



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

Los juegos tradicionales y el aprendizaje significativo en niños
de una institución educativa inicial de Puno 2021

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Condori Yampasi, Yeny Marleni (ORCID: 0000-0001-7436-5174)

ASESOR:

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

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

A mi familia, hijos quienes me han brindado su apoyo incondicional y mi maestro de la Universidad por apoyarme y guiarme en el desarrollo profesional.

Agradecimiento

Agradezco a la Universidad Cesar Vallejo, al Doctor Cesar Acuña Peralta por brindarnos nuestro desarrollo profesional en la escuela de Pos grado en Psicología Educativa, también a todos mis docentes que siempre nos impartieron nuevos conocimientos esto nos fortaleció en nuestra formación profesional.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	vi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	18
3.1 Tipo y Diseño de Investigación.	18
3.2. Variables y operacionalización	19
3.3 Población, muestra	20
3.5 Procedimientos	22
3.6 Método de análisis de datos	23
3.7 Aspectos éticos	23
IV. RESULTADOS	24
V. DISCUSIÓN	37
VI. CONCLUSIONES	39
VII. RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS	41
ANEXOS	

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1: Población de estudio	20
Tabla 2: Baremo de las variables y dimensiones	21
Tabla 3: Validez de expertos	22
Tabla 4: Confiabilidad de las variables	22
Tabla 5: Pruebas de normalidad	24
Tabla 6: Informe de la correlaciones entre las variables y dimensiones	25
Tabla 7: Informe de ajuste de modelo de la hipótesis general y correlaciones	34
Tabla 8: Informe de ajuste de modelo de la hipótesis específico 1 y correlaciones	35
Tabla 9: Informe de la hipótesis específico 2 y sus correlaciones	36

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1: Grafico de barras de juegos tradicionales y aprendizaje significativo	26
Figura 2: Gráfico de barras de juego individual y aprendizaje significativo	29
Figura 3: Gráfico de barras de juego grupal y aprendizaje significativo	31

Resumen

El presente estudio sobre juegos tradicionales y el aprendizaje significativo, tuvo la finalidad de determinar la importancia de los juegos tradicionales en la mejora del aprendizaje significativo de los niños de una Institución Educativa Inicial Melgar de Puno, 2021. La investigación se realizó con un enfoque cuantitativo, fue de tipo aplicada, se utilizó el método hipotético deductivo, un diseño no-experimental, correlacional. En una población de 50 niños de educación inicial y la muestra fue todo el universo, dado que se tiene facilidad de acceso este grupo. La técnica utilizada para el recojo de datos fue la encuesta y como instrumento la lista de cotejos para ambas variables, una de ellas encuesta sobre juegos tradicionales y la otra encuesta sobre el aprendizaje significativo cada una de 21 ítems, fueron validados por juicios expertos y la fiabilidad se realizó con el alfa de Cronbach obteniéndose un índice de 0,817 en ambos casos. Para la verificación del grado de correlación entre las variables se utilizó la prueba de correlación de Spearman, se obtuvo un p-valor $0,000 < 0,01$ consintiendo rechazar la hipótesis nula; se concluyó que el nivel de integración de los juegos tradicionales influye de manera significativa en el aprendizaje significativo.

Palabras clave: Juegos tradicionales, aprendizaje significativo, educación inicial.

Abstract

The present study on traditional games and meaningful learning, had the purpose of determining the importance of traditional games in improving the meaningful learning of children of the Initial Educational Institution Melgar of Puno, 2021. The research was carried out with a quantitative approach was applied, the hypothetical deductive method was used, a non-experimental, correlational design. In a population of 50 pre-school children and the sample was the entire universe, given that this group is easily accessible. The technique used for data collection was the survey and as an instrument the checklist for both variables, one of them a survey on traditional games and the other survey on significant learning, each of 21 items, were validated by expert judgments and the Reliability was performed with Cronbach's alpha, obtaining an index of 0.817 in both cases. To verify the degree of correlation between the variables, the Spearman correlation test was used, a p-value $0.000 < 0.01$ was obtained, allowing the null hypothesis to be rejected; It was concluded that the level of integration of traditional games has a significant influence on meaningful learning.

Keywords: Traditional games, meaningful learning, Initial education.

I. INTRODUCCIÓN

La educación es muy importante en esta sociedad que está dirigida a todos, para ello el nivel inicial debe ser considerado con mayor importancia por ser la base primordial en la educación de toda persona, el niño mediante la influencia del juego tradicional se desarrollara como actividades más agradables y divertidas para los niños. Los juegos fueron transmitidos de generación en generación buscando un valor agregado que nuestros padres y abuelos jugaron. Ya que es proceso necesario para desarrollar habilidades y destrezas porque es fundamental para el aprendizaje significativo de los niños.

Para los niños aprendan a convivir en su entorno social. Por lo que Vygotsky menciona, que la importancia del contexto del social, es para que puedan contribuir su comportamiento y la interacción de los niños. Su objetivo general es: Determinar la influencia de los juegos tradicionales para mejorar el aprendizaje significativo en niños de una Institución Educativa en Melgar, Puno.

Al respecto a este trabajo de investigación cuenta con su justificación, objetivos, hipótesis, sus antecedentes Internacionales y Nacionales, como también cuenta con su marco teórico, metodología de investigación, población y muestra; Instrumento, evaluación, financiamiento, cronograma y sus referencias bibliográficas para desarrollar esta investigación y sus anexos.

La presente investigación se basa en juegos tradicionales y aprendizaje significativo para niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021 que responde a las demandas actuales, dado a las instituciones educativas del nivel inicial del ámbito de Melgar, se observa que existe que algunas instituciones no realizan de manera correcta los juegos tradicionales en el aprendizaje significativo los niños. Como también no se sociabilizan en la hora de clase para los juegos grupales, tampoco interactúa con sus compañeros de estudio, esto afecta en los aprendizajes.

En una Institución Educativa Inicial en Melgar de Puno, donde se observó

que los niños no se sociabilizan permanentemente, ni interactúan con sus compañeros al ingresar por primera vez, ingresan al aula varios niños de su edad, es por eso que debemos realizar el acompañamiento afectivo en cuanto a la socialización con sus compañeros de su edad, mediante distintos juegos tradicionales. Tomando como estrategia es la observación directa a los niños del nivel Inicial, identificar los factores que influyen en el resultado de sus aprendizajes.

Por otra parte nos permite reconocer a los niños con la estrategia de la observación dentro del aula preescolar, los aprendizajes significativos son carentes para el logro de los procesos de aprendizaje a través del juego tradicional, actualmente en algunas Instituciones tienden a poseer una metodología tradicional en su forma de enseñanza a sus niños, por ello estos son pasivos en cuanto a su participación más por información memorística y no a través del juego, lo que aprendemos jugando, recreando, descubriendo, explorando todo lo que encuentre en su entorno.

Podemos manifestar, que las maestras debemos poner en énfasis esta problemática, a través de juegos tradicionales hay una mejora en la educación de los niños del nivel Inicial, durante la adquisición de sus conocimientos para mejorar el aprendizaje de cada uno de nuestros niños.

Considerando los planteamientos propuestos se ha planteado la siguiente el siguiente problema: El bajo aprendizaje significativo de los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno. De la misma manera se plantea la pregunta general: ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran los aprendizajes significativos de los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021?, también cuenta con preguntas específicas: (1) ¿De qué manera los juegos individuales mejoran los aprendizajes significativos en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021?, (2) ¿De qué manera los juegos grupales mejoran los aprendizajes significativos en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021?, (3) ¿De qué manera las condiciones mejoran el aprendizaje significativo en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021?

Este estudio se justifica desde una perspectiva teórica, dado que permite ampliar el campo teórico que contribuirá al conocimiento de las variables que son: juegos tradicionales y aprendizaje significativo en los niños, en base a teorías desarrolladas que servirá para ampliar nuestros conocimientos; ya que hay Instituciones Educativas Iniciales de la Provincia de Melgar, algunas instituciones no aplican de forma adecuada el juego tradicional, para la creación de nuevos juegos, que nos servirán para favorecer su autonomía, creatividad, de nuestros niños, las Instituciones Educativas se encuentra carentes de materiales estructurados y no estructurados para el logro de sus aprendizajes.

Desde lo práctico, se establecerá a los juegos tradicionales como una estrategia de solución para el aprendizaje de los niños de inicial. El juego permite adquirir conocimientos, la autonomía, socialización con los demás. Y también se podrán adoptar medidas para apoyar a los niños del nivel inicial durante su aprendizaje mediante los juegos tradicionales. De tal manera me propuse a realizar esta investigación en la revaloración de los juegos tradicionales para dar solución al aprendizaje creativo de los niños en una Institución Educativa Inicial de Melgar - Puno.

En la justificación social, los niños del nivel inicial ya comienzan a socializar mediante los juegos tradicional entre sus compañeros, en donde también les permite adquirir conocimientos durante su aprendizaje. El presente trabajo nos ayudara a poder entender e identificar como intervienen los juegos en sus aprendizajes de nuestros niños en la Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno.

Desde lo metodológica, nos permite elaborar instrumentos válidos y fiables que contribuye en la recolección de datos para las variables juegos tradicionales y aprendizaje significativo, para obtener resultados que sean confiables en el procesamiento de datos que se realizara a través de métodos estadísticos para generar una información fiable de esta investigación que nos servirá de base para otros estudios que se realizaran posteriormente en otras investigaciones similares a este.

Por otro lado, cuenta con su objetivo general: Determinar los juegos tradicionales para mejorar el aprendizaje significativo en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021, de la misma manera se plantea los objetivos específicos: (1) Determinar los juegos individuales para mejorar el desarrollo de los aprendizajes significativos en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021, (2) Determinar los juegos grupales para mejorar el desarrollo de los aprendizajes significativos en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021, (3) Determinar las condiciones para el aprendizaje significativo en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021.

Finalmente, se plantea la hipótesis general: El juego tradicional ayuda en el aprendizaje significativo en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021, y como también cuenta con sus hipótesis específicos: (1) El juego individual ayuda en el aprendizaje en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021, (2) El juego grupal ayuda en el aprendizaje significativo en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021, (3) El juego con las condiciones ayuda en el aprendizaje significativo en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021.

Delimitación. (temporal y geográfica). Este trabajo de investigación se realizará en una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno. Durante el 2021.

II. MARCO TEÓRICO

En el contexto de antecedentes Internacionales:

Silva (2020), realizó un estudio con la finalidad determinar Aprender jugando en aula y casa, estrategia lúdica pedagógica para niños de cuarto grado del Centro Educativo Pueblo Viejo, este estudio fue descriptivo correlacional y su método es deductivo y analítico. Su población estuvo conformada por 68 niños. Tuvo como un objetivo crear como estrategia pedagógica aprender con los juegos en el hogar durante el transcurso de la pandemia Covid – 19 generando espacios para realizar un aprendizaje significativo con niños de cuarto grado del Centro Educativo Pueblo Viejo. Tuvo como instrumento la observación directa que aplicó a 68 niños. Así mismo los juegos también ayudan a los niños a que se expresen corporalmente de manera muy autónoma, mediante juegos, danzas, dramatizaciones entre otros.

Aguilar B. y Paz V. (2019), desarrollo su trabajo de investigación sobre juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo de la magnitud emocional en niños de 5 a 6 años en situación vulnerable de la institución educativa ciudad córdoba ubicado en la ciudad de Santiago de Cali. Para esta investigación se evidencia con la relación entre los juegos y desarrollo de una socialización en los niños. Este estudio utilizó la metodología cualitativa. A su vez muestra datos con la lista de cotejos. En conclusión, los juegos son actividades para el entretenimiento y creatividad de su aprendizaje. Las recomendaciones que dio, son muy útiles para todas las maestras preferentemente para incluir diariamente juegos en la interacción entre pares, y se fortalezcan en la socialización para desarrollar sus destrezas en un ambiente agradable para los niños.

Consejero L. (2017), este trabajo de investigación tuvo como finalidad de reconocer Juegos tradicionales como medio educativo en tercero de Educación Primaria: emociones positivas y negativas. Se llegó a una conclusión, en la etapa escolar el niño adquiere la seguridad para desplazarse en un determinado espacio; juega dando una moderación de sus estímulos que le manifiestan en sus pensamientos, imita en su contexto de su familia y a los demás, esto también los ayuda a descubrir los aspectos del mundo que tiene en su contexto. Por eso muy

necesario aprovechar al máximo su capacidad de creatividad, percepción, coordinación motriz que desarrollan los niños. Es muy importante manifestar que la psicomotricidad en los niños les ayuda a que conozcan sus propios movimientos espaciales dentro de un determinado espacio.

Valdivieso H. (2017), en la tesis, sobre la influencia del juego y el aprendizaje significativo con estudiantes de básica elemental de la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe Dolores Cacuango, nuestro propósito es de recuperar nuestros juegos tradicionales que se tuvo hace años muy atrás en estos tiempos están pasando en desuso por tal motivo implicamos en recuperar estos juegos tradicionales que son muy necesarios para el aprendizaje en los niños que les ayudara en el desarrollo de su proceso de cognición, motricidad y relación dentro de la sociedad culturalmente. Es imprescindible ayudar a los niños en crear sus propios materiales a su vez creando distintos juguetes para los juegos que ellos realicen con el propósito de conseguir desarrollo cognitivo, y de motricidad en la que apoyaremos los adultos mayores en esta realización para lograr nuestro propósito de un buen aprendizaje del niño.

Pilalao, (2019) hizo un estudio sobre el juego y su relación social de los niños de educación inicial de la escuela general Antonio José de sucre, el triunfo, Guayas – 2019. Con este proyecto el estudio tuvo la finalidad de encontrar una manera adecuada el contexto social de los niños. Fue un estudio descriptivo correlacional y su muestra fue conformada por 25 estudiantes, se aplicó como instrumento una lista de cotejos y una ficha de observación. En conclusión, esta investigación es determinar la urgente necesidad de incorporar el efecto del juego tradicional con las relaciones sociales en los niños.

Tenemos los antecedentes Nacionales tenemos los siguientes autores:

Acuña (2018), realizaron un estudio con una finalidad de determinar los juegos tradicionales durante las nociones espaciales en los niños de 0 años de la institución educativa inicial N° 744 Garbanzo Pucro – Huancavelica. Tuvo un propósito de establecer una influencia de juegos tradicionales para su desarrollo en las nociones espaciales en los niños de 04 años. Este estudio es aplicado, y

explicativo, con un método científico y de inducción. Para esta aplicación los juegos tradicionales fue 100%(16) niños que alcanzaron el nivel de logro, llegando a una conclusión, los juegos tradicionales son significativos que influyen en el desarrollo de su aprendizaje del niño.

Chávez (2018), desarrollo una tesis para realizar talleres sobre juegos en la inteligencia corporal cinestésica de niños de 3 años Trujillo 2017. Con una finalidad de formar el estudio de un taller para juegos que desarrolla la Inteligencia corporal cinestésica en niños de tres años para distintas instituciones educativas de Santa Rosa y Nuevo Perú 2017. Su metodología es cualitativa, con el método hipotético deductivo de tipo experimental. Con una población constituida por 60 niños de 3 años que fueron matriculados, que asisten con regularidad.

Chipana (2018) planteo una investigación con una relación sobre la motivación y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E Inicial N°147 Carhuapata, Lircay, Huancavelica 2018. Para ello utilizó la investigación Metodológico cuantitativa y su diseño de experimental, correlacional, tuvo constituida una población 45 con una muestra de 14 niños, como instrumento utilizo es mediante el análisis de los soportes bibliográficos, concluyendo gracias a la motivación se logró un avance significativo, lograron desarrollar los niños un aprendizaje significativo. Además, la motivación se logra una mejoría en el desarrollo del aprendizaje, en 86% (pos test) que alcanzaron el nivel satisfactorio. En conclusión, podemos decir hay una mejora en el aprendizaje mediante la motivación a un nivel óptimo.

Huamán (2018), realizo un estudio de investigación para determinar el juego tradicional como una estrategia didáctica en mejorar su desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 de San Marcos, Huari, En cuanto al propósito de investigación, es determinar cómo influye los juegos tradicionales en la estrategia didáctica para mejora de la psicomotricidad de los niños. Nuestra investigación cuantitativa, descriptiva y correlacional, con la técnica de observación para lo cual utilizo como instrumento la escala de estimulación de la psicomotricidad, que fue validada por un juicio de expertos y

están procesadas en una estadística descriptiva por ello. Por lo tanto, llegando a una conclusión que el juego tradicional es de gran importancia en el mejoramiento desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años.

Prudencio (2018), Hizo un estudio sobre la influencia del juego como una estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en niños de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco – 2018. El estudio es tipo aplicada y cualitativo, diseño pre experimental, aplico el instrumento la lista de cotejos en la recolección de datos mediante una observación. En cuanto a la conclusión fue, los juegos son una estrategia didáctica para un aprendizaje de la matemática del nivel inicial, con una finalidad más significativa y sostenible a través del tiempo.

Juegos tradicionales. Los juegos son actividades placenteras para el niño por ello tiene un fin importante en satisfacer a los niños, el juego es recreativo e imprescindible en los niños siempre con la atenta mirada de una persona adulta, el juego tiene una gran importancia en el aspecto emocional. Contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo y afectivo, en su desarrollo de su personalidad. Es conveniente resaltar, el juego de los niños va evolucionando en su capacidad psicomotricidad y autonomía social mediante la práctica de juegos recreativos Ofele (2017).

Nos refiere que los niños frecuentemente aprenden ciertas actitudes en su aprendizaje según los juegos tratados: El niño reconoce a los juegos tradicionales y las canciones populares, se relacionan de forma permanente durante su creatividad.

Importancia de los juegos. Es significativo el aprendizaje que sirve como herramienta para la interacción, comunicación y las habilidades de los niños, porque les genera confianza en sí mismo, siendo satisfactorio en su desarrollo corporal a través de actividades físicas, evitando algunas enfermedades como la obesidad, el juego es una necesidad de relacionarse con los demás de forma grupal dentro de su contexto. Para Lev Semyónovich Vigotsky (1924)

Clasificación de los juegos tradicionales. El juego permite el autoconocimiento y el conocimiento de su contexto social de la persona. Según (Ramos y Ramos, 2007).
Juego individual. – El juego individual se realiza cuando el niño no interactúa con otro niño, por que desarrolla su actividad de manera individual, el niño juega explorando y ejercitando su propia imaginación a través del juego mejorando su motricidad además explora con los objetos cercanos que están a su alrededor. (Ramos, 2017).

Juego grupal. - El niño en esta coyuntura convive con otros compañeros, aprenden a ser cooperativos y respetar la participación de cada niño de forma voluntaria para compartir a través del juego. Como también desarrollan la capacidad intelectual al interactuar con sus pares, facilitan y promueven el aprendizaje social. (Ramos, 2017, p.36).

Tipos de juegos tradicionales. Saco (2018) habla de algunos juegos tradicionales como:

Los aviones. Los niños elaboran sus propios aviones utilizando un papel puede ser de diferentes tamaños y formas, para luego tirarle al aire hacia arriba, para explorar que los aviones vuelan a través de sus alas en el aire como si tuvieran motor. Esto se realiza con el impulso de sus manos hacia el aire formando piruetas para luego aterrice en los diferentes lugares.

Los encostalados. El juego consiste en jugar en el patio de forma individual con los costales, como mínimo 2, máximo 12. Se realiza mediante carreras, por cada niño se pone un costal de los pies a la cintura, para ubicarse en su lugar de partida y esperar las indicaciones para el inicio de la carrera, deberán ir saltando hasta el punto de llegada. La maestra es quien dirige el juego, les indica quien llegue primero a la meta señalada gana.

Los encantados. Se debe formar dos grupos para lanzar una moneda al aire y elegir quien va ser el que persigue a sus pares, si toca a alguien debe quedarse quieto llamado el “encantado”, hasta que otro jugador lo vuelva a tocar, llamado el desencantado. El juego finaliza cuando en su conjunto estén encantados. La regla

más importante es: que los participantes encantados no deberán moverse si no son tocadas por alguien del grupo, si no perderán el juego.

Gallinita ciega. Su principal material será un pañuelo, en el juego se cubren los ojos a un jugador que el equipo debe seleccionar, uno de los jugadores lo hace girar cantando una canción: “gallinita ciega, que se te ha perdido, una aguja y un dedal, da la media vuelta y lo encontrarás”. Al jugador que escogieron para que la gallinita ciega les pueda tocar con la mano a uno de los jugadores mientras estos intentan escapar para no hacerse atrapar. Al hacerse tocar el jugador inmediatamente ocupa el lugar del otro para que el juego continúe hasta que todos son tocados de manera sucesiva así termina el juego.

Saltar la cuerda. Se utiliza una soga gruesa que sea largo. Este juego se realiza entre tres personas, dos mueven la soga mientras el otro salta al hacer girar la soga. Generalmente salta al ritmo de alguna canción: “niña chascosa péinate date una vuelta y salte”, al terminar la canción se le hace saltar muy rápido hasta que pierda para que el otro integrante del juego comience a saltar, el juego termina en caso de que las tres personas juegan de la misma manera.

¿Qué es el juego? Es un juego que recrea en su movimiento corporal de los niños, es una actividad que se realiza con uno o más personas para que lo juegan independientemente según su edad, en la cual emplean su imaginación y su creatividad.

Según Bruner (2018), el juego infantil ayuda a la mejora del aprendizaje de manera abierto de los niños. Donde determina “un lugar para la obtención de los aprendizajes previos de los niños durante el juego”.

Según Vygotsky (2016), citado por Moll (2018) propone: “El juego implica como un valor social del ser humano genéticamente se comporta de acuerdo a su evolución, su finalidad fue un desarrollo que vendrá determinado las características de su entorno social. Así mismo, consideramos al juego en una acción espontánea

para los niños que se relaciona en su contexto a través de ella se transmiten valores, costumbres etc.

Calero (2017) plantea: “El juego constituye fundamentalmente en el desarrollo primordial a través del juego adquieren habilidades y sobre todo brinda la oportunidad de conocer y diferenciar su personalidad de manera autónoma”.

Para Ríos (2019): “Los juegos promueven una estrategia clave de fortalecer los procesos de su aprendizaje de los niños a su vez desarrolla su cognición y potencian el pensamiento en la que desarrollan los hábitos de razonamiento lógico, les promueve pensar críticamente durante el proceso de su desarrollo en los niños y estas experiencias ayudan al niño a socializarse.

Dimensión de los juegos tradicionales. Según Pérez (2017), sustenta que los juegos tradicionales mantienen ciertos parámetros con una finalidad que el aprendizaje y los juegos no se distorsionen en el desarrollo del juego y el logro de su aprendizaje del niño, los juegos tradicionales se promovieron con la única finalidad de lograr un mejor desarrollo de su aprendizaje en los niños, en la que se desenvuelven de manera forma autónoma con la participación de los docentes que le apoya en el desarrollo de los juegos. Para realizar juegos tradicionales debemos tener los materiales necesarios, según los juegos como: costales, sogas, canicas, latas, pelotas, entre otros materiales para poder jugar con los niños y explicarles en que consiste cada juego.

Juego Motor. Se relaciona con el movimiento del cuerpo y apreciaciones que puedan generar en los niños. Los pequeños gozan bastante con el juego ya que se encuentran en una etapa de desarrollo personal que busca recrear, encontrar el dominio de su cuerpo, por lo cual desarrolla mucha energía para seguir jugando y aprendiendo a su vez.

Para Parlebas (2017-2019). Menciona sobre el juego motor, se ha comprobado un juego con figura de un sistema estrechamente vinculado al estatuto

práxico que tiene sus propias las normas, de esta forma mejora las actitudes positivas del niño.

Juego Social. Es la interacción con otras personas durante el juego de los niños, son sociales que se presentan en diferentes edades tenemos los siguientes juegos: Cuando un bebé juega con los dedos, juega a las escondidas; entre otros. Podemos decir que los niños más grandecitos juegan poniendo sus reglas y la necesidad durante el juego. estos juegos sociales ayudan al niño a aprender e interactuar en su contexto social.

El juego libre de los sectores. Es una actividad abierta y personal que nace del interior de un niño para realizar su propia creación, explora su imaginación y disfruta los juegos que escogió para jugar entre sus compañeros. En relación con el juego lo ubicamos con las experiencias de uno mismo. Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca y un niño de Tres años juega a montar una escoba como si fuera un caballo.

De acuerdo al Ministerio de Educación (2019), determinamos esta actividad para desarrollar en tiempo de 50 minutos aproximadamente, es una rutina diaria que se realiza con los niños, el espacio del aula debe estar implementado por sectores.

En cuanto a Garvey (2018) explica: que el juego recibe múltiples formas. De modo que debemos distinguir sus diversos aspectos que son necesarios. Consideramos que la maestra de educación inicial debe elegir los materiales o juguetes para los niños. Los sectores deben ubicarse según la necesidad que presenta el niño. Los juegos en sectores, están delimitados por el mobiliario del aula: mesas, sillas, alfombras, considerando que estos mobiliarios en algunas oportunidades no son necesarios durante el momento de la sesión.

Metodológica de la hora del juego libre en los sectores

Planificación. Las maestras juntamente con los niños se sientan en el suelo formando un círculo en el medio del aula para planificar cada sector. En un tiempo

de 10 minutos llevan una conversación sobre que les gustaría jugar, la maestra les recuerda a los niños que tiempo y cuál es el espacio donde van a jugar. Luego cada niño escoge el juego que jugaran en los sectores.

Organización. Se organizan y seleccionan sus grupos en el salón para ubicarse en el aula de su preferencia de forma autónoma. Para lo cual debemos materiales para que los niños las tomen de acuerdo a sus necesidades. Cada grupo debe estar formado por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. Algunas veces se agrupan de 3 a 5 niños para que sea de su agrado. A veces, juegan dos niños o uno solo de manera autónoma. Esto implica que ellos definen qué juguetes deben usar, cómo lo van a usar y con quién se agruparan para poder jugar.

El tiempo y espacio del juego libre. De acuerdo al tiempo y espacio para el juego, hay dos factores centrales que debemos conocer en que cada actividad para que los niños se sientan más alegres durante el juego. Es un momento en donde los niños expresan lo que sienten y desean. La maestra da la flexibilidad para que los niños de forma individual o grupal grafiquen lo que jugaron.

El tiempo. Cada juego debe ser de 60 minutos diarios en esta actividad, los niños deben jugar para que puedan desarrollar su creatividad, imaginación. Este horario no debe ser utilizado para otra actividad, es necesario su desarrollo para su aprendizaje de los niños. La gran mayoría de maestras en esta hora desarrollan esta actividad, es recomendable que se realice la primera hora de la mañana, para que descarguen sus tensiones, cuando juegan aprenden mejor durante las siguientes horas.

El espacio. Para realizar el juego se determina un espacio para los niños y se desenvuelvan con libertad y seguridad, en donde cada niño tenga un sitio para desarrollar su juego de manera autónoma. El espacio es importante, para el movimiento libre del niño el aula debe contar con materiales e insumos variados deben estar organizados en los diferentes sectores con un espacio adecuado.

El Aprendizaje Significativo. Según Serrano y Troche (2017), ocurre cuando la información nueva se conecta con un concepto relevante ya existente en la estructura cognitiva, la influencia primordial con la que rigió el trabajo de Vygotsky fue a causa de la corriente materialista de Marx y Engels, del que era un experto sobre el tema. Él juntó a varios psicólogos soviéticos de la época, formularon la labor de crear una psicología que está relacionada con la ciencia basadas en las teorías marxistas, para lo cual diseño un proyecto en el que se basaría en un trabajo reflexivo por medio del cual se dirigiría la postura psicológica alcanzada hasta entonces.

Según Ausubel (2017), propuso que los nuevos conocimientos se incorporan en una estructura cognitiva del niño. “Se logra cuando relacionan los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; es necesario que el niño se interese por aprender lo que se le está presentando”. De esta manera, se hace una aproximación al desarrollo de la competencia, la cual adquiere un conocimiento o desempeños, que va aprendiendo el niño.

La teoría de aprendizaje desarrollada por Vygotsky, manifiesta que el aprendizaje y la obtención de una variedad de conocimientos son efecto de las relaciones sociales. Como menciona Antonio (2006) el individuo está predispuesto por la sociedad, es decir, al relacionarse con otros individuos mediante el uso del lenguaje él está predispuesto y predispone a los demás individuos a obtener mayores conocimientos.

Para Vygotsky, el desenvolvimiento cognitivo de los individuos se halla naturalmente ligado con los individuos que conforman la sociedad a través de las relaciones culturales que se dan, es decir, que garantizan las acciones que llevan a cabo la socialización. Se percibe de forma global que el progreso de los individuos por consiguiente resultado de socializar con su entorno, tal como manifiesta Chávez (2001) citando a Mattos quien refiere que según la teoría vygotskyana en el campo educativo se pone más énfasis en el desarrollo cognitivo.

Principios del aprendizaje significativo. Los principios del aprendizaje son un manual de como poder estructurar una enseñanza que pueda tener los resultados pertinentes y requeridos en el desarrollo integral de los niños. Jhonson (2015) presenta a los principios como el proceso de aprendizaje significativo, para que pueda ser asimilado de mejor manera por los niños. Para que el aprendizaje se desarrolle con facilidad para obtener así la lógica de los mismos que es recomendable dentro del aprendizaje. Que es indispensable que se pueda recapitular los conocimientos anteriores y sus experiencias. (p. 63)

Condiciones para el aprendizaje significativo. Son:

Motivación. Es como se motiva a la acción de uno mismo, es una necesidad que se activa del interior para darse un impulso mental y esfuerzo que una persona está dispuesta a poner en su trabajo. Sánchez 2008.

Comprensión. La comprensión es un proceso para elaborar el significado de aprender y procesar las nuevas ideas en el contexto que le rodea. Sánchez 2008.

Participación. Es la acción para involucrarse en cualquier forma en una actividad de manera intuitiva o cognitiva. La participación es impulsiva, inmediata y emocional, con un cambio de participación cognitiva resulta un proceso de conocimientos que se adquiere. Sánchez 2008

El Aprendizaje y Desarrollo Según Vygotsky. Para Vygotsky, citado por Martínez (2008), realizo un estudio sobre el pensamiento del niño que va estructurando la forma gradual, en la maduración esto influye que el niño pueda hacer ciertas cosas o no, se puede determinar ciertos logros cognitivos en el desarrollo de su aprendizaje. Todo depende de las relaciones existentes entre el niño y su contexto que lo rodea para desarrollar sus aprendizajes.

Teniendo en cuenta una idea mostrada por Vygotsky donde se refiere a las funciones psíquicas superiores, que surgen en el desarrollo cultural del niño: La primera en el plano social, en una función compartida entre dos personas “el niño y el otro”, y en un segundo momento, en función interpsicológica y función de un

sujeto, y en función intrapsicológica. Esta transformación se da a través de las particularidades positivas del contexto y de la acción, de igual manera, por lo que posee el individuo en consecuencia de la educación y experiencias previas.

Características del Aprendizaje Significativo. Tenemos las siguientes características:

Conocimientos Previos. - Es una información que cada persona posee almacenado en su memoria, adquiere sus conocimientos previos de las experiencias que tuvo durante el transcurso del tiempo que también se relaciona con la psicología cognitiva. Ausubel (2002)

Conocimientos Nuevos. – Son procesos cognitivos que poseen los niños esto se produce cuando se relaciona con las nuevas informaciones y con las anteriores que ya poseen al interactuar con los demás, para organizar una nueva información significativa. Ausubel (2002)

Los principios del aprendizaje significativo. Los aprendizajes son para poder estructurar la enseñanza en el desarrollo integral de los niños. Jhonson (2000) para lo cual tenemos los principios de un camino de aprendizaje significativo, para ser asimilado de mejor manera por los niños.

- ✓ El aprendizaje pueda facilitar la información para estructurar de forma organizada y secuencial, obteniendo así la lógica de los mismos.
- ✓ Es recomendable parametrar los proyectos, dentro del aprendizaje.
- ✓ Es que se pueda recapitular los conocimientos anteriores y sus experiencias.
- ✓ Son fundamentales los mapas mentales que ayudan a manejar y direccionar la información hacia un aprendizaje adecuado. (p. 63)

Los Beneficios del Juego para el Aprendizaje. En cuanto a los beneficios del juego, es disfrutar de las actividades lúdicas y recreativas que les asiste a todos los niños. Por lo que reconoció la Declaración de los Derechos del Niño en año 2019.

El juego nos permite tener una buena salud físicamente y a su vez emocionalmente a todos los más niños, de ahí su importancia los juegos tradicionales. Además, es fundamental para su correcto desarrollo de su cuerpo y su psicomotricidad, por lo que es mucho más que algo positivo y recomendable: es una necesidad, la diversión deben estar presentes en una infancia para que sea feliz y plena.

En que nos favorece el juego en el aprendizaje. El juego nos permite en fortalecer el desarrollo del dominio de la comunicación a través del juego. Según Marisa Alonso Santamaría, Jugar es un encuentro de placer con alegría con la única finalidad de poder entretenerse, divertirse para desarrollar sus competencias y capacidades. El niño cuando juega siempre será feliz y con toda seguridad este niño siempre asimilará mucho mejor que los demás, y para ello necesitamos el apoyo de un adulto para el acompañamiento durante el juego.

Desarrollo Psicomotor. Cuando jugamos desarrollamos una potencia del cuerpo y de los sentidos. Donde el control muscular, el equilibrio, de la percepción y la confianza en el movimiento del cuerpo, que sirven para el desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

El bebé realiza movimientos y sensaciones cambiantes al explorarse a sí mismo y en su entorno. Cuando descubre un momento de acción, la repite y ejercita una y otra vez, tanto por explorar, el placer de hacerlo para comprobar y ampliar sus consecuencias inmediatas y posibilidades.

Todos los juegos de psicomotricidad (con el cuerpo y con los objetos que tiene a su alrededor) tiene un papel preponderante de su progreso y desarrollo psicomotor, que va complementando con los efectos de impulsos nerviosos, para estimular la coordinación en las distintas partes del cuerpo.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y Diseño de Investigación.

El presente trabajo fue de tipo aplicada, pretendió explicar las implicancias que generan los juegos tradicionales y el aprendizaje significativo en niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021, cuenta con aportes científicos que son producidas por las investigaciones correspondientes, así como nos menciona (Carrasco, 2017), sustenta una teoría existente de estrategias y técnicas, de tal forma explica que mediante los juegos tradicionales hay un mejoramiento en los aprendizajes.

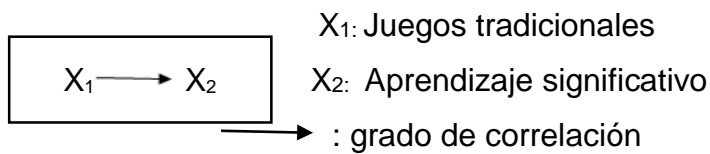
Enfoque metodológico. Es una investigación de enfoque cuantitativo, descriptivo y correlacional de corte transversal, porque la medición de las variables que vienen a ser los juegos tradicionales (variable independiente) y aprendizaje significativo (variable dependiente), se realiza de manera numérica utilizando la estadística. se dedica a recoger, procesar y analizar datos cuantitativos o numéricos, utilizando la lista de cotejos, escala de estimación a los niños.

El estudio se realizó con un diseño no experimental, en esta investigación no se aplicará ningún programa o plan de mejora para variar el estado actual de la situación, solo se recabará datos de los fenómenos de estudio. Al respecto, Hernández en su artículo académico (2017) sostuvieron que un diseño no experimental se refiere a estudios para realizar de manera deliberada sobre una variable sin manipulación del fenómeno de estudio.

Método hipotético deductivo, este método alude a la formulación aseveraciones o proposiciones que se formulan al inicio de un estudio en calidad de hipótesis, a estas se tratan o buscan, derivando las conclusiones que deben probar con los hechos (Bernal, 2010).

Diseño de la investigación (Ñaupas et al., 2014).

Dónde:



3.2. Variables y operacionalización

La variable: Juegos tradicionales; los juegos tradicionales son imprescindibles para el aprendizaje del niño, además el juego contribuye al aspecto emocional y su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo. y afectivo, en su desarrollo de su personalidad (Ofele, 2017).

La operacionalidad de la variable juegos tradicionales, se realizó considerando la ejecución de sus dos dimensiones: Juegos individual y juegos grupales de los juegos tradicionales, además, se utilizó la escala ordinal para la valoración de cada ítems referido a la apreciación de los sujetos, según el autor se llevará a cabo dentro de las aulas y fuera de ellas, considerando las normas y materiales propias que cada juego contiene y se realizará de forma individual y grupal (Sandoval, 2018).

Indicadores. El juego es el medio de desarrollo de su psicomotricidad y de su aprendizaje. Y el juego como desarrollo, El juego como desarrollo de habilidades motoras. de habilidades sociales.

Por otra parte, el aprendizaje significativo, es donde el niño procesa su pensamiento hasta transformarlo en un aprendizaje expresivo del niño. Según Ausubel (2017).

Se operacionalizó, el aprendizaje significativo considerando una dimensión: Condiciones para el aprendizaje significativo. Esta variable se midió a través de una escala ordinal y para cada ítem se utilizó la escala siguiente: Nunca (1) A veces (2) Casi siempre (3) Siempre (4). Para Sánchez (2008), en los resultados son las interacciones de conocimientos previos y los conocimientos nuevos en su

adaptación al contexto, y que además será de gran importancia en un momento determinado del individuo.

Indicadores. Motivación, comprensión y participación.

3.3 Población, muestra

Nuestra población de estudio está conformada por 50 niños de la institución educativa del nivel inicial N° 1533 de la Provincia de Melgar. La población es el total del universo, que tienen características requeridas y similares; pueden ser personas, objetos, conglomerados, hechos u otros que cumplan con especificaciones señaladas (Ñaupás 2018).

Tabla 1:

Población de estudio

Grados y Sección	N° De Estudiantes		TOTAL
	H	M	
3 Años/ Única	7	7	14
4 Años/ Única	7	9	16
5 Años/ Única	9	11	20
TOTAL	23	27	50

Nota: Nominas de matrícula, 2021-IEI

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos: Se utilizó una técnica lista de cotejos que mide las variables los juegos tradicionales y el aprendizaje significativo con un instrumento. La encuesta es una técnica que se caracteriza por ser práctica y de una sola aplicación, donde el investigador debe concretar con antelación el día y hora de aplicación con los entes involucrados en la investigación; durante su aplicación se debe presentar el instrumento a cada persona y no debe existir intervención externa (Carhuancho et al., 2019).

Se elaboró un instrumento con una finalidad de medir las variables de estudio, para los juegos tradicionales y aprendizaje significativo se consideró la lista de cotejos de 21 ítems. Además, se realizó el análisis de fiabilidad a través de

estadígrafo del alfa de Cronbach, con la prueba piloto para ambas variables se consideró a 50 niños; se obtuvo para la lista de cotejos sobre juegos tradicionales y aprendizaje significativo un índice de 0,817 esto nos indica que estos instrumentos tienen una buena consistencia interna, significa que son confiables.

La confiabilidad es la medición de la consistencia interna de un instrumento, es decir, su estabilidad, su constancia y predictibilidad de un instrumento de investigación (López y Fachelli, 2015).

La validez es el grado de consistencia interna, fiabilidad y fidelidad que tiene un instrumento de investigación, es decir, permite medir realmente los que se pretende medir, también es el grado de evidencia que respalda el instrumento de un determinado estudio (Vara, 2018).

La validez de juicio de expertos, es cuando el instrumento se somete a una valoración exhaustiva por parte de investigadores y expertos, ellos evalúan la capacidad que tienen los ítems para medir la variable en cuestión (Vara, art. 2018).

Tabla 2:

Baremo de las variables y dimensiones

Variable 1	Poco	Regular	Bueno
Juegos tradicionales	21 – 42	43 - 64	65 – 86
D1: Juego individual	7 – 13	14 – 20	21 – 27
D2: Juego grupal	7 – 13	14 – 20	21 – 27
Variable 2	Medio	Alto	
Aprendizaje significativo	12 – 21	22 – 31	
D1: Condiciones para el aprendizaje significativo	12 – 21	22 – 31	

Tabla 3:*Validez de expertos*

Experto	Juegos tradicionales	Aprendizaje significativo
Dr. Yrpanocca Machacca, Gonzalo	Aplica	Aplica
Mg. Mamani Zela, Jorge	Aplica	Aplica
Mg. Saca Gutierrez, Gregorio	Aplica	Aplica
Mg. Pardo Esquerre Enrique Miguel	Aplica	Aplica
Mg. Mamani Zela, Lucio	Aplica	Aplica

Tabla 4:*Confiabilidad de las variables*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,817	21

3.5 Procedimientos

Se realizó actividades secuenciales para realizar un planteamiento del problema y los objetivos, y la hipótesis, luego se hizo la revisión de bibliográficas para obtener información de los antecedentes y bases teóricas que está elaborado en una matriz de operacionalidad y consistencia. Se elabora Se elabora los instrumentos de investigación para el recojo de la información y además se midió mediante la confiabilidad del Alfa de Cronbach y respecto a la validez, mediante el juicio de expertos.

Por otro lado, en cuanto a la validación del instrumento de investigación para recoger y aplicar la lista de cotejos de Tobón (2014) para medir juegos tradicionales y el aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial que participaron con la escala de apreciación, con la finalidad de medir este trabajo. La lista de cotejos se

aplicará en forma voluntaria a cada uno de los niños durante un tiempo determinado de 45 minutos como máximo con la intervención de la persona que está realizando la presente investigación, teniendo seguridad en cada ítem que debe ser respondido por cada uno de los niños. Con el único propósito de interactuar con nuestras variables correspondientes.

Posteriormente se aplicó el instrumento a través de medios digitales, para ello se elaborará una encuesta electrónica y en los casos que amerite se utilizará el WhatsApp, estos datos se organizarán y sistematizarán utilizando el paquete estadístico SPSSv22.

3.6 Método de análisis de datos

Se organizó y sistematizó los datos obtenidos con la aplicación del instrumento de medición del sistema SPSSv22, de donde se obtendrán tablas y figuras de las muestras, se realiza la interpretación de los resultados. Para la realización de la prueba de hipótesis se utilizó la prueba de regresión logística ordinal y para el grado de distribución normal, se hizo con la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov.

3.7 Aspectos éticos

Se consideró valores y las normas establecidas que tiene la Escuela de posgrado de la Universidad Cesar Vallejo según su código ético. Se realizará de forma responsable fortaleciendo nuestro juicio de valor que garantiza los propósitos en esta investigación para el beneficio de los niños. Se consideran los siguientes principios:

- Debe ser confidencial.
- Respeto al derecho de autor.
- Normas APA.
- Respeto a los resultados

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos de los juegos tradicionales vs aprendizaje significativo

Tabla 5:

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
V1: Juegos Tradicionales	,180	50	,000	,932	50	,006
V2: Aprendizaje Significativo	,142	50	,013	,944	50	,019
D1: Juego Individual	,140	50	,016	,963	50	,124
D2: Juego Grupal	,204	50	,000	,912	50	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la tabla 5 con relación a la variable juegos tradicionales se obtuvo un coeficiente menor $0,006 > < 0,005$ nos muestra que no hay una normalidad y en la variable de aprendizaje significativo se obtuvo un coeficiente de $0,019 > < 0,005$ también muestra que no hay una normalidad, en la dimensión juego individual se observa un coeficiente de $0,124$ que nos indica que si hay una normalidad de $0,005$ y en la dimensión juego grupal se obtuvo un coeficiente de $0,001 > < 0,005$ que nos muestra que no hay normalidad.

Tabla 6:*Informe de la correlaciones entre las variables y dimensiones*

			V1: Juegos Tradicionales (Agrupada)	V2:Aprendizaje Significativo (Agrupada)
Rho De Spearman	V1: Juegos Tradicionales (Agrupada)	Coefficiente De Correlación	1,000	,478**
		Sig. (Bilateral)	.	,000
		N	50	50
	V2:Aprendizaje Significativo (Agrupada)	Coefficiente De Correlación	,478**	1,000
		Sig. (Bilateral)	,000	.
		N	50	50

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 6 se observa a la variable: independientes juegos tradicionales su coeficiente es 1,000 y la variable dependiente: aprendizaje significativo tiene un coeficiente 0,478, por lo cual tiene una correlación monótona en las dos variables ordinales estas pueden modificarse en el mismo momento de -1 a $+1$ como indica la tabla mostrada la correlación es significativa en un nivel de 0,01 de acuerdo a la correlación de Rho Spearman.

Tabla 7:

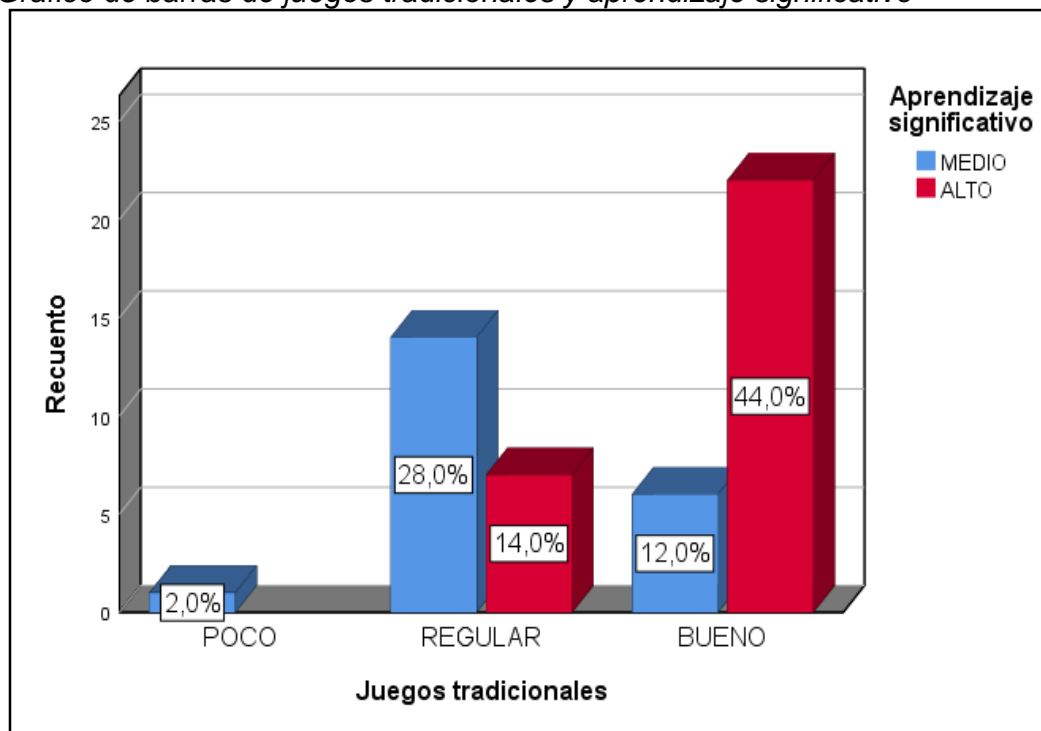
Tabla cruzada de Juegos Tradicionales y Aprendizaje Significativo

		Aprendizaje significativo		Total	
		Medio	Alto		
Juegos tradicionales	Poco	Recuento	1	0	1
		% del total	2,0%	0,0%	2,0%
	Regular	Recuento	14	7	21
		% del total	28,0%	14,0%	42,0%
	Bueno	Recuento	6	22	28
		% del total	12,0%	44,0%	56,0%
Total	Recuento	21	29	50	
	% del total	42,0%	58,0%	100,0%	

En la tabla 7 y figura 1, accedan a describir de los 50 niños que son parte de este estudio, el 2,0 % de los niños presenta juego tradicionales, de los cuales 2,0 % tiene medio aprendizaje significativo, y el 0,0 % tiene un aprendizaje significativo; además, el 42,0 % de ellos tienen juegos tradicionales de nivel regular, de los cuales el 28,0 % tiene un aprendizaje significativo de nivel medio, y el 14,0 % tiene un aprendizaje significativo de nivel alto; finalmente, el 56,0 % de los niños tiene un nivel bueno respecto a los juegos tradicionales, de los cuales el 12,0 % de ellos tiene medio de aprendizaje significativo, y el 44,0 % un aprendizaje significativo alto.

Figura 1:

Gráfico de barras de juegos tradicionales y aprendizaje significativo



Según la figura 1, la mayoría de los niños que poseen juegos tradicionales de nivel poco no evidencian un aprendizaje significativo, los que cuentan con el nivel regular tienen un aprendizaje significativo regular y alto, sin embargo, los que están con un nivel bueno tienen un nivel de aprendizaje alto.

Resultados descriptivos del juego individual vs aprendizaje significativo.

Tabla 8:

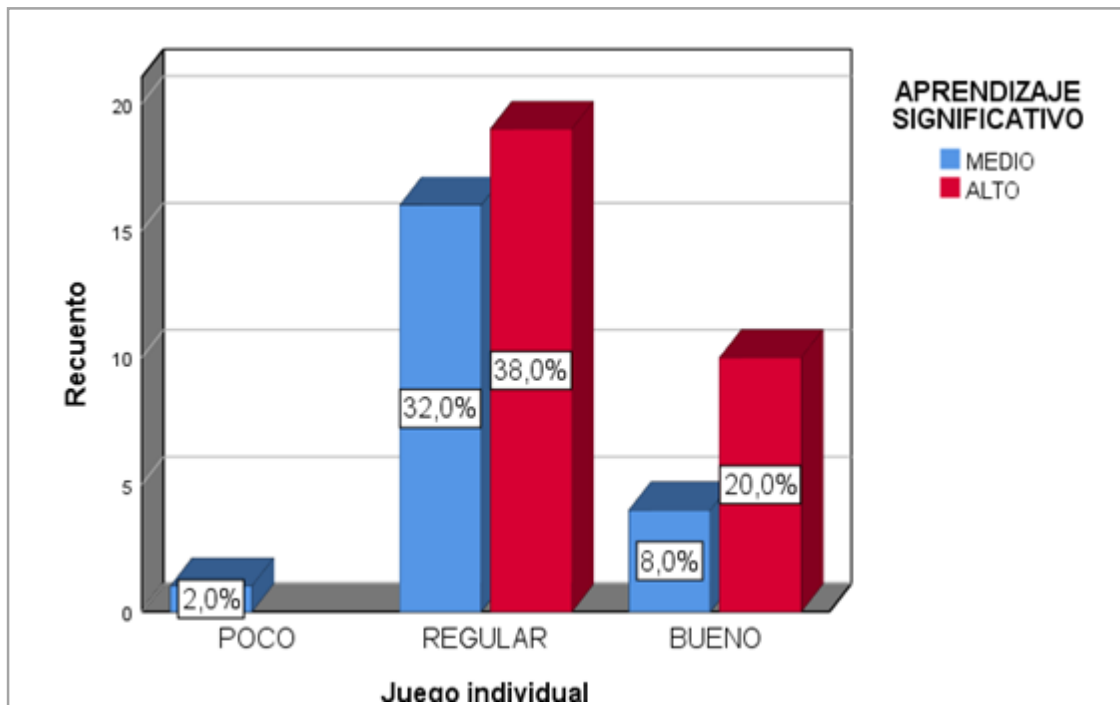
Tabla cruzada Juego individual y Aprendizaje Significativo

		Aprendizaje Significativo		Total	
		Medio	Alto		
Juego individual	Poco	Recuento	1	0	1
		% del total	2,0%	0,0%	2,0%
	Regular	Recuento	16	19	35
		% del total	32,0%	38,0%	70,0%
	Bueno	Recuento	4	10	14
		% del total	8,0%	20,0%	28,0%
Total	Recuento	21	29	50	
	% del total	42,0%	58,0%	100,0%	

Fruto de la tabla 8 y figura 2, accedan a describir la actitud de 50 niños respecto al juego individual; el 2,0 % de los ellos tienen un juego individual, de los cuales 2,0 % tiene un aprendizaje significativo medio y el 0,0 % no tiene un aprendizaje significativo; del mismo modo, el 70,0 % de ellos están con un nivel juego individual, de los cuales el 32,0 % tiene regular aprendizaje significativo, y el 38,0 % tiene un aprendizaje significativo de nivel alto; finalmente, el 28,0 % de los niños poseen el juego individual, de los cuales el 8,0 % de ellos tiene un nivel medio de aprendizaje significativo, y el 20,0 % un alto aprendizaje significativo.

Figura 2:

Gráfico de barras de juego individual y aprendizaje significativo



En la figura 2, se observa que los niños que poseen el juego individual de nivel poco, poseen medio aprendizaje significativo, los que tienen el nivel regular precisan un aprendizaje significativo y alto, sin embargo, los que están con un nivel bueno tienen un nivel de aprendizaje alto.

Resultados descriptivos del juego grupal vs aprendizaje significativo

Tabla 9:

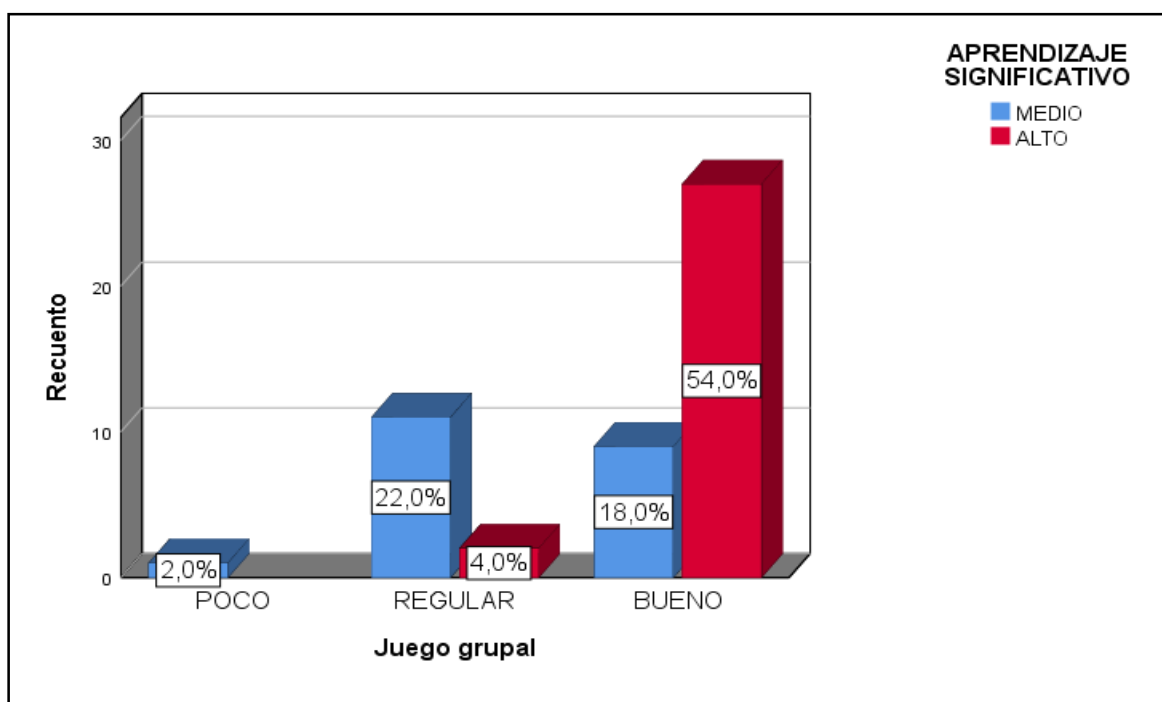
Tabla cruzada Juego grupal y Aprendizaje Significativo

		Aprendizaje Significativo		Total
		Medio	Alto	
Poco	Recuento	1	0	1
	% Del Total	2,0%	0,0%	2,0%
Regular	Recuento	11	2	13
	% Del Total	22,0%	4,0%	26,0%
Bueno	Recuento	9	27	36
	% Del Total	18,0%	54,0%	72,0%
Total	Recuento	21	29	50
	% Del Total	42,0%	58,0%	100,0%

Para la tabla 9 y figura 3, accedan a describir que de los 50 niños que son parte de este estudio, el 2,0 % de los niños presenta en el juego grupal y el aprendizaje significativo, de los cuales 2,0 % tiene aprendizaje significativo medio, y el 0,0 % no tiene un aprendizaje significativo; en tanto, que el 26,0 % de ellos tienen respecto al juego grupal que están con un nivel regular, de los cuales el 22,0 % tiene un nivel medio en el juego grupal, y el 4,0 % tiene un aprendizaje significativo alto; finalmente, el 72,0 % de los niños tienen una buena participación en los juegos tradicionales grupal, de los cuales el 18,0 % de ellos logran el aprendizaje significativo medio y el 54,0 % un alto.

Figura 3:

Gráfico de barras de juego grupal y aprendizaje significativo



Por consiguiente, los niños que poseen los juegos tradicionales grupal de nivel poco no poseen un aprendizaje significativo, los que tienen el nivel regular precisan un aprendizaje significativo medio, sin embargo, los que están con un nivel bueno tienen un nivel alto de aprendizaje significativo.

Resultados inferenciales

Romero (2016) sostuvo que las pruebas de normalidad son usadas con la finalidad de aseverar respecto a la recolección de datos, si estas provienen de una muestra representativa y si estas datan siguiendo un modelo probabilístico, a su vez, permiten contrastar el tipo de distribución que siguen los datos recabados y, además, nos brinda pautas sobre el tipo de prueba plausible, también nos brinda luces sobre el tipo de prueba a utilizarse para realizar la corroboración estadística. Asimismo, Romero (2016), afirmó que la prueba de Kolmogorov-Smirnov, es utilizado para muestras de tamaño mayor a 50 y Shapiro-Wilk, para muestras menores a 50. En la investigación se utilizó la prueba de K-S, por tener un tamaño muestral de 50 niños.

Para realizar una prueba de normalidad, se planteó en forma tentativa los siguientes eventos:

Ho: La variable de juegos tradicionales, aprendizaje significativo y las dimensiones juego individual y juego grupal.

Ha: La variable de juegos tradicionales, aprendizaje significativo y las dimensiones juego individual y juego grupal no son una distribución normal.

Seguidamente se indicó el método que se utilizó para rechazar una de las dos hipótesis planteadas, haciendo uso del método p-valor:

Si $\alpha \leq 0.05$, se rechaza la Ho.

Si $\alpha > 0.05$, no se rechaza la Ha. Donde α = nivel de significancia

Cabe señalar, que el nivel de significancia es de 99% de confianza y con un margen de error de 1%.

No obstante, realizado la prueba de normalidad (Anexo 5), se obtuvo que el índice de significancia de la mayor parte de las dimensiones es menor a 0.05, lo que permite rechazar la Ho, de cual se infiere que las variables, del mismo modo, las dimensiones tienen una distribución no normal, por consiguiente, se realizara la prueba de las hipótesis se realizaran mediante la regresión logística ordinal.

Correlación de Spearman (Rho)

El análisis mediante el coeficiente de correlación de Rho Spearman para lo cual se aplica para analizar las variables ordinales que son la VI (influyente), además, los coeficientes proyectados contribuyen a comprender de como las variaciones en la variable independiente impactan en los cambios de la VD. En lo referido, a la determinación del modelo Rho, esta se establece bajo el supuesto que son directas, situación por lo que, es necesario la verificación a través de una prueba estadística.

Por otro lado, existen otras pruebas estadísticas, para analizar estudios de causalidad y realizar una identificación factores de riesgo, con una estimación del

riesgo relativo (RR) o razón de momios (OR). Luego, usar el análisis multivariados sobre la regresión logística si en el protocolo de investigación se incluyen variables de confusión.

Apreciaciones para la prueba de hipótesis

Espinoza (2018), señaló un el acto de comprobación de una hipótesis es una acción contratación de los supuestos con la realidad, en ese sentido, el investigador debe someter a prueba el enunciado supuesto. Al respecto, Vara (art. 2018) señaló que las hipótesis se someten a prueba a través del uso de un diseño de investigación; además, estas hipótesis se deben contrastar mediante dos vías generales, la demostración que implica convencer utilizando argumentos e información fiable; y la verificación es la comprobación o contrastación de la información utilizando fuentes de verificación.

Del mismo modo, es necesario señalar solo se establecen dos casos: de conjetura para apoyar los datos empíricos en tal caso aceptamos la hipótesis alterna (H_a), o puede darse datos que no corresponden al supuesto y en dicha situación el supuesto es objetada (H_0).

Decisión estadística

Supo (2014) indicó que el p-valor es la probabilidad de conseguir resultados observados, aunque el investigador realiza planteamientos que le permiten decidir mediante una hipótesis nula y alterna, en ese contexto, se realiza la toma de decisiones mediante el rechazo y no rechazo de la hipótesis nula.

Si $p\text{-valor} \leq \alpha$, se rechaza la H_0 .

Si $p\text{-valor} > \alpha$, se acepta la H_a .

El nivel de significancia en el presente en la investigación, es del 99 % y el margen de error es del 1 %.

Hipótesis general

Ho: Determinar los juegos individuales para mejorar el desarrollo de los aprendizajes significativos en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno. 2021.

Ha: Determinar los juegos grupales para mejorar el desarrollo de los aprendizajes significativos en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno. 2021.

Tabla 7:

Informe de ajuste de modelo de la hipótesis general y correlaciones

		Juegos tradicionales	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	V1: Juegos Tradicionales	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,478**
		N	50
	V2: Aprendizaje Significativo	Coefficiente de correlación	,478**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	50

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Se observa en la tabla 6 de la estadística de correlación de Rho Spearman se obtuvo un coeficiente de 0,478 y un p-valor=0,000<0,05, dato que permite rechazar la hipótesis nula, por lo tanto, aceptamos la hipótesis alterna, concluyendo que los juegos tradicionales se relacionan de manera directa con el logro de aprendizajes significativo.

Hipótesis específica 1

Ho: El juego individual ayuda en el aprendizaje no influye significativamente en el aprendizaje significativo en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno. 2021.

Ha: El juego individual ayuda en el aprendizaje influye significativamente en el en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno. 2021.

Tabla 8:

Informe de ajuste de modelo de la hipótesis específico 1 y correlaciones

		Juego individual	Aprendizaje Significativo
Rho de Spearman	Juego individual	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,199
		N	50
	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	,199
		Sig. (bilateral)	,166
		N	50

Se observa en la tabla 7 de la estadística de correlación de Rho Spearman se obtuvo un coeficiente de 0,199 y un p-valor=0,000<0,05, dato que permite rechazar la hipótesis nula, por lo tanto, aceptamos la hipótesis alterna, concluyendo que el juego individual se relaciona de manera directa con el logro de aprendizajes significativo.

Hipótesis específica 2

Ho: El juego grupal ayuda en el aprendizaje no influye significativamente en el aprendizaje significativo en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno. 2021.

Ha: El juego grupal ayuda en el aprendizaje influye significativamente en el en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno. 2021.

Tabla 9:

Informe de la hipótesis específico 2 y sus correlaciones

		Juego grupal	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Juego grupal	1,000	,554**
			,000
	N	50	50
Aprendizaje significativo		,554**	1,000
		,000	.
	N	50	50

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Se observa en la tabla 8 de la estadística de correlación de Rho Spearman se obtuvo un coeficiente de 0,554 y un p-valor=0,000<0,05, dato que permite rechazar la hipótesis nula, por lo tanto, aceptamos la hipótesis alterna, concluyendo que el juego grupal tiene relación de manera directa con el logro de aprendizajes significativo.

V. DISCUSIÓN

Acerca del estudio de los juegos tradicionales y el aprendizaje significativo en niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021; en relación al objetivo general, se encontró que el juego tradicional ayuda en el aprendizaje significativo en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno. 2021, los resultados de confiabilidad de alfa de cronbach para la prueba ambas variables se consideró 50 niños; que se obtuvo en la lista de cotejos sobre los juegos tradicionales y para la variable aprendizaje significativo fue un índice de 0,817, esto nos indica que estos instrumentos tienen una buena consistencia interna, significa que son confiables, los resultados de la correlación de la hipótesis general es Rho Spearman se observa el valor del coeficiente la correlación $N = 0,478$ indicando una correlación positiva moderada, además el valor de N es 0,000 para ambas variables, considerando la regla de consideración, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente asumiendo que los juegos tradicionales permiten el aprendizaje significativo de manera positiva. Al respecto Acuña (2018), realizaron un estudio con una finalidad de determinar los juegos tradicionales durante las nociones espaciales en los niños de 0 años de la institución educativa inicial N° 744 Garbanzo Pucro – Huancavelica. Tuvo un propósito de establecer una influencia de juegos tradicionales para su desarrollo en las nociones espaciales en los niños de 04 años. Este estudio es aplicado, y explicativo, con un método científico y de inducción. Para esta aplicación los juegos tradicionales fue 100%(16) niños que alcanzaron el nivel de logro, llegando a una conclusión, los juegos tradicionales son significativos que influyen en el desarrollo de su aprendizaje del niño.

Por su parte Huamán (2018), realizó un estudio de investigación para determinar el juego tradicional como una estrategia didáctica en mejorar su desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 de San Marcos, Huari, En cuanto al propósito de investigación, es determinar cómo influye los juegos tradicionales en la estrategia didáctica para mejora de la psicomotricidad de los niños. Nuestra investigación cuantitativa, descriptiva y correlacional, con la técnica de observación para lo cual utilizo como instrumento la

escala de estimulación de la psicomotricidad, que fue validada por un juicio de expertos y están procesadas en una estadística descriptiva por ello. Por lo tanto, llegando a una conclusión que el juego tradicional es de gran importancia en el mejoramiento desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años.

Muy al contrario, Pilaloe, (2019) hizo un estudio sobre el juego y su relación social de los niños de educación inicial de la escuela general Antonio José de sucre, el triunfo, Guayas – 2019. Con este proyecto el estudio tuvo la finalidad de encontrar una manera adecuada el contexto social de los niños. Fue un estudio descriptivo correlacional y su muestra fue conformada por 25 estudiantes, se aplicó como instrumento una lista de cotejos y una ficha de observación. En conclusión, esta investigación es determinar la urgente necesidad de incorporar el efecto del juego tradicional con las relaciones sociales en los niños.

Finalmente, considerando los resultados de la estadísticas descriptiva y el coeficiente de correlación de Spearman se encontró que existe una correlación directa entre las los juegos tradicionales y el aprendizaje significativo; es decir, si realizamos mayor actividades con el uso de distintos juegos tradicionales existe una alta probabilidad de lograr aprendizajes significativos en los niños de educación inicial, por el contrario, si dejamos de integrar actividades que involucren los juegos se tiene poca posibilidad de lograr aprendizajes significativos.

VI. CONCLUSIONES

Primera

Los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje significativo en los niños de una Institución Educativa que fue contrastado en base a los resultados con la estadística de prueba coeficiente de 0,478 y un p-valor=0,000<0,05, los juegos deben ser utilizadas como un método didáctico, además, es necesario en el proceso del aprendizaje y desarrollo del niño mediante la acción lúdica.

Segunda

Se debe impulsar con mayor incidencia en los juegos individuales para lograr resultados que fue en forma significativa en los niños, los frutos de la encuesta aplicado a los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno, da una valoración del aprendizaje significativo, demuestran un coeficiente de 0,199 y un p-valor=0,000<0,05, con la Rho de Spearman.

Tercera

La perseverancia de los juegos grupales mejora a interactuar de manera activa en el resultado durante el aprendizaje significativo utilizando sus dimensiones, en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno. Con la correlación de Rho Spearman se obtuvo un coeficiente de 0,554 y un p-valor=0,000<0,05.

VII. RECOMENDACIONES

Primera. - Se recomienda considerar a los juegos tradicionales como una estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los niños.

Segunda. - Propongo prevalecer el juego individual, como estrategias para el logro del crecimiento integral del niño en las diferentes áreas, en lo que se visualizado que estos juegos de sobre manera mejoran el proceso de aprendizaje de forma significativa.

Tercera. - En cuanto a los padres de familia, se les aconseja en promover e incentivar sobre este juego grupal en el hogar, institución educativa para una mejora del aprendizaje significativo en el niño.

REFERENCIAS

Aguilar B. y Paz V. (2019), juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo de la magnitud emocional en niños y niñas de 5 a 6 años en situación de vulnerabilidad en la institución educativa ciudad córdoba ubicado en la ciudad de Santiago de Cali.

[https://repository.usc.edu.co/bitstream/handle/20.500.12421/1434/JUEGO S%20TRADICIONALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.usc.edu.co/bitstream/handle/20.500.12421/1434/JUEGO%20TRADICIONALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Campos A. (2014). Aproximación al uso del coeficiente Alfa de Cronbach

Acuña, Gutiérrez (2018). Los juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 0 años de la institución educativa inicial N° 744 Garbanzo Pucro – Huancavelica. Para obtener el título de licenciada en Educación Inicial.

URI: <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2193>

Ausubel, D. (1978). Psicología educacional. Editorial Paidós. México.

Brezovszky, B., Lehtinen, E., McMullen, J., Rodríguez, G., y Veermans, K. (2013). Training flexible and adaptive arithmetic problem solving skills through exploration with numbers: The development of number navigation game. Paper presented at the 7th European Conference on Games Based Learning, ECGBL 2013, 2 626-634. Retrieved from www.scopus.com

Bourdieu, P. (1972). Esquisse d'une theorie dc la pratique. droz, geneve. (Trad, inglesa: Outline of a theory of practice. Cambridge University.

Calle, D. (2018). El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. Juan Pablo II- Callao, 2014. (Tesis para optar el grado académico de Maestra en Problemas de Aprendizaje, Universidad César Vallejo). Recuperado en:

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/12812/Calle_SDJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Carhuancho, I. M., Nolazco, F. A., Monteverde, L. S., Guerreo, M. A., y Casana, K. M. (2019). Metodología de la investigación holística. Universidad Internacional del Ecuador.

Chateau, J. (2018). Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires: Kapelusz.

Chávez (2018). Taller de juegos en la inteligencia corporal cinestésica en niños y niñas de 3 años Trujillo 2017, Tesis Para obtener el Título de Licenciado en Educación Inicial.

URI:<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/12846>

Chipana (2018). La Motivación y el Aprendizaje Significativo en los Niños y Niñas de 5 años de la I.E Inicial N°147 Carhuapata, Lircay, Huancavelica. Para optar el título de Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe.

URI: <http://repositorio.udea.edu.pe/handle/UDEA/122>

Dilalla, F.L y Watson, M.W (2018). Diferation of fantasy and reality. Preschoolers reaction to interruptions in their play. Development Psychology.

Etxebeste, J. (2001). Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pyas basque. París: U.F.R. de Sciences Humaines et Sociales.

Fleishman, E. A. (1964). The structure and measurement of physical fitness. Englewood Cliffs, N.JK: Prentice Hall.

Garaigordobil, M. (2018). Juego y desarrollo infantil. Madrid: Seco Olea.

Gonzales, W. (2006). El juego como técnica de aprendizaje (guía de prácticas) Universidad Nacional de Hermilio Valdizán Huánuco). Perú

Jensen, A. R. (2018). Bias in mental testing. New York: Free Press. Llorca, M., Ramos, V., Sánchez, J., Vega, A. (2017). La práctica psicomotriz: una propuesta educativa mediante el cuerpo y el movimiento. Málaga: Aljibe.

Jonshon (2000). La educación y atención integral para el desarrollo de la niñez menor de 3 años en costa rica. Volumen 16, Número 1

Jordan, A. K., Duchhardt, C., Heinze, A., Tresp, T., y Grüßing, M. (2015). Mehr als numerische Basiskompetenzen? Zur Dimensionalität und Struktur mathematischer Kompetenz von Kindergartenkindern. *Psychologie in Erziehung und Unterricht*, 62(3), 205-217.

Huamán (2018). El juego tradicional como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 de San Marcos, Huari. investigó tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. Repositorio Institucional.

URI: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/5442>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.

Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta ed.). México: MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Kold (2017). "Inventario de Estilos de Aprendizaje," en *Jornadas de Conferencias sobre Orientación Vocacional*, UDLA, Quito, 2002. Cuatro estilos de aprendizaje de Kolb, Disponible en: www.jlgcue.es.

Kolb, D.A. (2000). Learning styles inventory. <http://csm.uwe.ac.uk/teaching/notes/UQI1ooS1/jolbetal.htm>.

Kornexl, E. (1980). *Das sportmorishe Eigenschaftsniveau des alpinen Schirennläufers*. Austria. Innsbruck Inn-Verlag

Kovačević, S. O. (2014). Contribution of traditional games to the quality of student's relations and frequency of student's socialization in primary education. *Croatian Journal of Education*, 95-112.

Lewin, K. (14 de abril de 2010). *Journal of social issues*. Obtenido de *journal of socialissues*:

<https://spssi.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1540-4560.1946.tb02295.x>

- Lutter, H.H., Schöder (1972). Ein testverfahren zur beurteilung der körperlichen leistungsfähigkeit. Die Leibezerziehung
- Malak R, Kotwicka M, Krawczyk-Wasielewska A, Mojs E, Szamborski W. Motor skills, cognitive development and balance functions of children with Down syndrome. *Annals of Agricultural and Environmental Medicine*. 2013;20(4).
- Mansoor, I., y Grant, S. (2002). A writing rubric to assess ESL student performance [Electronic version]. *Adventures in Assessment*, 14, 33–38. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 482885).
- Martínez Medrano, E. (2016). *El juego infantil: análisis y aplicación escolar*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza, Instituto de Ciencias de la Educación.en el niño. México: fondo de cultura económica. (décima reimpresión, 2017).
- Mawere M. The struggle of African indigenous knowledge systems in an age of globalization: A case for children's traditional games in south-eastern Zimbabwe. Mankon, Bameda: African Books Collective; 2012.
- Mechling, H., Rieder, H. (1977). Ein testverfahren zur erfassung der grobmotorischen bewegungsgeschicklichkeit im sport bei 9 bis 13 jährigen kindern. *Psychomotorik*
- Minerva, C. (2002). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Recuperado de:<http://reencyt.ula.ve/storage/repo/ArchivoDocumento/agora/v5n10/articulo5.pdf>
- Mitchell, L. y Krumboltz, J. (1996). *Krumboltz's theory of career choice and counselling*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Nureña Alva, E. Z. (2015). Influencia de los trabajos grupales en el aprendizaje significativo. 210.
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., y Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación* (4ta. ed.). Bogotá: Ediciones de la U.
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., y Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación*. Bogotá: Ediciones de la U.

Padial R, López PS. Los cuentos populares/tradicionales en educación infantil: una propuesta a través del juego. E-motion. Revista de Educación, Motricidad e Investigación. 2013;(2):32-47.

Palomino, A., Peña, J., Zeballos, G. y Orizano, L. (2015). Metodología de la Investigación. Gui para elaborar un proyecto en salud y educación. Lima: San Marcos.

Pérez, A. (2017). Juegos tradicionales para niños y niñas. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/juegos-clasicospara-ninos/>

Pilaloo, (2019). El juego y las relaciones sociales en niños de educación inicial en la escuela general Antonio José de sucre, el triunfo, guayas – 2019”. Para optar el título profesional de licenciada en educación inicial.

URI: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/40704>

Prudencio (2018). El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco – 2018. Para optar el título profesional de licenciada en educación inicial.

<http://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/2996043>

Ramos, A. y Ramos, E. (2007). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años de la Institucion Educativa 92 N°142 Santa Ana-Huancavelica (tesis pregrado) Universidad Nacional de Huancavelica.

Rubio, E., Ibáñez, E., Martín, G., Montiel, J. y Moreno, L. (2010). Juegos tradicionales de arnedo. Hogar de personas mayores de Arnedo (la Rioja).

Ruiz, M. (2007). Instrumentos de evaluación de competencias. Universidad Tecnológica de Chile. Disponible:

https://www.ciea.ch/documents/s07_chile_ref_ruiz.pdf

Ofele (2017). Juegos Tradicionales y sus proyecciones pedagógicas

Sánchez, a. (2017). Juegos tradicionales. ¡¡Recuperemos nuestros juegos de la infancia!! Obtenido de:

<https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-paraninos/juegos-tradicionales.html>.

B Nassr Sandoval (2018). E desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular del distrito de Castilla, Piura.

Salkind, N. (2000). Statistics for People Who (Think They) Hate Statistics. New York:Inc Publications.

Silva (2020). Aprender jugando en aula y casa, estrategia lúdica pedagógica para estudiantes de cuarto grado del Centro Educativo Pueblo Viejo. para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la lúdica.

URI: <http://hdl.handle.net/11371/3301>

Torres Perdomo, M. E. (2016). Literalidad en la Educación Básica. Mérida, Consejo de Publicaciones de la ULA; (2016). La candidez de un niño. Mérida, Consejo de Publicaciones de la ULA; (2017). La lectura y la escritura: un binomio completo. Mimeografiado.

Tripero, A. (2011, enero) Vigotsky y su teoría constructivista del juego. Revista electrónica de educación. E-I nnova BUCM. Recuperado de <https://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>

Valderrama, S., y James, C. (2019). El desarrollo de la tesis. Lima: Editorial San Marcos.

Valdivieso H. (2017). La influencia del juego y el aprendizaje significativo con estudiantes de básica elemental de la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe Dolores Cacuango.

[http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/reduq/26641/1/Valdivieso%20Humana nte.pdf](http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/reduq/26641/1/Valdivieso%20Humana%20n.te.pdf)

Vygotsky, L. S. (2018). "El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño", versión castellana de la conferencia dada por Vygotski en el Instituto Pedagógico Estatal de Hertsns en 2016, Leningrado, en R. Grasa, Cuadernos de Pedagogía, 85, 39-49.

Vygotsky, L. S. (1942). "El papel del juego en el desarrollo del niño". En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, Grijalbo.

Wagner, K., Kimura, K., Cheung, P., y Barner, D. (2015). Why is number word learning hard? evidence from bilingual learners. *Cognitive Psychology*, 83, 1-21. doi: 10.1016/j.cogpsych.2015.08.006

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA
INICIAL DE PUNO 2021

CONDORI YAMPASI YENY MARLENI (0000 - 0001- 7436 - 5174)

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
PROBLEMA GENERAL: ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran los aprendizajes significativos de los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021?	OBJETIVO GENERAL: Determinar los juegos tradicionales para mejorar el aprendizaje significativo en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021. OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Determinar los	HIPÓTESIS GENERAL: El juego tradicional ayuda en el aprendizaje significativo en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS: H1 El juego individual ayuda en el	Variable 1: Juegos Tradicionales			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
			Juego individual	El juego como medio de desarrollo de su psicomotricidad.	1, 2, 3	S = Siempre (4) CS = Casi siempre (3) AV = A veces (2) N= Nunca (1)
				El juego como medio de aprendizaje.	4, 5, 6	
			Juego grupal	El juego como desarrollo de habilidades sociales	7, 8, 9	
				El juego como desarrollo de habilidades motoras	10, 11, 12	
Variable 2: Aprendizaje Significativo						
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o			

PROBLEMAS ESPECIFICOS						rangos
¿De qué manera los juegos individuales mejoran los aprendizajes significativos en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021?	juegos individuales para mejorar el desarrollo de los aprendizajes significativos de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021. Determinar los juegos grupales para mejorar el desarrollo de los aprendizajes significativos en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021. Determinar las condiciones para el	aprendizaje en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021. H2 El juego grupal ayuda en el aprendizaje significativo en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021. H3 El juego con las condiciones ayuda en el aprendizaje significativo de una Institución Educativa	Condiciones para el aprendizaje significativo	Motivación Comprensión Participación	13, 14, 15 16, 17, 18 19, 20, 21	S = Siempre (4) CS = Casi siempre (3) AV = A veces (2) N= Nunca (1)

<p>Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021?</p> <p>¿De qué manera las condiciones mejoran el aprendizaje significativo en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021?</p>	<p>aprendizaje significativo en los niños de una Institución Educativa Inicial, Melgar de Puno 2021.</p>	<p>Inicial, Melgar de Puno 2021.</p>				
<p>TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p>	<p>POBLACIÓN Y MUESTRA</p>	<p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</p>	<p>ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL</p>			
<p>TIPO Y NIVEL Investigación aplicada, de nivel descriptivo correlacional</p> <p>DISEÑO: No experimental, transeccional o</p>	<p>POBLACIÓN: Tiene 50 niños</p> <p>TAMAÑO DE MUESTRA: Se trabajará con toda el universo de la población que son 50 niños</p>	<p>Variable I: Juegos tradicionales</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumentos: Lista de cotejos</p> <p>Autor: Tabón. 2014</p> <p>Año: 2014</p>	<p>DESCRIPTIVA: Se realizará con la estadística descriptiva e inferencial para la variabilidad de los datos y correlación</p> <p>DE PRUEBA: Prueba hipótesis</p> <p>Nivel de Significación: Se realizará para el análisis de la significatividad de los resultados la prueba de hipótesis mediante la estadística no paramétricos una estadística no paramétrica</p>			

<p>transversal</p> <p>MÉTODO: Cuantitativo, hipotético deductivo</p>		<p>Monitoreo: Agosto - diciembre 2021 Ámbito de Aplicación: En una Institución Educativa Inicial de la provincia de Melgar 2021</p> <p>Variable D: Aprendizaje significativo Técnica: Observación Instrumentos: Escala de apreciación. Autor: Gonzales 2016 Año: 2021 Monitoreo: Agosto - diciembre 2021 Ámbito de Aplicación: En una Institución Educativa Inicial de la provincia de Melgar. Forma de Administración: Directa</p>	<p>Inferencial: Se realizará la prueba de hipótesis mediante el estadístico p _ valor en relación con el nivel de significación de 5%</p>
---	--	--	--

ANEXOS 2

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales son imprescindibles para el aprendizaje del niño, además el juego contribuye en el aspecto emocional y contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo. y afectivo, en su desarrollo de su personalidad. Ofele, 2017.	La ejecución de los juegos tradicionales se llevará a cabo dentro de las aulas y fuera de ellas, considerando las reglas y materiales propias de cada juego y se trabajará individualmente y grupalmente. Lachi (ratifica la idea de Úfele, 2014)	Juego individual (Ramos y Ramos, 2007 p.36).	El juego como medio de desarrollo de su psicomotricidad.	1, 2, 3
				El juego como medio de aprendizaje.	4,5, 6
			Juego grupal (Ramos y Ramos, 2007 p.36).	El juego como desarrollo de habilidades sociales.	7, 8, 9
				El juego como desarrollo de habilidades motoras.	10, 11, 12
VARIABLE			Condiciones para	Motivación	13. 14, 15

<p>DEPENDIENTE</p> <p>Aprendizaje significativo</p>	<p>El aprendizaje significativo es donde el niño procesa su pensamiento hasta transformarlo en un aprendizaje expresivo del niño.</p> <p>Según Ausubel (2016)</p>	<p>En el aprendizaje significativo los resultados son de interacciones de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además será de gran importancia en un momento determinado del individuo.</p> <p>Sánchez (2008)</p>	<p>el aprendizaje significativo según Hernández 2008.</p>	<p>Comprensión.</p> <p>Participación</p>	<p>16, 17, 18</p> <p>19, 20, 21</p>
--	---	---	---	--	-------------------------------------

ANEXO 3

LISTA DE COTEJOS DE JUEGOS TRADICIONALES

Estimada directora es un gusto presentarme ante usted, la suscrita Lic. Condori Yampasi, Yeny Marleni, con Nro. DNI. 40548157, de la Universidad Cesar Vallejo. La presente encuesta constituye parte de una investigación de título: “Los juegos tradicionales y el aprendizaje significativo en niños de una Institución Educativa Inicial N° 1533 Melgar de Puno 2021”, el cual tiene fines únicamente académicos manteniendo completa absoluta discreción.

Agradecemos su colaboración por las respuestas brindadas en la siguiente encuesta:

Instrucciones: Lea detenidamente las preguntas y responda con veracidad marcando con un aspa en la alternativa correspondiente:

Instrumento: Encuesta

Marque con (X) sobre la opción escogida, según la siguiente escala de Apreciación:

1 = Nunca; 2 = A veces; 3 = Casi siempre; 4 = Siempre

ÍTEMS				ESCALA DE APRECIACIÓN			
				SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
				4	3	2	1
Variable 1: Juegos tradicionales							
Dimensión 1 Juego individual							
Indicadores	El juego como medio de desarrollo de su psicomotricidad.	1	Cumple las normas y atiende a las explicaciones.				
		2	Desarrolla movimientos durante el juego.				

		3	Realiza movimientos en las actividades como: saltar, correr, etc.				
	El juego como medio de aprendizaje.	4	Participa activamente en los juegos propuestos.				
		5	Comparte sus materiales y juguetes con sus compañeros.				
		6	El niño aprende las matemáticas mediante el juego.				
Dimensión 2 Juego Grupal							
Indicadores	El juego como desarrollo de habilidades sociales.	7	Expresa sus habilidades durante el juego grupal.				
		8	Transmite lo explicado al resto del grupo en un Juego Tradicional.				
		9	Disfruta y muestra entusiasmo en el juego.				
	El juego como desarrollo de habilidades motoras	10	El niño construye su propio juguete para poder jugar				
		11	Juega de manera activa con sus compañeros.				
		12	Participa en los juegos con alegría mostrando sus habilidades motrices.				
Variable 2: Aprendizaje significativo							
Dimensión 3 Condiciones para el aprendizaje significativo							
Indicadores	Motivación	13	Al niño le encanta jugar cuando le invitan a participar en el juego.				
		14	Expresas sus cualidades personales durante los juegos.				
		15	El niño desarrolla y expresa su rol del juego.				
		16	El niño se divierte en cada juego y cumple las				

	Comprensión		indicaciones.				
		17	El niño se divierte en cada juego.				
		18	Cumple las indicaciones de cada juego.				
	Participación	19	Explora de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar.				
		20	Manipula de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar.				
		21	Participa activamente en los juegos con sus compañeros.				

Anexo 4



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de independencia"

Lima, 25 de octubre de 2021

Carta P. 647-2021-UCV-EPG-SP

LICENCIADA
EPIFANIA TUNI ARIAS
DIRECTORA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1533 SAN FRANCISCO - AYAVIRI - MELGAR

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **CONDORI YAMPASI, YENY MARLENI**; identificado(a) con DNI/CE N° 40548157 y código de matrícula N° 7002542823; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA en modalidad semipresencial del semestre 2021-II quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRO(A), se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (tesis) titulado:

LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE MELGAR - PUNO 2021

En este sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso a nuestro(a) estudiante, a fin que pueda obtener información en la institución que usted representa, siendo nuestro(a) estudiante quien asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de concluir con el desarrollo del trabajo de investigación (tesis).

Agradeciendo la atención que brinde al presente documento, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,

Ruth Angélica Chicana Becerra
Coordinadora General de Programas de Posgrado Semipresenciales
Universidad César Vallejo

Se le autoriza, realizar su proyecto de investigación y la aplicación del mismo.

Recibido: 25-10-2021

f | t | @ | □

ucv.edu.pe

Somos la universidad de los que quieren salir adelante.

Anexo 5



CARTA DE PRESENTACIÓN

Mag. Gregorio Saca Gutierrez

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 su influencia en el aprendizaje significativo en niños de 3 años en una Institución Educativa Inicial de Melgar - Puno 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

Yeny Marleni Condori Yampasi
DNI: 40548157
Cel: 956492563

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable:

Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales son imprescindibles para el aprendizaje del niño, además el juego contribuye en el aspecto emocional y contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo, y afectivo, en su desarrollo de su personalidad. Saco, Acedo, Vicente (2016).

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1

Juego individual

Dimensión 2

Juego grupal

Variable:

Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo es donde el niño procesa su pensamiento hasta transformarlo en un aprendizaje expresivo, son resultados de las interacciones con los conocimientos previos del niño. Según Ausubel (2016)

Dimensión 1

Condiciones para el aprendizaje significativo

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TÍTULO: Los juegos tradicionales y su influencia en el aprendizaje significativo en niños de 3 años en una Institución Educativa Inicial de
Melgar - Puno 2021

Variables de estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juego tradicional	Los juegos tradicionales son imprescindibles para el aprendizaje del niño, además el juego contribuye en el aspecto emocional y contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo, y afectivo, en su desarrollo de su personalidad. Saco, Acedo, Vicente (2016).	La ejecución de los juegos tradicionales se llevará a cabo dentro de las aulas y fuera de ellas, considerando las reglas y materiales propias de cada juego y se trabajará individualmente y grupalmente. Lachi (ratifica la idea de Úfele, 2014)	Juego individual	El juego como medio de desarrollo de su psicomotricidad. El juego como medio de aprendizaje.	Escala de Likert que mide: 1. Nunca 2. A veces 3. Casi siempre 4. Siempre
			Juego grupal	El juego como desarrollo de habilidades sociales. El juego como desarrollo de habilidades motoras.	
Aprendizaje significativo	El aprendizaje significativo es donde el niño procesa su pensamiento hasta transformarlo en un aprendizaje expresivo del niño. Según Ausubel (2016)	En el aprendizaje significativo los resultados son de interacciones de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además será de gran importancia en un momento determinado del individuo. Sánchez (2008)	Condiciones para el aprendizaje significativo	Motivación Comprensión. Participación.	

Fuente: Elaboración propia.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJOS

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Juego Individual							
1	Cumple las normas y atiende a las explicaciones.	X		X		X		
2	Desarrolla movimientos durante el juego.	X		X		X		
3	Realiza movimientos en las actividades como: saltar, correr, etc.	X		X		X		
4	Participa activamente en los juegos propuestos.	X		X		X		
5	Comparte sus materiales y juguetes con sus compañeros.	X		X		X		
6	El niño aprende las matemáticas mediante el juego.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Juego Grupal							
7	Expresa sus habilidades durante el juego grupal.	X		X		X		
8	Transmite lo explicado al resto del grupo en un Juego Tradicional.	X		X		X		
9	Disfruta y muestra entusiasmo en el juego.	X		X		X		
10	El niño construye su propio juguete para poder jugar	X		X		X		
11	Juega de manera activa con sus compañeros.	X		X		X		
12	Participa en los juegos con alegría mostrando sus habilidades motrices.	X		X		X		
N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
	DIMENSIÓN 3: Variable: Aprendizaje Significativo							
13	Al niño le encanta jugar cuando le invitan a participar en el juego.	X		X		X		
14	Expresas tus cualidades personales durante los juegos.	X		X		X		
15	El niño desarrolla y expresa su rol del juego.	X		X		X		

16	El niño se divierte en cada juego y cumple las indicaciones.	X		X		X	
17	El niño se divierte en cada juego.	X		X		X	
18	Cumple las indicaciones de cada juego.	X		X		X	
19	Explora de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar.	X		X		X	
20	Manipula de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar.	X		X		X	
21	Participa activamente en los juegos con sus compañeros.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

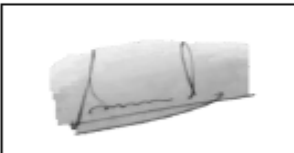
Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Saca Gutierrez Gregorio DNI:80006997
Especialidad del validador: Magister Mención en Administración de la Educación.

23 de octubre 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
Nombre y Apellidos
Gregorio Saca Gutierrez

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mag. / Dr. Enrique Pardo Esquerre

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 su influencia en el aprendizaje significativo en niños de 3 años en una Institución Educativa Inicial de Melgar - Puno 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.

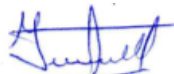
En ese sentido, agradeceré su invaluable apoyo consistente en la revisión y aprobación del instrumento que adjunto a la presente carta.

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



Yeny Manani Condori Yampasi
DNI: 40548157
Cel: 956492563

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable:

Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales son imprescindibles para el aprendizaje del niño, además el juego contribuye en el aspecto emocional y contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo, y afectivo, en su desarrollo de su personalidad. Saco, Acedo, Vicente (2016).

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1

Juego individual

Dimensión 2

Juego grupal

Variable:

Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo es donde el niño procesa su pensamiento hasta transformarlo en un aprendizaje expresivo, son resultados de las interacciones con los conocimientos previos del niño. Según Ausubel (2016)

Dimensión 1

Condiciones para el aprendizaje significativo

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJOS

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Juego Individual							
1	Cumple las normas y atiende a las explicaciones.	X		X		X		
2	Desarrolla movimientos durante el juego.	X		X		X		
3	Realiza movimientos en las actividades como: saltar, correr, etc.	X		X		X		
4	Participa activamente en los juegos propuestos.	X		X		X		
5	Comparte sus materiales y juguetes con sus compañeros.	X		X		X		
6	El niño aprende las matemáticas mediante el juego.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Juego Grupal	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Expresa sus habilidades durante el juego grupal.	X		X		X		
8	Transmite lo explicado al resto del grupo en un Juego Tradicional.	X		X		X		
9	Disfruta y muestra entusiasmo en el juego.	X		X		X		
10	El niño construye su propio juguete para poder jugar	X		X		X		
11	Juega de manera activa con sus compañeros.	X		X		X		
12	Participa en los juegos con alegría mostrando sus habilidades motrices.	X		X		X		
N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
	DIMENSIÓN 3: Variable: Aprendizaje Significativo	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Al niño le encanta jugar cuando le invitan a participar en el juego.	X		X		X		
14	Expresas tus cualidades personales durante los juegos.	X		X		X		
15	El niño desarrolla y expresa su rol del juego.	X		X		X		

16	El niño se divierte en cada juego y cumple las indicaciones.	X		X		X	
17	El niño se divierte en cada juego.	X		X		X	
18	Cumple las indicaciones de cada juego.	X		X		X	
19	Explora de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar.	X		X		X	
20	Manipula de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar.	X		X		X	
21	Participa activamente en los juegos con sus compañeros.	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: Enrique Miguel Pardo Esquerre **DNI: 18855955**
Especialidad del validador: Magister en Administración de la Educación

23 de octubre 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



Firma del Experto Informante.
Especialidad

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mag. / Dr. Gonzalo Yrponocca Machacca

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 su influencia en el aprendizaje significativo en niños de 3 años en una Institución Educativa Inicial de Melgar - Puno 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.

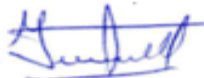
En ese sentido, agradeceré su invaluable apoyo consistente en la revisión y aprobación del instrumento que adjunto a la presente carta.

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



Yancy Maldoni Condori Yampasi

DNI: 40548157

Cel: 956492563

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable:

Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales son imprescindibles para el aprendizaje del niño, además el juego contribuye en el aspecto emocional y contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo, y afectivo, en su desarrollo de su personalidad. Saco, Acedo, Vicente (2016).

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1

Juego individual

Dimensión 2

Juego grupal

Variable:

Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo es donde el niño procesa su pensamiento hasta transformarlo en un aprendizaje expresivo, son resultados de las interacciones con los conocimientos previos del niño. Según Ausubel (2016)

Dimensión 1

Condiciones para el aprendizaje significativo

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TÍTULO: Los juegos tradicionales y su influencia en el aprendizaje significativo en niños de 3 años en una Institución Educativa Inicial de Melgar - Puno 2021

Variables de estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juego tradicional	Los juegos tradicionales son imprescindibles para el aprendizaje del niño, además el juego contribuye en el aspecto emocional y contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo, y afectivo, en su desarrollo de su personalidad. Saco, Acedo, Vicente (2016).	La ejecución de los juegos tradicionales se llevará a cabo dentro de las aulas y fuera de ellas, considerando las reglas y materiales propias de cada juego y se trabajará individualmente y grupalmente. Lachi (ratifica la idea de Úfele, 2014)	Juego individual	El juego como medio de desarrollo de su psicomotricidad. El juego como medio de aprendizaje.	Escala de Likert que mide: 1. Nunca 2. A veces 3. Casi siempre 4. Siempre
			Juego grupal	El juego como desarrollo de habilidades sociales. El juego como desarrollo de habilidades motoras.	
Aprendizaje significativo	El aprendizaje significativo es donde el niño procesa su pensamiento hasta transformarlo en un aprendizaje expresivo del niño. Según Ausubel (2016)	En el aprendizaje significativo los resultados son de interacciones de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además será de gran importancia en un momento determinado del individuo. Sánchez (2008)	Condiciones para el aprendizaje significativo	Motivación Comprensión. Participación.	

Fuente: Elaboración propia.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Juego Individual							
1	Cumple las normas y atiende a las explicaciones.	X		X		X		
2	Desarrolla movimientos durante el juego.	X		X		X		
3	Realiza movimientos en las actividades como: saltar, correr, etc.	X		X		X		
4	Participa activamente en los juegos propuestos.	X		X		X		
5	Comparte sus materiales y juguetes con sus compañeros.	X		X		X		
6	El niño aprende las matemáticas mediante el juego.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Juego Grupal							
7	Expresa sus habilidades durante el juego grupal.	X		X		X		
8	Transmite lo explicado al resto del grupo en un Juego Tradicional.	X		X		X		
9	Disfruta y muestra entusiasmo en el juego.	X		X		X		
10	El niño construye su propio juguete para poder jugar	X		X		X		
11	Juega de manera activa con sus compañeros.	X		X		X		
12	Participa en los juegos con alegría mostrando sus habilidades motrices.	X		X		X		
Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
	DIMENSIÓN 3: Variable: Aprendizaje Significativo							
13	Al niño le encanta jugar cuando le invitan a participar en el juego.	X		X		X		
14	Expresas tus cualidades personales durante los juegos.	X		X		X		
15	El niño desarrolla y expresa su rol del juego.	X		X		X		

16	El niño se divierte en cada juego y cumple las indicaciones.	X		X		X	
17	El niño se divierte en cada juego.	X		X		X	
18	Cumple las indicaciones de cada juego.	X		X		X	
19	Explora de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar.	X		X		X	
20	Manipula de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar.	X		X		X	
21	Participa activamente en los juegos con sus compañeros.	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. Gonzalo ~~Yrponocca Machacca~~ **DNI:** 01684387

Especialidad del validador: Doctor en Administración de la Educación

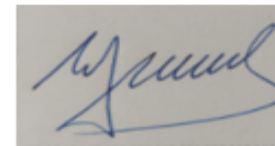
23 de octubre del 2021

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



Firma
Gonzalo ~~Yrponocca Machacca~~

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mag. / Dr. Jorge Mamani Zela

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 su influencia en el aprendizaje significativo en niños de 3 años en una Institución Educativa Inicial de Melgar - Puno 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~~ operacionalización de las variables.

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

Atentamente



~~Yeov Madoni~~ Condori ~~Xampasi~~

DNI: 40548157

Cel: 956492563

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable:

Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales son imprescindibles para el aprendizaje del niño, además el juego contribuye en el aspecto emocional y contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo, y afectivo, en su desarrollo de su personalidad. Saco, Acedo, Vicente (2016).

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1

Juego individual

Dimensión 2

Juego grupal

Variable:

Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo es donde el niño procesa su pensamiento hasta transformarlo en un aprendizaje expresivo, son resultados de las interacciones con los conocimientos previos del niño. Según Ausubel (2016)

Dimensión 1

Condiciones para el aprendizaje significativo

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TÍTULO: Los juegos tradicionales y su influencia en el aprendizaje significativo en niños de 3 años en una Institución Educativa Inicial de Melgar - Puno 2021

Variables de estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juego tradicional	Los juegos tradicionales son imprescindibles para el aprendizaje del niño, además el juego contribuye en el aspecto emocional y contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo, y afectivo, en su desarrollo de su personalidad. Saco, Acedo, Vicente (2016).	La ejecución de los juegos tradicionales se llevará a cabo dentro de las aulas y fuera de ellas, considerando las reglas y materiales propias de cada juego y se trabajará individualmente y grupalmente. Lachi (ratifica la idea de Úfele, 2014)	Juego individual	El juego como medio de desarrollo de su psicomotricidad. El juego como medio de aprendizaje.	Escala de Likert que mide: 1. Nunca 2. A veces 3. Casi siempre 4. Siempre
			Juego grupal	El juego como desarrollo de habilidades sociales. El juego como desarrollo de habilidades motoras.	
Aprendizaje significativo	El aprendizaje significativo es donde el niño procesa su pensamiento hasta transformarlo en un aprendizaje expresivo del niño. Según Ausubel (2016)	En el aprendizaje significativo los resultados son de interacciones de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además será de gran importancia en un momento determinado del individuo. Sánchez (2008)	Condiciones para el aprendizaje significativo	Motivación Comprensión. Participación.	

Fuente: Elaboración propia.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJOS

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Juego Individual							
1	Cumple las normas y atiende a las explicaciones.	X		X		X		
2	Desarrolla movimientos durante el juego.	X		X		X		
3	Realiza movimientos en las actividades como: saltar, correr, etc.	X		X		X		
4	Participa activamente en los juegos propuestos.	X		X		X		
5	Comparte sus materiales y juguetes con sus compañeros.	X		X		X		
6	El niño aprende las matemáticas mediante el juego.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Juego Grupal	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Expresa sus habilidades durante el juego grupal.	X		X		X		
8	Transmite lo explicado al resto del grupo en un Juego Tradicional.	X		X		X		
9	Disfruta y muestra entusiasmo en el juego.	X		X		X		
10	El niño conserva su propio juguete para poder jugar	X		X		X		
11	Juega de manera activa con sus compañeros.	X		X		X		
12	Participa en los juegos con alegría mostrando sus habilidades motrices.	X		X		X		
Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
	DIMENSIÓN 3: Variable: Aprendizaje Significativo	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Al niño le encanta jugar cuando le invitan a participar en el juego.	X		X		X		
14	Expresas tus cualidades personales durante los juegos.	X		X		X		
15	El niño desarrolla y expresa su rol del juego.	X		X		X		

16	El niño se divierte en cada juego y cumple las indicaciones.	X		X		X	
17	El niño se divierte en cada juego.	X		X		X	
18	Cumple las indicaciones de cada juego.	X		X		X	
19	Explora de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar.	X		X		X	
20	Manipula de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar.	X		X		X	
21	Participa activamente en los juegos con sus compañeros.	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: Mamani Zeia, Jorge
 Especialidad del validador: Magister en Educación

DNI: 02449527

23 de octubre del 2021

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

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

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

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



Firma
 Nombre y Apellidos

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mag. / Dr. Lucio Mamani Zela

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 su influencia en el aprendizaje significativo en niños de 3 años en una Institución Educativa Inicial de Melgar - Puno 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

|



Yeov Madero Condori Yampasi

DNI: 40548157

Cel: 958492583

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable:

Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales son imprescindibles para el aprendizaje del niño, además el juego contribuye en el aspecto emocional y contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo, y afectivo, en su desarrollo de su personalidad. Saco, Acedo, Vicente (2016).

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1

Juego individual

Dimensión 2

Juego grupal

Variable:

Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo es donde el niño procesa su pensamiento hasta transformarlo en un aprendizaje expresivo, son resultados de las interacciones con los conocimientos previos del niño. Según Ausubel (2016)

Dimensión 1

Condiciones para el aprendizaje significativo

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TÍTULO: Los juegos tradicionales y su influencia en el aprendizaje significativo en niños de 3 años en una Institución Educativa Inicial de
 Melgar - Puno 2021

Variables de estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juego tradicional	Los juegos tradicionales son imprescindibles para el aprendizaje del niño, además el juego contribuye en el aspecto emocional y contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo, y afectivo, en su desarrollo de su personalidad. Saco, Acedo, Vicente (2016).	La ejecución de los juegos tradicionales se llevará a cabo dentro de las aulas y fuera de ellas, considerando las reglas y materiales propias de cada juego y se trabajará individualmente y grupalmente.	Juego individual	El juego como medio de desarrollo de su psicomotricidad. El juego como medio de aprendizaje.	Escala de Likert que mide: 1. Nunca 2. A veces 3. Casi siempre 4. Siempre
			Juego grupal	El juego como desarrollo de habilidades motoras.	
Aprendizaje significativo	El aprendizaje significativo es donde el niño procesa su pensamiento hasta transformarlo en un aprendizaje expresivo del niño. Según Ausubel (2016)	En el aprendizaje significativo los resultados son de interacciones de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además será de gran importancia en un momento determinado del individuo. Sánchez (2008)	Condiciones para el aprendizaje significativo	Motivación Comprensión. Participación.	

Fuente: Elaboración propia.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJOS

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Juego Individual							
1	Cumple las normas y atiende a las explicaciones.	X		X		X		
2	Desarrolla movimientos durante el juego.	X		X		X		
3	Realiza movimientos en las actividades como: saltar, correr, etc.	X		X		X		
4	Participa activamente en los juegos propuestos.	X		X		X		
5	Comparte sus materiales y juguetes con sus compañeros.	X		X		X		
6	El niño aprende las matemáticas mediante el juego.							
	DIMENSIÓN 2: Juego Grupal							
7	Expresa sus habilidades durante el juego grupal.	X		X		X		
8	Transmite lo explicado al resto del grupo en un Juego Tradicional.	X		X		X		
9	Disfruta y muestra entusiasmo en el juego.	X		X		X		
10	El niño construye su propio juguete para poder jugar	X		X		X		
11	Juega de manera activa con sus compañeros.	X		X		X		
12	Participa en los juegos con alegría mostrando sus habilidades motrices.	X		X		X		
N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
	DIMENSIÓN 3: Variable: Aprendizaje Significativo							
13	Al niño le encanta jugar cuando le invitan a participar en el juego.	X		X		X		
14	Expresa sus cualidades personales durante los juegos.	X		X		X		
15	El niño desarrolla y expresa su rol del juego.	X		X		X		

16	El niño se divierte en cada juego y cumple las indicaciones.	X		X		X	
17	El niño se divierte en cada juego.	X		X		X	
18	Cumple las indicaciones de cada juego.	X		X		X	
19	Explora de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar.	X		X		X	
20	Manipula de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar.	X		X		X	
21	Participa activamente en los juegos con sus compañeros.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** **Aplicable después de corregir** **No aplicable**

Apellidos y nombres del juez validador: Mamani Zela, Lucio

DNI: 02427025

Especialidad del validador: Magister en Educación

23 de octubre del 2021

Relevancia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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.


 firma
 Nombre y Apellidos

ANEXO 6

DATA DE LAS VARIABLES JUEGOS TRADICIONALES Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

*BASE DE ATOS YENI5.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

18: Visible: 29 de 29 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	Var_01	V1D1	V1D2	Var_02	Baremo_V1	Baremo_V1D1	Baremo_V1D2	Baremo_V2	var
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	24	12	12	21	1	1	1	2	
2	2	3	4	4	3	2	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	36	18	18	22	2	2	2	2	
3	2	3	4	4	2	3	3	3	4	3	4	2	4	4	2	4	4	3	3	3	4	37	18	19	31	3	2	3	3	
4	2	3	4	3	3	4	4	2	3	3	3	4	4	4	2	3	4	2	3	3	4	38	19	19	29	3	3	3	3	
5	2	2	3	3	4	4	3	2	4	3	4	4	4	3	3	4	4	2	3	4	4	38	18	20	31	3	2	3	3	
6	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	2	3	2	4	4	3	4	4	39	18	21	30	3	2	3	3	
7	2	2	4	3	3	3	2	2	4	4	3	4	2	4	3	3	4	2	3	4	4	36	17	19	29	2	2	3	3	
8	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	29	14	15	21	2	2	2	2	
9	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	31	16	15	22	2	2	2	2	
10	2	2	3	2	3	2	3	2	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	33	14	19	32	2	2	3	3	
11	3	2	4	3	2	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	2	4	3	3	2	3	35	17	18	28	2	2	2	3	
12	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	28	14	14	20	2	2	2	2	
13	3	2	3	3	4	2	3	2	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	35	17	18	26	2	2	2	2	
14	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	2	4	4	4	4	29	16	13	28	2	2	2	3	
15	3	3	4	4	2	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	2	2	3	2	3	4	39	19	20	27	3	3	3	3	
16	3	2	4	3	3	4	3	2	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	38	19	19	33	3	3	3	3	
17	2	2	4	3	2	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	2	3	2	3	2	3	36	16	20	26	2	2	3	2	
18	3	2	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	2	2	3	3	3	4	3	41	19	22	27	3	3	3	2	
19	2	3	2	2	3	2	2	2	4	3	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	31	14	17	26	2	2	2	2	
20	3	2	3	4	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	32	17	15	22	2	2	2	2	
21	2	2	4	3	4	2	3	2	3	4	4	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	36	17	19	23	2	2	3	2	
22	3	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	2	3	2	4	38	18	20	29	3	2	3	3	
23	3	3	4	2	3	4	4	2	4	4	4	4	2	3	4	4	2	3	3	2	3	41	19	22	26	3	3	3	3	

Vista de datos Vista de variables

Anexo 7

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
V1: Juegos Tradicionales	,180	50	,000	,932	50	,006
V2:Aprendizaje Significativo	,142	50	,013	,944	50	,019
D1:Juego Individual	,140	50	,016	,963	50	,124
D2: Juego Grupal	,204	50	,000	,912	50	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Anexo 8

Validez y Confiabilidad

Escala de confiabilidad de juegos tradicionales y aprendizaje significativo

Confiabilidad de las variables

Alfa de Cronbach	N de elementos
,817	21