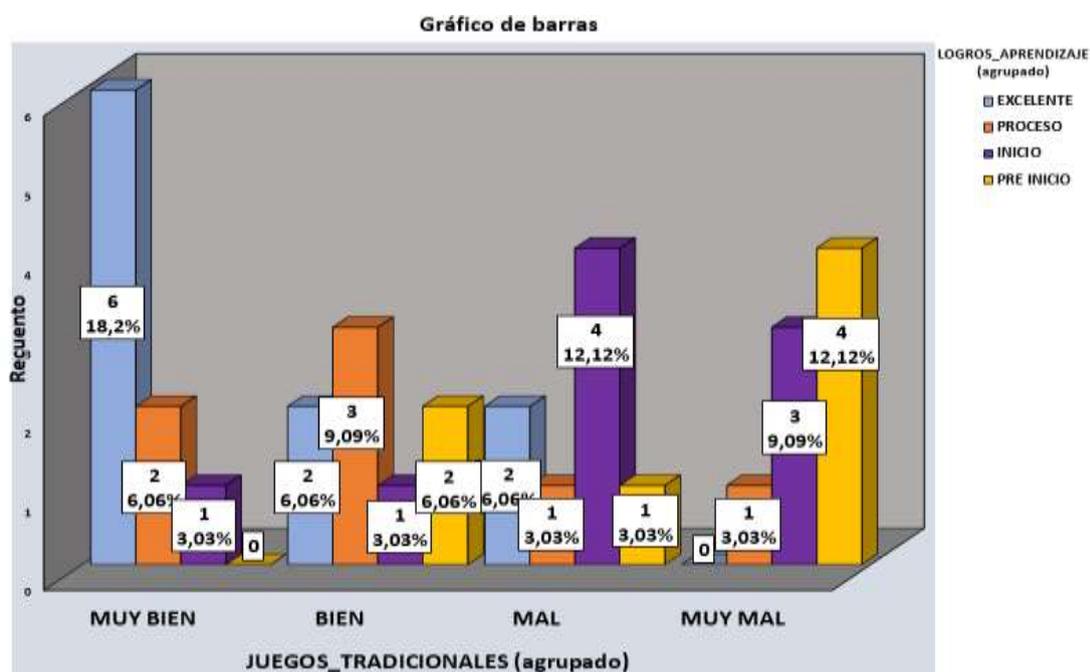
Tabla de contingencia de las variables juegos tradicionales y logros de aprendizaje

			LOGROS_		APRENDIZAJE		Total
			(agrupado)				
			EXCEL ENTE	PRO CES O	INICIO	PRE INICIO	
Juegos_tradicionales (agrupado)	MUY BIEN	Recuento	6	2	1	0	9
		% del total	18,2%	6,1%	3,0%	0,0%	27,3%
	BIEN	Recuento	2	3	1	2	8
		% del total	6,1%	9,1%	3,0%	6,1%	24,2%
	MAL	Recuento	2	1	4	1	8
		% del total	6,1%	3,0%	12,1%	3,0%	24,2%
	MUY MAL	Recuento	0	1	3	4	8
		% del total	0,0%	3,0%	9,1%	12,1%	24,2%
	Total	Recuento	10	7	9	7	33
		% del total	30,3%	21,2%	27,3%	21,2%	100,0%

Nota. La presente muestra la prueba de contingencia de las variables independiente y dependiente. Fuente: Elaboración propia.

Figura 1

Nivel de percepción de juegos tradicionales y logros de aprendizaje



Nota. La figura muestra la percepción de las variables independiente y dependiente.
 Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 5 y figura 1 los niños de una Institución Educativa Inicial, Apurímac valoran con un nivel del 18,2% de muy bien los juegos tradicionales a su vez a los logros de aprendizaje un nivel excelente, el 9,1% consideraron un nivel bien a los juegos tradicionales y proceso a los logros de aprendizaje, el 12,1% consideraron un nivel mal a los juegos tradicionales e inicio a los logros de aprendizaje, el 12,1% consideraron un nivel muy mal los juegos tradicionales y previo al inicio a los logros de aprendizaje. Considerando la interpretación se observó que según los niveles más predominantes o resaltantes en un muy bien uso de los juegos tradicionales permite un nivel excelente de los logros de aprendizaje de los estudiantes.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

Determinar el grado de la influencia de los juegos tradicionales cognitivos en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021.

Tabla 7

Prueba de normalidad juegos tradicionales cognitiva y logro de aprendizaje

Pruebas de normalidad			
	Shapiro-Wil ^a		
	Estadístico	Gl	Sig.
Juegos_ tradicionales_cognitivo	,188	33	,005
Logros_ aprendizaje	,155	33	,042

Nota. La presente muestra la prueba de normalidad de las variables independiente y dependiente. Fuente: Elaboración propia.

En la prueba de la normalidad se determinó, el test Shapiro, según prueba los datos la muestra es mayor a 30, que el Sig. Para ambas variables son menores que 0,05 ya que una variable es = 0.005 y la otra variable es = 0.042, por tanto rechaza la H_0 y se acepta la H_a , los datos no siguen una distribución normal, se aplicara coeficiente de spearman.

Tabla 8*Correlación de las variables juegos tradicionales cognitiva y logros de aprendizaje*

Correlaciones			JUEGOS _TRADICI ONALES _COGNIT IVO	LOGROS_A PRENDIZAJ E
		Coeficiente de correlación	1,000	,459
	Juegos_tradicionales _cognitivo	Sig. (bilateral)	.	,008
Rho	de	N	33	33
Spearman		Coeficiente de correlación	,459	1,000
	Logros_ aprendizaje	Sig. (bilateral)	,008	.
		N	33	33

Nota. La presente muestra la prueba de correlación de las variables independiente y dependiente. Fuente: Elaboración propia.

En la tabla se observó el p valor es 0,008 para ambas variables siendo menor a 0,05, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente existe una correlación entre variables, teniendo $r=0,459$, correlación positiva moderada.

Tabla 9

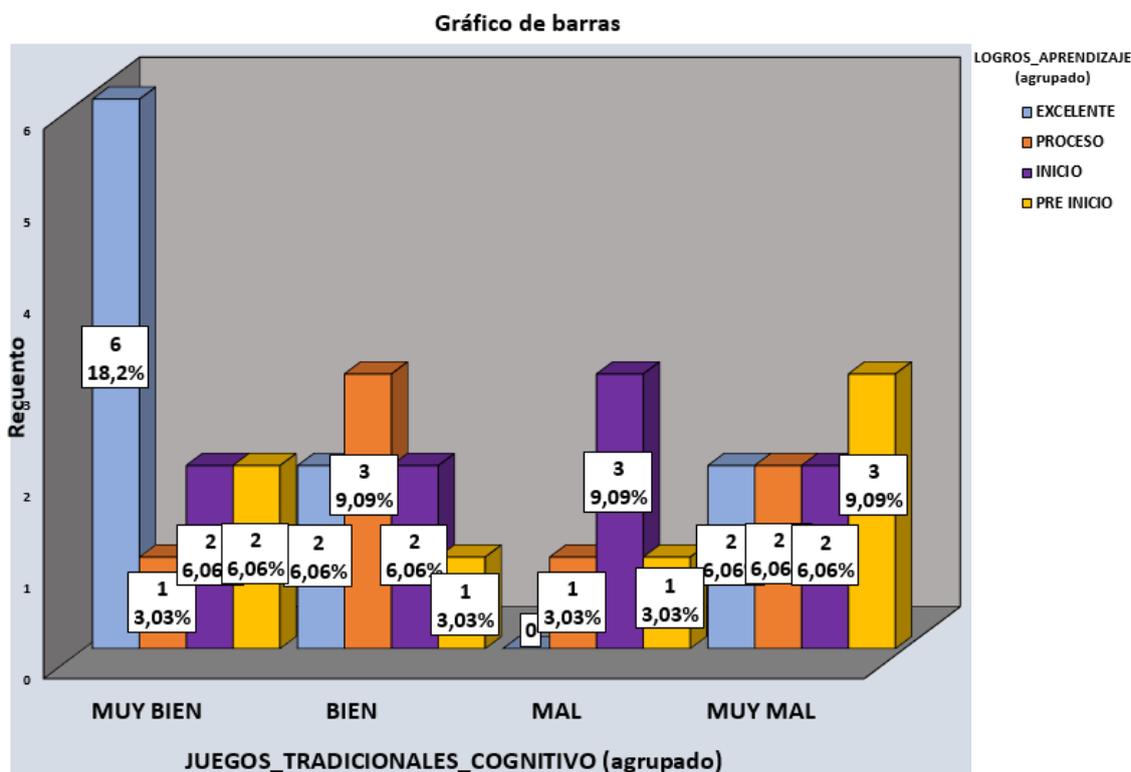
Tabla de contingencia de las variables juegos tradicionales cognitiva y logros de aprendizaje

		LOGROS_APRENDIZAJE (agrupado)				Total	
		EXCELENTE	PROCESO	INICIO	PRE INICIO		
Juegos_tradicionales_cognitivo (agrupado)	MUY BIEN	Recuento	6	1	2	2	11
		% del total	18,2%	3,0%	6,1%	6,1%	33,3%
	BIEN	Recuento	2	3	2	1	8
		% del total	6,1%	9,1%	6,1%	3,0%	24,2%
	MAL	Recuento	0	1	3	1	5
		% del total	0,0%	3,0%	9,1%	3,0%	15,2%
	MUY MAL	Recuento	2	2	2	3	9
		% del total	6,1%	6,1%	6,1%	9,1%	27,3%
	Total	Recuento	10	7	9	7	33
		% del total	30,3%	21,2%	27,3%	21,2%	100,0%

Nota. La presente muestra la prueba de contingencia de las variables independiente y dependiente. Fuente: Elaboración propia.

Figura 2

Nivel de percepción de juegos tradicionales cognitivos y logros de aprendizaje



Nota. La figura muestra la percepción de las variables independiente y dependiente.

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 8 y figura 2 los niños de una Institución Educativa Inicial, Apurímac valoran con un nivel del 18,2% de muy bien los juegos tradicionales cognitivo a su vez a los logros de aprendizaje un nivel excelente, el 9,1% consideraron un nivel bien a los juegos tradicionales cognitivo y proceso a los logros de aprendizaje, el 9,1% consideraron un nivel mal a los juegos tradicionales cognitivo e inicio a los logros de aprendizaje, el 9,1% consideraron un nivel muy mal los juegos tradicionales cognitivo y previo al inicio a los logros de aprendizaje. Considerando la interpretación se observó que según los niveles más predominantes o resaltantes en un muy bien uso de los juegos tradicionales cognitivo permite un nivel excelente de los logros de aprendizaje de los estudiantes. Determinar el grado de la influencia de los juegos tradicionales socioemocionales en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021.

Tabla 10

Prueba de normalidad juegos tradicionales socioemocional y logro de aprendizaje

Pruebas de normalidad	Shapiro-Wil ^a		
	Estadístico	Gl	Sig.
Juegos_ tradicionales_socioemocional	,177	33	,010
Logros_ aprendizaje	,155	33	,042

Nota. La presente muestra la prueba de normalidad de las variables independiente y dependiente. Fuente: Elaboración propia.

En la prueba de la normalidad se determinó, el test Shapiro, según prueba los datos la muestra es mayor a 30, que el Sig para ambas variables son menores que 0,05 ya que una variable es = 0.010 y la otra variable es = 0.042, por tanto rechaza la H_0 y se acepta la H_a , los datos no siguen una distribución normal, se aplicara coeficiente de spearman.

Tabla 11*Correlación de las variables juegos tradicionales socioemocional y logros de aprendizaje*

Correlaciones					
		JUEGOS_T RADICION ALES_SOC IOEMOCIO NAL			
		LOGROS_ APRENDIZ AJE			
		Coefficiente de correlación	de	1,000	,423
	Juegos_tradicional s_socioemocional	Sig. (bilateral)	.	.	,004
Rho de Spearman		N		33	33
		Coefficiente de correlación	de	,423	1,000
	Logros_aprendizaje	Sig. (bilateral)	.	,004	.
		N		33	33

Nota. La presente muestra la prueba de correlación de las variables independiente y dependiente. Fuente: Elaboración propia.

En la tabla se observó el p valor es 0,004 para ambas variables siendo menor a 0,05, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente existe una correlación entre variables, teniendo $r=0,423$, correlación positiva moderada.

Tabla 12

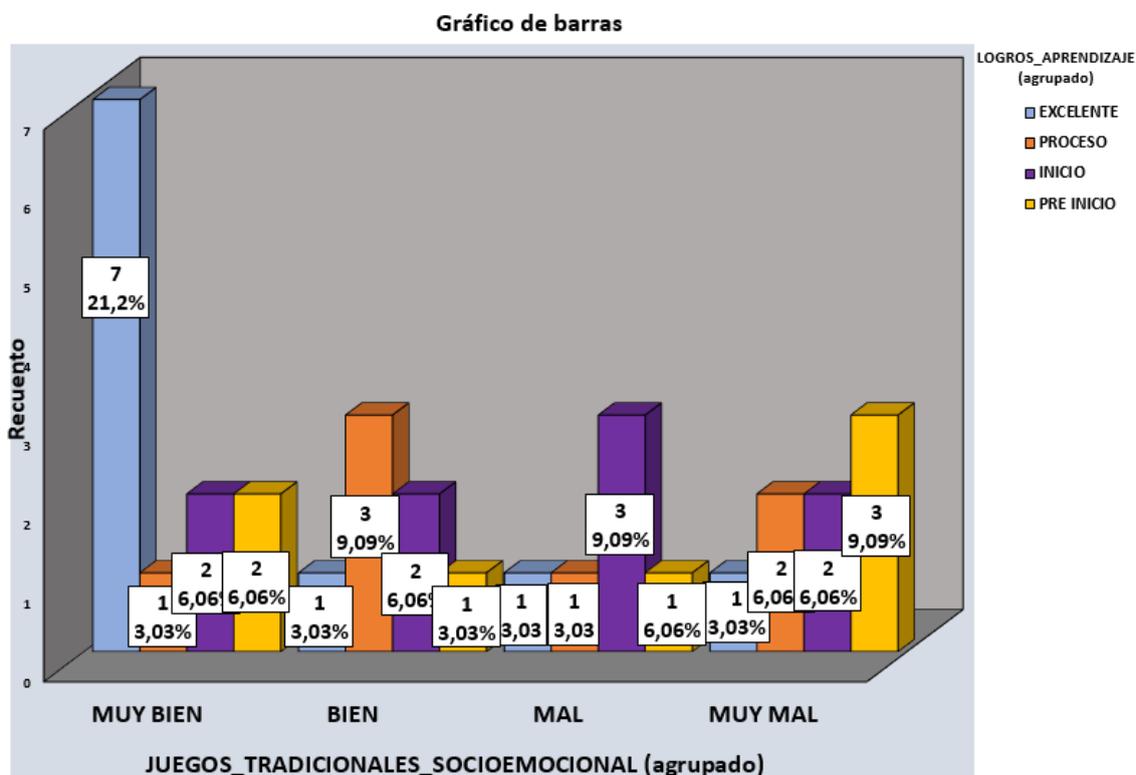
Tabla de contingencia de las variables juegos tradicionales socioemocional y logros de aprendizaje

		LOGROS_APRENDIZAJE (agrupado)				Total	
		EXCEL ENTE	PROC ESO	INICIO	PRE INICIO		
Juegos_tradicionales _ socioemocional (agrupado)	MUY BIEN	Recuento	7	1	2	2	12
		% del total	21,2%	3,0%	6,1%	6,1%	36,4%
	BIEN	Recuento	1	3	2	1	7
		% del total	3,0%	9,1%	6,1%	3,0%	21,2%
	MAL	Recuento	1	1	3	1	6
		% del total	3,0%	3,0%	9,1%	3,0%	18,2%
	MUY MAL	Recuento	1	2	2	3	8
		% del total	3,0%	6,1%	6,1%	9,1%	24,2%
Total		Recuento	10	7	9	7	33
		% del total	30,3%	21,2%	27,3%	21,2%	100,0 %

Nota. La presente muestra la prueba de contingencia de las variables independiente y dependiente. Fuente: Elaboración propia.

Figura 3

Nivel de percepción de juegos tradicionales socioemocional y logros de aprendizaje



Nota. La figura muestra la percepción de las variables independiente y dependiente.
Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 11 y figura 3 los niños de una Institución Educativa Inicial, Apurímac valoran con un nivel del 21,2% de muy bien los juegos tradicionales socioemocional a su vez a los logros de aprendizaje un nivel excelente, el 9,1% consideraron un nivel bien a los juegos tradicionales socioemocional y proceso a los logros de aprendizaje, el 9,1% consideraron un nivel mal a los juegos tradicionales socioemocional e inicio a los logros de aprendizaje, el 9.1% consideraron un nivel muy mal a los juegos tradicionales socioemocional y pre inicio a los logros de aprendizaje. Considerando la interpretación se observó que según los niveles más predominantes o resaltantes son muy bien los juegos tradicionales socioemocional permite un nivel excelente de los logros de aprendizaje de los estudiantes. Determinar el grado de la influencia de los juegos tradicionales psicomotrices en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021.

Tabla 13*Prueba de normalidad juegos tradicionales psicomotricidad y logro de aprendizaje*

Pruebas de normalidad			
	Shapiro-Wil		
	Estadístico	Gl	Sig.
juegos_tradicionales _psicomotricidad	,176	33	,011
Logros_aprendizaje	,155	33	,042

Nota. La presente muestra la prueba de normalidad de las variables independiente y dependiente. Fuente: Elaboración propia.

En la prueba de la normalidad se determinó, el test Shapiro, según prueba los datos la muestra es mayor a 30, que el Sig para ambas variables son menores que 0,05 ya que una variable es = 0.011 y la otra variable es = 0.042, por tanto rechaza la H_0 y se acepta la H_a , los datos no siguen una distribución normal, se aplicara coeficiente de spearman.

Tabla 14

Correlación de las variables juegos tradicionales psicomotricidad y logros de aprendizaje

Correlaciones				
			JUEGOS_ TRADICIONALES_ PSICOMOTRICIDAD	LOGROS_ APRENDIZAJE
Rho de Spearman		Coeficiente de correlación	de 1,000	,447**
	Juegos_tradicionales			
	_psicomotricidad	Sig. (bilateral)	.	,009
		N	33	33
		Coeficiente de correlación	de ,447**	1,000
	Logros_aprendizaje	Sig. (bilateral)	,009	.
	N	33	33	

Nota. La presente muestra la prueba de correlación de las variables independiente y dependiente. Fuente: Elaboración propia.

En la tabla se observó el p valor es 0,009 para ambas variables siendo menor a 0,05, considerando la regla de decisión, se rechaza la Ho y se acepta la Ha por consiguiente existe una correlación entre variables, teniendo $r=0,447$, correlación positiva moderada.

Tabla 15

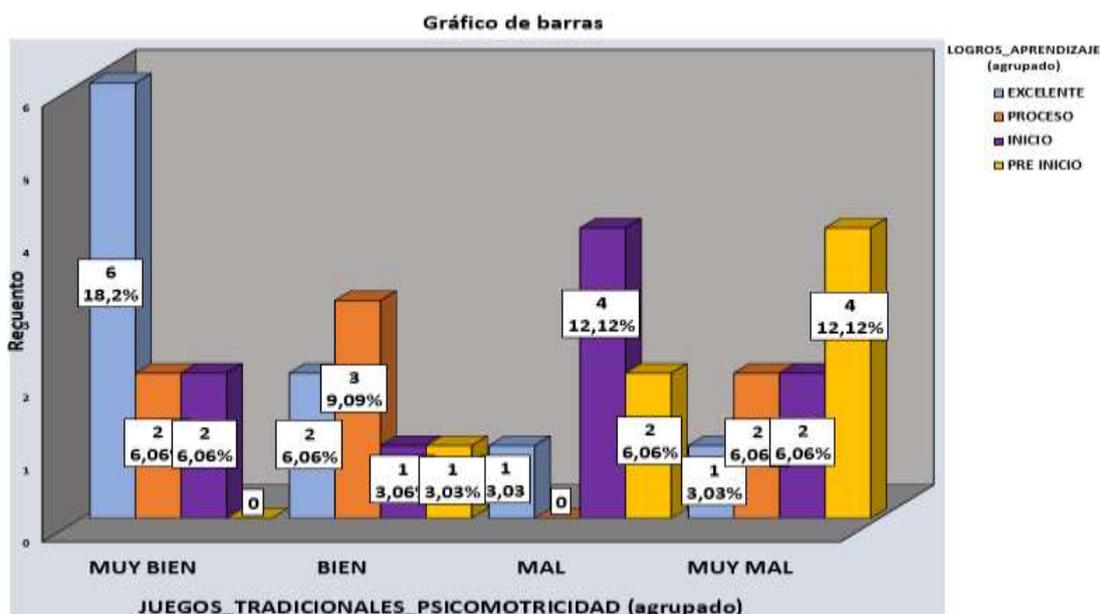
Tabla de contingencia de las variables juegos tradicionales psicomotricidad y logros de aprendizaje

		LOGROS_APRENDIZAJE (agrupado)				Total	
		EXCELENTE	PROCESO	INICIO	PRE INICIO		
Juegos_tradicionales_psicomotricidad (agrupado)	MUY BIEN	Recuento	6	2	2	0	10
		% del total	18,2%	6,1%	6,1%	0,0%	30,3%
	BIEN	Recuento	2	3	1	1	7
		% del total	6,1%	9,1%	3,0%	3,0%	21,2%
	MAL	Recuento	1	0	4	2	7
		% del total	3,0%	0,0%	12,1%	6,1%	21,2%
	MUY MAL	Recuento	1	2	2	4	9
		% del total	3,0%	6,1%	6,1%	12,1%	27,3%
Total		Recuento	10	7	9	7	33
		% del total	30,3%	21,2%	27,3%	21,2%	100,0%

Nota. La presente muestra la prueba de contingencia de las variables independiente y dependiente. Fuente: Elaboración propia.

Figura 4

Nivel de percepción de juegos tradicionales psicomotricidad y logros de aprendizaje



Nota. La figura muestra la percepción de las variables independiente y dependiente.
Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 14 y figura 4 los niños de una Institución Educativa Inicial, Apurímac valoran con un nivel del 18,2% de muy bien los juegos tradicionales psicomotrices a su vez a los logros de aprendizaje un nivel excelente, el 9,1% consideraron un nivel bien a los juegos tradicionales psicomotrices y proceso a los logros de aprendizaje, el 12,1% consideraron un nivel mal a los juegos tradicionales psicomotrices e inicio a los logros de aprendizaje, el 12,1% consideraron un nivel muy mal los juegos tradicionales psicomotrices y previo al inicio a los logros de aprendizaje. Considerando la interpretación se observó que según los niveles más predominantes o resaltantes en un muy bien uso de los juegos tradicionales psicomotrices permite un nivel excelente de los logros de aprendizaje de los estudiantes.

Determinar el grado de la influencia de los juegos tradicionales de lenguaje en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021.

Tabla 16*Prueba de normalidad juegos tradicionales lenguaje y logro de aprendizaje*

Pruebas de normalidad			
Shapiro-Wilk ^a			
	Estadístico	Gl	Sig.
Juegos_ tradicionales_lenguaje	,215	33	,000
Logros_ aprendizaje	,155	33	,042

Nota. La presente muestra la prueba de normalidad de las variables independiente y dependiente. Fuente: Elaboración propia.

En la prueba de la normalidad se determinó, el test Shapiro, según prueba los datos la muestra es mayor a 30, que el Sig. Para ambas variables son menores que 0,05 ya que una variable es = 0.000 y la otra variable es = 0.042, por tanto rechaza la H_0 y se acepta la H_a , los datos no siguen una distribución normal, se aplicara coeficiente de spearman.

Tabla 17*Correlación de las variables juegos tradicionales lenguaje y logros de aprendizaje*

Correlaciones				
			JUEGOS _TRADICI ONALES _LENGU AJE	LOGROS_A PRENDIZA JE
Rho de Spearman	Juegos_tradicionales _lenguaje	Coeficiente de correlación	1,000	,467**
		Sig. (bilateral)	.	,006
	Logros_aprendizaje	N	33	33
		Coeficiente de correlación	,467**	1,000
		Sig. (bilateral)	,006	.
		N	33	33

Nota. La presente muestra la prueba de correlación de las variables independiente y dependiente. Fuente: Elaboración propia.

En la tabla se observó el p valor es 0,006 para ambas variables siendo menor a 0,05, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente existe una correlación entre variables, teniendo $r=0,467$, correlación positiva moderada.

Tabla 18

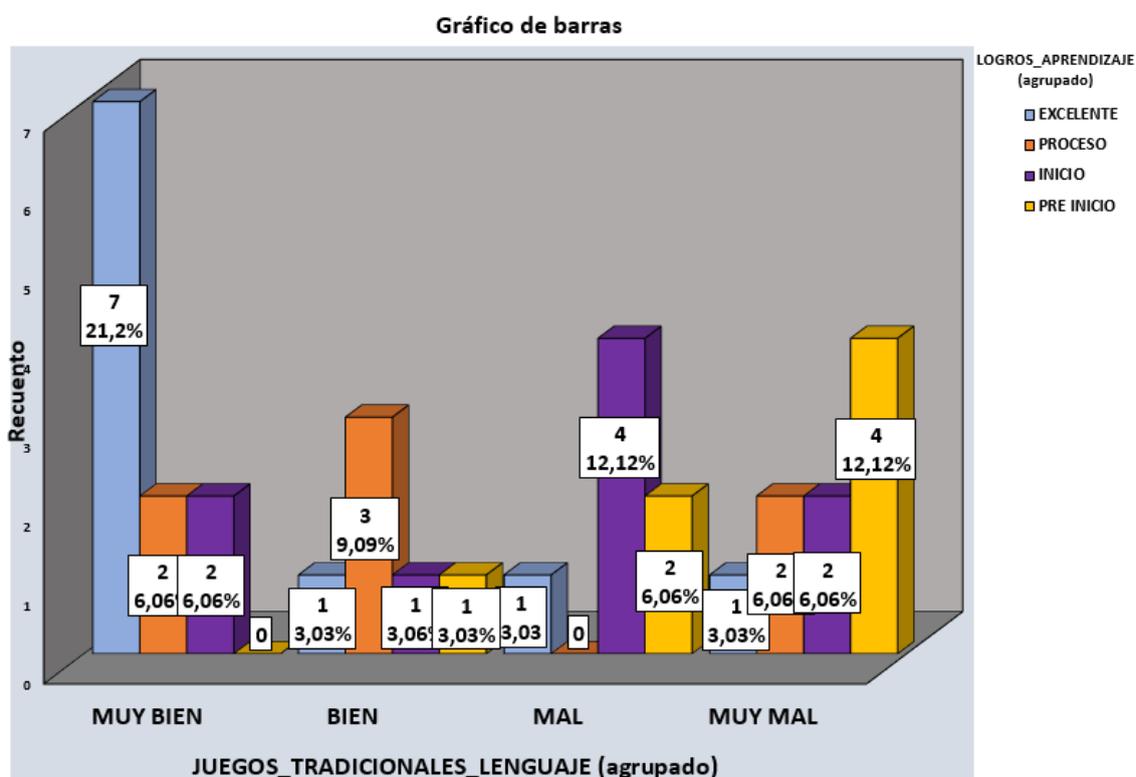
Tabla de contingencia de las variables juegos tradicionales lenguaje y logros de aprendizaje

		LOGROS_APRENDIZAJE (agrupado)				Total	
		EXCELENTE	PROCESO	INICIO	PRE INICIO		
Juegos_tradicionales_lenguaje (agrupado)	MUY BIEN	Recuento	7	2	2	0	11
		% del total	21,2%	6,1%	6,1%	0,0%	33,3%
	BIEN	Recuento	1	3	1	1	6
		% del total	3,0%	9,1%	3,0%	3,0%	18,2%
	MAL	Recuento	1	0	4	2	7
		% del total	3,0%	0,0%	12,1%	6,1%	21,2%
	MUY MAL	Recuento	1	2	2	4	9
		% del total	3,0%	6,1%	6,1%	12,1%	27,3%
	Total	Recuento	10	7	9	7	33
		% del total	30,3%	21,2%	27,3%	21,2%	100,0%

Nota. La presente muestra la prueba de contingencia de las variables independiente y dependiente. Fuente: Elaboración propia.

Figura 5

Nivel de percepción de juegos tradicionales lenguaje y logros de aprendizaje



Nota. La figura muestra la percepción de las variables independiente y dependiente.
Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 17 y figura 5 los niños de una Institución Educativa Inicial, Apurímac valoran con un nivel del 21,2% de muy bien los juegos tradicionales de lenguaje a su vez a los logros de aprendizaje un nivel excelente, el 9,1% consideraron un nivel bien a los juegos tradicionales de lenguaje y proceso a los logros de aprendizaje, el 12,1% consideraron un nivel mal a los juegos tradicionales de lenguaje e inicio a los logros de aprendizaje, el 12,1% consideraron un nivel muy mal los juegos tradicionales de lenguaje y previo al inicio a los logros de aprendizaje. Considerando la interpretación se observó que según los niveles más predominantes o resaltantes en un muy bien uso de los juegos tradicionales de lenguaje permite un nivel excelente de los logros de aprendizaje de los estudiantes.

Estadística Inferencial

Hipótesis general

Determinar cuál es la influencia de los juegos tradicionales en logro de los aprendizajes de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021.

En la tabla los resultados de la correlación de Spearman se observa el valor del coeficiente de relación $r = 0,512$ indicando una correlación positiva moderada, además el p valor es 0,002 para ambas variables, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente asumiendo que los juegos tradicionales permiten los logros de aprendizajes de manera positiva en una Institución Educativa Inicial, Apurímac.

Hipótesis específica

Determinar cuál es la influencia entre los juegos tradicionales cognitivos y el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021.

En la tabla los resultados de la correlación de Spearman se observa el valor del coeficiente de relación $r = 0,459$ indicando una correlación positiva moderada, además el p valor es 0,008 para ambas variables, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente asumiendo que los juegos tradicionales cognitivo permiten los logros de aprendizajes de manera positiva en una Institución Educativa Inicial, Apurímac.

Determinar cuál es la influencia entre los juegos tradicionales socioemocionales y el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021.

En la tabla los resultados de la correlación de Spearman se observa el valor del coeficiente de relación $r = 0,423$ indicando una correlación positiva moderada, además el p valor es 0,004 para ambas variables, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente asumiendo que los

juegos tradicionales socioemocional permiten los logros de aprendizajes de manera positiva en una Institución Educativa Inicial, Apurímac.

Determinar cuál es la influencia entre los juegos tradicionales psicomotrices y el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021.

En la tabla los resultados de la correlación de Spearman se observa el valor del coeficiente de relación $r = 0,447$ indicando una correlación positiva moderada, además el p valor es 0,009 para ambas variables, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente asumiendo que los juegos tradicionales psicomotricidad permiten los logros de aprendizajes de manera positiva en una Institución Educativa Inicial, Apurímac.

Determinar cuál es la influencia entre los juegos tradicionales de lenguaje y el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021.

En la tabla los resultados de la correlación de Spearman se observa el valor del coeficiente de relación $r = 0,467$ indicando una correlación positiva moderada, además el p valor es 0,006 para ambas variables, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente asumiendo que los juegos tradicionales lenguaje permiten los logros de aprendizajes de manera positiva en una Institución Educativa Inicial, Apurímac.

IV. DISCUSIÓN

Acerca de la investigación los juegos tradicionales y el logro de los aprendizajes en una Institución Educativa Inicial, Apurímac. En relación al objetivo general determinar el grado de la influencia de los juegos tradicionales en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021, los resultados de la correlación de Spearman se observa el valor del coeficiente de relación $r = 0,512$ indicando una correlación positiva, además el p valor es 0,002 para ambas variables, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente asumiendo que los juegos tradicionales permiten los logros de aprendizajes de manera positiva. Al respecto (Santisteban, 2020), los juegos tradicionales cumplen un rol importante en el aprendizaje de los niños afrodescendientes, para ello aplicó y diseñó una metodología de tipo cualitativo y descriptivo no experimental, como conclusión indica que los juegos tradicionales son una fuente básica de conocimientos; rescatando que los juegos tradicionales se pueden considerar como aquellas herramientas de aprendizaje dentro de las aulas de los infantes, el cual permitirá el conocimiento de su cultura asimismo diferentes maneras de aprender de acuerdo a sus estilos y ritmos, aporta por ende el proceso de aprendizaje, convirtiéndose en una herramienta funcional, que fluye entre las culturas como medio está el juego, que se imparte entre los integrantes de las familias y la sociedad, que ayudan a que perduren a través del tiempo; al igual que (Lachi, 2017), en la competencia de número y operaciones, los juegos tradicionales aportaron en su evolución, metodología de tipo proyectiva, enfoque cualitativo, llegando a la conclusión como estrategia didáctica los juegos antiguos proporcionan recursos a la solución de la problemática, donde los estudiantes dieron como resultado que los juegos tradicionales como estrategia didáctica ayudan a desarrollar las nociones matemáticas encontrándose en los rangos de A y AD, así como (Chilcón, 2019), relaciona aprende matemática con juegos en niños de cinco años, su metodología es de tipo explicativo-aplicativo pre experimental, conclusión, los juegos tradicionales se relacionan con el aprendizaje de las matemáticas, positivamente, pues los estudiantes se encontraron entre el nivel de A y AD, que muestra su relación de manera importante. Por su parte (Vygotsky, L., 1979 & Cruz, F., 2019), Teoría sociocultural del juego, las reglas se aprenden a

través del juego desde lo más simple a lo más complejo. En edades tempranas es que el juego tiene mayor relevancia, que va perdiendo fuerza en el preescolar, es decir que la parte lúdica decae cuando la persona madura, pues tiene más responsabilidades y la carga familiar es mucho más, a nivel socio económico tiene mayor importancia, la parte lúdica es esporádica, el hombre madura y deja de jugar. Muy al contrario (Ministerio de Educación, 2017) Considera que los juegos tradicionales fueron practicados de generaciones remotas hasta nuestras actualidades, pero que sufrieron muchas modificaciones y algunas reincorporaciones occidentales. Finalmente los juegos tradicionales representan aquellas costumbres y tradiciones de cada país hasta descender en los distrito de determinados pueblos, es decir de lo macro al micro.

El área de psicomotricidad, es importante puesto utiliza el juego como herramienta educativa y podemos encontrar como los juegos tradicionales son una actividad física importante para la transmisión de nuevos conocimientos y logro de aprendizajes más significativos.

Acerca de la investigación los juegos tradicionales y el logro de los aprendizajes en una Institución Educativa Inicial, Apurímac. En relación al objetivo específico determinar el grado de la influencia de los juegos tradicionales cognitivos en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021, los resultados de la correlación de Spearman se observa el valor del coeficiente de relación $r = 0,459$ indicando una correlación positiva, además el p valor es 0,008 para ambas variables, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente asumiendo que los juegos tradicionales cognitivo permiten los logros de aprendizajes de manera positiva. Al respecto (Tilirio, 2019), los juegos tradicionales son estrategia que aporta a la seriación, metodología de tipo cuantitativo, conclusión, los juegos tradicionales desarrollan significativamente la capacidad de seriación, proporcionando el conocimiento necesario para que esta se desarrolle de manera positiva, determinándose su eficacia por encontrarse en el rango de AD, aplicados de manera positiva utilizando los juegos tradicionales de tipo cognitiva y (Ayala, D. y Bonilla, D., 2018), lo lógico matemático se adquiere manera ludia utilizando cognitivamente a los juegos sociales o tradicionales para con los niños de

educación inicial, uso una metodología de tipo deductivo para analizar a las matemáticas de forma global, concluyendo que esta investigación brinda soporte en que las matemáticas es considerada segunda lengua, universal. se deben trabajar a nivel de los infantes teniendo en cuenta aquellos juegos las cuales permitirán mejorar las capacidades lógicas matemáticas, a través de situaciones didácticas, que ayuden a la construcción del pensamiento lógico y resolución de problemas. Por su parte (Piaget, J., 1946 & Kurtz, H., 2019) Teoría piagetiana, para desarrollar la estructura mental del niño emplea al juego para adquirir nuevas estructuras mentales e incrementar sus conocimientos, es decir es un apoyo a la forma del desarrollo cognitivo a través del juego de las personas respetado su ambiente social, su nicho natural. Muy al contrario (Sonllewa, 2017), es y será parte del legado del mundo, razón por la cual están inmersos en fiestas típicas, rituales, de tal forma que son transmitidos generación tras generación. Es así que una serie de rimas y canciones son derivados de aquellos juegos populares, también existen juegos lúdicos o tradicionales que se puedan ejecutar con materiales sencillos y a nuestro alcance que pueden ser como; chapas, piedras, pañuelos, cuerdas y aros.

Acerca de la investigación los juegos tradicionales y el logro de los aprendizajes en una Institución Educativa Inicial, Apurímac. En relación al objetivo específico determinar el grado de la influencia de los juegos tradicionales socioemocionales en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021, los resultados de la correlación de Spearman se observa el valor del coeficiente de relación $r = 0,423$ indicando una correlación positiva, además el p valor es 0,005 para ambas variables, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente asumiendo que los juegos tradicionales socioemocional permiten los logros de aprendizajes de manera positiva. Al respecto (Quipe, B. y Paz, T., 2018), socialmente el niño se relaciona con el juego, metodología de tipo experimental pre test/pos test, conclusión, los juegos tradicionales, son positivos para mejorar las habilidades sociales, alcanzando un nivel alto, mejorando significativamente, aceptado por los agentes educativos, por ser buena estrategia que contribuyen a su desarrollo y mejora su eficacia. (Sandoval, M., Ramirez, E. y Ospina, A., 2017), el aprendizaje se da a través de la lúdica en el preescolar, con una metodología cualitativa y de carácter

descriptivo, concluyo que la aplicación de aquellas estrategias recreativas permite mejorar el tradicionales se deben practicar para desarrollar el lenguaje literario, por ende desarrollar el vocabulario o la expresión y mejora el proceso del desarrollo del proceso de aprendizaje, desarrolla su dimensión cognitiva, social y afectiva usando actividades lúdicas, fortaleciendo sus aprendizajes, generando goce y disfrute, afloran y se introducen valores, construyendo sus conocimientos de manera placentera y duradera, incrementando su nivel socioemocional de manera positiva y aceptable. Por su parte (Freud, S., 1974 & Oliveira, J., 2020) Teoría psicoanalítica, el juego es una necesidad innata del ser humano cuyo objetivo es el expresarse y comunicarse en su entorno social, de manera natural, usando su cuerpo como herramienta de expresión y socialización, en el entorno donde se desarrolla. Muy al contrario (Ferland, 2018), sostiene que el juego es gozo, diversión y humor, pero que se considera una acción primordial en cualquier actividad de niños y niñas, los cuales le permiten cambiar aquel medio físico y social acorde a sus necesidades. Así mismo al juego tradicional se considera como una actividad natural de los seres humanos. Esta para ayudar o coadyuvar a disminuir el nivel de estrés generados en el aula.

Acerca de la investigación los juegos tradicionales y el logro de los aprendizajes en una Institución Educativa Inicial, Apurímac. En relación al objetivo específico determinar el grado de la influencia de los juegos tradicionales psicomotrices en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021, los resultados de la correlación de Spearman se observa el valor del coeficiente de relación $r = 0,447$ indicando una correlación positiva, además el p valor es 0,009 para ambas variables, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente asumiendo que los juegos tradicionales psicomotrices permiten los logros de aprendizajes de manera positiva. Al respecto (Espinar, H. y Torres, I., 2018), juegos tradicionales para desarrollar el pensamiento a la edad de 4 a 5 años, metodología de tipo investigación de campo, llegando a la conclusión que, las actividades lúdicas no solamente se debe aplicar en los niños, sino que también en personas de cualquier edad, porque el adulto que enseña o juega participa en estas actividades lúdicas, las habilidades cognitivas son positivas y estimulantes, para su corporeidad, beneficiando el proceso de

enseñanza-aprendizaje y su evolución de su psicomotricidad, encontrándose equilibrada de manera eficaz y de acorde a su edad; al igual que (Mamani, Y. y Garcia, Y., 2019), para el desarrollo psicomotor en niños los juegos tradicionales son un buen recurso didáctico, metodología de tipo cuasi experimental, conclusión el juego se hereda apoya la psicomotricidad y a la educación, comprobando su eficacia como estrategia didácticamente, se encuentra en “logro previsto”, la eficacia de los juegos tradicionales esta entre los rangos A y AD, para desarrollar el lenguaje están entre B, A y AD, como recurso didáctico está en el rango B, A y AD. Por su parte (Bruner, J. 1981 & Rocha, J., 2021) Teorías de aprendizaje, para que el niño se desarrolle en el mundo exterior el niño debe explorar en su entorno, apoyados por el juego psicomotor y su inmadurez, cuando el niño va creciendo explora e investiga, en edades educativas se forma apoyado de su lado psicomotriz, la cual tienen que ir a la par, uno con el otro, apoyados por la didáctica y estrategia del juego y (Groos, K., 1901 & Jimenez, P., 2020) Teoría de la practica o del pre ejercicio, juego es usado como agente para desarrollar su potencial congénito en el ejercicio de su vida, es decir que tiene una fuerte influencia en el desarrollo de su cuerpo-mente, como parte de potenciar su psicomotricidad. Muy al contrario (Ministerio de Educacion, 2017) El juego afianza el desarrollo en el aspecto social, propicia la integración al grupo y la cooperación, en el cual aprende el infante a compartir ideas y materiales, llegando a acuerdos y aceptando puntos de vista y las decisiones en conjunto.

Acerca de la investigación los juegos tradicionales y el logro de los aprendizajes en una Institución Educativa Inicial, Apurímac. En relación al objetivo específico determinar el grado de la influencia de los juegos tradicionales de lenguaje en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021, los resultados de la correlación de Spearman se observa el valor del coeficiente de relación $r = 0,467$ indicando una correlación positiva, además el p valor es 0,006 para ambas variables, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente asumiendo que los juegos tradicionales psicomotrices permiten los logros de aprendizajes de manera positiva. Al respecto (Quishpi, M. y Mullo, C, 2017), el lenguaje con juegos tradicionales en niños de 3º, se encuentra en el tipo de investigación cuantitativa utilizo el método

de tipo inductivo y deductivo/no experimental, como conclusión, los juegos tradicionales desarrollan el lenguaje y el vocabulario al relacionarse en su entorno, para aprender conceptos abstractos y complejos, para valorar las tradiciones y costumbres de los integrantes de la sociedad, revalorando su importancia en el ámbito educativo a nivel del mundo y su constante permanencia en el ámbito social por ser también usado como medio de comunicación y transmisión oral. Por su parte (Dewey, J. & Amundarain, M., 2020) Fundamentos teóricos sobre el juego, para empezar hablar sobre las teorías del juego entendamos que desde la antigüedad platón y Aristóteles pensaban que el juego influenciaba en el proceso de desarrollo del niño, es decir el niño aprende jugando, por lo tanto puede adquirir otras habilidades de manera natural sin estar en un entorno de estrés, por ser un modo del desarrollo del lenguaje y la comunicación. También (Freud, S., 1974 & Oliveira, J., 2020) Teoría psicoanalítica, el juego es una necesidad innata del ser humano cuyo objetivo es el expresarse y comunicarse en su entorno social. Muy al contrario (Delgado, 2019) Señala el juego presenta estas características.

Los juegos son actividades universales y un desarrollador de todos los seres humanos, tanto de los más pequeños y de los adultos, porque a través de ello se interrelacionan con el medio que te rodea.

Es una de las actividades placenteras y divertidas, además produce placer y satisfacción a quien lo ejecuta, por tanto los infantes mientras juegan encuentran placer y desarrollan la curiosidad y la creatividad.

Los juegos surgen naturalmente, por tal razón son de manera libre y elección espontánea.

Las actividades lúdicas requieren movimiento, expresión e imitación los cuales nos permitirán a desarrollar aprendizajes en todos los aspectos.

El juego debe considerarse al mismo tiempo como una actividad seria, porque es la herramienta o recurso que permitirá desarrollar aprendizajes más significativos.

Es una actividad potenciadora y desarrolladora del aprendizaje, es un medio idóneo de aprendizaje de distintas capacidades, desempeños y competencias, ya que a través del juego las personas están más motivadas frente a cualquier situación de aprendizaje.

V. CONCLUSIONES

1. Se identificó la influencia de los juegos tradicionales en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021. El coeficiente de Spearman fue igual a 0,512, lo cual indica una correlación positiva entre las dos variables, es decir los juegos tradicionales tienen una influencia significativa sobre el logro de los aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial.
2. Se identificó la influencia de los juegos tradicionales cognitivos en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021, donde el 18,2% se encuentra en el nivel muy bien de la variable juegos tradicionales cognitivo y en el nivel excelente de la variable logros de aprendizaje, a diferencia del 9,1% con un nivel muy mal de juegos tradicionales cognitivo y previo al inicio de la variable logro de aprendizaje, resultados determinados por medio de la encuesta planteada, observando que los juegos tradicionales cognitivo permite un nivel excelente de logros de aprendizaje en los estudiantes.
3. Se identificó la influencia de los juegos tradicionales socioemocionales en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021, donde el 21,2% se encuentra en el nivel muy bien de la variable juegos tradicionales socioemocional y en el nivel excelente de la variable logros de aprendizaje, a diferencia del 9,1% con un nivel muy mal de juegos tradicionales socioemocional y previo al inicio de la variable logro de aprendizaje, resultados determinados por medio de la encuesta planteada, observando que los juegos tradicionales socioemocional permite un nivel excelente de logros de aprendizaje en los estudiantes.
4. Se determinó la influencia de los juegos tradicionales psicomotrices en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021, donde el 18,2% se encuentra en el nivel muy bien de la variable juegos tradicionales psicomotrices y en el nivel excelente de la variable logros de aprendizaje, a diferencia del 12,1% con un nivel muy mal de juegos tradicionales psicomotrices y previo al inicio de la variable logro de

aprendizaje, resultados determinados por medio de la encuesta planteada, observando que los juegos tradicionales psicomotrices permite un nivel excelente de logros de aprendizaje en los estudiantes.

5. Se determinó la influencia de los juegos tradicionales de lenguaje en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac 2021, donde el 21,2% se encuentra en el nivel muy bien de la variable juegos tradicionales de lenguaje y en el nivel excelente de la variable logros de aprendizaje, a diferencia del 12,1% con un nivel muy mal de juegos tradicionales de lenguaje y previo al inicio de la variable logro de aprendizaje, resultados determinados por medio de la encuesta planteada, observando que los juegos tradicionales lenguaje permite un nivel excelente de logros de aprendizaje en los estudiantes

VI. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los agentes educativos, incluir dentro de su plan curricular a los juegos tradicionales pues demostró tener influencia positiva en el logro de los aprendizajes de los educandos.
2. Consolidar talleres pedagógicos en las instituciones del nivel inicial donde se impartan los juegos tradicionales cognitivos, socioemocionales, psicomotrices y de lenguaje, porque tienen un gran sentido educativo y de gran importancia para el logro del aprendizaje de los niños.
3. Motivar tanto en el aula como en el padre de familia el desarrollo de los juegos tradicionales, en sus horas libres por su influencia positiva en el logro del aprendizaje.
4. Diseñar una estrategia pedagógica, para masificar la utilización de los juegos tradicionales como herramienta para conseguir de manera más significativa el logro de aprendizaje no solamente en el nivel inicial, si no ser la base para los otros niveles como son primaria y secundaria.
5. Incentivar entre los docentes la importancia que tiene el usar a los juegos tradicionales como herramienta pedagógica, para el logro del aprendizaje, apoyados en su creatividad e innovación.

REFERENCIAS

- Ayala, D. y Bonilla, D. (2018). *Desarrollo del pensamiento lógico matemático a través de juegos populares y tradicionaes en niños de Educación Inicial*. Ecuador.
- Bantulá, J. y Mora, J. (2017). *Multicultural games. 225 traditional games for a global world* (II ed.). Barcelona, España: Paidotribo.
- Bruner, J. 1981 & Rocha, J. (2021). *early childhood learning*. Mexico: El naral.
- Castro, M. (7 de mayo de 2020). *Mind is wonderful*. Obtenido de <https://lamenteesmaravillosa.com/principios-eticos-de-los-psicologos-segun-la-apa/>
- Chilcón, F. (2019). *Juegos tradicionales para desarrollar el aprendizaje de las matemáticas en los niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N.-951 Niño Dios de la provincia de Cutervo, año 2018*. Chicayo, Perú.
- D'Angelo, S. (2018). *Población y muestra*. Italia: UNNE.
- Delgado, I. (2019). *Children's game and its methodology*. Madrid, España: Paraninfo.
- Dewey, J. & Amundarain, M. (2020). *Democracy and education: an introduction to the philosophy of education*. Buenos Aires, Argentina: Morata.
- Espinar, H. y Torres, I. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños de 4 a 5 años*. Guayaquil, Ecuador: GUEC.
- Ferland, F. (2018). *Let's play? Play with girls and boys from 0 to 6 years old*. Madrid, España: Narcea, S.A.
- Freud, S., 1974 & Oliveira, J. (2020). *Compendium of psychoanalysis*. Madrid, España: Alianza.
- Gonzales, J. (2018). *Types and designs of research in degree projects*. Costa Rica:

UPEL.

Groos, K., 1901 & Jimenez, P. (2020). *the play of man*. New York: Appleton.

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2019). *Metodología de la investigación*. Mexico: McGraw Hill Interamericana Editores, S.A.

Lachi, R. (2017). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de números y operaciones en niños y niñas de cinco años*. Puno, Perú: UMSM.

Maldonado, M. (2017). *The design of the Likert Scale*. Mexico: Trillas.

Mamani, Y. y Garcia, Y. (2019). *Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018*. Puno, Perú.

Meneses, J. (2017). *El cuestionario*. Cataluña, España: UOC.

Ministerio de Educacion, E. (2017). *Programa Curricular de Educación Inicial* (Primera ed.). Lima, Perú: Minedu.

Ministerio de Educación, M. (2017). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la corporeidad y buena convivencia*. Perú: Cartolan E.I.R.L.

Ministerio de Educación, M. (2018). *Aprobación de las intervenciones y acciones pedagógicas a cargo de los*. Perú: minedu.

Ministerio de Educación, M. (2018). *Los juegos tradicionales para niños una estrategia metodológica*. Lima, Peru: Ministerio de Educación.

Ministerio de Educación, M. (2019). *Evaluaciones Nacionales de Logros de Aprendizaje*. Perú: Ministerio de Educación.

Ministerio de Educación, M. (2020). *Curriculo Nacional de Educación Basica Regular*. Lima, Perú: Ministerio de Educacion.

Navarro, R. (2018). *Academic performance*. Mexico: Iberoamericana.

- Novoa, F., Contreras, S. (2018). *Advantages of ordinal alpha over Cronbach's alpha illustrated with the survey*. Brasil: Scielo.
- Nuño, P. (9 de Agosto de 2017). *Market research techniques*. Obtenido de <https://www.emprendepyme.net/>: <https://www.emprendepyme.net/tecnicas-de-investigacion-de-mercado.html>
- Perez, C. (2017). *Statistical techniques with SPSS 12: Applications to data analysis*. España: Pearson Alambra.
- Piaget, J., 1946 & Kurtz, H. (2019). *The formation of the symbol in the kid*. Mexico: F.C.E.
- QuestionsPro. (02 de Noviembre de 2021). <https://www.questionpro.com/es/que-es-spss.html>. Obtenido de <https://www.questionpro.com/es/que-es-spss.html>: <https://www.questionpro.com/es/que-es-spss.html>
- Quipe, B. y Paz, T. (2018). *Recuperación y aplicación de juegos tradicionales para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.- 56275 Túpac Amaru II de Velille- Chumvibilcas Cusco, 2018*. Arequipa, Perú: trillas.
- Quishpi, M. y Mullo, C. (2017). *Juego tradicionales en el desarrollo de lenguaje de los niños del tercer grado de basica del Centro Educativo Juan Adalberto de Columbe de la Comunidad San Francisco de Columbe, Canton Colta, Provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2015 - 2016*. Riobamba, Ecuador: CRDS.
- Rodriguez, A. (2018). *axonomy of traditional games. According to the nature of traditional games according to their characteristics*. Perú: MXWLL.
- Sanchez, C. (17 de Febrero de 2020). *Normas APA*. Obtenido de <https://normas-apa.org/citas/derechos-de-autor-de-imagenes-figuras-y-tablas/>: <https://normas-apa.org/citas/derechos-de-autor-de-imagenes-figuras-y-tablas/>
- Sandoval, C. (2018). *The formulation and design of qualitative social research*

processes. Bogota, Colombia: FOES.

Sandoval, M., Ramirez, E. y Ospina, A. (2017). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niñas y niños de preescolar de la institución Soledad Román de Núñez sede Victoria Pautt*. Cartagena, Colombia.

Santisteban, A. (2020). *La importancia de los juegos tradicionales en las experiencias de aprendizaje de los niños y niñas afrodescendientes*. Bogota.

Sonlleva, M. (mayo de 2017). What do we play with if there are no toys? Childhood and play. *Lúdicamente*, 5(9), 1-20.

Spipp, P., Marri, D., Llanes, I., Rivas, F., Riernersman, C. (2019). *Validation of an instrument to identify maternal knowledge and practices of complementary feeding in a vulnerable population*. Argentina: UNCAUS.

Tamayo, C. , Silva, I. (2018). *Data collection techniques and instruments*. Chiclayo, Perú: ULADECH.

Tilirio, A. (2019). *Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la seriación en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N.- 256 Virgen del Carmen, Chaccho – Antonio Raimondi, 2018*. Chimbote, Perú.

unicef. (2020). Convention on the Rights of the Child. *Convention on the Rights of the Child* (pág. 10). Reino Unido, Londres: unicef UK.

USMP, U. S. (2020). *Metodología de la investigación. Manual del estudiante*. Lima, Perú: USMP.

Vygotsky, L., 1979 & Cruz, F. (2019). *The Development of Psychological Processes*. Mexico: Grijalbo.

ANEXOS

<p>tradicionales cognitivos en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una institución educativa apurímac 2021?</p>	<p>los juegos tradicionales cognitivos en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una institución educativa apurímac 2021.</p>	<p>juegos tradicionales cognitivos y el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una institución educativa apurímac 2021.</p>			
<p>¿Cuál es la influencia los juegos tradicionales socioemocionales en el logro del aprendizaje del nivel en inicio de los niños de nivel inicial en una institución educativa apurímac 2021?</p>	<p>Determinar el grado de la influencia de los juegos tradicionales socioemocionales en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una institución educativa apurímac 2021.</p>	<p>Demostrar la influencia entre los juegos tradicionales socioemocionales y el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una institución educativa apurímac 2021.</p>	<p>Socioemocional</p>	<p>Elaboración de las normas y reglas</p>	<p>4</p>
<p>¿Cuál es la influencia</p>	<p>Determinar el grado</p>	<p>Demostrar la</p>		<p>Expresión de sus sentimientos y emociones.</p>	<p>5</p>
				<p>Participación activa y espontánea.</p>	<p>6</p>
			<p>Psicomotricidad</p>	<p>Motricidad fina y gruesa.</p>	<p>7</p>
				<p>Coordinación óculo manual.</p>	<p>8</p>
				<p>Esquema corporal.</p>	<p>9</p>
				<p>Lateralidad</p>	<p>10</p>

de los juegos tradicionales psicomotrices en el logro del aprendizaje del nivel en proceso de los niños de nivel inicial en una institucion educativa apurimac 2021?	de la influencia de los juegos tradicionales psicomotrices en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una institucion educativa apurimac 2021.	influencia entre los juegos tradicionales psicomotrices y el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una institucion educativa apurimac 2021.				
			Lenguaje	Intercambio de ideas.	11	
				Construcción de la lengua escritura.	12	
				Extensión del vocabulario.	13	
				Capacidad de comunicarse	14	
Variable 2: Logros de aprendizaje						
¿Cuál es la medida influyen los juegos tradicionales de lenguaje en el logro del aprendizaje del nivel satisfactorio de los niños de nivel inicial en una institucion educativa apurimac 2021?	Determinar el grado de la influencia de los juegos tradicionales de lenguaje en el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una institucion educativa apurimac 2021.	Demostrar la influencia entre los juegos tradicionales de lenguaje y el logro del aprendizaje de los niños de nivel inicial en una institucion educativa apurimac 2021.	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
			Previo al inicio	El alumno no logró el aprendizaje necesario.	1	Muy mal
				0 – 10 puntos o la letra C		Mal
			En inicio	El estudiante logró aprendizajes muy basicos o elementales para el ciclo evaluado	2	Neutral
11 – 14 puntos o la	Bien Muy bien					

				letra B		
			En proceso	El alumno logró parcialmente los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado. Se encuentra en camino de lograrlos, pero todavía tiene dificultades.	3	
				15 – 19 puntos o la letra A		
			Satisfactorio	El alumno logró aprendizajes esperados para el ciclo evaluado y esta preparado para afrontar los retos de aprendizaje del siguiente ciclo.	4	
				20 puntos o la letra AD		

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL
<p>TIPO Y NIVEL</p> <p>El tipo es correlacional</p> <p>DISEÑO:</p> <p>No experimental transaccional o transversal descriptiva.</p> <p>MÉTODO</p> <p>Cuantitativo hipotético deductivo.</p>	<p>POBLACIÓN:</p> <p>33 estudiantes</p> <p>Se trabajara con la población por ser finita.</p>	<p>Variable I:</p> <p>Juegos tradicionales</p> <p>Técnica: Análisis de contenido cuantitativo</p> <p>Instrumentos:</p> <p>encuesta</p> <p>Autor: Cuellar Boluarte, Hermenegilda</p> <p>Año: 2021</p> <p>Monitoreo: octubre - diciembre 2021 y enero del 2022.</p> <p>Ámbito de Aplicación:</p> <p>Niños de 05 años de una Institución Educativa Inicial – 2021.</p> <p>Forma de Administración:</p> <p>Directa</p>	<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>Estadística descriptiva:</p> <p>Para nuestra investigación cuantitativa, para poder describir o analizar los parametros de la tendencia central para dar valor a los datos observados, es decir darle a la variabilidad de los datos una medida usando una escala de medicion y correlación de las variables de estudio.</p> <p>Estadística inferencial:</p> <p>Para el análisis de la significatividad de los resultados nos permitira obtener las conclusiones de la investigación a través de criterios estadísticos no paramétricos, pues seran los datos estadísticos los que nos permitan poder determinarla.</p> <p>DE PRUEBA:</p> <p>Prueba de hipótesis, nos servira para aceptar o rechazar nuestra hipótesis de estudio.</p> <p>Nivel de Significación:</p> <p>Prueba de hipótesis mediante el estadístico p _ valor en relación con el nivel de significación de 5%</p>

		<p>Variable II: Rendimiento académico Técnica: boleta de notas Instrumentos: boletas de notas Autor: Cuellar Boluarte, Hermenegilda Año: 2021 Monitoreo: octubre - diciembre 2021 y enero del 2022.</p> <p>Ámbito de Aplicación: Niños de 05 años de una Institución Educativa Inicial – 2021. Forma de Administración: Directa</p>	<p>Inferencial: Prueba de hipótesis mediante el estadístico p _ valor en relación con el nivel de significación de 5%</p>
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

“Los juegos tradicionales y los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una institución educativa Apurímac 2021”

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
JUEGOS TRADICIONALES	(Ministerio de Educacion, 2017) Considera que los juegos tradicionales fueron practicados de generaciones remotas hasta nuestras actualidades, pero que sufrieron muchas modificaciones y algunas reincorporaciones occidentales. Finalmente los juegos tradicionales representan aquellas costumbres y tradiciones de cada	La variable juegos tradicionales se va operacionalizar teniendo en cuenta sus dimensiones: cognitiva, socio emocional, motricidad y el lenguaje, para conseguir los resultados hemos visto por conveniente la aplicación de sesiones de	Cognitiva	Representación mental de sí mismo.	1
				Relación espacio temporales.	2
				Construcción del pensamiento lógico matemático.	3
			Socio emocional	Elaboración de las normas y reglas.	4
				Expresión de sus sentimientos y emociones.	5

<p>país hasta descender en los distrito de determinados pueblos, es decir de lo macro al micro. El área de psicomotricidad, es importante puesto utiliza el juego como herramienta educativa y podemos encontrar como los juegos tradicionales son una actividad física importante para la transmisión de nuevos conocimientos y logro de aprendizajes más significativos.</p>	<p>aprendizaje.</p>		Participación activa y espontánea.	6
		Motricidad	Motricidad fina y gruesa.	7
			Coordinación óculo manual.	8
			Esquema corporal.	9
			Lateralidad	10
		Lenguaje	Intercambio de ideas.	11
			Construcción de la lengua escritura.	12
			Extensión del vocabulario.	13
			Capacidad de comunicarse	14

LOGROS DE APRENDIZAJE	<p>(Ministerio de Educación, 2020) Son las características que en el proceso se esperan que vayan adquiriendo los educandos de manera progresiva y cíclica al término de la Educación Básica y estas son denominada logros educativos o de aprendizaje.</p> <p>(Ministerio de Educación, 2017) Análisis y reflexión de haber desarrollado las competencias de manera sistemática y</p>	<p>La variable logros de aprendizaje se va a operacionalizar teniendo en cuenta sus niveles: previo al inicio, en inicio, en proceso y satisfactorio, se trabajara con las boletas de notas para determinar los resultados necesarios.</p>	Previo al inicio	El alumno no logró el aprendizaje necesario 0 – 10 puntos o la letra C	1
			En inicio	El estudiante logró los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado y está preparado para afrontar los retos de aprendizaje del siguiente ciclo. 11 – 14 puntos o la letra B	2

	<p>progresiva, en su paso por las aulas o instituciones educativas, la importancia de aprender, es lo que se debe apuntar para tener mayores oportunidades.</p>		<p>En proceso</p>	<p>El alumno logró parcialmente los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado. Se encuentra en camino de lograrlos, pero todavía tiene dificultades. 15 – 19 puntos o la letra A</p>	<p>3</p>
			<p>Satisfactorio</p>	<p>El alumno logró aprendizajes muy elementales para el ciclo evaluado. 20 puntos o la letra AD</p>	<p>4</p>

SESION DE APRENDIZAJE N° 01

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. UGEL :
- 1.2 I.E.I. :
- 1.3 DIRECTORA:
- 1.4 PROFESORA :
- 1.5 SECCIO :

2. TITULO DEL PROYECTO: "aprendiendo a jugar con los tiros"

3. DURACION:

NECESIDADES E INTERESES:

Conocer sobre el verdadero sentido de compañerismo.

Participar activamente de la sesión de aprendizaje.

Fortalecer sus conocimientos sobre los juegos tradicionales.

Valorar el cooperativismo.

4. SITUACION DEL CONTEXTO:

Se ha podido observar que nuestros niños no conocen los juegos tradicionales como son el juego de las canicas.

5. PRODUCTO:

Conocer y valora los juegos tradicionales.

Valoración del cooperativismo.

Elaboración de un dibujo o grafico del juego.

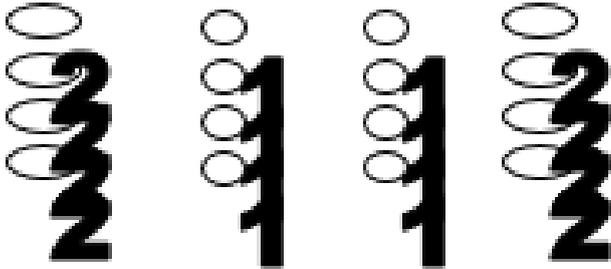
6. SECUENCIA DIDACTICA DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

CONOCE Y VALORA LA VIDA DE JESÚS

MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
¡Buenos días jardincito!1	<p>Actividades y Secuencia permanentes de entrada</p> <p>Damos la bienvenida a los niños.</p> <p>Formación</p> <p>Saludo a Dios</p> <p>Saludo a la bandera</p> <p>Controlan carteles en el aula.</p>	<p>CD</p> <p>Bandera</p> <p>Carteles</p>
	<p>Intención Pedagógica del Día:</p> <p>Planificamos el juego.</p> <p>Conocen la historia de los juegos tradicionales.</p>	
<p>¡Planificamos nuestro</p> 	<p>Planificación de la sesión:</p> <p>Presentamos una imagen una canica.</p> <p>Lo pasamos de mano en mano por todos los niños para que lo vean.</p> <p>Preguntamos ¿Qué es? ¿Quiénes lo habrán jugado? ¿Conoces la historia de los juegos tradicionales? ¿Es importante jugar a las canicas, por qué?</p> <p>Motivamos a los niños a conocer sobre los</p>	<p>Imagen</p>

MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS						
	<p>juegos tradicionales.</p> <p>Planificamos la sesión con los niños utilizando un papelote.</p> <table border="1" data-bbox="587 696 1179 976"> <tr> <td data-bbox="587 696 796 920">¿Qué vamos hacer?</td> <td data-bbox="796 696 970 920">¿Cómo lo haremos?</td> <td data-bbox="970 696 1179 920">¿Qué necesitamos?</td> </tr> <tr> <td data-bbox="587 920 796 976"></td> <td data-bbox="796 920 970 976"></td> <td data-bbox="970 920 1179 976"></td> </tr> </table> <p>En una hoja dibujan la imagen de las canicas que vieron.</p>	¿Qué vamos hacer?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?				<p>Papelote</p> <p>Papel Lápiz Colores</p>
¿Qué vamos hacer?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?						
¡Juego de los tiros!	<p>Actividad Literaria:</p> <p>Motivación:</p> <p>Sentados en asamblea pedimos que estén muy atentos porque vamos a conocer cómo jugaban nuestros abuelos a los tiros.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Invitamos a los niños que representen el juego de los tiros de manera libre.</p> <p>Comentamos sobre la importancia de los juegos tradicionales.</p> <p>Evaluación:</p> <p>Reflexionamos junto con los niños,</p>	<p>Disfraces</p> <p>Dramatización</p>						

MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
	<p>sobre esta enseñanza.</p> <p>Preguntamos ¿Tú padres habrán jugado a los tiros? ¿Cómo crees que lo habrán hecho y con quiénes?</p> <p>Trabajan dibujando en una hoja de bond.</p>	Ficha
<p>¡A comer mi rica loncherita!</p>	<p>Actividad de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.</p>	
<p>¡Preparamos el juego en el</p> 	<p>APLICACION DE LA ENCUESTA:</p> <p>Asamblea:</p> <p>Nos sentamos formando asamblea. Dialogamos acerca de la actividad que realizaremos: representación del juego de los tiros.</p> <p>Recordamos las normas para el trabajo y cuidado que debemos tener con los compañeros.</p> <p>Exploración del Material:</p> <p>Se entregan los tiros a los niños que previamente formaron grupos de igual número de participantes.</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Ubicamos a los grupos en la siguiente</p>	

MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
	<p>distribución que está en el patio:</p>  <p>Explicamos el juego: Dos jugadores compiten el uno con el otro y deben usar canicas de colores diferentes. El juego comienza lanzando una canica hacia el agujero. El jugador, cuya canica esté más cercana al agujero, decidirá quién comienza el juego. El jugador que antes introduzca la canica en el interior del hoyo será el ganador.</p> <p>Verbalización: Verbalizamos lo realizado. En hojas dibujan lo que más les gustó de la actividad.</p>	

MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>¡Elaboramos el juego de las</p> 	<p>TALLER GRAFICO PLASTICO:</p> <p>Inicio: Hacemos un dibujo:</p> <p>Formamos asamblea y dialogamos acerca lo que haremos. Proponemos a los niños elaborar un dibujo de lo aprendido</p> <p>Exploración del Material: Invitamos a los niños a sacar el material con el que trabajarán su dibujo en papelotes. Manipulan y exploran sus posibles usos.</p> <p>Desarrollo: Entregamos la ficha con la encuesta para llenarlo.</p>	<p>Moldes Papel Aluminio Goma Lana Cartulina Tijeras</p>

EVALUACION:

- Técnica: Observación
- Instrumento: Encuesta

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES

Nombre y apellido:

.....

Fecha:

...../...../2021

Nombre de la actividad:

.....

Propósito: evaluar el desarrollo de la sesión de aprendizaje.

Indicaciones: Con apoyo de tu docente, marca la alternativa que mejor te parezca.

				
Muy mal	Mal	Neutral	Bien	Muy bien

A continuación marca la carita que te representa:

Cognitiva	Cómo te vez, cuando estás jugando un juego tradicional.					
	Cómo te sientes al moverte de diferentes maneras, durante los juegos tradicionales: lejos, cerca, arriba, abajo, adelante, atrás, etc.					
	Como te sentirías si aprendemos los números en los juego tradicionales					

Socio emocional	Cómo te sientes al dar ideas para las normas de convivencia de los juegos tradicionales					
	Marca la carita que te identifica cuando estás jugando los juegos tradicionales.					
	Cómo te sientes al participar con tus compañeros en los juegos tradicionales.					
Motricidad	Cómo te sientes al manipular los materiales en los juegos tradicionales.					
	Como está tu puntería en los juegos tradicionales.					
	Cómo te sientes al usar tu cuerpo en los juegos tradicionales.					
	Cómo te sientes al moverte a la derecha o a la izquierda durante los juegos tradicionales					
Lenguaje	Como me siento cuando hablo con mis compañeros, al jugar con los juegos tradicionales.					
	Como me siento cuando propongo nuevas ideas para el juego tradicional.					

	Como me siento cuando mis compañeros utilizan nuevas palabras en juegos tradicionales.					
	Como me siento cuando me escuchan mis consejos mis compañeros en los juegos tradicionales					

Como calificarías los juegos tradicionales:

			
C	B	A	AD

			acuerdos y normas de convivencia en la interacción virtual que refleje el buen trato hacia los demás.
	Construye su identidad como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente.	A	El niño reconoce el amor y cuidado que le brinda su familia, identifica el amor de Dios orando en familia.
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	A	Realiza diferentes movimientos, acciones y juegos de manera espontánea, explora las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio y lo representa de manera gráfico-plástica. Reconoce y nombra las partes gruesas y finas de su esquema corporal.
Comunicación en lengua materna	Se comunica oralmente.	A	Reconoce características presentes en personas, personajes, objetos, acciones a partir de la observación en cuentos, canciones, historias y acuerdos de convivencia. Expresa su opinión de algún texto leído, dando su opinión a partir de algún aspecto del texto, según sus intereses.
	Lee diversos tipos de texto.	A	Opina acerca de personas, personajes y hechos de los textos que lee, expresando sus preferencias. Elige o recomienda textos a partir de su experiencia, necesidades e intereses, con el fin de reflexionar.
	Escribe diversos tipos de texto.	A	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa, utilizando trazos, grafismos, letras, para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema, relatar una vivencia o un cuento.
	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	A	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, la música, etc.).
Matemática	Resuelve problemas de cantidad.	A	-Expresa el criterio que toma en cuenta para agrupar los objetos de su entorno de acuerdo a sus características observables, demostrándolo con objetos que se encuentran en su entorno (tapas, palitos, bloques, etc). -Identifica diversas expresiones matemáticas ("muchos", "pocos", "ninguno") que evidencian cantidad y así representarlas en situaciones cotidianas con material concreto. -Utiliza la estrategia del conteo hasta el número 10, en situaciones cotidianas, empleando material concreto (tapas, palitos, bloques, piedras, etc) o su propio cuerpo (dedos de la mano).
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	A	Reconoce los objetos de su entorno y las relaciones con las formas geométricas (cuadrado, triángulo, círculo, rectángulo) que conoce, haciendo uso de material

			concreto. -relaciona su cuerpo, espacio y objetos de su entorno, haciendo uso de diversas expresiones matemáticas como: "cerca de", "lejos de", "al lado de", "hacia adelante", "hacia atrás", que ayudan a su ubicación en el espacio.
Ciencia y tecnología	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	A	El niño realiza preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos naturales que sucedan en su ambiente y da a conocer lo que sabe sobre ellos.

		Periodo 1	
Competencias transversales		Nivel de logro	Conclusión descriptiva
Gestiona su Aprendizaje de manera autónoma.		A	Descubre, sobre aquello que necesita hacer para realizar una "tarea" de su interés a nivel individual tomando en cuenta sus experiencias y saberes previos al respecto.
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.		A	manipula con habilidad los objetos tecnológicos para realizar las interacciones virtuales o actividades preferidas que le permita registrar, comunicar ideas y emociones.

Resumen de asistencia del niño o la niña

Periodo	Inasistencias		Tardanzas	
	Justificadas	Injustificadas	Justificadas	Injustificadas
1	2			

_____ Firma del Docente o tutor (a)

Firma y Sello del Director

**DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN
A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mag. / Dr. Carlos Alberto Flores Cruz

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Me es grato dirigirme a Usted para expresarle mi saludo y al mismo tiempo, poner en su conocimiento que me encuentro desarrollando la tesis "los juegos tradicionales y los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Aymaraes –Apurímac 2021", a fin de optar el grado académico de Magister en Psicología Educativa en la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte.

Para lograr eso, es requisito contar con la participación de profesionales especializados para validar y aprobar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para desarrollar mi trabajo de investigación.

En ese sentido, agradeceré su invaluable apoyo consistente en la revisión y aprobación del instrumento que adjunto a la presente carta.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de estima y aprecio personales me despido de Usted

Atentamente,

Cuellar Boluarte, Hermenegilda

DNI: 46004122

Cel: 97123147

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: JUEGOS TRADICIONALES

Considera que los juegos tradicionales fueron practicados de generaciones remotas hasta nuestras actualidades, pero que sufrieron muchas modificaciones y algunas reincorporaciones occidentales. Finalmente los juegos tradicionales representan aquellas costumbres y tradiciones de cada país hasta descender en los distrito de determinados pueblos, es decir de lo macro al micro.

El área de psicomotricidad, es importante puesto utiliza el juego como herramienta educativa y podemos encontrar como los juegos tradicionales son una actividad física importante para la transmisión de nuevos conocimientos y logro de aprendizajes más significativos. (Ministerio de Educación, 2016)

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: Cognitiva

Proceso espontaneo de construcción del pensamiento, lógico matemático, potencial creador. Representa acciones y objetos de su medio ambiente. Relaciones espacio – tiempo. Construcción del concepto de número. Estructuración del conocimiento social. Representaciones mentales de si mismo. Secuencias temporales. Reflexión de sus acciones y los resultados que ellas producen. Conocimiento físico del cuerpo. (Ministerio de Educación, 2010)

Dimensión 2: Socio emocional

Expresión de sentimiento y emociones. Elaboración de normas. Autoestima y autonomía. Capacidad para participar y compartir. Respeto mutuo. Identidad y socialización. Confianza. Seguridad. Interrelaciones con sus padres y con los adultos. Potencial creador. Esperar turnos. Cooperación solidaridad e interacción. (Ministerio de Educación, 2010)

Dimensión 3: Motricidad

Motricidad fina y gruesa. Coordinación óculo manual. Dominio y control de su cuerpo y movimientos. Organización del esquema corporal. Equilibrio. Coordinación y armonía de movimientos. Lateralidad. (Ministerio de Educación, 2010)

Dimensión 4: Lenguaje

Adquisición de vocabulario. Intercambio de ideas. Capacidad de comunicarse. Posibilidades expresivas. Expresión de sentimientos en palabras. Construcción de la lengua escrita

Variable: LOGROS DE APRENDIZAJE

Son las características que en el proceso se esperan que vayan adquiriendo los educandos de manera progresiva y cíclica al término de la Educación Básica y estas son denominada logros educativos o de aprendizaje. (Ministerio de Educación, 2009)

Análisis y reflexión de haber desarrollado las competencias de manera sistemática y progresiva. (Ministerio de Educación, 2016)

Dimensiones de las variables:**Dimensión 1: Previo al inicio**

El alumno no logró el aprendizaje necesario. 0 – 10 puntos o la letra C. (MINEDU, 2019)

Dimensión 2: En inicio

El estudiante logró los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado y está preparado para afrontar los retos de aprendizaje del siguiente ciclo. 11 – 14 puntos o la letra B. (MINEDU, 2019)

Dimensión 3: En proceso

El alumno logró parcialmente los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado. Se encuentra en camino de lograrlos, pero todavía tiene dificultades. 15 – 19 puntos o la letra A. (MINEDU, 2019)

Dimensión 4: Satisfactorio

El alumno logró aprendizajes muy elementales para el ciclo evaluado. 20 puntos o la letra AD. (MINEDU, 2019)

actividad física importante para la transmisión de nuevos conocimientos y logro de aprendizajes más significativos. (Ministerio de Educación, 2016)

- | | |
|------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| Lenguaje (Ministerio de Educación, 2010) | <ul style="list-style-type: none"> • Intercambio de ideas. |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Construcción de la lengua escrita. |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Extensión del vocabulario. |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de comunicarse |

RENDIMIENTO ACADEMICO	<p>Son las características que en el proceso se esperan que vayan adquiriendo los educandos de manera progresiva y cíclica al término de la Educación Básica y estas son denominada logros educativos o de aprendizaje. (Ministerio de Educación, 2009)</p> <p>Análisis y reflexión de haber desarrollado las competencias de manera sistemática y progresiva. (Ministerio de Educación, 2016)</p>	<p>La variable logros de aprendizaje se va a operacionalizar teniendo en cuenta sus niveles: previo al inicio, en inicio, en proceso y satisfactorio, se trabajara con las boletas de notas para determinar los resultados necesarios.</p>	<p>Previo al inicio (MINEDU, 2019) El alumno no logró el aprendizaje necesario 0 – 10 puntos o la letra C</p>
			<p>En inicio (MINEDU, 2019) El estudiante logró los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado y está preparado para afrontar los retos de aprendizaje del siguiente ciclo. 11 – 14 puntos o la letra B</p>
			<p>En proceso (MINEDU, 2019) El alumno logró parcialmente los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado. Se encuentra en camino de lograrlos, pero todavía tiene dificultades.</p>

	15 – 19 puntos o la letra A
Satisfactorio (MINEDU, 2019)	El alumno logró aprendizajes muy elementales para el ciclo evaluado. 20 puntos o la letra AD

Fuente: (Segura, 2020)

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1 Cognitiva	Si	No	Si	No	Si	No	
	Representación mental de sí mismo	X		X		X		
	Cómo te vez, cuando estás jugando un juego tradicional.	X		X		X		
	Relación espacio temporales	X		X		X		
	Cómo te sientes al moverte de diferentes maneras, durante los juegos tradicionales: lejos, cerca, arriba, abajo, adelante, atrás, etc.	X		X		X		
	Construcción del pensamiento matemático	X		X		X		
	Como te sentirías si aprendemos los números en los juegos tradicionales	X		X		X		
	DIMENSION 2 Socio emocional	Si	No	Si	No	Si	No	
	Elaboración de las normas y reglas	X		X		X		
	Cómo te sientes al dar ideas para las normas de convivencia de los juegos tradicionales	X		X		X		
	Expresión de sus sentimientos y emociones	X		X		X		
	Marca la carta que te identifica cuando estás jugando los juegos tradicionales.	X		X		X		
	Participación activa y espontánea	X		X		X		
	Cómo te sientes al participar con tus compañeros en los juegos tradicionales.	X		X		X		
	DIMENSION 3 Motricidad	Si	No	Si	No	Si	No	
	Motricidad fina y gruesa	X		X		X		
	Cómo te sientes al manipular los materiales en los juegos tradicionales.	X		X		X		
	Coordinación óculo manual	X		X		X		
	Como está tu puntería en los juegos tradicionales.	X		X		X		
	Esquema corporal	X		X		X		
	Cómo te sientes al usar tu cuerpo en los juegos tradicionales.	X		X		X		
	lateralidad	X		X		X		
	Cómo te sientes al moverte a la derecha o a la izquierda durante los juegos tradicionales	X		X		X		
	DIMENSION 4 Lenguaje	Si	No	Si	No	Si	No	
	Intercambio de ideas	X		X		X		
	Como me siento cuando hablo con mis compañeros, al jugar con los juegos tradicionales.	X		X		X		
	Construcción de la lengua escrita	X		X		X		
	Como me siento cuando propongo nuevas ideas para el juego tradicional.	X		X		X		
	Extensión del vocabulario	X		X		X		
	Como me siento cuando mis compañeros utilizan nuevas palabras en juegos tradicionales.	X		X		X		
	Capacidad de comunicarse	X		X		X		
	Como me siento cuando me escuchan mis consejos mis compañeros en los juegos tradicionales	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems planteados son suficientes para poder medir las dimensiones de la investigación.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Carlos Alberto Flores Cruz DNI: 16804870

Especialidad del validador: Magister / Doctor en Administración de la Educación

27 de noviembre del 2021

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Dr. CARLOS ALBERTO FLORES CRUZ

**DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN
A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mag. / Dr. Edgar Martin Esquen Perales

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Me es grato dirigirme a Usted para expresarle mi saludo y al mismo tiempo, poner en su conocimiento que me encuentro desarrollando la tesis "los juegos tradicionales en los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Apurímac- 2021", a fin de optar el grado académico de Magister en Psicología Educativa en la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte.

Para lograr eso, es requisito contar con la participación de profesionales especializados para validar y aprobar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para desarrollar mi trabajo de investigación.

En ese sentido, agradeceré su invaluable apoyo consistente en la revisión y aprobación del instrumento que adjunto a la presente carta.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de estima y aprecio personales me despido de Usted

Atentamente,

Cuellar Boluarte, Hermenegilda

DNI: 46004122

Cel: 97123147

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: JUEGOS TRADICIONALES

Considera que los juegos tradicionales fueron practicados de generaciones remotas hasta nuestras actualidades, pero que sufrieron muchas modificaciones y algunas reincorporaciones occidentales. Finalmente los juegos tradicionales representan aquellas costumbres y tradiciones de cada país hasta descender en los distrito de determinados pueblos, es decir de lo macro al micro.

El área de psicomotricidad, es importante puesto utiliza el juego como herramienta educativa y podemos encontrar como los juegos tradicionales son una actividad física importante para la transmisión de nuevos conocimientos y logro de aprendizajes más significativos. (Ministerio de Educación, 2016)

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: Cognitiva

Proceso espontaneo de construcción del pensamiento, lógico matemático, potencial creador. Representa acciones y objetos de su medio ambiente. Relaciones espacio – tiempo. Construcción del concepto de número. Estructuración del conocimiento social. Representaciones mentales de si mismo. Secuencias temporales. Reflexión de sus acciones y los resultados que ellas producen. Conocimiento físico del cuerpo. (Ministerio de Educación, 2010)

Dimensión 2: Socio emocional

Expresión de sentimiento y emociones. Elaboración de normas. Autoestima y autonomía. Capacidad para participar y compartir. Respeto mutuo. Identidad y socialización. Confianza. Seguridad. Interrelaciones con sus padres y con los adultos. Potencial creador. Esperar turnos. Cooperación solidaridad e interacción. (Ministerio de Educación, 2010)

Dimensión 3: Motricidad

Motricidad fina y gruesa. Coordinación óculo manual. Dominio y control de su cuerpo y movimientos. Organización del esquema corporal. Equilibrio. Coordinación y armonía de movimientos. Lateralidad. (Ministerio de Educación, 2010)

Dimensión 4: Lenguaje

Adquisición de vocabulario. Intercambio de ideas. Capacidad de comunicarse. Posibilidades expresivas. Expresión de sentimientos en palabras. Construcción de la lengua escrita. Participación cooperativa. Capacidad crítica y valorativa. Extensión del vocabulario. Uso de los diferentes actos del lenguaje. Utilización del lenguaje como instrumento del pensamiento. (Ministerio de Educación, 2010)

Variable: LOGROS DE APRENDIZAJE

Son las características que en el proceso se esperan que vayan adquiriendo los educandos de manera progresiva y cíclica al término de la Educación Básica y estas son denominada logros educativos o de aprendizaje. (Ministerio de Educación, 2009)

Análisis y reflexión de haber desarrollado las competencias de manera sistemática y progresiva. (Ministerio de Educación, 2016)

Dimensiones de las variables:**Dimensión 1: Previo al inicio**

El alumno no logró el aprendizaje necesario. 0 – 10 puntos o la letra C. (MINEDU, 2019)

Dimensión 2: En inicio

El estudiante logró los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado y está preparado para afrontar los retos de aprendizaje del siguiente ciclo. 11 – 14 puntos o la letra B. (MINEDU, 2019)

Dimensión 3: En proceso

El alumno logró parcialmente los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado. Se encuentra en camino de lograrlos, pero todavía tiene dificultades. 15 – 19 puntos o la letra A. (MINEDU, 2019)

Dimensión 4: Satisfactorio

El alumno logró aprendizajes muy elementales para el ciclo evaluado. 20 puntos o la letra AD. (MINEDU, 2019)

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TÍTULO: " los juegos tradicionales en los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Aymaraes – Apurímac 2021"

Variables de estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
JUEGOS TRADICIONALES	<p>Considera que los juegos tradicionales fueron practicados de generaciones remotas hasta nuestras actualidades, pero que sufrieron muchas modificaciones y algunas reincorporaciones occidentales. Finalmente los juegos tradicionales representan aquellas costumbres y tradiciones de cada país hasta descender en los distrito de determinados pueblos, es decir de lo macro al micro.</p> <p>El área de psicomotricidad, es importante puesto utiliza el juego como herramienta educativa y podemos encontrar como los juegos tradicionales son una</p>	<p>La variable juegos tradicionales se va operacionalizar teniendo en cuenta sus dimensiones: cognitiva, socio emocional, motricidad y el lenguaje, para conseguir los resultados hemos visto por conveniente la aplicación de sesiones de aprendizaje.</p>	Cognitiva (Ministerio de Educación, 2010)	<ul style="list-style-type: none"> • Representación mental de sí mismo. • Relación espacio temporales. • Construcción del pensamiento lógico matemático. 	<p>Se utilizara la escala de Likert, para el desarrollo de la investigación. (Maldonado, 2007)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Muy mal 2. Mal 3. Neutral 4. Bien 5. Muy bien
			Socio emocional (Ministerio de Educación, 2010)	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de las normas y reglas. • Expresión de sus sentimientos y emociones. • Participación activa y espontánea. 	
			Motricidad (Ministerio de Educación, 2010)	<ul style="list-style-type: none"> • Motricidad fina y gruesa. • Coordinación óculo manual. 	
				<ul style="list-style-type: none"> • Esquema corporal. • Lateralidad 	

actividad física importante para la transmisión de nuevos conocimientos y logro de aprendizajes más significativos. (Ministerio de Educación, 2016)

- | | |
|------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| Lenguaje (Ministerio de Educación, 2010) | <ul style="list-style-type: none"> • Intercambio de ideas. |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Construcción de la lengua escrita. |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Extensión del vocabulario. |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de comunicarse |

RENDIMIENTO ACADEMICO

Son las características que en el proceso se esperan que vayan adquiriendo los educandos de manera progresiva y cíclica al término de la Educación Básica y estas son denominada logros educativos o de aprendizaje. (Ministerio de Educación, 2009)
 Análisis y reflexión de haber desarrollado las competencias de manera sistemática y progresiva. (Ministerio de Educación, 2016)

La variable logros de aprendizaje se va a operacionalizar teniendo en cuenta sus niveles: previo al inicio, en inicio, en proceso y satisfactorio, se trabajara con las boletas de notas para determinar los resultados necesarios.

- | | |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Previo al inicio (MINEDU, 2019) | El alumno no logró el aprendizaje necesario 0 – 10 puntos o la letra C |
| En inicio (MINEDU, 2019) | El estudiante logró los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado y está preparado para afrontar los retos de aprendizaje del siguiente ciclo. 11 – 14 puntos o la letra B |
| En proceso (MINEDU, 2019) | El alumno logró parcialmente los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado. Se encuentra en camino de lograrlos, pero todavía tiene dificultades. |

	15 – 19 puntos o la letra A
Satisfactorio (MINEDU, 2019)	El alumno logró aprendizajes muy elementales para el ciclo evaluado. 20 puntos o la letra AD

Fuente: (Segura, 2020)

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS TRADICIONALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1 Cognitiva							
	Representación mental de sí mismo	X		X		X		
	Cómo te vez, cuando estás jugando un juego tradicional.	X		X		X		
	Relación espacio temporales	X		X		X		
	Cómo te sientes al moverte de diferentes maneras, durante los juegos tradicionales: lejos, cerca, arriba, abajo, adelante, atrás, etc.	X		X		X		
	Construcción del pensamiento matemático	X		X		X		
	Cómo te sientas si aprendemos los números en los juegos tradicionales	X		X		X		
	DIMENSION 2 Socio emocional	Si	No	Si	No	Si	No	
	Elaboración de las normas y reglas	X		X		X		
	Cómo te sientes al dar ideas para las normas de convivencia de los juegos tradicionales	X		X		X		
	Expresión de sus sentimientos y emociones	X		X		X		
	Marca la carita que te identifica cuando estás jugando los juegos tradicionales.	X		X		X		
	Participación activa y espontánea	X		X		X		
	Cómo te sientes al participar con tus compañeros en los juegos tradicionales.	X		X		X		
	DIMENSION 3 Motricidad	Si	No	Si	No	Si	No	
	Motricidad fina y gruesa	X		X		X		
	Cómo te sientes al manipular los materiales en los juegos tradicionales.	X		X		X		
	Coordinación óculo manual	X		X		X		
	Cómo está tu puntería en los juegos tradicionales.	X		X		X		
	Esquema corporal	X		X		X		
	Cómo te sientes al usar tu cuerpo en los juegos tradicionales.	X		X		X		
	lateralidad	X		X		X		
	Cómo te sientes al moverte a la derecha o a la izquierda durante los juegos tradicionales	X		X		X		
	DIMENSION 4 Lenguaje	Si	No	Si	No	Si	No	
	Intercambio de ideas	X		X		X		
	Cómo me siento cuando hablo con mis compañeros, al jugar con los juegos tradicionales.	X		X		X		
	Construcción de la lengua escrita	X		X		X		
	Cómo me siento cuando propongo nuevas ideas para el juego tradicional.	X		X		X		
	Extensión del vocabulario	X		X		X		
	Cómo me siento cuando mis compañeros utilizan nuevas palabras en juegos tradicionales.	X		X		X		
	Capacidad de comunicarse	X		X		X		
	Cómo me siento cuando me escuchan mis consejos mis compañeros en los juegos tradicionales	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems planteados son suficientes para poder medir las dimensiones de la investigación.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Edgar Martín Esquen Perales DNI: 16626554

Especialidad del validador: Magister / Doctor en Administración de la Educación

27 de noviembre del 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Dr. Edgard Martín Esquen Perales

**DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN
A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mag. / Dr. Elva Gladys Atauje Valenzuela

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Me es grato dirigirme a Usted para expresarle mi saludo y al mismo tiempo, poner en su conocimiento que me encuentro desarrollando la tesis "los juegos tradicionales en los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa –Apurímac 2021", a fin de optar el grado académico de Magister en Psicología Educativa en la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte.

Para lograr eso, es requisito contar con la participación de profesionales especializados para validar y aprobar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para desarrollar mi trabajo de investigación.

En ese sentido, agradeceré su invaluable apoyo consistente en la revisión y aprobación del instrumento que adjunto a la presente carta.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de estima y aprecio personales me despido de Usted

Atentamente,

Cuellar Boluarte, Hermenegilda

DNI: 46004122

Cel: 97123147

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: JUEGOS TRADICIONALES

Considera que los juegos tradicionales fueron practicados de generaciones remotas hasta nuestras actualidades, pero que sufrieron muchas modificaciones y algunas reincorporaciones occidentales. Finalmente los juegos tradicionales representan aquellas costumbres y tradiciones de cada país hasta descender en los distrito de determinados pueblos, es decir de lo macro al micro.

El área de psicomotricidad, es importante puesto utiliza el juego como herramienta educativa y podemos encontrar como los juegos tradicionales son una actividad física importante para la transmisión de nuevos conocimientos y logro de aprendizajes más significativos. (Ministerio de Educación, 2016)

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: Cognitiva

Proceso espontaneo de construcción del pensamiento, lógico matemático, potencial creador. Representa acciones y objetos de su medio ambiente. Relaciones espacio – tiempo. Construcción del concepto de número. Estructuración del conocimiento social. Representaciones mentales de si mismo. Secuencias temporales. Reflexión de sus acciones y los resultados que ellas producen. Conocimiento físico del cuerpo. (Ministerio de Educación, 2010)

Dimensión 2: Socio emocional

Expresión de sentimiento y emociones. Elaboración de normas. Autoestima y autonomía. Capacidad para participar y compartir. Respeto mutuo. Identidad y socialización. Confianza. Seguridad. Interrelaciones con sus padres y con los adultos. Potencial creador. Esperar turnos. Cooperación solidaridad e interacción. (Ministerio de Educación, 2010)

Dimensión 3: Motricidad

Motricidad fina y gruesa. Coordinación óculo manual. Dominio y control de su cuerpo y movimientos. Organización del esquema corporal. Equilibrio. Coordinación y armonía de movimientos. Lateralidad. (Ministerio de Educación, 2010)

Dimensión 4: Lenguaje

Adquisición de vocabulario. Intercambio de ideas. Capacidad de comunicarse. Posibilidades expresivas. Expresión de sentimientos en palabras. Construcción de la lengua escritura. Participación cooperativa. Capacidad crítica y valorativa. Extensión del vocabulario. Uso de los diferentes actos del lenguaje. Utilización del lenguaje como instrumento del pensamiento. (Ministerio de Educación, 2010)

Variable: LOGROS DE APRENDIZAJE

Son las características que en el proceso se esperan que vayan adquiriendo los educandos de manera progresiva y cíclica al término de la Educación Básica y estas son denominada logros educativos o de aprendizaje. (Ministerio de Educación, 2009)

Análisis y reflexión de haber desarrollado las competencias de manera sistemática y progresiva. (Ministerio de Educación, 2016)

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: Previo al inicio

El alumno no logró el aprendizaje necesario. 0 – 10 puntos o la letra C. (MINEDU, 2019)

Dimensión 2: En inicio

El estudiante logró los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado y está preparado para afrontar los retos de aprendizaje del siguiente ciclo. 11 – 14 puntos o la letra B. (MINEDU, 2019)

Dimensión 3: En proceso

El alumno logró parcialmente los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado. Se encuentra en camino de lograrlos, pero todavía tiene dificultades. 15 – 19 puntos o la letra A. (MINEDU, 2019)

Dimensión 4: Satisfactorio

El alumno logró aprendizajes muy elementales para el ciclo evaluado. 20 puntos o la letra AD. (MINEDU, 2019)

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TÍTULO: "los juegos tradicionales en los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa Aymaraes – Apurímac 2021"					
Variables de estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
JUEGOS TRADICIONALES	<p>Considera que los juegos tradicionales fueron practicados de generaciones remotas hasta nuestras actualidades, pero que sufrieron muchas modificaciones y algunas reincorporaciones occidentales. Finalmente los juegos tradicionales representan aquellas costumbres y tradiciones de cada país hasta descender en los distrito de determinados pueblos, es decir de lo macro al micro.</p> <p>El área de psicomotricidad, es importante puesto utiliza el juego como herramienta educativa y podemos encontrar como los juegos tradicionales son una</p>	<p>La variable juegos tradicionales se va operacionalizar teniendo en cuenta sus dimensiones: cognitiva, socio emocional, motricidad y el lenguaje, para conseguir los resultados hemos visto por conveniente la aplicación de sesiones de aprendizaje.</p>	<p>Cognitiva (Ministerio de Educación, 2010)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Representación mental de sí mismo. • Relación espacio temporales. • Construcción del pensamiento lógico matemático. 	<p>Se utilizara la escala de Likert, para el desarrollo de la investigación. (Maldonado, 2007)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Muy mal 2. Mal 3. Neutral 4. Bien 5. Muy bien
			<p>Socio emocional (Ministerio de Educación, 2010)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de las normas y reglas. • Expresión de sus sentimientos y emociones. • Participación activa y espontánea. 	
			<p>Motricidad (Ministerio de Educación, 2010)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motricidad fina y gruesa. • Coordinación óculo manual. • Esquema corporal. • Lateralidad 	

actividad física importante para la transmisión de nuevos conocimientos y logro de aprendizajes más significativos. (Ministerio de Educación, 2016)

- | | |
|------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| Lenguaje (Ministerio de Educación, 2010) | <ul style="list-style-type: none"> • Intercambio de ideas. |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Construcción de la lengua escrita. |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Extensión del vocabulario. |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de comunicarse |

RENDIMIENTO ACADEMICO

Son las características que en el proceso se esperan que vayan adquiriendo los educandos de manera progresiva y cíclica al término de la Educación Básica y estas son denominada logros educativos o de aprendizaje. (Ministerio de Educación, 2009)
 Análisis y reflexión de haber desarrollado las competencias de manera sistemática y progresiva. (Ministerio de Educación, 2016)

La variable logros de aprendizaje se va a operacionalizar teniendo en cuenta sus niveles: previo al inicio, en inicio, en proceso y satisfactorio, se trabajara con las boletas de notas para determinar los resultados necesarios.

- | | |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Previo al inicio (MINEDU, 2019) | El alumno no logró el aprendizaje necesario 0 – 10 puntos o la letra C |
| En inicio (MINEDU, 2019) | El estudiante logró los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado y está preparado para afrontar los retos de aprendizaje del siguiente ciclo. 11 – 14 puntos o la letra B |
| En proceso (MINEDU, 2019) | El alumno logró parcialmente los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado. Se encuentra en camino de lograrlos, pero todavía tiene dificultades. |

	15 - 19 puntos o la letra A
Satisfactorio (MINEDU, 2019)	El alumno logró aprendizajes muy elementales para el ciclo evaluado. 20 puntos o la letra AD

Fuente: (Segura, 2020)

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS TRADICIONALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Cognitiva							
	Representación mental de sí mismo	X		X		X		
	Cómo te vez, cuando estás jugando un juego tradicional.	X		X		X		
	Relación espacio temporales	X		X		X		
	Cómo te sientes al moverte de diferentes maneras, durante los juegos tradicionales: lejos, cerca, arriba, abajo, adelante, atrás, etc.	X		X		X		
	Construcción del pensamiento matemático	X		X		X		
	Como te sentirías si aprendemos los números en los juego tradicionales	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2 Socio emocional	Si	No	Si	No	Si	No	
	Elaboración de las normas y reglas	X		X		X		
	Cómo te sientes al dar ideas para las normas de convivencia de los juegos tradicionales	X		X		X		
	Expresión de sus sentimientos y emociones	X		X		X		
	Marca la carta que te identifica cuando estás jugando los juegos tradicionales.	X		X		X		
	Participación activa y espontánea	X		X		X		
	Cómo te sientes al participar con tus compañeros en los juegos tradicionales.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 Motricidad	Si	No	Si	No	Si	No	
	Motricidad fina y gruesa	X		X		X		
	Cómo te sientes al manipular los materiales en los juegos tradicionales.	X		X		X		
	Coordinación oculo manual	X		X		X		
	Como está tu puntera en los juegos tradicionales.	X		X		X		
	Esquema corporal	X		X		X		
	Cómo te sientes al usar tu cuerpo en los juegos tradicionales.	X		X		X		
	lateralidad	X		X		X		
	Cómo te sientes al moverte a la derecha o a la izquierda durante los juegos tradicionales	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4 Lenguaje	Si	No	Si	No	Si	No	
	Intercambio de ideas	X		X		X		
	Como me siento cuando hablo con mis compañeros, al jugar con los juegos tradicionales.	X		X		X		
	Construcción de la lengua escrita	X		X		X		
	Como me siento cuando propongo nuevas ideas para el juego tradicional.	X		X		X		
	Extensión del vocabulario	X		X		X		
	Como me siento cuando mis compañeros utilizan nuevas palabras en juegos tradicionales.	X		X		X		
	Capacidad de comunicarse	X		X		X		
	Como me siento cuando me escuchan mis consejos mis compañeros en los juegos tradicionales	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Elva Gladys Atauje Valenzuela DNI: 31000969

Especialidad del validador: Magister / Doctor en Docencia Universitaria

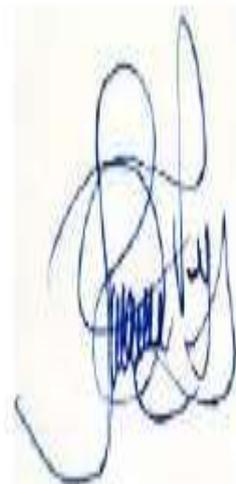
27 de noviembre del 2021

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma

Elva Gladys Atauje Valenzuela

**DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN
A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mag. / Dr. Luis Alberto Esquen Perales

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Me es grato dirigirme a Usted para expresarle mi saludo y al mismo tiempo, poner en su conocimiento que me encuentro desarrollando la tesis "los juegos tradicionales en los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa –Apurímac 2021", a fin de optar el grado académico de Magister en Psicología Educativa en la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte.

Para lograr eso, es requisito contar con la participación de profesionales especializados para validar y aprobar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para desarrollar mi trabajo de investigación.

En ese sentido, agradeceré su invaluable apoyo consistente en la revisión y aprobación del instrumento que adjunto a la presente carta.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de estima y aprecio personales me despido de Usted

Atentamente,

Cuellar Boluarte, Hermenegilda

DNI: 46004122

Cel: 97123147

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: JUEGOS TRADICIONALES

Considera que los juegos tradicionales fueron practicados de generaciones remotas hasta nuestras actualidades, pero que sufrieron muchas modificaciones y algunas reincorporaciones occidentales. Finalmente los juegos tradicionales representan aquellas costumbres y tradiciones de cada país hasta descender en los distrito de determinados pueblos, es decir de lo macro al micro.

El área de psicomotricidad, es importante puesto utiliza el juego como herramienta educativa y podemos encontrar como los juegos tradicionales son una actividad física importante para la transmisión de nuevos conocimientos y logro de aprendizajes más significativos. (Ministerio de Educación, 2016)

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: Cognitiva

Proceso espontaneo de construcción del pensamiento, lógico matemático, potencial creador. Representa acciones y objetos de su medio ambiente. Relaciones espacio – tiempo. Construcción del concepto de número. Estructuración del conocimiento social. Representaciones mentales de si mismo. Secuencias temporales. Reflexión de sus acciones y los resultados que ellas producen. Conocimiento físico del cuerpo. (Ministerio de Educación, 2010)

Dimensión 2: Socio emocional

Expresión de sentimiento y emociones. Elaboración de normas. Autoestima y autonomía. Capacidad para participar y compartir. Respeto mutuo. Identidad y socialización. Confianza. Seguridad. Interrelaciones con sus padres y con los adultos. Potencial creador. Esperar turnos. Cooperación solidaridad e interacción. (Ministerio de Educación, 2010)

Dimensión 3: Motricidad

Motricidad fina y gruesa. Coordinación óculo manual. Dominio y control de su cuerpo y movimientos. Organización del esquema corporal. Equilibrio. Coordinación y armonía de movimientos. Lateralidad. (Ministerio de Educación, 2010)

Dimensión 4: Lenguaje

Adquisición de vocabulario. Intercambio de ideas. Capacidad de comunicarse. Posibilidades expresivas. Expresión de sentimientos en palabras. Construcción de la lengua escrita. Participación cooperativa. Capacidad crítica y valorativa. Extensión del vocabulario. Uso de los diferentes actos del lenguaje. Utilización del lenguaje como instrumento del pensamiento. (Ministerio de Educación, 2010)

Variable: LOGROS DE APRENDIZAJE

Son las características que en el proceso se esperan que vayan adquiriendo los educandos de manera progresiva y cíclica al término de la Educación Básica y estas son denominada logros educativos o de aprendizaje. (Ministerio de Educación, 2009)

Análisis y reflexión de haber desarrollado las competencias de manera sistemática y progresiva. (Ministerio de Educación, 2016)

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: Previo al inicio

El alumno no logró el aprendizaje necesario. 0 – 10 puntos o la letra C. (MINEDU, 2019)

Dimensión 2: En inicio

El estudiante logró los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado y está preparado para afrontar los retos de aprendizaje del siguiente ciclo. 11 – 14 puntos o la letra B. (MINEDU, 2019)

Dimensión 3: En proceso

El alumno logró parcialmente los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado. Se encuentra en camino de lograrlos, pero todavía tiene dificultades. 15 – 19 puntos o la letra A. (MINEDU, 2019)

Dimensión 4: Satisfactorio

El alumno logró aprendizajes muy elementales para el ciclo evaluado. 20 puntos o la letra AD. (MINEDU, 2019)

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TÍTULO: "los juegos tradicionales en los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa –Apurímac 2021"

Variables de estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
JUEGOS TRADICIONALES	<p>Considera que los juegos tradicionales fueron practicados de generaciones remotas hasta nuestras actualidades, pero que sufrieron muchas modificaciones y algunas reincorporaciones occidentales. Finalmente los juegos tradicionales representan aquellas costumbres y tradiciones de cada país hasta descender en los distrito de determinados pueblos, es decir de lo macro al micro.</p> <p>El área de psicomotricidad, es importante puesto utiliza el juego como herramienta educativa y podemos encontrar como los juegos tradicionales son una</p>	<p>La variable juegos tradicionales se va operacionalizar teniendo en cuenta sus dimensiones: cognitiva, socio emocional, motricidad y el lenguaje, para conseguir los resultados hemos visto por conveniente la aplicación de sesiones de aprendizaje.</p>	<p>Cognitiva (Ministerio de Educación, 2010)</p> <hr/> <p>Socio emocional (Ministerio de Educación, 2010)</p> <hr/> <p>Motricidad (Ministerio de Educación, 2010)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Representación mental de sí mismo. <hr/> • Relación espacio temporales. <hr/> • Construcción del pensamiento lógico matemático. <hr/> • Elaboración de las normas y reglas. <hr/> • Expresión de sus sentimientos y emociones. <hr/> • Participación activa y espontánea. <hr/> • Motricidad fina y gruesa. <hr/> • Coordinación óculo manual. <hr/> • Esquema corporal. <hr/> • Lateralidad 	<p>Se utilizara la escala de Likert, para el desarrollo de la investigación. (Maldonado, 2007)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Muy mal 2. Mal 3. Neutral 4. Bien 5. Muy bien

actividad física importante para la transmisión de nuevos conocimientos y logro de aprendizajes más significativos. (Ministerio de Educación, 2016)

- | | |
|------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| Lenguaje (Ministerio de Educación, 2010) | <ul style="list-style-type: none"> • Intercambio de ideas. |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Construcción de la lengua escrita. |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Extensión del vocabulario. |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de comunicarse |

RENDIMIENTO ACADEMICO

Son las características que en el proceso se esperan que vayan adquiriendo los educandos de manera progresiva y cíclica al término de la Educación Básica y estas son denominada logros educativos o de aprendizaje. (Ministerio de Educación, 2009)
 Análisis y reflexión de haber desarrollado las competencias de manera sistemática y progresiva. (Ministerio de Educación, 2016)

La variable logros de aprendizaje se va a operacionalizar teniendo en cuenta sus niveles: previo al inicio, en inicio, en proceso y satisfactorio, se trabajara con las boletas de notas para determinar los resultados necesarios.

Previo al inicio (MINEDU, 2019) El alumno no logró el aprendizaje necesario 0 – 10 puntos o la letra C

En inicio (MINEDU, 2019) El estudiante logró los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado y está preparado para afrontar los retos de aprendizaje del siguiente ciclo. 11 – 14 puntos o la letra B

En proceso (MINEDU, 2019) El alumno logró parcialmente los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado. Se encuentra en camino de lograrlos, pero todavía tiene dificultades.

	15 – 19 puntos o la letra A
Satisfactorio (MINEDU, 2019)	El alumno logró aprendizajes muy elementales para el ciclo evaluado. 20 puntos o la letra AD

Fuente: (Segura, 2020)

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS TRADICIONALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1 Cognitiva							
	Representación mental de sí mismo	X		X		X		
	Cómo te vez, cuando estás jugando un juego tradicional.	X		X		X		
	Relación espacio temporales	X		X		X		
	Cómo te sientes al moverte de diferentes maneras, durante los juegos tradicionales: lejos, cerca, arriba, abajo, adelante, atrás, etc.	X		X		X		
	Construcción del pensamiento matemático	X		X		X		
	Como te sentirías si aprendemos los números en los juego tradicionales	X		X		X		
	DIMENSION 2 Socio emocional							
	Elaboración de las normas y reglas	X		X		X		
	Cómo te sientes al dar ideas para las normas de convivencia de los juegos tradicionales	X		X		X		
	Expresión de sus sentimientos y emociones	X		X		X		
	Marca la carita que te identifica cuando estás jugando los juegos tradicionales.	X		X		X		
	Participación activa y espontánea	X		X		X		
	Cómo te sientes al participar con tus compañeros en los juegos tradicionales.	X		X		X		
	DIMENSION 3 Motricidad							
	Motricidad fina y gruesa	X		X		X		
	Cómo te sientes al manipular los materiales en los juegos tradicionales.	X		X		X		
	Coordinación óculo manual	X		X		X		
	Como está tu puntería en los juegos tradicionales.	X		X		X		
	Esquema corporal	X		X		X		
	Cómo te sientes al usar tu cuerpo en los juegos tradicionales.	X		X		X		
	lateralidad	X		X		X		
	Cómo te sientes al moverte a la derecha o a la izquierda durante los juegos tradicionales	X		X		X		
	DIMENSION 4 Lenguaje							
	Intercambio de ideas	X		X		X		
	Como me siento cuando hablo con mis compañeros, al jugar con los juegos tradicionales.	X		X		X		
	Construcción de la lengua escritura	X		X		X		
	Como me siento cuando propongo nuevas ideas para el juego tradicional.	X		X		X		
	Extensión del vocabulario	X		X		X		
	Como me siento cuando mis compañeros utilizan nuevas palabras en juegos tradicionales.	X		X		X		
	Capacidad de comunicarse	X		X		X		
	Como me siento cuando me escuchan mis consejos mis compañeros en los juegos tradicionales	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems planteados son suficientes para poder medir las dimensiones de la investigación.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Luis Alberto Esquen Perales DNI: 17619260

Especialidad del validador: Magister / Doctor en Docencia y Gestión Educativa

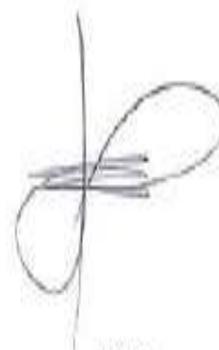
27 de noviembre del 2021

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma

Luis Alberto Esquen Perales

**DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN
A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mag. / Dr. Nayda Warthon Salcedo

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Me es grato dirigirme a Usted para expresarle mi saludo y al mismo tiempo, poner en su conocimiento que me encuentro desarrollando la tesis "los juegos tradicionales en los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa –Apurímac 2021", a fin de optar el grado académico de Magister en Psicología Educativa en la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte.

Para lograr eso, es requisito contar con la participación de profesionales especializados para validar y aprobar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para desarrollar mi trabajo de investigación.

En ese sentido, agradeceré su invaluable apoyo consistente en la revisión y aprobación del instrumento que adjunto a la presente carta.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de estima y aprecio personales me despido de Usted

Atentamente,

Cuellar Boluarte, Hermenegilda

DNI: 46004122

Cel: 97123147

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: JUEGOS TRADICIONALES

Considera que los juegos tradicionales fueron practicados de generaciones remotas hasta nuestras actualidades, pero que sufrieron muchas modificaciones y algunas reincorporaciones occidentales. Finalmente los juegos tradicionales representan aquellas costumbres y tradiciones de cada país hasta descender en los distrito de determinados pueblos, es decir de lo macro al micro.

El área de psicomotricidad, es importante puesto utiliza el juego como herramienta educativa y podemos encontrar como los juegos tradicionales son una actividad física importante para la transmisión de nuevos conocimientos y logro de aprendizajes más significativos. (Ministerio de Educación, 2016)

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: Cognitiva

Proceso espontaneo de construcción del pensamiento, lógico matemático, potencial creador. Representa acciones y objetos de su medio ambiente. Relaciones espacio – tiempo. Construcción del concepto de número. Estructuración del conocimiento social. Representaciones mentales de si mismo. Secuencias temporales. Reflexión de sus acciones y los resultados que ellas producen. Conocimiento físico del cuerpo. (Ministerio de Educación, 2010)

Dimensión 2: Socio emocional

Expresión de sentimiento y emociones. Elaboración de normas. Autoestima y autonomía. Capacidad para participar y compartir. Respeto mutuo. Identidad y socialización. Confianza. Seguridad. Interrelaciones con sus padres y con los adultos. Potencial creador. Esperar turnos. Cooperación solidaridad e interacción. (Ministerio de Educación, 2010)

Dimensión 3: Motricidad

Motricidad fina y gruesa. Coordinación óculo manual. Dominio y control de su cuerpo y movimientos. Organización del esquema corporal. Equilibrio. Coordinación y armonía de movimientos. Lateralidad. (Ministerio de Educación, 2010)

Dimensión 4: Lenguaje

Adquisición de vocabulario. Intercambio de ideas. Capacidad de comunicarse. Posibilidades expresivas. Expresión de sentimientos en palabras. Construcción de la lengua escritura. Participación cooperativa. Capacidad crítica y valorativa. Extensión del vocabulario. Uso de los diferentes actos del lenguaje. Utilización del lenguaje como instrumento del pensamiento. (Ministerio de Educación, 2010)

Variable: LOGROS DE APRENDIZAJE

Son las características que en el proceso se esperan que vayan adquiriendo los educandos de manera progresiva y cíclica al término de la Educación Básica y estas son denominada logros educativos o de aprendizaje. (Ministerio de Educación, 2009)

Análisis y reflexión de haber desarrollado las competencias de manera sistemática y progresiva. (Ministerio de Educación, 2016)

Dimensiones de las variables:**Dimensión 1: Previo al inicio**

El alumno no logró el aprendizaje necesario. 0 – 10 puntos o la letra C. (MINEDU, 2019)

Dimensión 2: En inicio

El estudiante logró los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado y está preparado para afrontar los retos de aprendizaje del siguiente ciclo. 11 – 14 puntos o la letra B. (MINEDU, 2019)

Dimensión 3: En proceso

El alumno logró parcialmente los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado. Se encuentra en camino de lograrlos, pero todavía tiene dificultades. 15 – 19 puntos o la letra A. (MINEDU, 2019)

Dimensión 4: Satisfactorio

El alumno logró aprendizajes muy elementales para el ciclo evaluado. 20 puntos o la letra AD. (MINEDU, 2019)

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TÍTULO: "los juegos tradicionales en los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una Institución Educativa –Apurímac 2021"

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
JUEGOS TRADICIONALES	<p>Considera que los juegos tradicionales fueron practicados de generaciones remotas hasta nuestras actualidades, pero que sufrieron muchas modificaciones y algunas reincorporaciones occidentales. Finalmente los juegos tradicionales representan aquellas costumbres y tradiciones de cada país hasta descender en los distrito de determinados pueblos, es decir de lo macro al micro.</p> <p>El área de psicomotricidad, es importante puesto utiliza el juego como herramienta educativa y podemos encontrar como los juegos tradicionales son una</p>	<p>La variable juegos tradicionales se va operacionalizar teniendo en cuenta sus dimensiones: cognitiva, socio emocional, motricidad y el lenguaje, para conseguir los resultados hemos visto por conveniente la aplicación de sesiones de aprendizaje.</p>	Cognitiva (Ministerio de Educación, 2010)	<ul style="list-style-type: none"> • Representación mental de sí mismo. • Relación espacio temporales. • Construcción del pensamiento lógico matemático. 	<p>Se utilizara la escala de Likert, para el desarrollo de la investigación. (Maldonado, 2007)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Muy mal 2. Mal 3. Neutral 4. Bien 5. Muy bien
			Socio emocional (Ministerio de Educación, 2010)	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de las normas y reglas. • Expresión de sus sentimientos y emociones. • Participación activa y espontánea. 	
			Motricidad (Ministerio de Educación, 2010)	<ul style="list-style-type: none"> • Motricidad fina y gruesa. • Coordinación óculo manual. 	
				<ul style="list-style-type: none"> • Esquema corporal. • Lateralidad 	

actividad física importante para la transmisión de nuevos conocimientos y logro de aprendizajes más significativos. (Ministerio de Educación, 2016)

- | | |
|------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| Lenguaje (Ministerio de Educación, 2010) | <ul style="list-style-type: none"> • Intercambio de ideas. |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Construcción de la lengua escrita. |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Extensión del vocabulario. |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de comunicarse |

RENDIMIENTO ACADEMICO	<p>Son las características que en el proceso se esperan que vayan adquiriendo los educandos de manera progresiva y cíclica al término de la Educación Básica y estas son denominada logros educativos o de aprendizaje. (Ministerio de Educación, 2009)</p> <p>Análisis y reflexión de haber desarrollado las competencias de manera sistemática y progresiva. (Ministerio de Educación, 2016)</p>	<p>La variable logros de aprendizaje se va a operacionalizar teniendo en cuenta sus niveles: previo al inicio, en inicio, en proceso y satisfactorio, se trabajara con las boletas de notas para determinar los resultados necesarios.</p>	<p>Previo al inicio (MINEDU, 2019)</p> <p>El alumno no logró el aprendizaje necesario 0 – 10 puntos o la letra C</p>
			<p>En inicio (MINEDU, 2019)</p> <p>El estudiante logró los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado y está preparado para afrontar los retos de aprendizaje del siguiente ciclo. 11 – 14 puntos o la letra B</p>
			<p>En proceso (MINEDU, 2019)</p> <p>El alumno logró parcialmente los aprendizajes esperados para el ciclo evaluado. Se encuentra en camino de lograrlos, pero todavía tiene dificultades.</p>

	15 – 19 puntos o la letra A
Satisfactorio (MINEDU, 2019)	El alumno logró aprendizajes muy elementales para el ciclo evaluado. 20 puntos o la letra AD

Fuente: (Segura, 2020)

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1 Cognitiva							
	Representación mental de sí mismo	X		X		X		
	Cómo te vez, cuando estás jugando un juego tradicional.	X		X		X		
	Relación espacio temporales	X		X		X		
	Cómo te sientes al moverte de diferentes maneras, durante los juegos tradicionales: lejos, cerca, arriba, abajo, adelante, atrás, etc.	X		X		X		
	Construcción del pensamiento matemático	X		X		X		
	Como te sentirías si aprendemos los números en los juegos tradicionales	X		X		X		
	DIMENSION 2 Socio emocional							
	Elaboración de las normas y reglas	X		X		X		
	Cómo te sientes al dar ideas para las normas de convivencia de los juegos tradicionales	X		X		X		
	Expresión de sus sentimientos y emociones	X		X		X		
	Marca la carta que te identifica cuando estás jugando los juegos tradicionales.	X		X		X		
	Participación activa y espontánea	X		X		X		
	Cómo te sientes al participar con tus compañeros en los juegos tradicionales.	X		X		X		
	DIMENSION 3 Motricidad							
	Motricidad fina y gruesa	X		X		X		
	Cómo te sientes al manipular los materiales en los juegos tradicionales.	X		X		X		
	Coordinación oculo manual	X		X		X		
	Como está tu puntería en los juegos tradicionales.	X		X		X		
	Esquema corporal	X		X		X		
	Cómo te sientes al usar tu cuerpo en los juegos tradicionales.	X		X		X		
	lateralidad	X		X		X		
	Cómo te sientes al moverte a la derecha o a la izquierda durante los juegos tradicionales	X		X		X		
	DIMENSION 4 Lenguaje							
	Intercambio de ideas	X		X		X		
	Como me siento cuando hablo con mis compañeros, al jugar con los juegos tradicionales.	X		X		X		
	Construcción de la lengua escritura	X		X		X		
	Como me siento cuando propongo nuevas ideas para el juego tradicional.	X		X		X		
	Extensión del vocabulario	X		X		X		
	Como me siento cuando mis compañeros utilizan nuevas palabras en juegos tradicionales.	X		X		X		
	Capacidad de comunicarse	X		X		X		
	Como me siento cuando me escuchan mis consejos mis compañeros en los juegos tradicionales	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems planteados son suficientes para poder medir las dimensiones de la investigación.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Nayda Warthon Salcedo DNI: 31020590

Especialidad del validador: Magister / Doctor en Docencia y Gestión Educativa

27 de noviembre del 2021

¹Perfinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma
Nayda Warthon Salcedo

	D1VI_COGNITIVA	D2VI_SOCIOEMOCIONAL	D3VI_MOTIVACIONAL	D4VI LENGUAJE	VI_JUEGOS TRADICIONALES	D1VD_I_BIMESTRE
1	9,00	8,00	12,00	11,00	40,00	5,00
2	10,00	11,00	11,00	12,00	44,00	8,00
3	10,00	10,00	13,00	13,00	46,00	5,00
4	15,00	15,00	15,00	15,00	60,00	8,00
5	14,00	14,00	14,00	14,00	56,00	6,00
6	11,00	12,00	16,00	16,00	55,00	5,00
7	13,00	10,00	9,00	9,00	41,00	5,00
8	11,00	11,00	10,00	10,00	42,00	6,00
9	7,00	7,00	16,00	16,00	46,00	5,00
10	8,00	8,00	5,00	5,00	26,00	7,00
11	10,00	9,00	16,00	16,00	51,00	4,00
12	7,00	7,00	15,00	15,00	44,00	6,00
13	10,00	10,00	11,00	11,00	42,00	6,00
14	9,00	9,00	12,00	11,00	41,00	5,00
15	7,00	7,00	9,00	9,00	32,00	7,00
16	9,00	9,00	14,00	14,00	46,00	7,00
17	16,00	16,00	8,00	8,00	48,00	8,00
18	11,00	11,00	15,00	15,00	52,00	5,00
19	15,00	15,00	16,00	16,00	62,00	5,00
20	7,00	7,00	9,00	9,00	32,00	6,00
21	6,00	6,00	7,00	7,00	26,00	5,00
22	8,00	8,00	16,00	16,00	48,00	6,00
23	9,00	9,00	13,00	13,00	44,00	5,00
24	8,00	8,00	14,00	14,00	44,00	8,00
25	7,00	7,00	16,00	16,00	46,00	6,00
26	9,00	9,00	13,00	14,00	45,00	8,00
27	8,00	8,00	14,00	14,00	44,00	6,00
28	10,00	10,00	9,00	9,00	38,00	7,00
29	7,00	7,00	15,00	15,00	44,00	5,00
30	9,00	9,00	14,00	14,00	46,00	8,00
31	7,00	7,00	16,00	14,00	44,00	6,00
32	10,00	10,00	16,00	16,00	52,00	7,00
33	8,00	8,00	11,00	11,00	38,00	5,00

	D1VD_II_BI ESTRE	D1VD_III_BI ESTRE	D1VD_IV_B MESTRE	VD_LOGRO _APRENDIZ JE	COGNITIVA
1	6,00	10,00	14,00	35,00	MAL
2	8,00	11,00	14,00	41,00	BIEN
3	8,00	14,00	14,00	41,00	BIEN
4	9,00	13,00	15,00	45,00	MUY BIEN
5	11,00	13,00	15,00	45,00	MUY BIEN
6	9,00	12,00	15,00	41,00	MUY BIEN
7	6,00	10,00	8,00	29,00	MUY BIEN
8	10,00	13,00	9,00	38,00	MUY BIEN
9	8,00	7,00	15,00	35,00	MUY MAL
10	9,00	9,00	10,00	35,00	MUY MAL
11	6,00	13,00	15,00	38,00	BIEN
12	6,00	14,00	15,00	41,00	MUY MAL
13	9,00	15,00	10,00	40,00	BIEN
14	8,00	16,00	12,00	41,00	MAL
15	8,00	14,00	10,00	39,00	MUY MAL
16	8,00	12,00	15,00	42,00	MAL
17	6,00	10,00	8,00	32,00	MUY BIEN
18	10,00	14,00	16,00	45,00	MUY BIEN
19	8,00	10,00	15,00	38,00	MUY BIEN
20	8,00	9,00	9,00	32,00	MUY MAL
21	7,00	7,00	7,00	26,00	MUY MAL
22	7,00	10,00	15,00	38,00	MUY MAL
23	8,00	9,00	14,00	36,00	MAL
24	7,00	14,00	15,00	44,00	MUY MAL
25	6,00	14,00	15,00	41,00	MUY MAL
26	8,00	13,00	12,00	41,00	MAL
27	9,00	13,00	15,00	43,00	MUY MAL
28	9,00	12,00	11,00	39,00	BIEN
29	8,00	14,00	9,00	36,00	MUY MAL
30	8,00	13,00	9,00	38,00	MAL
31	6,00	13,00	15,00	40,00	MUY MAL
32	9,00	11,00	16,00	43,00	BIEN
33	7,00	10,00	10,00	32,00	MUY MAL

	SOCIOEMOCIONAL	MOTRICIDAD	LENGUAJE
1	MUY MAL	MAL	MUY MAL
2	MUY BIEN	MUY MAL	MAL
3	BIEN	MAL	MAL
4	MUY BIEN	BIEN	BIEN
5	MUY BIEN	MAL	MAL
6	MUY BIEN	MUY BIEN	MUY BIEN
7	BIEN	MUY MAL	MUY MAL
8	MUY BIEN	MUY MAL	MUY MAL
9	MUY MAL	MUY BIEN	MUY BIEN
10	MUY MAL	MUY MAL	MUY MAL
11	MAL	MUY BIEN	MUY BIEN
12	MUY MAL	BIEN	BIEN
13	BIEN	MUY MAL	MUY MAL
14	MAL	MAL	MUY MAL
15	MUY MAL	MUY MAL	MUY MAL
16	MAL	MAL	MAL
17	MUY BIEN	MUY MAL	MUY MAL
18	MUY BIEN	BIEN	BIEN
19	MUY BIEN	MUY BIEN	MUY BIEN
20	MUY MAL	MUY MAL	MUY MAL
21	MUY MAL	MUY MAL	MUY MAL
22	MUY MAL	MUY BIEN	MUY BIEN
23	MAL	MAL	MAL
24	MUY MAL	MAL	MAL
25	MUY MAL	MUY BIEN	MUY BIEN
26	MAL	MAL	MAL
27	MUY MAL	MAL	MAL
28	BIEN	MUY MAL	MUY MAL
29	MUY MAL	BIEN	BIEN
30	MAL	MAL	MAL
31	MUY MAL	MUY BIEN	MAL
32	BIEN	MUY BIEN	MUY BIEN
33	MUY MAL	MUY MAL	MUY MAL

	JUEGOS_TRADICIONALES	I_BIMESTRE	II_BIMESTRE
1	MUY MAL	PRE INICIO	PRE INICIO
2	MAL	EXCELENT	INICIO
3	BIEN	PRE INICIO	INICIO
4	MUY BIEN	EXCELENT	PROCESO
5	MUY BIEN	INICIO	EXCELENTI
6	MUY BIEN	PRE INICIO	PROCESO
7	MUY MAL	PRE INICIO	PRE INICIO
8	MAL	INICIO	EXCELENTI
9	BIEN	PRE INICIO	INICIO
10	MUY MAL	PROCESO	PROCESO
11	MUY BIEN	PRE INICIO	PRE INICIO
12	MAL	INICIO	PRE INICIO
13	MAL	INICIO	PROCESO
14	MUY MAL	PRE INICIO	INICIO
15	MUY MAL	PROCESO	INICIO
16	BIEN	PROCESO	INICIO
17	BIEN	EXCELENT	PRE INICIO
18	MUY BIEN	PRE INICIO	EXCELENTI
19	MUY BIEN	PRE INICIO	INICIO
20	MUY MAL	INICIO	INICIO
21	MUY MAL	PRE INICIO	PRE INICIO
22	BIEN	INICIO	PRE INICIO
23	MAL	PRE INICIO	INICIO
24	MAL	EXCELENT	PRE INICIO
25	BIEN	INICIO	PRE INICIO
26	BIEN	EXCELENT	INICIO
27	MAL	INICIO	PROCESO
28	MUY MAL	PROCESO	PROCESO
29	MAL	PRE INICIO	INICIO
30	BIEN	EXCELENT	INICIO
31	MAL	INICIO	PRE INICIO
32	MUY BIEN	PROCESO	PROCESO
33	MUY MAL	PRE INICIO	PRE INICIO

	III_BIMESTRE	IV_BIMESTRE	LOGROS_APRENDIZAJE
1	PRE INICIO	INICIO	PRE INICIO
2	INICIO	INICIO	PROCESO
3	PROCESO	INICIO	PROCESO
4	INICIO	PROCESO	EXCELENTE
5	INICIO	PROCESO	EXCELENTE
6	INICIO	PROCESO	PROCESO
7	PRE INICIO	PRE INICIO	PRE INICIO
8	INICIO	PRE INICIO	INICIO
9	PRE INICIO	PROCESO	PRE INICIO
10	PRE INICIO	PRE INICIO	PRE INICIO
11	INICIO	PROCESO	INICIO
12	PROCESO	PROCESO	PROCESO
13	EXCELENTE	PRE INICIO	PROCESO
14	EXCELENTE	INICIO	PROCESO
15	PROCESO	PRE INICIO	INICIO
16	INICIO	PROCESO	EXCELENTE
17	PRE INICIO	PRE INICIO	PRE INICIO
18	PROCESO	EXCELENTE	EXCELENTE
19	PRE INICIO	PROCESO	INICIO
20	PRE INICIO	PRE INICIO	PRE INICIO
21	PRE INICIO	PRE INICIO	PRE INICIO
22	PRE INICIO	PROCESO	INICIO
23	PRE INICIO	INICIO	PRE INICIO
24	PROCESO	PROCESO	EXCELENTE
25	PROCESO	PROCESO	PROCESO
26	INICIO	INICIO	PROCESO
27	INICIO	PROCESO	EXCELENTE
28	INICIO	INICIO	INICIO
29	PROCESO	PRE INICIO	PRE INICIO
30	INICIO	PRE INICIO	INICIO
31	INICIO	PROCESO	PROCESO
32	INICIO	EXCELENTE	EXCELENTE
33	PRE INICIO	PRE INICIO	PRE INICIO

2	VI																			
3	D1			D1	D2			D2	D3				D3	D4				D4	VI	
4	P1	P2	P3		P4	P5	P6		P7	P8	P9	P10		P11	P12	P13	P14			
5	1	4	3	4	11	4	5	5	14	4	2	4	4	14	5	4	4	5	18	57
6	2	4	4	5	13	3	3	4	10	4	3	4	4	15	5	5	4	5	19	38
7	3	3	4	4	11	5	3	4	12	3	2	4	4	13	4	5	3	4	16	36
8	4	3	4	4	11	5	4	5	14	4	5	4	4	17	4	5	3	4	16	42
9	5	4	5	3	12	3	4	5	12	3	4	3	5	15	5	4	3	4	16	39
10	6	3	3	4	10	4	5	4	13	5	4	5	3	17	4	3	5	5	17	40
11	7	3	5	4	12	5	4	4	13	3	2	4	4	13	4	4	4	4	16	38
12	8	4	3	5	12	4	5	4	13	3	2	3	4	12	5	5	3	4	17	37
13	9	4	3	4	11	3	3	3	9	4	5	4	5	18	5	5	3	5	18	38
14	10	4	3	5	12	5	5	4	14	4	4	5	4	17	5	4	4	4	17	43
15	11	5	2	3	10	4	3	5	12	4	3	2	3	12	4	4	3	4	15	34
16	12	4	4	5	13	5	4	5	14	3	5	4	4	16	5	5	4	5	19	43
17	13	5	5	4	14	5	5	5	15	4	5	5	4	18	5	5	3	4	17	47
18	14	4	5	3	12	2	3	4	9	3	3	2	4	12	4	5	5	4	18	33
19	15	5	5	4	14	4	4	5	13	4	3	4	5	16	4	4	3	5	16	43
20	16	3	4	3	10	4	5	5	14	3	4	2	4	13	5	4	5	4	18	37
21	17	5	4	3	12	5	5	5	15	4	5	4	5	18	4	5	3	3	15	45
22	18	3	4	5	12	3	4	3	10	5	3	2	4	14	3	4	4	4	15	36
23	19	5	5	4	14	5	5	5	15	3	4	5	3	15	4	4	3	4	15	44
24	20	5	4	3	12	4	4	5	13	3	4	4	5	16	5	4	5	4	18	41
25	21	5	4	4	13	5	5	4	14	5	4	5	5	19	5	3	4	5	17	46
26	22	3	4	5	12	4	4	5	13	3	2	2	4	11	4	5	3	3	15	36
27	23	4	5	3	12	4	5	5	14	3	3	4	4	14	5	5	4	4	18	40
28	24	3	4	4	11	3	4	5	12	4	3	4	4	15	4	5	4	5	18	38
29	25	4	5	5	14	3	5	5	13	4	3	4	5	16	3	4	5	4	16	43
30	26	3	4	4	11	4	4	5	13	4	4	5	3	16	4	5	3	5	17	40
31	27	4	5	5	14	5	5	3	13	4	3	4	5	16	5	4	5	4	18	43
32	28	4	4	5	13	5	5	4	14	4	3	5	4	16	5	4	3	4	16	43
33	29	5	5	4	14	5	5	4	14	4	4	3	4	15	5	5	4	4	18	43
34	30	3	4	3	10	5	5	4	14	3	2	5	4	14	4	5	5	3	17	38
35	31	5	4	4	13	5	5	3	13	5	4	5	4	18	5	5	5	5	20	44
36	32	5	5	4	14	3	5	4	12	5	5	4	4	18	4	5	5	5	19	44
37	33	4	3	4	11	4	3	4	11	4	5	5	4	18	5	4	5	5	19	40

Tabla 2

Resultado alfa de Cronbach

Instrumentos	Alfa de Cronbach	N° de elementos
C1	.899	15

Fuente; procesamiento prueba piloto - SPSS

Interpretación; CC = 0.899 en el instrumento C1, está determinado en el rango $0.6 < CC < 1$, es decir, que el $CC=0.899 < 1$, confirmando la confiabilidad del instrumento en mención y puede ser aplicable a la muestra correspondiente.