



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Juegos tradicionales y uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años
de una institución educativa Quito Ecuador, 2022

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

AUTORA:

Ponce Chavez, Isabel Jacqueline (orcid.org/0000-0001-8289-7090)

ASESOR:

ares Atoche, César (orcid.org/0000-0001-8242-7742)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y calidad educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles

PIURA – PERÚ

2022

Dedicatoria

A mis padres Ab. Antonio Ponce y Lic. Rosa Chávez, por su apoyo incondicional que me han brindado.

A mis hijos, Josthyn Iván e Iván David, Ramírez Ponce, por su comprensión y amor siendo mi mayor motivación para nunca rendirme en mis estudios.

A mis hermanos y hermana, ya que ellos siempre han estado presentes en todo momento, sean estos buenos o malos, bríndame amor y respeto.

Isabel Jacqueline

Agradecimiento

A Dios por darme sabiduría.

A la Universidad César Vallejo, por brindar oportunidad de superación.

Al Dr. César Balladares Atoche, orientador y mediador en el desarrollo de mi tesis para obtener el título de magister.

La autora

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula	
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido.....	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras.....	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. Introducción.....	1
II. Marco teórico.....	4
III. Metodología	13
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2 Variables y Operacionalización	14
3.3 Población, Muestra y Unidad de estudio	15
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad ..	16
3.5 Procedimientos.....	16
3.6 Métodos de análisis de datos	17
3.7 Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS.....	18
V. DISCUSIÓN.....	33
VI. CONCLUSIONES	36
VII. SUGERENCIAS.....	38
REFERENCIAS.....	39
Anexos	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la población.....	15
Tabla 2: Niveles de la variable juegos tradicionales.....	18
Tabla 3 Niveles de la dimensión movimiento	19
Tabla 4 Niveles de la dimensión destreza motora fina.....	20
Tabla 5 Niveles de la dimensión destreza motora gruesa.....	21
Tabla 6 Niveles de la dimensión representaciones.....	22
Tabla 7 Niveles de la Variable uso de tiempo libre.....	23
Tabla 8 Nivel dimensión valoración de la cultura.....	24
Tabla 9 Niveles de la dimensión fomenta espíritu social.....	25
Tabla 10 Niveles de la dimensión la creatividad.....	26
Tabla 11 Niveles de la dimensión despertar afines y gustos.....	27
Tabla 12 Correlación entre las variables juegos tradicionales y uso del tiempo libre	28
Tabla 13 Correlación entre la variable juegos tradicionales y valoración de la cultura popular.....	29
Tabla 14 Correlación entre la variable juegos tradicionales y fomento del espíritu social.....	30
Tabla 15 Correlación entre la variable juegos tradicionales y cultivo de la creatividad.....	31
Tabla 16 Correlación entre la variable juegos tradicionales y aficiones y gustos.....	32

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Niveles de la variable juegos tradicionales.....	18
Figura 2 Niveles de la dimensión movimiento.....	19
Figura 3 Niveles de la dimensión destreza motora fina.....	20
Figura 4 Niveles de la dimensión destreza motora gruesa.....	21
Figura 5 Niveles de la dimensión representaciones.....	22
Figura 6 Niveles de la variable uso del tiempo libre.....	23
Figura 7 Niveles de la dimensión valoración de la cultura.....	24
Figura 8 Niveles de la dimensión fomenta espíritu social.....	25
Figura 9 Niveles de la dimensión la creatividad.....	26
Figura 10 Niveles de la dimensión despertar afines y gustos.....	27

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general establecer la relación entre los juegos tradicionales y el uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador 2022. Con enfoque cuantitativo, de tipo básica, con diseño no experimental transeccional correlacional. Los datos recogidos utilizando la lista de cotejos como instrumento y la técnica la observación, siendo la muestra de estudio 66 estudiantes de una institución educativa Quito Ecuador, la confiabilidad está en el rango de 0,70, variable 1; así también presenta la variable 2 un rango de 0.77, ambas variables con magnitud alta, según Kr 20. Los resultados determinaron que, entre juegos tradicionales y uso del tiempo libre, existe correlación positiva muy baja, y no presenta relación significativa es de 0,124 mayor a 0.05 mostrado en la (Tabla 12). De la misma manera existe correlación positiva baja con la dimensión valoración de la cultura popular de 0,373 (Tabla 13), para el fomento del espíritu social 0,250 por lo visto presenta relación significativa; para el cultivo de la creatividad -0,106 y las aficiones y gustos 0,089, por lo tanto, en las dos últimas dimensiones no hay relación significativa.

Palabras clave: Juegos tradicionales, tiempo libre, cultura popular, espíritu social y creatividad.

ABSTRACT

The general objective of this research was to establish the relationship between traditional games and the use of free time in 5-year-old students from an educational institution Quito Ecuador 2022. With a quantitative approach, of a basic type, with a non-experimental transectional correlational design. The data collected using the checklist as an instrument and the observation technique, with the study sample being 66 students from an educational institution in Quito, Ecuador, reliability is in the range of 0.70, variable 1; Thus, variable 2 also presents a range of 0.77, both variables with a high magnitude, according to Kr 20. The results determined that, between traditional games and the use of free time, there is a very low positive correlation, and it does not present a significant relationship, it is 0.124 higher to 0.05 shown in (Table 12). In the same way, there is a low positive correlation with the valuation dimension of popular culture of 0.373 (Table 13), for the promotion of the social spirit 0.250 apparently presents a significant relationship; for the cultivation of creativity -0.106 and hobbies and tastes 0.089, therefore, in the last two dimensions there is no significant relationship.

Keywords: Traditional games, free time, popular culture, social spirit and creativity.

I. INTRODUCCIÓN

El juego es actividad vital, porque contribuye a su socialización y con ello a la integración de espacios familiares y comunales; en este sentido debe ocupar parte importante del tiempo. El juego tradicional constituye uno de los elementos formativos ya que responde a sus inclinaciones biopsicosociales y está adentrado en la cultura, por ende, su integración a los diseños curriculares posibilita la formación y también la recuperación de aspectos significativos de la cultura del medio. Por otro lado, se observa se ha ido cubriendo con actividades ligadas a la dinámica familiar en la que se prescinde del juego, limitando así los espacios en los que puede desarrollar de modo natural los procesos de socialización que necesita o restándole tiempo y posibilidades para participar en lúdicas que tienen incidencia en el desarrollo de habilidades tipo intelectual, físico y motor o en la formación de hábitos vinculados a la organización. En niños y niñas, la actividad lúdica está ligada al aprovechamiento del tiempo libre, pero no siempre ocurre así, partiendo esta problemática surge la necesidad de profundizar la indagación.

En España, específicamente en Galicia, los reportes sobre el uso del tiempo libre en niños y adolescentes, no son muy alentadores; investigaciones como la llevada a cabo por Valenzuela (2021) sobre esta temática, muestra que el 92% de encuestados emplean su tiempo libre en el juego digital, 87% ve la televisión, 68% hace deporte y solo un 25 % practica juegos de mesa.

El aprovechamiento del tiempo libre, en actividades que promuevan el desarrollo integral, no es frecuente dentro de las políticas de formación, de la comunidad económica para América Latina (CEPAL), señala que en relación al tiempo libre de la infancia, la encuesta aplicada en Ecuador, México y Perú, los adolescentes de los tres países destinan el 40% de su tiempo a las actividades de educación, un 33% aproximadamente en trabajo remunerado, el 7%, 16% y 16%, trabajo doméstico no remunerado, en los tres países, respectivamente; asimismo el 26 %, 25 % y 33 % respectivamente, en tiempo libre y sociabilidad, en los tres países (CEPAL, 2016). Lo que permite afirmar que se observa el poco tiempo disponible para los niños y niñas en sus actividades cotidianas como para pensar en el juego como espacio de desarrollo integral

La articulación del juego tradicional con el desarrollo integral es indudable, tal como lo afirma Yáñez (2020) al estudiar en Colombia la importancia que tenían los juegos tradicionales de Wayúu, pueblo originario, constatando que al estudiar campos como la coexistencia y la convivencia, había un 72% de niños que identificaron el rasgo de la coexistencia y 44% el de la convivencia en el juego del trompo, así como un 57 % de coexistencia y 44 % de convivencia en el juego de la muñeca de barro.

En Ecuador, investigaciones sobre los juegos ancestrales, señalan que el 85% de docentes conocen los juegos tradicionales, sin embargo, admiten que no los aplican; aun cuando hay estudios que afirman que el resultado de su aplicación con niños es efectivo (Gilces, 2021). Asimismo, Sailema y Sailema (2020) publicaron una sistematización sobre juegos ancestrales del Ecuador, acompañados de un conjunto de pautas para utilizarlas como estrategias didácticas; el resultado de este material es notable pues ayuda a los docentes de la educación básica a contar con una herramienta que les facilita trabajar en la línea de fortalecer la cultura local y la identidad.

A nivel local, se usan estrategias lúdicas en general, pero no se da un lugar preponderante a los juegos tradicionales, es decir, la gran mayoría de los docentes si bien utilizan estrategias lúdicas, no hay un afán de recuperar la tradición practicando juegos tradicionales, del entorno local o de la región; tampoco hay una orientación explícita para usar apropiadamente el tiempo libre, de modo que es conveniente trabajar en la motivación para conocer el sentido que debe darse a estas variables.

De acuerdo a la problemática general presentada se formula el problema bajo el enunciado siguiente: ¿De qué manera los juegos tradicionales se relacionan con el uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador 2022?

La presente investigación se justifica desde la perspectiva práctica porque actualmente hay muchos niños y niñas que desconocen los juegos tradicionales que se han practicado en sus comunidades, este hecho les afecta en la construcción de su idea en la valoración de su cultura y también en contar con

medio que favorezca en el manejo del tiempo; la presente investigación aporta por ello lo relacionado con la praxis de juegos tradicionales se visibilice y los parvularios tengan la oportunidad no solo de practicarlos, sino de fortalecer su identidad.

Desde la perspectiva metodológica, esta investigación utilizará el diseño correlacional, que hará posible conocer el grado de asociación de dos variables como los juegos tradicionales y el uso del tiempo libre; estos conocimientos producidos bajo este modelo de investigación permitirá conocer nueva información sobre ambas variables, de modo que los docentes y responsables del sector de educación podrán tomar decisiones informadas con respecto al impulso que se puede dar al juego tradicional como actividad de ocio dentro del tiempo libre de los estudiantes.

Como objetivo general se ha planteado: Establecer la relación entre los juegos tradicionales y el uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador 2022.

Como objetivos específicos se propone: Determinar la relación entre juegos tradicionales y; la valoración de la cultura popular, el fomento del espíritu social, cultivo de la creatividad, y aficiones y gustos, en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador 2022.

La hipótesis general planteada es: H1: Existe relación significativa entre los juegos tradicionales y el uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador 2022.

II. MARCO TEÓRICO

El realce de la investigación está en buscar trabajos similares al tema priorizado, acorde con indagaciones internacionales, tenemos a, Bolívar (2019) Colombia, tuvo por objetivo introducir en el aula los juegos tradicionales como una forma de incrementar la motivación y la participación, tipo no experimental, diseño la investigación acción, técnicas de la entrevista, la observación y los grupos focales, como instrumentos cuestionario, guía de entrevista y la guía de los grupos focales. La muestra 22 estudiantes de 4to grado de primaria. La conclusión señala que los niños mostraron un buen nivel de motivación al participar.

La investigación de Aguilar y Paz (2019) Santiago de Cali, Colombia, sobre el juego tradicional y el desarrollo emocional de los niños tuvo por objetivo estimular el desarrollo emocional a través de una propuesta de juegos tradicionales. tipo no experimental, enfoque cualitativo y diseño acción participativa; usó la técnica de observación y encuesta, y en los instrumentos guía de la observación, el test de figuras humanas. Trabajó con una muestra de 28 niños a los cuales se aplicó una 'propuesta de juegos. Se concluye que la introducción de juegos locales favoreció la participación y con ello el desarrollo de actitudes solidarias y de respeto.

Toro, (2019) en su investigación sobre los juegos tradicionales y el desarrollo del niño, tuvo como objetivo mejorar las conductas motrices. La investigación fue de enfoque mixto, diseño fue descriptivo interpretativo pues combinó herramientas cuantitativas y cualitativas. La metodología usó como técnicas la encuesta y observación; aplicó como instrumentos fichas cuestionario a una muestra de 35 estudiantes. Concluyó señalando que las actividades basadas en juegos favorecieron el desarrollo psicomotor en primera instancia, asimismo, ayudar a mejorar la identidad cultural de los estudiantes, pues reconocieron en los juegos rasgos de su propia cultura.

También Samperi (2019) Argentina, investigó las características del uso de tiempo libre en adolescentes, tuvo como objetivo evaluar los índices de aprovechamiento del tiempo libre que tenían los estudiantes de la provincia de Mendoza y el uso de actividades de recreación motriz; tipo no experimental,

enfoque descriptivo explicativo, de carácter transeccional, técnica la encuesta, instrumento cuestionario; muestra 40 sujetos de 12 a 17 años. La conclusión muestra que un 45% de los investigados está muy satisfecho con el tiempo libre de que dispone, un 25% estima que mejorará el tiempo de que dispone con un poco de motivación de su parte y con más organización.

Por su parte Castro y Robles (2018), Colombia, con el objetivo emplear los juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos en infantes, investigación cualitativa, de tipo básico, no experimental y diseño de Investigación acción participante (IAP). La metodología utilizada se basó en las técnicas de observación y las entrevistas; uso como instrumento guía de observación, guía de entrevista. Con una población de 60 estudiantes y muestra de 15. La conclusión fue que el desarrollo de juegos tradicionales propicia la interacción entre niños fortaleciendo vínculos afectivos además de aprender a preservar su cultura a través del reconocimiento de los juegos y su práctica.

También, Bula et al. (2015) Córdoba, Colombia, el objetivo fue utilizar los juegos tradicionales como una estrategia lúdica pedagógica en el aprovechamiento del tiempo libre. La investigación de tipo básico y no experimental usó un diseño descriptivo. La metodología se sustentó en la técnica de la observación, instrumentos ficha de observación. Los resultados del diagnóstico mostraron que los estudiantes no hacen uso correcto del tiempo libre, lo que fue corroborado por los pp.ff. y pedagogos.

A nivel nacional, trabajos como López (2016) Quito, investigó en torno a los juegos tradicionales y el tiempo libre en un jardín, tuvo como objetivo analizar si los juegos tradicionales ayudan en el uso del tiempo libre, tipo no experimental, transeccional diseño descriptivo; técnica observación, encuesta y entrevista; como instrumentos cuestionario, Se trabajó con población de 42 sujetos; La conclusión señala que la aplicación de juegos tradicionales favoreció el desarrollo de habilidades para organizarse y hacer uso efectivo del tiempo libre, ya que las actividades les resultaron motivadoras.

Por su parte, Gilces (2019) Charapotò, tuvo como objetivo analizar los juegos tradicionales manabitas como recurso para las actividades recreativas. La investigación de tipo no experimental, transeccional y descriptiva, utilizando la metodología cuantitativa, se utilizó la observación, encuesta y la entrevista como técnicas y para ello ha trabajado con instrumentos cuestionario. Concluye señalando que la mayoría de docentes conoce los juegos tradicionales, pero son muy pocos los que los llevan a la práctica.

Así mismo, Cedeño, (2021) Loja, tuvo como objetivo determinar que los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en niños de preparatoria. La investigación fue con enfoque cualitativo, alcance descriptivo – correlacional, diseño investigación-acción, la población fueron 38 estudiantes y la muestra 19, se utilizó la entrevista como técnica dirigida a docentes de preparatoria y como instrumento un test de EPP (Escala de evaluación de psicomotricidad en pre escolar) destinada para estudiantes 4 a 6 años de edad. La conclusión fue que los niños mejoran la motricidad gruesa a través de la propuesta alternativa con actividades basadas en juegos tradicionales.

Con lo referente a las teorías que sustentan el trabajo de investigación se señalan las que guardan relación con las variables juegos tradicionales y uso del tiempo libre.

Teoría del juego de Freud (1898, 1906, 1920) sostiene que el instinto de expresión del ser humano denominado como juego, donde el individuo encuentra placer y exterioriza diversos elementos inconscientes, tiene destacado valor terapéutico”. De la misma manera, la **teoría de la derivación por ficción**, sostenida por Claparède (1932) dice, persiguiendo fines ficticios, vivenciando las actividades realizadas en el transcurrir, finalmente la teoría de la dinámica infantil, por Buytendijk (1935) sostiene que el niño juega de acuerdo a su esencia infantil (porque es niño). Indudablemente la actividad del juego es característica innata, es la etapa donde dan vida a objetos y lenguaje a cualquier ser viviente.

Para definir el juego, de acuerdo al enfoque de Huizinga (2007) que considera que el juego es:

Una actividad u ocupación libre que se desarrolla dentro de límites temporales, espaciales, según reglas obligatorias, libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma, acompañada de sentimientos, alegrías, tensión, de la conciencia (p.46). Esta definición es respaldada por los estudiosos del tema, así Almeyda y Castro (2019), señalan que el juego es una construcción sociocultural en la que predomina la actividad motora.

La concepción del juego de Huizinga (2007) considera que el juego va más allá de lo motor y fisiológico, no es un acto condicionado, no es una respuesta de carácter instintiva, sino que tiene mucho sentido; por tanto, va más allá de ser una forma de descargar energía vital, como señalan algunos; tampoco es una forma de compensar de modo imaginario o en el campo de la ficción aquellos deseables o roles a los que no se puede acceder en la realidad, el juego no tiene una finalidad distinta a la propia, como se le ha atribuido en muchas discusiones teóricas; las personas juegan a pesar que el juego supone tensión, agitación, que es su esencia, y no tiene nada de racional. El juego debe estudiarse no como categoría psicológica o fisiológica sino como elemento que atraviesa la cultura; es decir, lo encontramos en la vida misma, todos los hechos en los cuales participa el hombre dentro de lo social están animados de juego, por lo que se puede decir que el juego es factor de cultura.

La actividad lúdica en general es relevante porque como dice Payá (2018) incide en el desarrollo de las habilidades cognoscitivas y también en el fortalecimiento de habilidades sociales.

En relación al juego tradicional, Almeyda y Castro (2019) afirman que es concebido como el juego transmitido de generación en generación y mantiene la identidad, una comunidad debido a que son creaciones que son ligadas a las actividades cotidianas y que a la vez sirven de entretenimiento y refuerzan la cohesión de los grupos sociales; su riqueza radica no solamente porque es un

recurso formidable para motivar la educación del ocio, y con ello favorecer la organización de los tiempos y las actividades de acuerdo al proyecto de vida que tiene cada persona. La definición también incluye referencias a que se trata del juego practicado inter generacionalmente en las comunidades como parte de tradición cultural.

Los juegos populares como señala Payá (2018), se caracterizan porque favorecen la formación de diversas áreas del desarrollo integral, entre ellas la social, la cívica, la moral o la psicológica, de ahí entonces su creciente estudio.

Trigueros (2000) señala que son rasgos del juego tradicional la integración al contexto que se hace de modo natural, de tal manera que ya no se hacen referencias de tipo espacial y el material que se utiliza como juguete es parte del contexto en el que se está jugando; otro rasgo está relacionado con la dinámica permanente de los juegos en cuanto a reglas y condiciones, pues siempre se está evaluando y examinando su pertinencia en función a las condiciones del entorno, dando lugar con frecuencia a cambios de la actividad lúdica.

También es una característica de los juegos tradicionales la incorporación de modificaciones que se hacen de modo natural por quienes lo practican; que se traducen en que continuamente se están modificando las reglas y las condiciones de desarrollo; por otro lado, el juego tradicional no se resume en el juego mismo sino en lo que ocurre durante su desarrollo en que hay mucha interacción física o verbal con el entorno, siendo este parte del juego, así como las actitudes, emociones, sentimientos de los participantes, todo se funde en una sola figura del juego. Los juegos tienen como función principal iniciar o fortalecer procesos de enculturación de sujetos que son nuevos en la vida comunal.

Respecto a los juegos tradicionales en Ecuador, Sailema y Sailema (2018) hacen una propuesta dimensionando los juegos tradicionales y los denominados populares con diversos criterios, obteniendo la clasificación siguiente: Juegos de zona geográfica : incluye juegos tradicionales de costa, de sierra y de oriente: son juegos ligados a las tradiciones, creencias y costumbres de la comunidad, aquí se incluyen juegos de persecución, de colaboración, de precisión, de salto, de

adivinanza, eliminación, ida y vuelta y reacción; estos juegos se dan en espacios reducidos y en espacios amplio.

En cuanto a otras formas de clasificar los juegos tradicionales, tenemos las dimensiones: manifestado por Boulch (1924 2001) movimiento, incluye todas las actividades lúdicas ligadas al desplazamiento de múltiples formas; juegos de balón, aquí se incluyen todos los juegos relacionados con el manejo de balones chicos o grandes, con reglas, de varones, mujeres o mixtos; juegos de destrezas motoras finas, van desde trepar, cortar, construir, juegos de destrezas motoras gruesas, van juegos de fuerza, de lanzamiento. Bouch (1988) El movimiento es la acción y efecto moverse, visto como el cambio de posición experimentado ante un cuerpo u objeto, en determinado tiempo.

Para Cabrera (2019) Destrezas motoras finas o habilidades, es la capacidad de hacer movimientos, usando los músculos pequeños de nuestras manos y muñecas; dependiendo de estas, para la realización de tareas en la escuela, el trabajo y a diario. Bécquer (1999) asumiendo conceptualmente a la motricidad fina como «armonía y precisión de los movimientos finos de los músculos de las manos, la cara y pies». (p.38).

De acuerdo a destrezas motoras gruesas, Jiménez (1982) definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos dada por la relajación y contracción de los músculos, entrando en funcionamiento los receptores sensoriales, ubicados en la piel, los receptores propioceptivos de los músculos y tendones, receptores directos de centros nerviosos de la buena marcha. De igual modo Garza (1978) refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos.

La representación, demuestra características de evolución distinta; enfrentándose a conflicto continuos y contradicciones, en el que poco a poco, como lo afirma Delval (1989)

Dentro de marco de la variable tiempo libre tenemos: La teoría de la recreación del ser humano, desde la nutrición, vivienda, salud, educación, trabajo y la seguridad social (CONFERENCIA MUNIDIAL SOBRE HABITAT. Vancouver-Canadá 1976), teorías de Weber encaminadas hacia la utilización adecuada del tiempo libre, actividades relacionadas con el descanso, juegos, la diversión, la cultura y el deporte, aunque no llega a diseñar un modelo pedagógico específico. Autor quien investigo en que las personas requerían una formación.

Durante la década de los ochenta, Henz (1976), analiza la pedagogía del ocio y publica como la educación dirigida al aprendizaje de la utilización correcta del tiempo libre, aportando y dando sentido a tiempos vacacionales vividos de forma armónica.

Cuenca (2009) en su enfoque sobre el ocio y el tiempo libre, considera que es necesario definir el ocio como una necesidad humana que de acuerdo al nivel de satisfacción permite dar sentido a la calidad de vida, la salud y el trabajo de la persona; acota que el ocio no tiene sentido utilitario. El ocio es así mismo el disfrute que tiene una persona con respecto a un cúmulo de opciones en sus momentos de descanso; es autotélico, es decir, tiene una finalidad en sí mismo y nace de una concepción humanista en la medida que es una experiencia positiva que hace mejor a la persona.

La conceptualización de la variable tiempo libre de vista por Weber (1976), el tiempo libre es “espacios temporales de la vida de un individuo, quedando con ello libre para emplear con un sentido de realización personal tales momentos, de forma que le resulte posible llevar una vida”

El tiempo libre entendido como la parte del tiempo en que las personas destinan para descansar, debido a que ya han satisfecho las necesidades básicas, por ende, están en capacidad de decidir qué actividades pueden llenar ese tiempo. Pérez, (citado en Carballosa y Carballosa, 2017). Por su parte Hurtado y Ochoa (2011) señalan que el tiempo libre es una parte del tiempo social en el que la persona toma decisiones en torno a las actividades que no son propias de la necesidad, sino que las utiliza para compensarse, para auto condicionarse en

términos sociales. A su vez Ponce de León (2011) considera que el tiempo libre de un niño es el que dispone una vez que ha concluido sus actividades escolares, está dado por lo tanto por aquellas experiencias, principalmente ligadas a lo lúdico que son decididas por él sin presiones.

Según CEPAL (2016) dimensiones del uso del tiempo libre estarán sujetas a la disponibilidad del niño y adolescente, autoridad paterna, pues la naturaleza lúdica intensa le dará siempre disposición para el juego. El conocimiento particularmente en zonas rurales y urbano marginales, así como de los roles que cumplen los niños en su tiempo libre permite estructurar una serie de actividades propias del quehacer del niño, niña y adolescente al interior de su familia.

La constancia de la investigación tenemos las dimensiones: Valoración de la cultura popular (Bloch, 2006) denominada como el conjunto de manifestaciones folclóricas y artísticas, emanadas del sistema creencias, valores y tradiciones de un pueblo. Burke (1978) La cultura sostiene debería ser estudiada, más por sus diferentes usos que por la distribución de su objeto.

Para Borjas (2001), define al “Espíritu social al conjunto de actitudes y competencias permitiendo a la persona desempeñarse eficientemente ante el público, permitiendo su desarrollo”; también, Hidalgo (2015) En realidad definir el espíritu social, son características que tienen unas personas y otras no, pero que de cualquier manera los hacen exitosos; espíritu sinónimo de innovación.

De igual manera, el Cultivo de la creatividad, por González, (2005) creatividad es más ser que saber, o forma de pensar, de querer y hacer. También se considera una dimensión humana para generar, desarrollar ideas nuevas valiosas, el ser creativo implica no sólo ideas, sino llevar a la práctica o a la realidad. También Amabili, (1998) sostiene que la creatividad tiene tres componentes: dotes de pensamiento, creativo, experiencia, motivación, relación, los dotes de pensamiento son las formas empleadas por individuos para abordar los problemas; la motivación clasificada en intrínseca y extrínseca; la primera, depende del interés y compromiso que se tenga; la segunda, se traduce en los incentivos e intereses.

Para la dimensión despertar aficiones y gustos, considerando a la educación como el arte más noble de la vida humana, porque trabaja con lo más delicado de la tierra. Pero no pudiéndose apreciar lo que la educación tiene de arte, hasta que no se alcanza con la experiencia una convicción íntima: educar es un milagro (Lorda, 2014)

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de la investigación

3.1.1. Tipo de investigación: La investigación realizada fue básica, teniendo en cuenta los criterios del CONCYTEC (2018) este tipo de investigación se lleva a cabo con el propósito de ampliar los conocimientos con relación a un tema o una disciplina. De la misma manera, La Torre et al. (1996) señalan que la investigación básica no tiene un fin utilitario, en este sentido no busca realizar aplicaciones inmediatas de los conocimientos científicos obtenidos.

3.1.2. Diseño de investigación: El diseño no experimental, en este diseño no se manipula una variable para esperar modificaciones en otra (Hernández et al 2014); también como dice Ñaupas et al (2018) esta investigación se distingue porque no hace intervenciones en ninguna variable, sino que solo observa cómo se comportan.

La investigación es transeccional o transversal pues la información se recogerá único momento. Asimismo, es diseño descriptivo correlacional, porque de acuerdo al criterio de Ñaupas et al (2018) estos diseños buscan ver el grado de asociación de dos variables.

La representación de este diseño es:

M: O₁ r O₂

Donde:

M: Muestra

O₁: Variable Juegos tradicionales

O₂: Variable uso del tiempo libre

r: Relación entre variables

3.2 Variables y operacionalización

La variable 1. juegos tradicionales definido, el conjunto de actividades lúdicas que son transmitidas de generación en generación y mantiene la identidad de una

comunidad debido a que son creaciones que se hacen ligadas a las actividades cotidianas y que a la vez sirven de entretenimiento y refuerzan la cohesión de los grupos sociales (Almeyda y Castro, 2019).

La operacionalización de esta variable se dio a través de la determinación de los diversos juegos en los que participan los niños, de acuerdo a las dimensiones de movimiento, destrezas motoras finas, destrezas motoras gruesas y representaciones en que se han clasificado; medidos a través de un cuestionario con una escala de tres categorías.

Los indicadores son: Juegos de persecución, Colaboración de juegos; de precisión, canicas, bailes, construcciones; de salto, lanzamientos de objetos; temática del hogar y temática del trabajo.

La variable 2. Uso del tiempo libre se define como la parte del tiempo en que las personas destinan para descansar, satisfacción de sus necesidades cotidianas, por ende, están en capacidad de decidir qué actividades pueden llenar ese tiempo. Por tanto, el manejo alude al control que tiene la persona de este tiempo. Pérez, (citado en Carballosa y Carballosa, 2017).

Asimismo, la operacionalización de esta variable se hizo a través de la identificación de las actividades en las que participa el niño durante su tiempo, siguiendo la clasificación de las dimensiones que se han definido: valorar la cultura popular, fomentar el espíritu social, cultivar la creatividad y despertar aficiones y gustos, siendo medidas a través de un cuestionario adaptado a la propuesta de Ponce de León (2011) y Salas (2013).

En cuanto a los indicadores fueron: Practica bailes, danzas y costumbres; practica expresiones de la cultura local; practica buenas relaciones en familia, entre pares; practica manualidades, actividades creativas; cultiva aficiones ligadas a su contexto; realiza actividades de entretenimiento y practica juegos.

La escala de medición fue ordinal.

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población: Estuvo compuesta por 66 estudiantes de una institución educativa del distrito metropolitano de Quito. Hernández et al. (2014) define como población al conjunto de unidades que tienen características comunes respecto a una variable de estudio.

Tabla 1

Población de estudio

Secciones	Total	%
Varones	34	52
Mujeres”	32	48
Total	66	100

Para los criterios de inclusión se consideraron a todos los estudiantes de primero “A” y “B”, de ambos sexos. Para los criterios de exclusión no aplica en el presente caso

3.3.2 Muestra: Es, un subgrupo o subconjunto de la población (Hernández, et al., 2014, p.175). Muestra no probabilística o dirigido subgrupo de la población donde la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación. (Hernández, et al, 2014, p.176). La muestra fue de 66 estudiantes, se ha considerado a toda la población como muestra, dado que por es manejable, tomando en consideración el muestreo del tipo no probabilístico.

3.3.3 Muestreo: Para el presente estudio de investigación se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia, solamente obedece a la experticia de la investigadora, se realizará mediante la observación (Hernández et. al, 2003), para lo cual se tendrá en cuenta los siguientes criterios de selección:

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas son procedimientos generales para lograr un propósito determinado; Ñaupas et al (2018) precisa que sirven para recoger datos e información que se utilizará para contrastar las hipótesis. La técnica utilizada fue la observación. Ñaupas et al (2018) La lista de cotejo es una herramienta de la observación que consiste en la observar conductas verificables, y se presentan como proposiciones; estudio que utilizó como instrumento la lista de cotejo.

Validez del instrumento

De acuerdo al criterio de Hernández et al (2014) es el grado con que un instrumento mide lo que corresponde evaluar en la variable asignada. La validez que se medirá en esta investigación es la de contenido y para tal fin se recurrió al juicio de tres doctores expertos en el tema.

Confiabilidad del instrumento.

Definida por Ñaupás et al (2018) como la consistencia que tienen los instrumentos evidenciada por arrojar resultados similares cuando la evaluación es en distintos momentos. En esta investigación la confiabilidad se obtuvo mediante el estadístico de KR 20, siendo los resultados 0,70 para la variable juegos tradicionales y 0,77 para la variable uso de tiempo libre.

3.5 Procedimientos

El recojo de datos se realizó a través del instrumento diseñado acorde a las dimensiones e indicadores de cada variable. Para cada variable se construyó una lista de cotejos, con 20 items; aplicándose a 66 estudiantes de educación inicial, quienes conformaron la muestra de estudio, adquiridos los datos se tabularon, organizándose en cuadros, tablas y gráficas estadísticas, las mismas que se analizaron pertinentemente.

3.6 Método de análisis de datos

Contando con la información, se aplicó la estadística descriptiva e inferencial, la primera para determinar el nivel de logro de los objetivos, construyéndose tablas y figuras estadísticas. Asimismo, la estadística inferencial se utilizó para establecer la correlación entre variables y dimensiones, en este sentido se utilizó el estadístico de Spearman.

3.7 Aspectos éticos

La investigación aplicó escrupulosamente, criterios, responsabilidad en el manejo de los datos como sus fuentes; en ese sentido la aplicación de los instrumentos fue previo consentimiento informado de sus padres y de autoridades de la institución educativa. Asimismo, los resultados son manejados aplicando

criterios de confidencialidad de datos como de fuentes. En la redacción del informe se hizo uso de los criterios de APA y los establecidos por la Universidad César Vallejo. Se consignó al autor o autores en las citas y referencias.

IV. RESULTADOS

Tabla 2

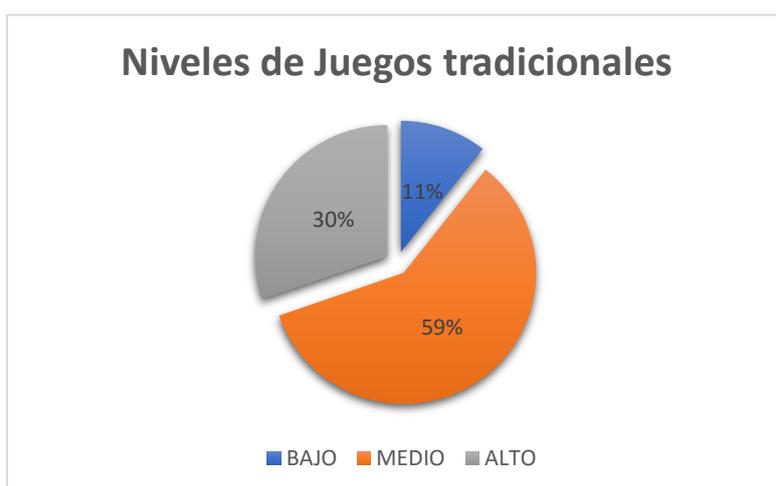
Niveles de la variable juegos tradicionales

NIVEL	f	%
Bajo	7	11
Medio	39	59
Alto	20	30
TOTAL	66	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes

Figura 1

Niveles de la variable juegos tradicionales



Fuente: Tabla 2

Interpretación: se observa en la tabla 2 y figura 1, que el 59% se encuentran en nivel medio el 30% en nivel alto y 11% en nivel bajo.

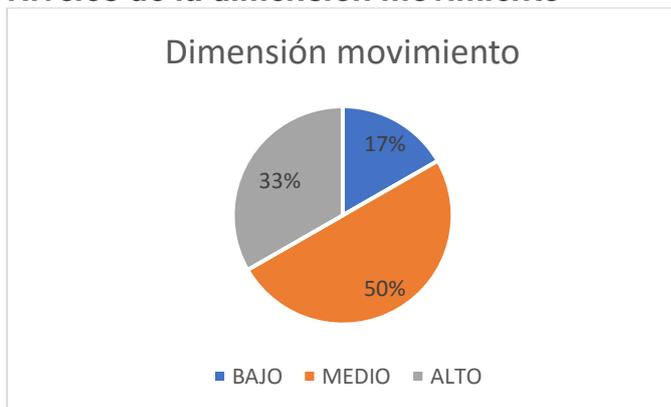
Tabla 3
Niveles de la dimensión movimiento

NIVEL	f	%
Bajo	11	17
Medio	33	50
Alto	22	33
TOTAL	66	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes

Figura 2

Niveles de la dimensión movimiento



Fuente: Tabla 3

Interpretación: La tabla 3 y figura 2, se evidencia que el 50%, se encuentra en nivel medio, 33% en nivel alto y el 17% en nivel bajo.

Tabla 4

Niveles de la dimensión destreza motora fina

NIVEL	f	%
Bajo	12	18
Medio	28	43
Alto	26	39
OTAL	66	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes

Figura 3

Niveles de la dimensión destreza motora fina



Fuente: Tabla 4

Interpretación: La tabla 4 y figura 3, se puede observar que, el 39% se encuentran en nivel alto, el 43% en nivel medio y 18% en nivel bajo.

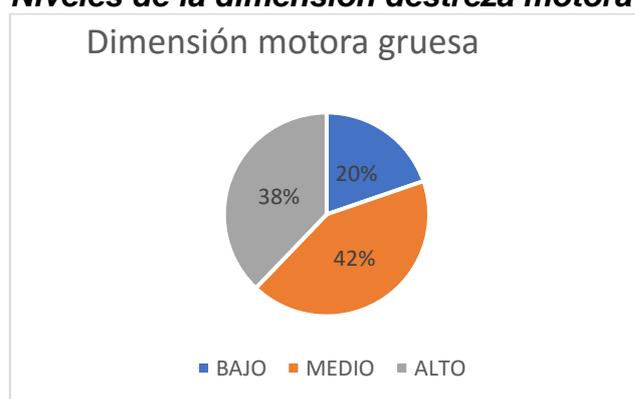
Tabla 5
Niveles de la dimensión destreza motora gruesa

NIVEL	f	%
Bajo	13	20
Medio	28	42
Alto	25	38
TOTAL	66	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes

Figura 4

Niveles de la dimensión destreza motora gruesa



Fuente: Tabla 5

Interpretación: Tabla 5, figura 4, se visualiza que el 50% se encuentra en nivel medio, el 39% en nivel alto y 11% en nivel bajo.

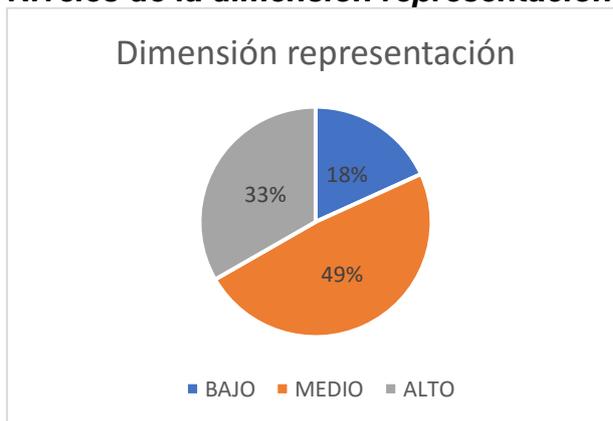
Tabla 6
Niveles de la dimensión representaciones

NIVEL	f	%
Bajo	12	18
Medio	32	49
Alto	22	33
TOTAL	66	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes

Figura 5

Niveles de la dimensión representación



Fuente: Tabla 6

Interpretación: se presentan los resultados en la tabla 6 y figura 5, donde el 49%, está en nivel medio, 26% se encuentran en nivel alto, el 33% en nivel alto y 18% en nivel bajo.

Tabla 7

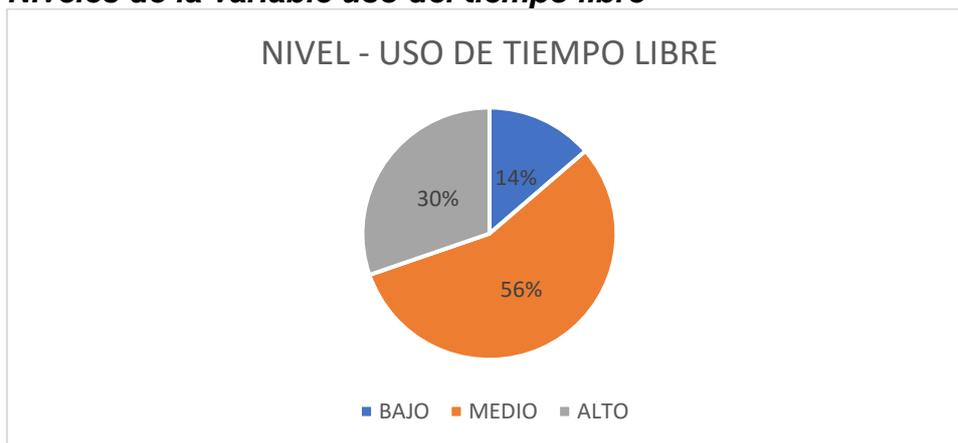
Niveles de la variable uso del tiempo libre

NIVEL	f	%
Bajo	9	14
Medio	37	56
Alto	20	30
TOTAL	66	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes

Figura 6

Niveles de la variable uso del tiempo libre



Fuente: Tabla 7

Interpretación: En la tabla 7, figura 6, se muestra que, el 56% se encuentran en nivel medio, el 30% en nivel alto y en nivel bajo 14%.

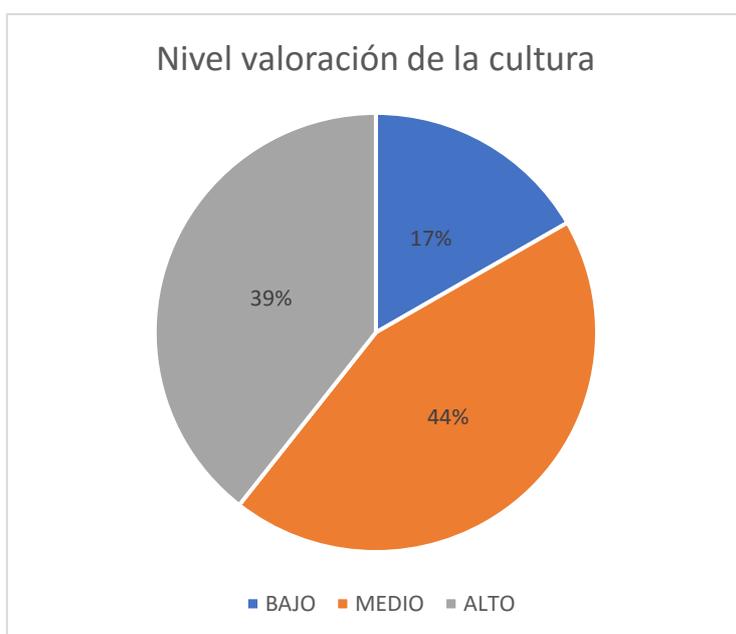
Tabla 8
Niveles de la dimensión valoración de la cultura

NIVEL	f	%
Bajo	11	17
Medio	29	44
Alto	26	39
TOTAL	66	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes

Figura 7

Niveles de la dimensión valoración de la cultura



Fuente: Tabla 8

Interpretación: La tabla 8 y figura 7, se demuestran que, 44% está en nivel medio, en nivel alto 39% y en bajo nivel 17%.

Tabla 9

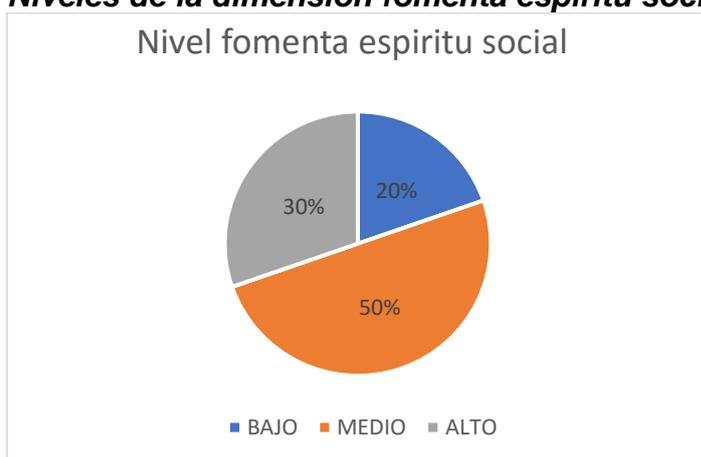
Niveles de la dimensión fomenta espíritu social

NIVEL	f	%
Bajo	13	20
Medio	33	50
Alto	20	30
TOTAL	66	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes

Figura 8

Niveles de la dimensión fomenta espíritu social



Fuente: Tabla 9

Interpretación: Se indica que en la tabla 9 y figura 8, los estudiantes se encuentran en nivel medio el 50%, en nivel alto 30% y 20% en nivel bajo.

Tabla 10

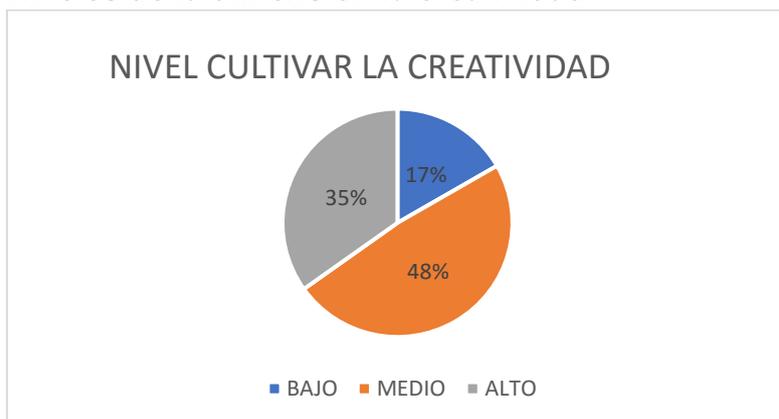
Niveles de la dimensión la creatividad

NIVEL	f	%
Bajo	11	17
Medio	32	48
Alto	23	35
TOTAL	66	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes

Figura 9

Niveles de la dimensión la creatividad



Fuente: Tabla 10

Interpretación: Se puede visualizar que en la tabla 10 y figura 9, el 48% ubicado en nivel medio, en nivel alto el 35% y en nivel bajo 17%.

Tabla 11

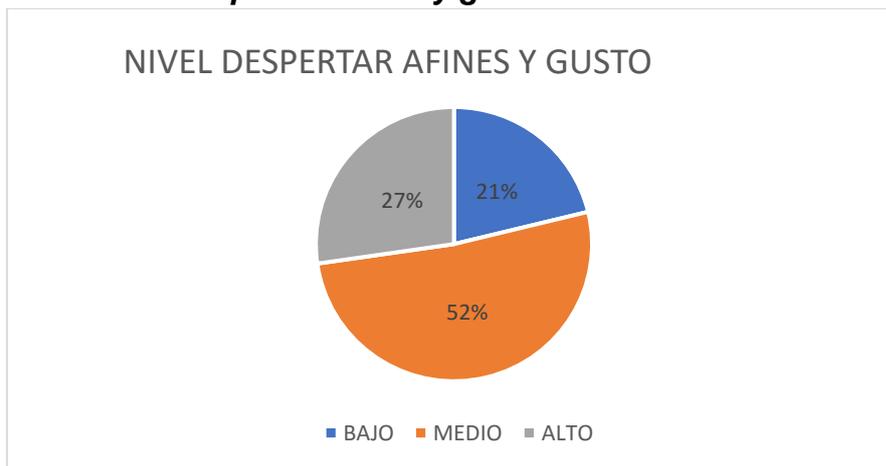
Niveles de la dimensión despertar afines y gustos

NIVEL	f	%
Bajo	14	21
Medio	34	52
Alto	18	27
TOTAL	66	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a estudiantes

Figura 10

Niveles de despertar afines y gustos



Fuente: Tabla 11

Interpretación: La tabla 11 y figura 10, se demuestra que 52% se encuentra en nivel medio, en alto nivel 27% y 21 en nivel alto.

Tabla 12*Correlación entre las variables juegos tradicionales y uso del tiempo libre*

			Juegos tradicionales	Uso del tiempo libre
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1,000	,191
		Sig. (bilateral)	.	,124
		N	66	66
	Uso del tiempo libre	Coeficiente de correlación	,191	1,000
		Sig. (bilateral)	,124	.
		N	66	66

Interpretación: En la tabla 12 se aprecia, según Spearman, entre las variables juegos tradicionales y uso del tiempo libre presentan correlación positiva muy baja de 0,191, y el valor de significancia bilateral es de 0,124 mayor a 0.05, lo cual indica que no hay relación significativa.

Tabla 13*Correlación entre la variable juegos tradicionales y valoración de la cultura popular***Correlaciones**

			Juegos tradicionales	Valoración de la cultura popular
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coefficiente de correlación	1,000	,373**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	66	66
	Valoración de la cultura popular	Coefficiente de correlación	,373**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	66	66

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

Interpretación: En la tabla 13 se aprecia que entre la variable juegos tradicionales y la valoración a la cultura popular existe correlación positiva baja de 0,373, y el valor de significancia bilateral es de 0,002 menor a 0.05, lo cual indica que hay relación significativa. (R de Spearman)

Tabla 14*Correlación entre la variable juegos tradicionales y fomento del espíritu social.***Correlaciones**

			Juegos tradicionales	Fomento del espíritu social
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1,000	,250*
		Sig. (bilateral)	.	,043
		N	66	66
	Fomento del espíritu social	Coeficiente de correlación	,250*	1,000
		Sig. (bilateral)	,043	.
		N	66	66

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación: En la tabla 14 se aprecia que entre la variable juegos tradicionales y el fomento del espíritu social existe correlación positiva baja de 0,250, y el valor de significancia bilateral es de 0,043 menor a 0.05, lo cual indica que hay relación significativa. (R de Spearman)

Tabla 15*Correlación entre la variable juegos tradicionales y cultivo de la creatividad*

			Juegos tradicionales	Cultivo de la creatividad
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1,000	-,106
		Sig. (bilateral)	.	,399
		N	66	66
	Cultivo de la creatividad	Coeficiente de correlación	-,106	1,000
		Sig. (bilateral)	,399	.
		N	66	66

Interpretación: En la tabla 15 se aprecia que entre la variable juegos tradicionales y el cultivo de la creatividad existe correlación negativa muy baja -0,106, y el valor de significancia bilateral es de 0,399 mayor a 0.05, lo cual indica que no hay relación significativa. (R de Spearman)

Tabla 16*Correlación entre la variable juegos tradicionales y aficiones y gustos*

			Juegos tradicionales	Aficiones y gustos
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1,000	,089
		Sig. (bilateral)	.	,477
		N	66	66
	Aficiones y gustos	Coeficiente de correlación	,089	1,000
		Sig. (bilateral)	,477	.
		N	66	66

Interpretación: En la tabla 16 se aprecia que entre la variable juegos tradicionales y las aficiones y gustos existe correlación positiva muy alta de 0,089, y el valor de significancia bilateral es de 0,477 mayor a 0.05, lo cual indica que no hay relación significativa. (R de Spearman)

V. DISCUSIÓN

Para el **objetivo General**. Establecer la relación entre los juegos tradicionales y el uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años. La tabla 3 muestra que 59% ubican en nivel medio, 30% en alto y 11% en nivel bajo. Asimismo, se aprecia en la tabla 12, según Spearman, correlación positiva muy baja de 0,191, entre las variables juegos tradicionales y uso del tiempo libre; como también el valor de significancia bilateral es de 0,124 mayor a 0.05, lo cual indica que no hay relación significativa.

Los hallazgos, se asemejan al estudio realizados en Colombia por Bolívar (2019) al señalar que los niños muestran buen nivel de motivación cuando participan en actividades lúdicas y que favorecen su desarrollo socio motor. En el mismo orden de cosas, Samperi en Argentina (2019) sostiene que el 45% de niños evidencian satisfacción con el tiempo libre disponible.

Se guarda estrecha relación y se complementa con el enfoque de Huizinga (2007) cuando sostiene que el juego es actividad, que se desarrolla poniendo límites de tiempo y espacio, con reglas de carácter obligatorio por cumplirlas, acción que tiene su fin en sí misma y se acompaña de profundo sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia.

Asimismo, para el **objetivo específico 1**: Establecer la relación entre juegos tradicionales y la valoración de la cultura popular, Se observa, que 44% consideran nivel medio, 39% nivel alto 39% y en 17% en nivel bajo (Tabla 8). De la misma forma la tabla 13, presenta que existe correlación positiva baja de 0,373, entre la variable juegos tradicionales y la valoración de la cultura popular, como también el valor de significancia bilateral es de 0,002 menor a 0.05, y según Spearman, hay relación significativa.

Se coincide con Toro, ya que los juegos son actividades que favorecen, primordialmente, el desarrollo psicomotor, de la misma forma ayudar a construir y elevar la identidad cultural pues logran reconocer los rasgos de su propia cultura. De la misma manera, según la teoría de Huizinga (2007), el juego debe ser estudiado con factor que se enmarca en la cultura, y no solamente como categoría

psicológica o fisiológica; es decir, está impregnada en la propia vida humana, siendo fundamento y factor relevante de la cultura.

Asimismo, el juego tradicional es transmitido de generación en generación, manteniendo la identidad de las comunidades, según lo que sostienen Almeyda y Castro (2019), ya que son las creaciones, ligadas a su economía o las actividades cotidianas; pero fundamentalmente son para entretenerse reforzando la unidad dentro de grupos sociales; su importancia radica en la organización de los tiempos y las diversas actividades de cada individuo.

En el **objetivo específico 2**: Establecer la relación entre juegos tradicionales y fomento del espíritu social, en estudiantes de 5 años. En la tabla 9, el 50% en nivel medio, 30% nivel alto 20% en nivel alto. De igual forma, la tabla 14 evidencia que entre la variable juegos tradicionales y el fomento del espíritu social existe correlación positiva baja de 0,250; como también, la significancia bilateral es 0,043 menor a 0.05, lo cual indica que hay relación significativa.

El desarrollo de juegos tradicionales propicia las relaciones entre niños, pero, además se fortalecen los vínculos de afectividad, como también propicia el amor y la preservación de su propia cultura, según lo mencionan Castro y Robles (2018); además, se corrobora con lo sostenido por Trigueros (2000) al señalar que la importancia del juego tradicional es que promueven la integración en un contexto determinado, como también la estrecha relación con la dinámica de las normas o reglas consensuadas, en concordancia con la pertinencia a las características del entorno. En consecuencia, los juegos locales favorecen la participación, solidaridad (Aguilar y Paz, 2019), Almeyda y Castro (2019), señalan que el juego es la construcción sociocultural predominante de la actividad motora

En consideración con el **objetivo específico 3**: Establecer la relación entre juegos tradicionales y cultivo de la creatividad en estudiantes de 5 años; se observa en la tabla 10, el nivel medio con 48%, nivel alto 35% y nivel bajo 17%. Igualmente, la tabla 15 presenta la correlación negativa muy baja -0,106, y el valor de significancia bilateral es de 0,399 mayor a 0.05, lo cual indica que no hay relación significativa. (R de Spearman)

Se ha podido establecer concordancia el trabajo en Quito Ecuador de López (2016) ya que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo de habilidades para organizarse en equipos y usar adecuadamente el tiempo libre, ya que las actividades son motivadoras. La actividad lúdica ayuda a desarrollar y mejorar la creatividad, poniendo en evidencia la imaginación y las necesidades de dinamizar la participación, como también darle vida a los elementos necesarios para dicha actividad; en concordancia con Claparède (1932) en la teoría de la derivación por ficción, los juegos persiguen fines ficticios, para caracterizar o dramatizar las actitudes de los adultos, exigiéndose al dejar su comportamiento de niño para llegar, ficticiamente, a representar las actitudes de los mayores.

En lo relacionado al **objetivo específico 4:** Establecer la relación entre juegos tradicionales y aficiones y gustos, en estudiantes de 5 años; la tabla 11 muestra que 52% considera nivel medio, 27% en nivel alto y 21 en nivel alto. Según Spearman, existe correlación positiva muy alta de 0,089, la significancia bilateral es de 0,477 mayor a 0.05, lo cual indica que no hay relación significativa (Tabla 16). Es pertinente indicar que en las escuelas se ejecutan actividades curriculares que ponen de manifiesto los juegos de nuestros antepasados, pero que dicha actividad no es recurrente en las diversas instituciones educativas, tal como lo sostiene Gilces (2019), si viene s cierto los docentes en su mayoría conoce de los juegos ancestrales, muchos de ellos no los llevan a la práctica, desperdiciando un recurso valioso para generar aprendizajes con significancia en los escolares.

En muchos casos no se logra comprender la importancia de apoyarse en la realización de los juegos, sin considerar los beneficios y fructíferas consecuencias que acarrearán; ya que el juego es la expresión instintiva de los humanos, al encontrarse placer hasta llegar a sacar de su interioridad elementos inconscientes, pero que además tienen valores terapéuticos, como también se solucionan conflictos y se arriban a soluciones y consensos pacíficos y armoniosos, como eliminar tensiones o preocupaciones personales, según lo sostenido por Freud, entre los años 1898 a 1920) en su teoría del juego.

VI CONCLUSIONES

1.- Se establece que los juegos tradicionales y el uso del tiempo libre, tienen relación significativa en estudiantes de 5 años, que para lograrlo debe haber buena motivación buscando la participación adecuada y activa en aras del fortalecimiento de la psicomotricidad; eliminando tensiones y estableciendo parámetros de tiempo y reglas claras.

2.- La relación entre juegos tradicionales y la valoración de la cultura popular, evidencia niveles medio y alto (Tabla 8), siendo su correlación significativa, ya que con ello se incentiva a conocer y desarrollar sentimientos favorables de construcción, valoración y revaloración de la identidad con su propia cultura, dejando de verla, solamente, como elemento de psicológico o fisiológico, sino que debe entenderse como algo innato y propio de cada individuo, que lo hereda de su contexto social, porque lo recibe de sus antepasados y lo trasmite a sus descendientes. Con ello se profundizan la unidad, interacción y comportamientos sociales, dentro de un determinado grupo o comunidad

3.- En cuanto a la relación entre juegos tradicionales y fomento del espíritu social, en estudiantes de 5 años, preponderantemente se ubica en nivel medio con el 50%, pero que si se correlaciona de manera significativa. Con ello se propicia las relaciones interpersonales e integración social, fortaleciendo lazos afectivos, amor a lo propio y deseos de mantener intactas las costumbres, para revalorar el contexto y entorno, construyéndose en comunidad entre los miembros de un grupo, social y culturalmente con características y peculiaridades propias.

4.- Para el objetivo específico 3, establecer la relación entre juegos tradicionales y cultivo de la creatividad en estudiantes de 5 años; es evidente que es mayoritario el nivel medio con 48%, seguido del nivel alto con 35% y que no existe relación significativa. En armonía con el estudio de López (2016) en Quito, Ecuador los juegos tradicionales conllevan a desarrollar habilidades de organización y ayuda en equipos, con ello se mejora la creatividad, la imaginación haciendo la participación más auténtica y dinámica,

5.- En lo que concierne al objetivo específico 4, establecer la relación entre juegos tradicionales y aficiones y gustos, en estudiantes de 5 años; de la misma manera es preponderante el nivel medio, demostrando que no existe correlación significativa. Evidenciado en la poca utilización de los juegos como recursos pedagógicos, a pesar del conocimiento de éstos por parte de los docentes, generando la baja identidad con su cultura, pero lo más importante es que no ayudan a eliminar tensiones que luego se presentan en la poca disposición para la solución pacífica de los conflictos, de manera armónica.

VII RECOMENDACIONES

Investigar, recoger y elaborar un inventario de los juegos más antiguos propios de la comunidad, que guarden tradición, que hayan sido practicados por los ancestros, para ello se debe convocar a los padres y madres de familia, para desarrollar actividades lúdicas, en presencia de los niños y niñas, para crear conciencia.

Promover actividades para reafirmar la identidad cultural, considerando actividades curriculares y extracurriculares, apoyándose en los saberes productivos de los padres o abuelos, valorando las actividades económicas, el folklore comunal y las costumbres de los antepasados.

Convocar a las personas mayores, distinguidas por su aporte a favor de los niños, y puedan disertar temas sobre el cómo era la sociedad antes, cómo se interactuaba sin celulares. De la misma manera, convocar a las madres para demostrar los bailes, los juegos grupales, para afianzar la interacción entre niños de diferentes sexos

Planificar y desarrollar concursos entre familias con participación de los niños, estableciendo estímulos que ayuden a la formación extracurricular y la socialización entre pares, entre estudiantes, cuidando el estado socio emocional y afectivo de los menores.

Convocar a las familias, para elaborar diversos materiales, donde los niños se sientan cómodos y sin presiones, que jueguen libremente, sin darles reglas ni condiciones, sino que ellos mismos vayan creando sus propias normas de comportamiento y de participación en diversos juegos.

REFERENCIAS

- Almeyda, A., & Castro, U (2019). *Los juegos tradicionales y la educación en canarias: de las propuestas del siglo XIX a las regulaciones autonómicas*. ISSN: 0212-0267. DOI: <http://dx.doi.org/10.14201/hedu201938101126>
- Amar Amar, J., Denegri Coria, M., Llanos Martínez, M., Jiménez Gómez, G. Abello Llanos, R. la construcción de representaciones sociales acerca de la pobreza y desigualdad social en los niños de la región caribe colombiana *Investigación & Desarrollo*, 09, (2),
<https://www.redalyc.org/pdf/268/26890206.pdf>
- Amabili, Teresa M. 1998. "how to kill creativity". *Harvard Business Review*.
<https://revistas.unicolmayor.edu.co/index.php/tabularasa/article/view/1435>
- Ardila-Barragán, J. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales.
<http://doi.org/10.31910/rdaafd.v8.n1.2022.2152>
- Arias, F. (2006) *El Proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. <https://www.researchgate.net/publication/301894369>
- Backes, Bernardete M., Porta, María E., Difabio de Anglat, H. E. El movimiento corporal en la educación infantil la adquisición de saberes *Educere*, 19, (64), pp. 777-790
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35643544010.pdf>
- Bernal, C. (2010) *Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Pearson Educación. Colombia. ISBN: 978-958-699-128-5
- Bécquer, G. (1999). Desarrollo de la motricidad en la actividad programada de Educación Física en la educación preescolar. Tesis presentada en opción a Título académico de Doctor en Ciencias Pedagógicas I. S P Enrique José Varona. La Habana. 2001. p.38
- Bolívar, V. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo socio motriz en estudiantes del grado tercero de la*

institución educativa Anza. Hrome.

xtension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://repositorio.uco.edu.co/bitstream/handle/123456789/201/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Bula, X., Espriella, A., Guerra, M., y Vergara, B. (2015). *Los juegos tradicionales como estrategia lúdica para el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes del grado 4 de una institución educativa de nivel Básico.* <file:///C:/Users/ISABEL%20PONCE%20/Download>

Burke, P. (1991). *La cultura popular en la Europa moderna [1978]*, Madrid, Alianza Universidad. <https://www.alianzaeditorial.es/libro/alianza-ensayo/cultura-popular-en-la-europa-moderna-peter-burke-9788420690872/>

Cabrera Valdés, B.C. & Dupeyrón García, M.N. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive. Revista de Educación*, 17(2), pp.222-239. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222&lng=es&tlng=es.

Carballosa Manresa, O. L., Maya Carballosa, L., & Navarro Soto, G. C. (2017). *Proyecto de actividades físico-recreativas para el aprovechamiento del tiempo libre en niños de 10-12 años.* *Universidad y Sociedad*, 9(5), 35-38. Recuperado de <http://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus>

Castro, L., & Robles, K. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes del grado transición del liceo la alegría de aprende* chromeextension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://repositorio.uniminuto.edu/bitstream/10656/7302/1/UVDTPED_C

CEPAL (2016). *Desafíos. Boletín de la infancia y adolescencia.* chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40563/1/S1600862_es.pdf

Cuenca, (M: (2009). *Perspectivas actuales de la pedagogía del ocio y el tiempo libre*. En la Pedagogía del ocio nuevos desafíos. ISBN 13: 978-84-935495-9-6

De la Cruz Ayus (2002) Educación del Ocio: propuestas internacionales. (23)
http://www.deusto-publicaciones.es/ud/openaccess/ocio/pdfs_ocio/ocio23.pdf

C. De Valenzuela, A., Martínez. R., y Morella, D. (2021). *Prácticas de ocio y tiempo libre de los adolescentes en Galicia: análisis y reflexiones en clave socioeducativa** DOI: 10.13042/Bordon.2021.83201.

Damián, E, (2011) *Aplicación de los juegos tradicionales y su relación con el rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel de secundaria del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011*+. Tesis para obtener el diploma de Magister. UNMSM:
file:///C:/Users/ISAB%20JACQUE%20P%C3%89CEC/Downloads/Damian_ne.pdf

Gilces, M. (2019) *Juegos tradicionales manabitas como recurso para las actividades recreativas en los estudiantes de la escuela de educación general básica “Charapotó N°75*.
<file:///C:/Users/ISABE%20PONCE%20/Downloads/Juegos%20tradicionales%20manabitas%20como%20recurso%20para%20las%20actividades%20recreativas%20en%20los%20estu>

González Díaz, G.A(2018) Sobre la cultura popular: Un acercamiento, Universidad de Colima, México, XXIV, (47), pp. 65-82.
<https://www.redalyc.org/journal/316/31655797004/html/>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M (2014) *Metodología de la investigación*. Chrome-extension:
[//efaidnbmnnnibpcajpcgiclfindmkaj/https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf](https://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfindmkaj/https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf)

- Huizinga, J (2007). *Homo ludens. El libro de bolsillo historia*. Alianza editorial. Emece editores.
- Hurtado, O., y Ochoa, D. (2011) *Análisis del uso del tiempo libre en estudiantes de grado 9º, de dos instituciones educativas una pública y una privada de Cali y sus repercusiones en su entorno social y cultural*. Tesis presentada en la Universidad de Valle. Colombia.
- Hidalgo Proaño, L.F. (2015). La cultura del emprendimiento y su formación. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 3(2),1-8 Recuperable en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552357189003>
- Jiménez, J. (1982) *Neurofisiología psicológica fundamental*. Ed: Científico Médica, España.
- Latorre, A.; Rincón, D.; & Arnal, J. (1996). *Bases metodológicas de la investigación educativa*. Barcelona:
<https://docs.google.com/document/d/1rJVvR3V2a1GhWWBvujpdlvys4UmfyZaqkVmi-0OSAJU/edit#bookmark=id.i2edi2jowt6m>
- López, C. (2016). *Juegos tradicionales en el uso del tiempo libre en los niños y niñas de 5 a 6 años del jardín de infantes "Froilán Serrano"*, distrito metropolitano de Quito.
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., y Romero, H, (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa y Cualitativa y Redacción de la tesis*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://edicionesdelau.com/wp-content/uploads/2018/09/Anexos-Metodologia_%C3%91aupas_5aEd.pdf
- Otero, J. (2009). *La necesidad de organizar el tiempo libre para maximizar el aprovechamiento del tiempo de ocio como espacio educativo. En la Pedagogía del ocio nuevos desafíos*. ISBN 13: 978-84-935495-9-6
- Payá, A. (2018). *El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea*. Ediciones Universidad de Salamanca. DOI: <http://dx.doi.org/10.14201/hedu2019383957>

- Ponce de León, A. (2011) *Tiempo libre y rendimiento académico*. Tesis presentada en la Universidad de La Rioja. Argentina.
- Sailema, A. & Sailema, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. ISBN: 978-9978-978-27-6
- Salas, V (2013) *Tiempo libre y rendimiento académico en alumnos de secundaria del cono sur de Lima*, Tesis presentada en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
file:///C:/Users/ISABEL%20JACQ%20P%C3%89NC/Downloads/Salas_cv.pdf
- Samperi, M. (2019). *Ocio y uso del tiempo libre en adolescentes mendocinos*. Pontificia Universidad Católica Argentina Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.
File:///C:/Users/ISABEL%20PONC%20/Downloads/
- Sánchez, N. (2020). *Recreación, juego y decolonialidad: una aproximación urgente y necesaria*. *Revista de Investigación Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 10(1), 133-153 DOI: <https://doi.org/10.15332/2422474x/596>
- Trigueros, C. (2000) *Nuevos significados del juego tradicional en el en el desarrollo curricular de la educación física en centros de educación primaria en Canarias*. Tesis doctoral. Universidad de Granada.
- Weber, Erich, (1976) *Estilos de educación. Manual para estudiantes de pedagogía*. Versión castellana Claudio Gancho. Librería: Outlet Ex Libris, Bilbao, España
- Yáñez, H., Ferrel, F., Vidal, A., y Blanco, J. (2019). *Prácticas de convivencia y coexistencia en niños Wayúu: un análisis de sus juegos particulares*. *Revista Encuentros, Universidad Autónoma del Caribe*. Vol. 17-01 de enero junio. Doi: <http://dx.doi.org/10.15665/encuent.v17i01.1>

ANEXOS

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Juegos tradicionales y uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador, 2022				
TEMA	PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	HIPOTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	MÉTODO
Juegos tradicionales y uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador, 2022	¿De qué manera los juegos tradicionales se relacionan con el uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador 2022?	Establecer la relación entre los juegos tradicionales y el uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador 2022.	H1: Existe relación significativa entre los juegos tradicionales y el uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador 2022.	Tipo de Investigación: Básica Diseño de la Investigación: No Experimental –correlacional Enfoque: Cuantitativo Población y muestra: 66 estudiantes Técnica: Observación instrumento Lista de cotejos para ambas variables Método de análisis: Descriptivo Inferencial
	Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	
	¿De qué manera los juegos tradicionales se relacionan con la Valoración de la cultura popular, en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador 2022?	Establecer la relación entre juegos tradicionales y la valoración de la cultura popular, en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador 2022.		
	¿De qué manera los juegos tradicionales se relacionan con el fomento del espíritu social, en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador 2022?	Establecer la relación entre juegos tradicionales y fomento del espíritu social, en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador 2022		

	<p>¿De qué manera los juegos tradicionales se relacionan con el cultivo de la creatividad, en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador 2022?</p>	<p>Establecer la relación entre juegos tradicionales y cultivo de la creatividad, en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador 2022</p>		
	<p>¿De qué manera los juegos tradicionales se relacionan con las aficiones y gustos, en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador 2022?</p>	<p>Establecer la relación entre juegos tradicionales y aficiones y gustos, en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador 2022</p>		

Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Juegos tradicionales	Juego que es transmitido de generación en generación y mantiene la identidad de una comunidad debido a que son creaciones que se hacen ligadas a las actividades cotidianas y que a la vez sirven de entretenimiento y refuerzan la cohesión de los grupos sociales (Almeyda y Castro, 2019)	La variable juegos tradicionales será medida de acuerdo al sentido de sus dimensiones y los indicadores que les corresponde a través de una lista de cotejo.	Movimiento	Juegos de persecución, Colaboración de juegos.	ordinal
			Destrezas motoras finas	De precisión, canicas, bailes, construcciones	
			Destrezas motoras gruesas	De salto, lanzamientos de objetos	
			Representaciones	Temática del hogar Temática del trabajo	
Uso del tiempo libre	El tiempo libre se entiende como la parte del tiempo en que las personas destinan para descansar, debido a que ya han satisfecho las necesidades básicas, por ende, están en capacidad de decidir qué actividades pueden llenar ese tiempo. Por tanto, el manejo alude al control que tiene la persona de este tiempo. (Carballosa y Carballosa, 2017)	se hará a través de la identificación de las actividades en las que participa el niño durante su tiempo, siguiendo la clasificación de las dimensiones que se han definido: valorar la cultura popular, fomentar el espíritu social, cultivar la creatividad y despertar aficiones y gustos, estas serán medidas a través de una lista de cotejo adaptado a la Propuesta	Valoración de la cultura popular	Practicar bailes, Danzas, costumbres Practicar expresiones de la cultura local	ordinal
			Fomento del espíritu social	Practicar buenas relaciones en familia Practicar buenas relaciones entre pares	
			Cultivo de la creatividad	Practica manualidades Practica actividades creativas	
			Aficiones y gustos	Cultiva aficiones ligadas a su contexto Hace actividades de entretenimiento que lo desarrollan Practica juegos	

Anexo 3: Instrumento para medir la variable juegos tradicionales

DIMENSIONES – INDICADORES - ITEMS		SI	NO
DIMENSIÓN: MOVIMIENTO			
Indicador: Juegos de persecución,			
1	Participas en juegos carreras entre compañeros.		
2	Práctica juegos a la chapadita.		
Indicador: De colaboración. Juegos de futbol			
3	Participa en rondas infantiles		
4	Juega al futbol con sus compañeros		
5	Juegas vóley con sus compañeros		
DIMENSION: DESTREZAS MOTORAS FINAS			
Indicador: De precisión			
6	Juega a las canicas		
7	Juega con sus compañeros al trompo		
Indicador: De construcción			
8	Juega haciendo torres de tres a más filas		
9	Juega haciendo casitas con madera.		
10	Juega haciendo morros de tierra		
Indicador: De bailes			
11	Participa en coreografías de bailes tradicionales		
12	Baila con sus compañeros		
DIMENSIÓN: DESTREZAS MOTORAS GRUESAS			
Indicador: De salto, lanzamientos de objetos			
13	Participa del juego tres piernas		
14	Juega a la ensacados		
15	Juega al elástico		
16	Juega a lanzar globos o balones		
DIMENSION: REPRESENTACION			
Indicador: Temática del hogar			
17	Juega a la casita		
18	Juega a las cucas		
Indicador: Temática del trabajo			
19	Juega a las profesiones		
20	Juega a la tiendita		

Variable	Dimensión	Indicador	Items
JUEGOS TRADICIONALES	Movimiento	Juegos de persecución	1,2
		De colaboración. Juegos de futbol	3, 4,5
	Destrezas motoras finas	De precisión	6, 7, 8
		Construcción	9, 10,11
		Bailes	12, 13
	Destrezas motoras gruesas	De salto, lanzamientos de objetos	17,18
	Representaciones	Temática del hogar	19, 20
		Temática del trabajo	19 , 20

Anexo 4: Instrumento para medir la variable uso de tiempo libre

DIMENSIONES – INDICADORES - ITEMS		SI	NO
DIMENSIÓN: VALORAR LA CULTURA POPULAR			
Indicador: Practica de bailes, danzas			
1	Le gusta el baile y lo practica en aula		
2	Participa en eventos culturales		
Indicador: Practica expresiones de la cultura local			
3	Le gusta ver danza por televisión y pone en práctica algunos pasos.		
4	Cuando hay fiestas culturales participa con su familia		
DIMENSION: FOMENTAR EL ESPIRITU SOCIAL			
Indicador: Practica buenas relaciones en la familia			
5	Participa en excursiones educativas con su familia		
6	Participa en paseos institucionales con su familia		
Indicador: Practica buenas relaciones entre pares			
7	Respeto a sus compañeros.		
8	Juega en grupo con sus compañeros.		
DIMENSION: CULTIVAR LA CREATIVIDAD			
Indicador: Practica manualidades			
9	Hace manualidades de manera autónoma		
10	Disfrutas haciendo manualidades		
Indicador: Practica actividades creativas			
11	Dibujos y pintar, acorde a sus necesidades.		
12	Inventas juegos		
DIMENSION: DESPERTAR AFICIONES Y GUSTO			
Indicador: Cultiva aficiones ligadas a su contexto			
13	Practicas juegos con tus amigos		
14	Le gusta leer cuentos con su propio código		
15	Le gusta escuchar música		
Indicador: Hacen actividades de entrenamiento que lo desarrollan			
16	Pone en práctica los juegos que ve en comunidad		
17	Juega al salta sala		
Indicador: Practica juegos			
18	Juega a lanzar pelotas al cesto		
19	Juega a representar roles de mamá.		
20	Juega con bolas con la mano derecha e izquierda.		

Variable	Dimensión	Indicador	Items
USO DEL TIEMPO LIBRO	Valoración de la cultura popular	Practicar bailes, danzas,	1,2
		Practicar expresiones de la cultura local	3, 4
	Fomentar espíritu social	Práctica buenas relaciones en la familia	5,6
		Práctica buenas relaciones entre pares	7, 8
	Cultivar la creatividad	Practica manualidades	9, 10
		Practica actividades creativas	11, 12
	Despertar aficiones y gustos	Cultiva aficiones ligadas a su contexto	13, 14, 15
		Hace actividades de entretenimiento que lo desarrollan	16, 17
		Practica de juegos	18,19,20

Anexo 5: Autorización para desarrollar la investigación.



Solicito: Autorización para realizar investigación

Señor (a): Msc. Luz Arellano

Directora ESCUELA "NICOLAS AGUILERA"

ASUNTO: Autorización para realizar investigación

Isabel Jacqueline Ponce Chávez, identificado con C.I. 1717385130, estudiante del Programa de Maestría en administración de la educación de la Universidad "César Vallejo", filial Piura, y actualmente me encuentro desarrollando el proyecto de investigación, titulado "**Juegos Tradicionales y uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador 2022**" bajo la asesoría del Dr. César Balladares Atoche, para lo cual es necesario aplicar instrumentos que permitan recoger información, además de otras acciones propias del proceso investigativo.

En tal sentido, solicito a Ud. brindar las facilidades del caso y el apoyo necesario para desarrollar la investigación en la institución que acertadamente dirige, comprometiéndome a cumplir con los lineamientos éticos.

Quito, 24 de mayo del 2022

Firma

ISABEL JACQUELINE PONCE CHAVEZ

ESTUDIANTE



Anexo 6: Validación de instrumentos.



VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

DATOS DEL MAESTRANTE		
Apellidos y Nombres	Ponce Chávez Isabel Jacqueline	
TTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
Juegos tradicionales y uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador, 2022		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
Nombre del instrumento	Cuestionario juegos tradicionales	
Objetivo	Medir la dimensión juegos tradicionales	
Dirigido a:	Estudiantes de 5 años en una institución educativa Quito	
JUEZ EXPERTO		
Apellidos y nombres	Luna Coronado Elsa	
Documento de Identidad	00233896	
Grado Académico	Doctora en educación	
Especialidad	Licenciado en educación inicial	
Experiencia Profesional	30 años	
JUICIO DE APLICABILIDAD		
Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
X		
Sugerencia:		

Fecha: Piura, 10 junio 2022

Juez experto



VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

DATOS DEL MAESTRANTE		
Apellidos y Nombres	Ponce Chávez Isabel Jacqueline	
TTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
Juegos tradicionales y uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador, 2022		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
Nombre del instrumento	Cuestionario juegos tradicionales.	
Objetivo	Medir las dimensiones de juegos tradicionales	
Dirigido a:	Estudiantes de 5 años en una institución educativa Quito.	
JUEZ EXPERTO		
Apellidos y nombres	Estrada Alemán Carmen	
Documento de Identidad	00239196	
Grado Académico	Doctora en educación	
Especialidad	Licenciada en educación primaria	
Experiencia Profesional	25 años	
JUICIO DE APLICABILIDAD		
Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
X		
Sugerencia:		

Fecha: Piura, 10 junio 2022

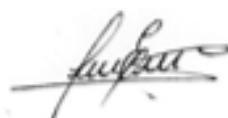


Juez experto

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

DATOS DEL MAESTRANTE		
Apellidos y Nombres	Ponce Chávez Isabel Jacqueline	
TTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
Juegos tradicionales y uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador, 2022		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
Nombre del instrumento	Cuestionario juegos tradicionales	
Objetivo	Medir las dimensiones de juegos tradicionales.	
Dirigido a:	Estudiantes de 5 años en una institución educativa Quito.	
JUEZ EXPERTO		
Apellidos y nombres	Lucia Espinoza Cedillo	
Documento de Identidad	00235690	
Grado Académico	Doctora en educación	
Especialidad	Licenciada en educación inicial	
Experiencia Profesional	34 años	
JUICIO DE APLICABILIDAD		
Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
X		
Sugerencia:		

Fecha: Piura, 10 junio 2022



Juez experto

VALIDACION DE JUICIOS DE EXPERTOS
TITULO DE LA INVESTIGACIÓN: Juegos tradicionales y uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador, 2022

DATOS DE LA AUTOR: Ponce Chávez Isabel Jacqueline

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario de la variable juegos tradicionales.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS	OPCIONES		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
				SI	NO	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
						SI	No	SI	No	SI	No	SI	No	
	MOVIMIENTO	Juego de persecución	1. Participa en juegos carreras entre compañeros.			x		x		x		x		
			2. Practica juegos a la chapadita.			x		x		x		x		
		De Colaboración. Juego de fútbol	3. Participa en rondas infantiles			x		x		x		x		
			4. Juega al fútbol con sus compañeros			x		x		x		x		
			5. Juega vóley con sus compañeros			x		x		x		x		
	DESTREZA MOTORA FINA	De precisión	6. Juega a las canicas			x		x		x		x		
			7. Juega con sus compañeros al trompo			x		x		x		x		
		De construcción	8. Juega haciendo torres de tres a más filas			x		x		x		x		
			9. Juega haciendo casitas con madera.			x		x		x		x		
			10. Juega haciendo morros de tierra			x		x		x		x		
	DESTREZA MOTORA GRUESA	De balles	11. Participa en coreografías de bailes tradicionales			x		x		x		x		
			12. Baila con sus compañeros			x		x		x		x		
			13. Participa del juego tres piernas			x		x		x		x		
		De salto, lanzamientos de objetos	14. Juega a la ensacados			x		x		x		x		
			15. Juega al elástico			x		x		x		x		
			16. Juega a lanzar globos o balones			x		x		x		x		
	REPRESENTACION	Temática del hogar	17. Juega a la casita			x		x		x		x		
			18. Juega a las cucas			x		x		x		x		
		Temática del trabajo	19. Juega a las profesiones			x		x		x		x		
			20. Juega a la tiendita			x		x		x		x		

Fecha: Piura, 10 junio 2022


Dra. Luna Coronado Elsa.
 Juez experto

VALIDACION DE JUICIOS DE EXPERTOS
TITULO DE LA INVESTIGACIÓN: Juegos tradicionales y uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quil Ecuador, 2022

DATOS DE LA AUTORA: Ponce Chávez Isabel Jacqueline

 **NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Cuestionario de la variable juegos tradicionales.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS	OPCIONES		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones y recomendaciones
				SI	NO	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
						SI	No	SI	No	SI	No	SI	No	
	Movimiento	Juego de persecución	1. Participa en juegos carreras entre compañeros.			x		x		x		x		
			2. Practica juegos a la chapadita.			x		x		x		x		
		De Colaboración. Juego de fútbol	3. Participa en rondas infantiles			x		x		x		x		
			4. Juega al fútbol con sus compañeros			x		x		x		x		
			5. Juega vóley con sus compañeros			x		x		x		x		
	Destreza motora fina	De precisión	6. Juega a las canicas			x		x		x		x		
			7. Juega con sus compañeros al trompo			x		x		x		x		
		De construcción	8. Juega haciendo torres de tres a más filas			x		x		x		x		
			9. Juega haciendo casitas con madera.			x		x		x		x		
			10. Juega haciendo morros de tierra			x		x		x		x		
		De bailes	11. Participa en coreografías de bailes tradicionales			x		x		x		x		
			12. Baila con sus compañeros			x		x		x		x		
	Destreza motora gruesa	De salto, lanzamientos de objetos	13. Participa del juego tres piernas			x		x		x		x		
			14. Juega a la ensacados			x		x		x		x		
			15. Juega al elástico			x		x		x		x		
			16. Juega a lanzar globos o balones			x		x		x		x		
			17. Juega a la casita			x		x		x		x		
	Representación	Temática del hogar	18. Juega a las cucas			x		x		x		x		
			19. Juega a las profesiones			x		x		x		x		
		Temática del trabajo	20. Juega a la tiendita			x		x		x		x		

Fecha: Piura, 10 junio 2022


Dra. Carmen Estrada Alemán
Juez experto

VALIDACION DE JUICIOS DE EXPERTOS
TITULO DE LA INVESTIGACIÓN: Juegos tradicionales y uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador, 2022

DATOS DE LA AUTOR: Ponce Chávez Isabel Jacqueline

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario de la variable jugos tradicionales

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS	OPCIONES		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
				SI	NO	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
						SI	No	SI	No	SI	No	SI	No	
Destreza motora fina	Movimiento	Juego de persecución	1. Participa en juegos carreras entre compañeros.			x		x		x		x		
			2. Practica juegos a la chapadita.			x		x		x		x		
		De Colaboración Juego de fútbol	3. Participa en rondas infantiles			x		x		x		x		
			4. Juega al fútbol con sus compañeros			x		x		x		x		
			5. Juega vóley con sus compañeros			x		x		x		x		
	De precisión	6. Juega a las canicas			x		x		x		x			
		7. Juega con sus compañeros al trompo			x		x		x		x			
		De construcción	8. Juega haciendo torres de tres a más filas			x		x		x		x		
			9. Juega haciendo casitas con madera.			x		x		x		x		
Destreza motora gruesa	De saltos, lanzamientos de objetos	10. Juega haciendo morros de tierra			x		x		x		x			
		11. Participa en coreografías de bailes tradicionales			x		x		x		x			
		12. Baila con sus compañeros			x		x		x		x			
		13. Participa del juego tres piernas			x		x		x		x			
		14. Juega a la ensacados			x		x		x		x			
	Temática a del hogar	15. Juega al elástico			x		x		x		x			
		16. Juega a lanzar globos o balones			x		x		x		x			
		17. Juega a la casita			x		x		x		x			
		18. Juega a las cucas			x		x		x		x			
		19. Juega a las profesiones			x		x		x		x			
Temática del trabajo	20. Juega a la tiendita			x		x		x		x				

Fecha: Piura, 10 junio 2022

Dra. Lucia Espinoza Cedillo
Juez experto

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

DATOS DEL MAESTRANTE		
Apellidos y Nombres	Ponce Chávez Isabel Jacqueline	
TÍTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
Juegos tradicionales y uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador, 2022		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
Nombre del instrumento	Cuestionario uso de tiempo libre	
Objetivo	Medir la dimensión uso de tiempo libre en estudiantes	
Dirigido a:	Estudiantes de 5 años en una institución educativa Quito	
JUEZ EXPERTO		
Apellidos y nombres	Luna Coronado Elsa	
Documento de Identidad	00233896	
Grado Académico	Doctora en educación	
Especialidad	Licenciado en educación inicial	
Experiencia Profesional	30 años	
JUICIO DE APLICABILIDAD		
Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
X		
Sugerencia:		

Fecha: Piura 10 junio 2022



Dra. Elsa Luna Coronado
Juez experto

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

DATOS DEL MAESTRANTE		
Apellidos y Nombres	Ponce Chávez Isabel Jacqueline	
TTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
Juegos tradicionales y uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador, 2022		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
Nombre del instrumento	Cuestionario uso tiempo libre.	
Objetivo	Medir las dimensiones uso de tiempo libre en estudiantes	
Dirigido a:	Estudiantes de 5 años en una institución educativa Quito.	
JUEZ EXPERTO		
Apellidos y nombres	Estrada Alemán Carmen	
Documento de Identidad	00239196	
Grado Académico	Doctora en educación	
Especialidad	Licenciada en educación primaria	
Experiencia Profesional	25 años	
JUICIO DE APLICABILIDAD		
Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
X		
Sugerencia:		

Fecha: Piura, 10 junio 2022

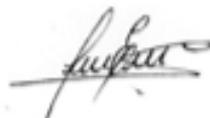


Carmen de Lourdes Estrada Alemán

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

DATOS DEL MAESTRANTE		
Apellidos y Nombres	Ponce Chávez Isabel Jacqueline	
TÍTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
Juegos tradicionales y uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador, 2022		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
Nombre del instrumento	Cuestionario uso de tiempo libre	
Objetivo	Medir las dimensiones de uso de tiempo libre	
Dirigido a:	Estudiantes de 5 años en una institución educativa Quito.	
JUEZ EXPERTO		
Apellidos y nombres	Lucia Espinoza Cedillo	
Documento de Identidad	00235690	
Grado Académico	Doctora en educación	
Especialidad	Licenciada en educación inicial	
Experiencia Profesional	34 años	
JUICIO DE APLICABILIDAD		
Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
X		
Sugerencia:		

Fecha: Piura, 10 junio 2022



Dra. Lucia Espinoza Cedillo.
Juez experto

VALIDACION DE JUICIOS DE EXPERTOS

TITULO DE LA INVESTIGACIÓN: Juegos tradicionales y uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador, 2022

DATOS DE LA AUTOR: Ponce Chávez Isabel Jacqueline

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario de la variable uso de tiempo libre.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS	OPCIONES		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones y recomendaciones
				SI	NO	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
						SI	No	SI	No	SI	No	SI	No	
Uso de tiempo libre	Valorar la cultura popular	Practica de baile, danzas	1. Le gusta el baile y lo practica en aula.			x		x		x		x		
			2. Participa en eventos culturales			x		x		x		x		
		Practica expresiones de la cultura local/folclor	3. Recita poesías de su comunidad			x		x		x		x		
			4. Cuando hay fiestas culturales participa con su familia			x		x		x		x		
	Fomentar el espíritu social	Practica buenas relaciones en la familia	5. Expresa actitudes de afecto a los miembros de su familia			x		x		x		x		
			6. Participa en paseos institucionales con su familia			x		x		x		x		
		Practica buenas relaciones entre pares	7. Respeta a sus compañeros			x		x		x		x		
			8. Juega en grupo con sus compañeros.			x		x		x		x		
Cultivar la creatividad	Practica manualidades	9. Hace manualidades de manera autónoma			x		x		x		x			
		10. Disfruta haciendo manualidades			x		x		x		x			
	Practica actividades creativas	11. Dibuja y pinta, acorde a sus necesidades.												
		12. Inventar juegos												
	Despertar aficiones y gusto	Cultiva aficiones ligadas a su contexto	13. Practica juegos con sus amigos			x		x		x		x		
			14. Le gusta leer cuentos de su interés			x		x		x		x		
			15. Le gusta escuchar música											
		Hace actividades de entretenimiento que lo divierten	16. Pone en práctica los juegos que ve en comunidad			x		x		x		x		
			17. Juega al salta- salta			x		x		x		x		
		Practica juegos	18. Juega a lanzar pelotas al cesto											
			19. Juega a representar roles de papá o mamá.											
			20. Juega con bolas con las mano derecha e izquierda.											

Fecha: Piura, 10 junio 2022



Dra. Luna Coronado Elsa.

Juez experto

VALIDACION DE JUICIOS DE EXPERTOS
TITULO DE LA INVESTIGACIÓN: Juegos tradicionales y uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador, 2022

DATOS DE LA AUTOR: Ponce Chávez Isabel Jacqueline

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario de la variable uso de tiempo libre.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS	OPCIONES		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones y recomendaciones
				SI	NO	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
						SI	No	SI	No	SI	No	SI	No	
Uso de tiempo libre	Valorar la cultura popular	Practica de bailes, danzas	1. Le gusta el baile y lo practica en aula.			X		X		X		X		
			2. Participa en eventos culturales			X		X		X		X		
		Practica expresiones de la cultura local (tubo)	3. Recita poesías de su comunidad			X		X		X		X		
			4. Cuando hay fiestas culturales participa con su familia			X		X		X		X		
	Fomentar el espíritu social	Practica buenas relaciones en la familia	5. Expresa actitudes de afecto a los miembros de su familia.			X		X		X		X		
			6. Participa en paseos institucionales con su familia			X		X		X		X		
		Practica buenas relaciones entre pares	7. Respeta a sus compañeros			X		X		X		X		
			8. Juega en grupo con sus compañeros.			X		X		X		X		
Cultivar la creatividad	Practica manualidades	9. Hace manualidades de manera autónoma			X		X		X		X			
		10. Disfruta haciendo manualidades			X		X		X		X			
		Practica actividades creativas	11. Dibuja y pinta, acorde a sus necesidades.											
			12. Inventa juegos											
	Despertar aficiones y gusto	Cultiva aficiones ligadas a su contexto	13. Practica juegos con sus amigos			X		X		X		X		
			14. Le gusta leer cuentos de su interés			X		X		X		X		
			15. Le gusta escuchar música											
		Practica juegos	16. Pone en práctica los juegos que ve en comunidad			X		X		X		X		
			17. Juega al salta- salta			X		X		X		X		
			18. Juega a lanzar pelotas al cesto											
			19. Juega a representar roles de papá o mamá.											
			20. Juega con bolas con las mano derecha e izquierda.											

Fecha: Piura 10 junio 2022


Dra. Carmen Estrada Alemán
Juez experto

VALIDACION DE JUICIOS DE EXPERTOS
TITULO DE LA INVESTIGACIÓN: Juegos tradicionales y uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador, 2022

DATOS DE LA AUTOR: Ponce Chávez Isabel Jacqueline

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario de la variable uso de tiempo libre

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS	OPCIONES		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones y recomendaciones
				SI	NO	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítems y la opción de respuesta		
						SI	No	SI	No	SI	No	SI	No	
Uso de tiempo libre	Valorar la cultura popular	Practica de bailes, danzas	1. Le gusta el baile y lo practica en aula.			X		X		X		X		
			2. Participa en eventos culturales			X		X		X		X		
		Practica expresiones de la cultura	3. Recita poesías de su comunidad			X		X		X		X		
			4. Cuando hay fiestas culturales participa con su familia			X		X		X		X		
	Fomentar el espíritu social	Practica buenas relaciones en la familia	5. Expresa actitudes de afecto a los miembros de su familia.			X		X		X		X		
			6. Participa en paseos institucionales con su familia			X		X		X		X		
		Practica buenas relaciones entre pares	7. Respeta a sus compañeros			X		X		X		X		
			8. Juega en grupo con sus compañeros.			X		X		X		X		
			9. Hace manualidades de manera autónoma			X		X		X		X		
			10. Disfruta haciendo manualidades			X		X		X		X		
Cultivar la creatividad	Practica manualidades	11. Dibuja y pinta, acorde a sus necesidades.			X		X		X		X			
		12. Inventa juegos			X		X		X		X			
	Practica actividades creativas	13. Practica juegos con sus amigos			X		X		X		X			
		14. Le gusta leer cuentos de su interés			X		X		X		X			
		15. Le gusta escuchar música			X		X		X		X			
		16. Pone en práctica los juegos que ve en comunidad			X		X		X		X			
		17. Juega al salta- salta			X		X		X		X			
		18. Juega a lanzar pelotas al cesto			X		X		X		X			
		19. Juega a representar roles de papá o mamá.			X		X		X		X			
		20. Juega con bolas con las mano derecha e izquierda.			X		X		X		X			
Despertar abstracción y gusto	Practica actividades creativas	21. Dibuja y pinta, acorde a sus necesidades.			X		X		X		X			
		22. Inventa juegos			X		X		X		X			
	Cultivación de juegos de mesa	23. Practica juegos con sus amigos			X		X		X		X			
		24. Le gusta leer cuentos de su interés			X		X		X		X			
		25. Le gusta escuchar música			X		X		X		X			
		26. Pone en práctica los juegos que ve en comunidad			X		X		X		X			
		27. Juega al salta- salta			X		X		X		X			
		28. Juega a lanzar pelotas al cesto			X		X		X		X			
		29. Juega a representar roles de papá o mamá.			X		X		X		X			
		30. Juega con bolas con las mano derecha e izquierda.			X		X		X		X			

Fecha: Piura, 10 junio 2022


Dra. Lucía Espinoza Cedillo
 Juez experto

Anexo 7: Procesamiento del KR 20 - Variable 1- Juegos Tradicionales

Procedimiento para calcular el KR 20

$$KR-20 = \left(\frac{k}{k-1} \right) * \left(1 - \frac{\sum p.q}{Vt} \right)$$

$$KR20 = 20 / 19 \left[1 - (3.936 / 11.861) \right]$$

$$KR20 = 1.052 \left[1 - 0.331 \right]$$

$$KR20 = 1.052 \left[0.669 \right]$$

$$KR20 = 0.70$$

Procesamiento del KR 20 - Variable 2- Uso de tiempo libre

Procedimiento para calcular el KR 20

$$KR-20 = \left(\frac{k}{k-1} \right) * \left(1 - \frac{\sum p.q}{Vt} \right)$$

$$a = 20 / 19 \left[1 - (4.366 / 16.321) \right]$$

$$a = 1.052 \left[1 - 0.267 \right]$$

$$a = 1.052 \left[0.733 \right]$$

$$a = 0.77$$

Anexo 8: Matriz de los resultados para la prueba piloto – Juegos tradicionales

V1: JUEGOS TRADICIONALES

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	TOTAL
1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	28
2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	31
3	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	29
4	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	27
5	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	27
6	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	28
7	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	27
8	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	36
9	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	24
10	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	27
11	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	26
12	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	28
13	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	29
14	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	26
15	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	31
16	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	31
17	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	27
18	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	24
19	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	28
20	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	30
21	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	22
22	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	27
23	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	29
24	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	32
25	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	32
26	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	29
27	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	34
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	23
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	22
30	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	25
31	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	29
32	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	23
33	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	29
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	21
total	37	41	40	51	60	56	58	42	46	53	43	45	48	56	58	44	41	45	36	41	
VI	0.08	0.17	0.15	0.26	0.19	0.24	0.21	0.19	0.24	0.25	0.2	0.23	0.25	0.24	0.21	0.21	0.17	0.23	0.06	0.17	3.93

Anexo 9: Matriz de los resultados para la prueba piloto – Uso del tiempo libre

V2: USO DE TIEMPO LIBRE																					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	29
2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	29
3	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	31
4	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	27
5	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	25
6	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	31
7	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	30
8	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	36
9	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	24
10	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
11	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	27
12	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	34
13	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	26
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
15	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	30
16	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	29
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	21
18	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	29
19	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
20	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	24
21	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	30
22	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	27
23	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	24
24	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	24
25	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	26
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	21
27	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	32
28	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	29
29	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	27
30	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	31
31	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	34
32	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	32
33	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	31
34	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	29
total	36	51	50	49	49	53	51	44	54	55	44	53	44	54	47	41	39	42	42	45	16.32175
VI	0.06	0.26	0.26	0.25	0.25	0.25	0.26	0.21	0.25	0.24	0.21	0.25	0.21	0.25	0.24	0.17	0.13	0.19	0.19	0.23	4.36631

Anexo 10: Base de datos de la variable juegos tradicionales

VARIABLE 1 JUEGOS TRADICIONALES																																		
D1: MOVIMIENTO								D2: DESTREZA MOTORA FINA								D3: DESTREZA MOTORA GRUESA								D4 REPRESENTACIÓN										
1	2	3	4	5	Tot	%	Nivel	6	7	8	9	10	11	Tot	%	Nivel	12	13	14	15	16	Tot	%	Nivel	17	18	19	20	Tot	%	Nivel	Tot	%	Nivel
1	1	1	1	1	2	6	60	MEDIC	1	2	2	1	2	1	11	78.6	ALTO	2	1	2	2	7	87.5	ALTO	2	1	1	2	6	75	ALTO	30	75	ALTO
2	1	2	2	1	2	8	80	ALTO	2	2	1	2	2	1	12	85.7	ALTO	2	2	2	1	7	87.5	ALTO	2	2	2	2	8	100	ALTO	35	87.5	ALTO
3	1	2	1	1	2	7	70	MEDIC	2	2	1	2	2	1	12	85.7	ALTO	2	2	2	1	7	87.5	ALTO	2	2	2	1	7	88	ALTO	33	82.5	ALTO
4	1	2	1	1	2	7	70	MEDIC	2	2	1	2	2	1	12	85.7	ALTO	2	2	2	2	7	87.5	ALTO	2	2	2	1	7	88	ALTO	33	82.5	ALTO
5	1	2	1	2	2	8	80	ALTO	2	2	1	1	2	1	11	78.6	ALTO	2	2	2	1	7	87.5	ALTO	1	2	1	1	5	63	MEDIC	31	77.5	ALTO
6	1	2	1	1	2	7	70	MEDIC	2	2	1	1	2	1	10	71.4	ALTO	2	1	2	1	6	75	ALTO	1	2	1	1	5	63	MEDIC	28	70	MEDIO
7	1	1	1	1	1	5	50	BAJO	1	1	1	1	1	1	7	50	BAJO	1	1	1	1	4	50	BAJO	1	1	1	1	4	50	BAJO	20	50	BAJO
8	1	1	1	1	1	5	50	BAJO	1	1	1	1	1	1	7	50	BAJO	1	1	1	1	4	50	BAJO	1	1	1	1	4	50	BAJO	20	50	BAJO
9	1	2	1	1	2	7	70	MEDIC	1	1	1	1	1	1	7	50	BAJO	1	1	1	1	4	50	BAJO	1	1	1	1	4	50	BAJO	22	55	MEDIO
10	1	1	1	1	2	6	60	MEDIC	2	2	1	1	2	1	10	71.4	ALTO	2	2	2	1	7	87.5	ALTO	2	2	2	2	8	100	ALTO	31	77.5	ALTO
11	1	1	1	1	1	5	50	BAJO	1	1	1	1	1	1	7	50	BAJO	1	1	1	1	4	50	BAJO	1	1	1	1	4	50	BAJO	20	50	BAJO
12	1	1	1	1	2	6	60	MEDIC	2	2	1	2	2	1	11	78.6	ALTO	2	2	2	1	7	87.5	ALTO	2	2	2	2	8	100	ALTO	32	80	ALTO
13	1	1	1	1	2	6	60	MEDIC	2	2	1	1	2	1	10	71.4	ALTO	2	1	2	1	6	75	ALTO	1	2	1	1	5	63	MEDIC	27	67.5	MEDIO
14	1	2	1	1	2	7	70	MEDIC	1	1	1	2	2	1	10	71.4	ALTO	2	1	2	1	5	62.5	MEDIO	2	2	1	1	6	75	ALTO	28	70	MEDIO
15	1	1	1	1	1	5	50	BAJO	1	1	1	1	1	1	7	50	BAJO	1	1	1	1	4	50	BAJO	1	1	1	1	4	50	BAJO	20	50	BAJO
16	1	2	1	1	2	7	70	MEDIC	2	2	1	1	2	1	11	78.6	ALTO	1	1	1	1	4	50	BAJO	1	2	1	1	5	63	MEDIC	27	67.5	MEDIO
17	1	2	2	2	2	8	80	ALTO	2	2	1	1	2	1	10	71.4	ALTO	2	2	2	1	6	75	ALTO	1	1	1	1	4	50	BAJO	28	70	MEDIO
18	1	1	1	1	1	5	50	BAJO	1	1	1	1	1	1	7	50	BAJO	1	1	1	1	4	50	BAJO	1	1	1	1	4	50	BAJO	20	50	BAJO
19	2	2	2	2	1	9	90	ALTO	2	2	1	1	2	1	10	71.4	ALTO	1	1	1	1	4	50	BAJO	1	2	1	1	5	63	MEDIC	28	70	MEDIO
20	1	2	2	1	1	7	70	MEDIC	1	2	1	1	2	1	9	64.3	MEDIO	1	1	1	1	4	50	BAJO	1	1	1	1	4	50	BAJO	24	60	MEDIO
21	1	1	1	1	2	6	60	MEDIC	1	2	1	1	2	1	9	64.3	MEDIO	1	1	1	1	4	50	BAJO	1	1	1	1	4	50	BAJO	23	57.5	MEDIO
22	1	1	1	2	2	7	70	MEDIC	2	2	2	2	2	2	14	100	ALTO	2	2	2	2	8	100	ALTO	2	2	2	2	8	100	ALTO	37	92.5	ALTO
23	1	2	1	1	2	7	70	MEDIC	2	2	2	2	2	2	14	100	ALTO	2	2	2	2	8	100	ALTO	2	1	1	2	6	75	ALTO	35	87.5	ALTO
24	2	2	2	2	2	10	100	ALTO	2	2	2	2	2	2	14	100	ALTO	2	2	2	2	8	100	ALTO	2	2	1	2	7	88	ALTO	39	97.5	ALTO
25	2	2	2	2	2	10	100	ALTO	2	2	2	2	2	2	14	100	ALTO	2	2	2	2	8	100	ALTO	2	2	1	2	7	88	ALTO	39	97.5	ALTO
26	2	2	2	2	1	9	90	ALTO	2	2	2	2	2	2	14	100	ALTO	2	2	2	2	8	100	ALTO	2	1	2	2	7	88	ALTO	38	95	ALTO
27	2	2	2	2	1	9	90	ALTO	2	2	2	2	2	2	14	100	ALTO	2	2	2	2	8	100	ALTO	2	1	2	2	7	88	ALTO	38	95	ALTO
28	1	1	1	1	2	6	60	MEDIC	2	2	2	2	2	2	14	100	ALTO	2	2	2	2	8	100	ALTO	2	2	1	2	7	88	ALTO	35	87.5	ALTO
29	1	2	2	2	1	8	80	ALTO	2	2	2	2	2	2	14	100	ALTO	2	2	2	2	8	100	ALTO	2	2	2	2	8	100	ALTO	38	95	ALTO
30	1	2	1	1	1	6	60	MEDIC	2	2	2	2	2	2	14	100	ALTO	2	2	2	2	8	100	ALTO	2	1	2	2	7	88	ALTO	35	87.5	ALTO
31	1	1	1	1	1	5	50	BAJO	2	2	2	2	2	2	14	100	ALTO	2	2	2	2	8	100	ALTO	2	2	2	2	8	100	ALTO	35	87.5	ALTO
32	2	1	1	1	2	7	70	MEDIC	2	2	1	2	1	1	11	78.6	ALTO	2	1	2	1	6	75	ALTO	2	1	1	1	5	63	MEDIC	29	72.5	ALTO
33	1	1	1	1	2	6	60	MEDIC	2	2	1	1	1	1	9	64.3	MEDIO	1	1	2	1	5	62.5	MEDIO	1	1	2	1	5	63	MEDIC	25	62.5	MEDIO
34	2	1	1	2	2	8	80	ALTO	1	1	1	1	1	1	7	50	BAJO	1	1	1	1	4	50	BAJO	1	1	1	1	4	50	BAJO	23	57.5	MEDIO
35	1	1	1	1	2	6	60	MEDIC	1	2	1	1	1	1	8	57.1	MEDIO	1	1	2	1	5	62.5	MEDIO	2	1	1	1	5	63	MEDIC	24	60	MEDIO
36	1	1	1	1	1	5	50	BAJO	1	1	1	1	1	1	7	50	BAJO	1	1	2	1	5	62.5	MEDIO	2	1	1	1	5	63	MEDIC	22	55	MEDIO
37	1	1	1	1	2	6	60	MEDIC	1	2	1	1	1	1	8	57.1	MEDIO	1	1	2	2	6	75	ALTO	2	2	1	1	6	75	ALTO	26	65	MEDIO
38	1	1	1	1	2	6	60	MEDIC	1	2	1	1	1	1	8	57.1	MEDIO	1	1	2	1	5	62.5	MEDIO	2	2	1	2	7	88	ALTO	26	65	MEDIO
39	1	1	1	1	2	6	60	MEDIC	1	1	1	1	1	1	7	50	BAJO	1	1	2	1	5	62.5	MEDIO	1	2	1	2	5	63	MEDIC	23	57.5	MEDIO
40	1	1	1	1	2	6	60	MEDIC	1	2	1	1	1	1	8	57.1	MEDIO	1	1	2	1	5	62.5	MEDIO	2	1	1	1	5	63	MEDIC	24	60	MEDIO
41	1	1	1	1	2	6	60	MEDIC	1	2	1	1	1	1	8	57.1	MEDIO	1	1	2	1	5	62.5	MEDIO	2	1	1	1	5	63	MEDIC	24	60	MEDIO
42	1	1	1	1	2	6	60	MEDIC	1	2	1	1	1	1	8	57.1	MEDIO	1	1	2	1	5	62.5	MEDIO	2	1	1	1	5	63	MEDIC	24	60	MEDIO
43	1	1	1	1	1	5	50	BAJO	1	1	1	1	1	1	7	50	BAJO	1	1	2	1	5	62.5	MEDIO	1	2	1	1	5	63	MEDIC	22	55	MEDIO
44	1	1	1	1	1	5	50	BAJO	1	2	1	1	1	1	8	57.1	MEDIO	1	1	2	1	5	62.5	MEDIO	2	1	1	1	5	63	MEDIC	23	57.5	MEDIO
45	1	1	1	1	2	6	60	MEDIC	1	2	1	1	1	1	8	57.1	MEDIO	1	1	2	1	5	62.5	MEDIO	1	1	2	1	5	63	MEDIC	24	60	MEDIO
46	1	2	2	1	2	8	80	ALTO	1	2	1	1	1	1	8	57.1	MEDIO	1	1	2	1	5	62.5	MEDIO	2	2	2	1	7	88	ALTO	28	70	MEDIO
47	1	2	1	2	2	8	80	ALTO	2	2	1	1	1	1	9	64.3	MEDIO	1	2	2	1	6	75	ALTO	1	2	1	1	5	63	MEDIC	28	70	MEDIO
48	1	2	1	1	2	7	70	MEDIC	1	2	1	1	1	1	8	57.1	MEDIO	1	1	2	1	5	62.5	MEDIO	1	2	1	1	5	63	MEDIC	25	62.5	MEDIO
49	1	2	1	1	2	7	70	MEDIC	1	2	1	1	1	1	8	57.1	MEDIO	1	1	2	1	5	62.5	MEDIO	1	2	1	1	5	63	MEDIC	25	62.5	MEDIO
50	1	2	2	1	2	8	80	ALTO	1	2	1	1	1	1	8	57.1	MEDIO	1	1	2	1	5	62.5	MEDIO	1	1	1	2	5	63	MEDIC	26	65	MEDIO
51	1	2	2	1	2	8	80	ALTO	1	2	1	1	1	1	8	57.1	MEDIO	1	1	2	1	5	62.5	MEDIO	1	1	1	2	5	63	MEDIC	26	65	MEDIO
52	2	2	1	1	2	8	80	ALTO	1	2	1	1	1	1	8	57.1	MEDIO	1	1	2	1	5	62.5	MEDIO	1	1	1							

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juegos tradicionales	,188	66	,000	,885	66	,000
Uso del tiempo libre	,154	66	,001	,917	66	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors