



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS TRADICIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE 04 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°432-
163/MX. P. ANDAMARCA, AYACUCHO 2019**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTORA

QUISPE HUAMÁN, ALICIA
ORCID: 0000-0001-8397-4385

ASESOR

ROBLES CARRIÓN, ELOY
ORCID: 0000-0002-2698-9502

AYACUCHO – PERÚ

2020

1. Título de la tesis

JUEGOS TRADICIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 04 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°432-163/MX. P. ANDAMARCA, AYACUCHO

2019

2. Equipo de trabajo

AUTORA

Quispe Huamán, Alicia

ORCID: 0000-0001-8397-4385

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESOR

Robles Carrión, Eloy

ORCID: 0000-0002-2698-9502

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación
y Humanidades, Escuela profesional de educación, Ayacucho, Perú

JURADO

Valenzuela Tomairo, Epifanio

ORCID: 0000-0002-2713-0935

Gómez Cárdenas, Paúl

ORCID: 0000-0001-8387-8852

Felices Morales, Artemio Abel

ORCID: 0000-0001-9769-2338

3. Hoja de firma del jurado y asesor

Dr. EPIFANIO VALENZUELA TOMAIRO
Presidente

Mtro. PAÚL GÓMEZ CÁRDENAS.
Miembro

Mtro. ARTEMIO ABEL FELICES MORALES
Miembro

Mtro. ELOY ROBLES CARRIÓN
Asesor

4. Hoja de agradecimiento y dedicatoria

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Institución en la cual estudie, que me brinda la oportunidad de seguir superándome.

Mi reconocimiento al Mtro. Eloy Robles Carrión por su incondicional apoyo, comprensión, tiempo y orientación para la realización y culminación de esta tesis.

Mis agradecimientos también van para todas las personas que me brindaron su apoyo, tiempo e información para el alto de mis objetivos en la realización de esta tesis.

DEDICATORIA

A mis queridos padres quienes me apoyan todo el tiempo, pues a ellos a quienes se las debo su apoyo incondicional.

A mis docentes quienes nunca desistieron al enseñarme, aun sin importar que muchas veces no ponía atención en clase, a ellos que continuaron depositando su esperanza en mí.

5. Resumen y abstract

Resumen

La presente investigación nace sobre la problemática planteada en la siguiente interrogante ¿Cómo se caracteriza los juegos tradicionales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019?, del cual para dar respuesta al enunciado se propuso como objetivo general: Describir las características de los juegos tradicionales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019. Sobre la metodología fue el tipo de investigación cuantitativo, nivel descriptivo y diseño no experimental de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 18 niños y niñas del aula de 04 años. El instrumento utilizado las guías de observación debidamente validados y confiables. Finalmente, los resultados fueron: de 18 niños y niñas de 04 años que representan el 100% de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, evaluados sobre la Juegos tradicionales, se obtuvieron los siguientes niveles: Inicio 33%, Proceso 50%, mientras que Logro 17%. Llegando a concluir que la mayoría de niños y niñas corresponden al nivel Proceso con respecto a los Juegos tradicionales.

Palabras clave: juegos, tradicionales.

Abstract

The present investigation is born on the problematic raised in the following question How is the traditional games characterized in the boys and girls of 04 years of the Educational Institution N ° 432-163 / Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019?, of which to respond to the statement, the following general purpose was proposed: To describe the characteristics of traditional games for 04-year-old boys and girls of Educational Institution No. 432-163 / Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019. About the methodology was the type of quantitative research, descriptive level and non-experimental cross-sectional design. The sample consisted of 18 boys and girls from the 04-year-old classroom. The instrument used the duly validated and reliable observation guides. Finally, the results were: of 18 boys and girls aged 04 years, who represent 100% of the Educational Institution No. 432-163 / Mx. P. Andamarca, evaluated on the traditional Games, the following levels were obtained: Start 33%, Process 50%, while Achievement 17%. Coming to conclude that the majority of boys and girls correspond to the Process level with respect to the traditional Games.

Key words: games, traditional.

6. Contenido

1.	Título de la tesis	ii
2.	Equipo de trabajo	iii
3.	Hoja de firma del jurado y asesor	iv
4.	Hoja de agradecimiento y dedicatoria	vi
5.	Resumen y abstract	viii
6.	Contenido.....	x
7.	Índice de gráficos y tablas	xii
I.	Introducción	14
II.	Revisión de literatura	16
III.	Hipótesis	27
IV.	Metodología	28
4.1.	Diseño de la investigación	28
4.2.	Población y muestra	29
4.3.	Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	30
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	31
4.5.	Plan de análisis.....	32
4.6.	Matriz de consistencia	33
4.7.	Principios éticos	34
V.	Resultados.....	35

5.1. Resultados	35
5.2. Análisis de resultados	39
Conclusiones	¡Error! Marcador no definido.
Recomendaciones	41
Referencias bibliográficas	42
Anexos	44
Anexo 01: Instrumento de recolección de datos	44
Anexo 04: Validación de instrumentos	46

7. Índice de gráficos y tablas

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Juegos tradicionales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019. Fuente: Tabla 1.....	35
Gráfico 2. Instrucciones del juego en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019. Fuente: Tabla 2.....	36
Gráfico 3. Ejecución del juego en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019. Fuente: Tabla 3.....	37
Gráfico 4. Uso de medios y materiales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019. Fuente: Tabla 4.....	38

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Juegos tradicionales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019.....	35
Tabla 2. Instrucciones del juego en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019.....	36
Tabla 3. Ejecución del juego en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019.....	37
Tabla 4. Uso de medios y materiales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019.....	38

I. Introducción

De acuerdo a la resolución N° 0011-2019-CU-ULADECH Católica que fija la línea de investigación de la Universidad Católica “Los Ángeles de Chimbote” 2019, alineadas a la clasificación de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE); resumiendo así, las orientaciones temáticas y prioridades de investigación, siendo correspondiente a la línea de investigación: rendimiento académico en estudiantes; en consecuencia se ha definido el título del proyecto “Juegos tradicionales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019”.

Al paso de los años se han dejado de lado muchas actividades educativas, entre ellas los juegos tradicionales que suman una gran importancia para desarrollar diversas capacidades en el niño, como por ejemplo la motricidad gruesa, la seguridad, la autoestima, entre otros. Además, se nota que mucha gente no toma acciones para retomar la importancia de éstos juegos, por eso nace la investigación para brindar información que permita conocer la importancia que cumple en el ámbito educativo. Es por ello que se plantea la siguiente interrogante ¿Cómo se caracteriza los juegos tradicionales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019?

Y para dar respuesta en el proceso de investigación se ha planteado el siguiente objetivo general: Describir las características de los juegos tradicionales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019, asimismo, denotando los objetivos específicos: Identificar las instrucciones del juego en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa

N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019. Identificar la ejecución del juego en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019. Identificar el uso de medios y materiales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019. Identificar la motricidad gestual en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019.

La tesis se justifica a partir de las bases teóricas fundamentadas en el contexto de la población de los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, también encontramos que dentro de los temas importantes sobre los juegos tradicionales.

Sobre el aporte práctico se podrá entender mejor la realidad que viven los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, con respecto a los juegos tradicionales, además de la vinculación que todo ello surge en el ámbito escolar, familiar y social, otorgando información relevante para entender alternativas de solución frente a los resultados que se obtengan.

El marco metodológico fue: tipo de investigación cuantitativo, nivel descriptivo y diseño no experimental de corte transversal. Técnica: observación de campo no experimental. La población: todo los niños y niñas de 04 años. La muestra 18 niños y niñas.

Finalmente, los resultados fueron: de 18 niños y niñas de 04 años que representan el 100% de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, evaluados sobre la Juegos tradicionales, se obtuvieron los siguientes niveles: Inicio 33%, Proceso 50%, mientras que Logro 17%. Llegando a concluir que la mayoría de niños y niñas corresponden al nivel Proceso con respecto a los Juegos tradicionales.

II. Revisión de literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacional.

Ayala & Tene (2016) en su tesis “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de Educación Inicial “Margarita Santillán de Villacís”, de la parroquia San Luis, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2013 – 2014”. Objetivo General Determinar la importancia de los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Expresión Corporal en los niños del Centro de Educación Inicial ‘’ Margarita Santillán de Villacís” de la Parroquia de San Luis, Cantón Riobamba, Provincia Chimborazo, Año Lectivo 2013-2014. Métodos deductivo, inductivo y analítico. Tipo de investigación descriptiva correlacional. Diseño de la investigación Bibliográfica documental. Población niños 64. Muestra está conformada por los niños del Centro de Infantil, para la investigación se trabajó con todos los elementos de la población. Técnica observación. Instrumento ficha de observación. Conclusiones se identifica a las rondas, las estatuas, la rayuela y las canicas; como juegos tradicionales apropiados para mejorar el desarrollo de la expresión corporal en los niños del Centro de Educación Inicial “Margarita Santillán de Villacís”. Se concluye que los juegos tradicionales es una herramienta generadora de aprendizaje, para desarrollar la expresión corporal en los niños y niñas de educación inicial 2. Se ve la necesidad de proponer juegos tradicionales que coadyuven en el desarrollo de la expresión corporal, para que los maestros y alumnos tengan una herramienta más de aplicación.

2.1.2. Nacional.

Córdova (2018) en su tesis “Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018”. Objetivo general: Determinar la influencia del programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio Villanova de San Miguel. Diseño experimental, de tipo aplicada, de nivel explicativo. La población de la investigación es de 19 alumnos de primer grado del Colegio Villanova del distrito de San Miguel. La muestra se tomó a todos los estudiantes. La técnica de encuesta. Instrumento: Escala de desarrollo motriz, Ozeretski-Guilmaín. Concluyendo que: El programa de juegos tradicionales compuesto de 13 sesiones de aprendizaje y 2 de evaluación de aplicación diaria aumenta en promedio la edad motora y con ello influyó de manera directa en el desarrollo motriz de los niños de primer grado del colegio Villanova de San Miguel. Esto se evidencia en la prueba de hipótesis de Wilcoxon cuando se rechaza la hipótesis nula al 95% de confianza al ser el sig. asintótico bilateral 0.041. El programa de juegos tradicionales compuesto de 13 sesiones de aprendizaje y 2 de evaluación que contaba con juegos que enfatizaban la práctica de la coordinación estática, aumenta en promedio la edad motora y con ello influyó de manera directa en el desarrollo motriz de los niños de primer grado del colegio Villanova de San Miguel. Esto se evidencia en la prueba de hipótesis de Wilcoxon cuando se rechaza la hipótesis nula al 95% de confianza al ser el sig. asintótico bilateral 0.034.

Casavilca & Suarez (2017) en su tesis “Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de la IEE “La Victoria” N°498-El Tambo”. Objetivo General Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años en la IEE N°498 “La Victoria”. Tipo de investigación aplicada, de nivel tecnológico, método experimental, de diseño de investigación pre – experimental. La población lo constituyen los estudiantes del nivel inicial matriculados en el presente año en la IEE. N° 498 La Victoria-El Tambo. La muestra de 18 niños el cual será el salón Lealtad de 4 años de la IEE. N° 498 La Victoria-El Tambo. Técnicas, observación; instrumento, lista de cotejo. Concluyendo que: Llevado a cabo la docimasia se aprecian la comparación entre las puntuaciones de la prueba de entrada y salida del trabajo de investigación, se determinó que la X^2 Calculada = 50.35 frente a una X^2 Teórica = 26.2962 con grados de libertad de 16; como X^2 Calculada > X^2 Teórica y el $p < \alpha$ ($0,00 < 0,05$); se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, los juegos tradicionales influyen significativamente en el aprestamiento del dominio corporal dinámico de los niños de 4 años de la IEE N° 498 “La Victoria”, a un nivel de confianza del 95%. Los juegos de carrera influyen significativamente en el desarrollo de la coordinación general de los niños de 4 años de la IEE N° 498 “La Victoria”. Los juegos de fuerza influyen significativamente en el desarrollo del equilibrio de los niños de 4 años de la IEE N° 498 “La Victoria”.

2.1.3. Regional o local.

León & Santacruz (2017) en su tesis “Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la I.E. Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017”. Objetivo general Comprobar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en estudiantes del III ciclo de la IE “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista-Ayacucho, 2017. Método hipotético deductivo. Tipo experimental. Diseño de la investigación pre experimental. Población estuvo constituida por 25 estudiantes del III nivel de educación primaria de la IE “38057.mx/p Santa Rosa, puesto que la población es una diversidad de individuos de la misma clase y característica. Muestra estuvo constituida con una muestra de 15 estudiantes. Técnica que se empleó para el trabajo de investigación fue mediante un test y al respecto Sarton. Conclusiones los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades motrices básicas corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $\rho=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$; motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas entre el pre test y pos test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. En los resultados obtenidos mediante el estadígrafo Wlcoxon permite ultimar que la aplicación de los juegos tradicionales es significativa en el desarrollo de las habilidades de locomoción en los niños de 2do grado de educación primaria. Resultado que es corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $\rho=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias

significativas en las habilidades motrices básicas de la dimensión de locomoción entre el pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que, se comprueba la primera hipótesis específica.

Yllanes (2019) en su tesis “La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E. N. 256 San Pablo –Ayacucho. Objetivo General”. Explicar la importancia de los juegos tradicionales en la socialización de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial del Centro Poblado de San Pablo. La investigación cualitativa. Tipo descriptivo. Diseño no experimental. La población está constituida por los padres y madres de familia, los docentes y los niños del nivel inicial de la I.E N°256 del centro poblado de San Pablo del distrito de San Pedro de la Provincia de Lucanas de la Región Ayacucho. La muestra estuvo constituida por 6 niños y niñas, 2 docentes, 2 padres de familia y haciendo un total de 10 personas. La técnica observación etnográfica participativa. El instrumento es los apuntes de datos. Concluyendo que: El objetivo de nuestra tesis fue explicar la importancia de los juegos tradicionales en la socialización de los niños y niñas de la comunidad de San Pablo y como se ha podido apreciar, los juegos sirven para fortalecer el vínculo afectivo entre los niños y sus padres, los niños entre sí mismos, para transmitirles los valores culturales del ayni y la minka. Hemos situado también el desarrollo de los niños andinos dentro de las teorías del desarrollo constructivo y cognitivo, en tanto que las habilidades hemos podido apreciar cómo los niños andinos hacen uso del pensamiento simbólico cuando crean sus propios juguetes con los recursos de su misma zona como por ejemplo cuando las niñas realizaban sus utensilios de cocina con barro.

2.2. Bases Teóricas de la Investigación

2.2.1. Historia de juegos

Ridao & Montenegro (2014) describen que el juego fue traído por el hombre desde inicios de la humanidad, los cuales se iban desarrollando con el pasar del tiempo, y con la recepción de los diferentes estímulos que el hombre puede recibir con la naturaleza, el juego es básicamente un encuentro social en donde las reglas marcan el ritmo de sus participantes, el juego existió con el hombre ya que en los hallazgos arqueológicos realizados se encontraron diferentes tipos de juegos creados por diferentes culturas, todos orientados a una misma finalidad que viene a ser el entretenimiento y la diversión, sin embargo, en los tiempos actuales estos juegos son utilizados con la finalidad de transferir ciertos conocimientos a los niños por parte de los profesores, un juego puede ser propio de una comunidad, tales como anteriormente se jugaban a las escondidas, las chapadas, el trompo, las canicas, saltar sogas, los santos en costales, etc. Juegos que enmarcan y tienen gran significado dentro de un contexto social.

2.2.2. Estudios sobre los juegos en niños

Tomás (2018) refiere que en España, los niños de hoy gozan de los juegos de siempre, Carreras de sacos, chapas, cuatro esquinas, cementerio, jugar a la cuerda, siete y medio, mocadoret. Son juegos que muchos castellanenses recordarán de su infancia y que la pasada semana generaciones más jóvenes revivieron en una interesante iniciativa llevada a cabo por el Patronat d'Esports y el Seminario de Maestros de Educación Física de

Castellón. Se trata de la VI Trobada de Jocs Populars i Tradicionals Valencians, en la que participaron 1.500 escolares de 4º de Primaria, en dos sesiones multitudinarias. La del pasado miércoles 18 tuvo lugar en el emblemático parque y la del jueves, en el Grao. El concejal de Deportes, Enric Porcar, califica esta iniciativa, en la que intervienen 33 colegios de la capital de la Plana, de «un éxito de participación» que les «ha llevado a realizar esta actividad en dos jornadas». Los escolares que acudieron a la cita en el parque Ribalta se distribuyeron por grupos en función de colores, asignándoles un juego. Tuvieron la oportunidad de conocer los entresijos de aquellos juegos que, a los niños de antaño, que no conocían los móviles o los juegos de ordenador, les entusiasmaron y con los que podían pasar horas y horas entretenidos, y en los que había que correr, saltar... O simplemente mostrar sus habilidades con las manos, el trabajo en equipo y la destreza en la coordinación de movimientos. Unos juegos que se practicaban en las calles, plazas y patios de las escuelas.

Andina (2019) en un estudio hecho en Perú, manifiesta que niños y niñas de pueblos originarios mostraron sus juegos tradicionales en Tinkuy 2016. Encuentro se dio hoy en tres colegios públicos y uno privado en Lima. Más de 140 escolares de sexto grado de primaria de escuelas interculturales bilingües de diferentes regiones del país visitaron varios colegios de Lima para mostrar sus juegos ancestrales, en el marco de Tinkuy 2016 que organiza el Ministerio de Educación (Minedu). Para lograr la revalorización y rescate de esos juegos ancestrales, los estudiantes tuvieron la misión de investigar y conversar con los adultos y ancianos de sus comunidades sobre los juguetes y los juegos

utilizados como parte de su cultura y que permiten estimular la discriminación visual y auditiva, además de propiciar el desarrollo de la motricidad fina. Se debe recordar que en las escuelas de educación intercultural bilingüe los estudiantes preservan los saberes de sus pueblos y aprenden en su lengua materna y en castellano como segunda lengua. Además, cuentan con profesores bilingües y materiales educativos escritos en sus respectivos idiomas.

2.2.3. Juegos tradicionales

2.2.3.1. Definición de los juegos tradicionales

Tabares (2010) define que el juego es una actividad de placer que tiene la finalidad de distraer, el juego se da de forma universal, todos lo realizan en algún momento de sus vidas, pero sobre todo en la infancia ya que a través del juego el niño aprende y se desenvuelve de manera que esto le permite al niño reconocer y adquirir nuevos conocimientos. Por otro lado, los juegos tradicionales son aquellos típicos de una región o un país, los cuales son realizados con o sin la ayuda de juguetes, donde solo es necesario el empleo del propio cuerpo, y los recursos para desarrollarlos pueden ser la misma naturaleza, tales como las piedras, las ramas, aquello que la naturaleza nos ofrece, como también los hilos, las cuerdas, las tablas, los botones, etc. Dichos juegos permiten a los niños conocer un poco más a cerca de su cultura, de la región en la que vive, etc.

2.2.3.2. Tipos de juegos tradicionales

Valenzuela & Gómez (2014) afirma que existen dos tipos de juegos tradicionales:

2.2.3.2.1. De acuerdo al criterio de interacción motriz

En donde se encuentran los juegos tradicionales psicomotores, en donde su lógica interna exige la automatización de las acciones motrices, la búsqueda de la eficacia como resultado, la repetición y la imitación de estereotipos, tales como: las chapadas, las salta sogas, los saltos en los costales, el salta hilitos, las escondidas, entre otros juegos que requieran de las motricidades.

2.2.3.2.2. Según la relación con el medio físico

En este punto también se encuentran juegos socio motores, en donde la interacción motriz con los demás es una constante estructural, existiendo diversos grupos de prácticas como los juegos de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición. Por ejemplo, las escondidas, mundo, entre otros.

2.2.3.3. Beneficios de los juegos tradicionales.

Morera (2008) plantea que los beneficios de los juegos tradicionales son muchos, pero las principales son los siguientes:

- Los juegos tradicionales fomentan las habilidades sociales, ya que al jugar en grupos aprenderán a respetar las normas del juego y los turnos que les vaya a tocar a cada uno.
- Desarrollan la imaginación, ya que proponen la variación de las normas de los juegos tradicionales, también les permite desarrollar los juegos en diferentes entornos.
- Al practicar los juegos tradicionales desarrollan las diferentes habilidades motrices o motoras, según al tipo de juego que deseen desarrollar, por ejemplo, puede ser, correr, saltar, moverse, etc.

- Permiten también experimentar situaciones en las que se trabaja la coordinación óculo manual, por ejemplo, al correr por una pelota, recogerla sin que esta se vaya más lejos.
- Desarrolla la empatía ya que cada juego hace que los participantes se pongan en diferentes situaciones, y aprenden a perder cuando algo no les sale como querían.

2.2.3.4.Importancia de los juegos tradicionales.

Pérez (2015) manifiesta que los juegos tradicionales ayudan a los docentes a impartir una mejor clase, más dinámica a partir de los diferentes juegos existentes, entre ellas se mencionan las siguientes importancias:

- Se pueden utilizar para conocimientos de la cultura local y de su región.
- Fomentan una relación entre el alumnado, comunicación y socialización dentro del grupo de niños.
- Es de carácter motivador los cuales favorecen la participación del alumnado en las actividades.
- Favorecen la adquisición de conocimientos tanto conceptuales como instrumentales.
- Ayudan a fomentar la autoestima.
- Desarrollan la imaginación de los participantes.
- Puede servir de medio para afianzar la personalidad.

2.2.3.5.Dimensiones de los juegos tradicionales.

Licona (2012) afirma lo siguiente:

2.2.3.5.1. Instrucciones del juego.

Las instrucciones de un juego se dan a base de las reglas que estas pueden tener desde siempre o que en la mayoría de los casos los mismos participantes pongan las reglas y/o instrucciones del juego, en el caso de que el juego sea supervisado por un docente a cargo, entonces será el docente quien pondrá las reglas de dicho juego, los cuales serán respetados y aprobados por cada uno de los participantes, para trazar reglas o poner instrucciones se debe tener en cuenta el lugar, la edad de los niños y las características del juego a realizar.

2.2.3.5.2. Ejecución del juego.

En la ejecución del juego hace referencia a la acción de jugar, teniendo en cuenta las instrucciones, las normas y viendo cual será el objetivo de lograr desarrollar dicho juego, en ella los participantes demuestran las habilidades y destrezas que tienen frente a los juegos realizados, también se puede observar las dificultades que puede tener el participante al momento de desenvolverse dentro del juego.

2.2.3.5.3. Uso de medios y materiales.

Los recursos materiales utilizados en el juego son mediadores a través de los cuales los niños pueden expresar sus experiencias y sentimientos, también pueden desarrollar diferentes roles y representaciones llenas de imaginación y creatividad. En este sentido, los recursos materiales deben ser simples, relacionados con la realidad de los niños y conectados con las nuevas tecnologías porque ello requiere una interrelación entre los usos de los sistemas simbólicos y los de los recursos.

III. Hipótesis

La investigación no tiene hipótesis por ser de tipo de investigación descriptiva de acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (2014) quienes refieren que “únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas” (p.92)

IV. Metodología

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) es de tipo cuantitativo, porque los datos se obtienen a través de cuestionarios, censos, pruebas estandarizadas, etc. con base en la medición numérica y el análisis estadístico; es decir los resultados se demuestran a través de la ciencia de la estadística.

4.1.2. Nivel.

De acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (2014) refieren que el nivel se determina como alcance descriptivo porque “busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población”. (p.92)

En este caso la investigación permitió describir las características de los juegos tradicionales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019.

4.1.3. Diseño.

Es de diseño No Experimental, debido a que el investigador no manipula ninguna variable y sólo describe los hechos en su propia naturaleza; es decir, sin la intervención en lo absoluto para alterar alguna variable de estudio. También es de corte transversal debido a que se recolectó datos en una sola ocasión a cada elemento de estudio (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población.

El universo también identificado como población, es un conjunto de individuos que pertenecen a la misma clase y está limitada por el estudio; que en palabras de Tamayo (2012) se puede definir como: “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”.

Para la presente investigación se ha considerado a todos los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019.

4.2.2. Muestra.

La muestra proyecta las características principales de la población de donde se obtuvo. La cual es representativa; cuya validez para la generalización está dada por el tamaño y validez de la muestra. A su vez la muestra según Tamayo (2012): “es un subconjunto de la población”, la cual es seleccionada para indagar el cómo es su particularidad o característica de la población en general, considerando que sea distintiva y que refleje sus características.

La muestra censal estuvo constituida por 18 niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Juegos tradicionales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO, MEDIDA Y NIVELES
Juegos tradicionales	El juego es una actividad de placer que tiene la finalidad de distraer, el juego se da de forma universal, todos lo realizan en algún momento de sus vidas, pero sobre todo en la infancia ya que a través del juego el niño aprende y se desenvuelve de manera que esto le permite al niño reconocer y adquirir nuevos conocimientos (Tabares 2010)	Los juegos tradicionales se componen de las instrucciones del juego, ejecución del juego, uso de medios y materiales, los que se medirán a través del instrumento de guía de observación.	Instrucciones del juego Ejecución del juego	- Organización - Participación - Penalidades - Cantidad - Tamaño	Instrumento: Guía de observación Medida: Ordinal Niveles: - Inicio - Proceso - Logro
			Uso de medios y materiales	- Aplica - Organiza	

Fuente: Elaboración propia.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas

Las técnicas de investigación Rojas (2013) son apreciadas como una serie de recursos, procedimientos y reglas que encaminan la creación, el forjamiento y la dirección de los instrumentos de recojo de información y posterior análisis de estos.

La técnica que se aplicó fue la observación de campo no experimental, debido a que se observará las acciones de los niños y niñas de acuerdo a parámetros que permitieron medir a través de la psicometría.

4.4.2. Instrumentos

El instrumento nos sirve para lograr un fin, el instrumento en investigación según Cortés & Iglesias (2004) refieren que “es todo aquel medio que permite recabar y procesar información las cuales se han conseguido gracias a las técnicas empleadas, como: guía de observación, guía de entrevista, cuestionario”.

En la presente investigación los instrumentos que se utilizará será la guía de observación que permitirán recopilar datos, de acuerdo al siguiente detalle:

- Variable de estudio: Juegos tradicionales.

Compuesta de 07 ítems que medirán las tres dimensiones que son: instrucciones del juego, ejecución del juego, uso de medios y materiales.

4.5. Plan de análisis

De acuerdo a la naturaleza de la investigación del nivel descriptivo se utilizó el análisis estadístico univariado, propio de la estadística descriptiva; presentando los resultados a través de tablas de frecuencias y gráficos que representan a los resultados de la tabla.

El procesamiento de los datos fue realizado a través del software Microsoft Excel 2019 y Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) ver. 25

4.6. Matriz de consistencia

Juegos tradicionales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE, DIMENSIONES E INDICADORES	METODOLOGÍA
¿Cómo se caracteriza los juegos tradicionales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019?	<p>Objetivo General Describir las características de los juegos tradicionales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019.</p> <p>Objetivos Específicos - Identificar las instrucciones del juego en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019. - Identificar la ejecución del juego en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019. - Identificar el uso de medios y materiales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019.</p>	Por ser del nivel descriptivo no tiene hipótesis	<p>Variable: Juegos tradicionales</p> <p>Dimensiones e indicadores: - Instrucciones del juego: <i>Organización, Participación, Penalidades.</i> - Ejecución del juego: <i>Cantidad, Tamaño.</i> - Uso de medios y materiales: <i>Aplica, Organiza.</i></p>	<p>Tipo Cuantitativo.</p> <p>Nivel Descriptivo.</p> <p>Diseño No experimental de corte transversal.</p> <p>Universo Todos los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019.</p> <p>Muestra: 18 niños y niñas.</p> <p>Técnica: Observación de campo no experimental.</p> <p>Instrumento: Guía de observación.</p>

Fuente: Elaboración propia.

4.7. Principios éticos

La presente investigación se ajusta al código de ética de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución en el que tiene como propósito la promoción del conocimiento y bien común expresada en principios y valores éticos que guían la investigación en la universidad.

Los principios que rigen la actividad investigadora son:

- Protección a las personas.
- Beneficiencia y no maleficencia.
- Justicia.
- Integridad científica.
- Consentimiento informado y expreso.

En la redacción del presente trabajo de investigación se respetó la producción intelectual; es decir se citó correctamente a los autores en la construcción del marco teórico. Las citas se sustentan en las normas de American Psychological Association (APA) sexta versión, los mismos establecen los parámetros científicos estandarizados en la producción intelectual.

V. Resultados

5.1. Resultados

Tabla 1. Juegos tradicionales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019.

Nivel Juegos tradicionales	Número de niños (as) fi	Porcentaje de niños (as) %
En inicio (C)	6	33%
En proceso (B)	9	50%
Logro (A)	3	17%
TOTAL	18	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

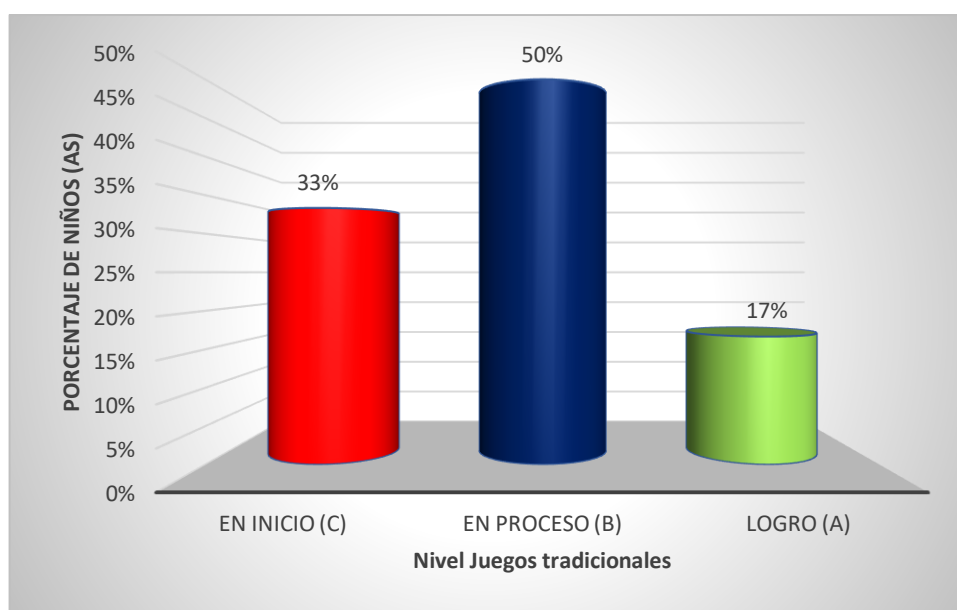


Gráfico 1. Juegos tradicionales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019. Fuente: Tabla 1.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 1 y el Gráfico 1, de 18 niños y niñas de 04 años que representan el 100% de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, evaluados sobre la Juegos tradicionales, se obtuvieron los siguientes niveles: Inicio 33%, Proceso 50%, mientras que Logro 17%, Ayacucho 2019.

Tabla 2. Instrucciones del juego en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019.

Nivel Instrucciones del juego	Número de niños (as) fi	Porcentaje de niños (as) %
En inicio (C)	4	23%
En proceso (B)	8	44%
Logro (A)	6	33%
TOTAL	18	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

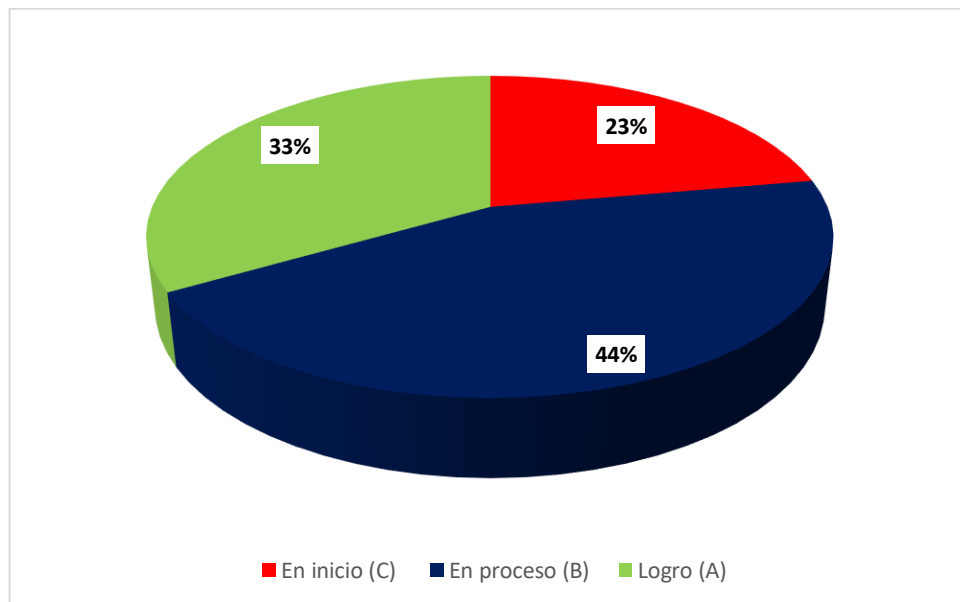


Gráfico 2. Instrucciones del juego en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019. Fuente: Tabla 2.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 2 y el Gráfico 2, de 18 niños y niñas de 04 años que representan el 100% de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, evaluados sobre las instrucciones del juego, se obtuvieron los siguientes niveles: Inicio 23%, Proceso 44%, mientras que Logro 33%, Ayacucho 2019.

Tabla 3. Ejecución del juego en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019.

Nivel Ejecución del juego	Número de niños (as) fi	Porcentaje de niños (as) %
En inicio (C)	3	16%
En proceso (B)	10	56%
Logro (A)	5	28%
TOTAL	18	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

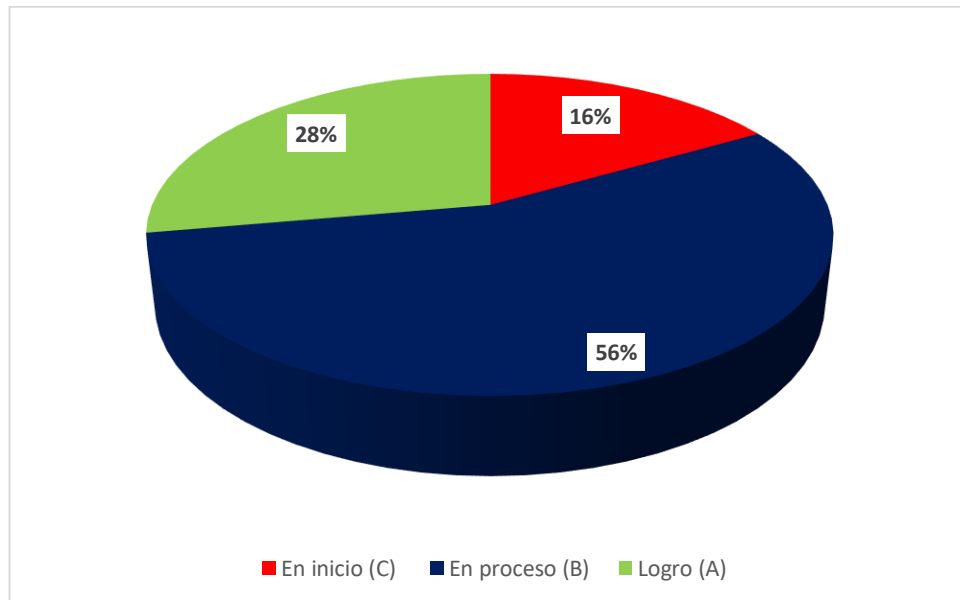


Gráfico 3. Ejecución del juego en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019. Fuente: Tabla 3.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 3 y el Gráfico 3, de 18 niños y niñas de 04 años que representan el 100% de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, evaluados sobre la ejecución del juego, se obtuvieron los siguientes niveles: Inicio 16%, Proceso 56%, mientras que Logro 28%, Ayacucho 2019.

Tabla 4. Uso de medios y materiales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019.

Nivel Uso de medios y materiales	Número de niños (as) fi	Porcentaje de niños (as) %
En inicio (C)	4	23%
En proceso (B)	6	33%
Logro (A)	8	44%
TOTAL	18	100%

Fuente: Guía de observación (elaboración propia).

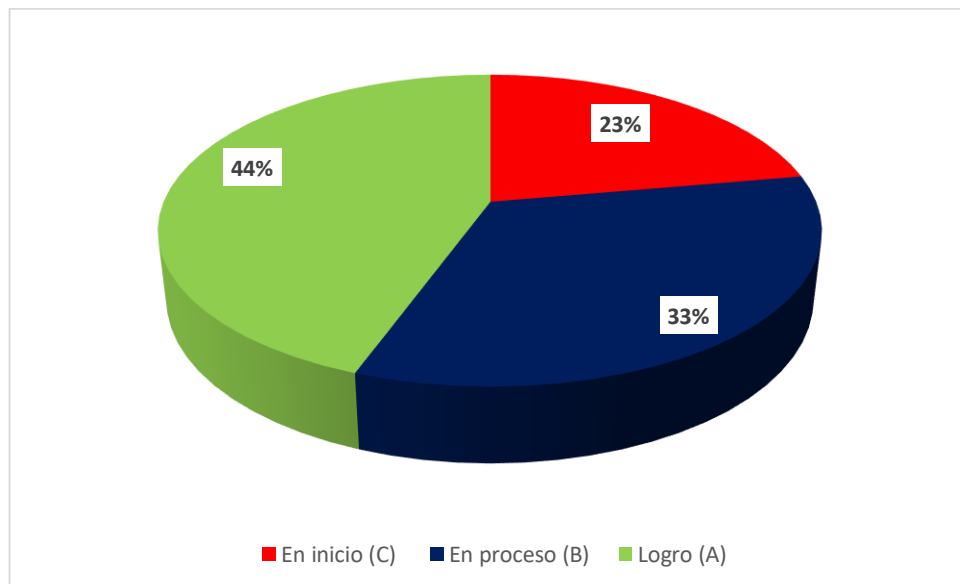


Gráfico 4. Uso de medios y materiales en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, Ayacucho 2019. Fuente: Tabla 4.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 4 y el Gráfico 4, de 18 niños y niñas de 04 años que representan el 100% de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, evaluados sobre el uso de medios y materiales, se obtuvieron los siguientes niveles: Inicio 23%, Proceso 33%, mientras que Logro 44%, Ayacucho 2019.

5.2. Análisis de resultados

De acuerdo al objetivo general; de 18 niños y niñas de 04 años que representan el 100% de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, evaluados sobre la Juegos tradicionales, se obtuvieron los siguientes niveles: Inicio 33%, Proceso 50%, mientras que Logro 17%, Ayacucho 2019.

Lo que demuestra que la mayoría de niños y niñas corresponden al nivel Proceso con respecto a los Juegos tradicionales.

Con respecto al objetivo específico 1; de 18 niños y niñas de 04 años que representan el 100% de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, evaluados sobre la Juegos tradicionales de las instrucciones del juego, se obtuvieron los siguientes niveles: Inicio 23%, Proceso 44%, mientras que Logro 33%, Ayacucho 2019.

Lo que demuestra que la mayor cantidad de niños y niñas corresponden al nivel Proceso con respecto a las instrucciones del juego.

Con respecto al objetivo específico 2; de 18 niños y niñas de 04 años que representan el 100% de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, evaluados sobre la Juegos tradicionales de la ejecución del juego, se obtuvieron los siguientes niveles: Inicio 16%, Proceso 56%, mientras que Logro 28%, Ayacucho 2019.

Lo que demuestra que la mayoría de niños y niñas corresponden al nivel Proceso con respecto a la ejecución del juego.

Con respecto al objetivo específico 3; de 18 niños y niñas de 04 años que representan el 100% de la Institución Educativa N°432-163/Mx. P. Andamarca, evaluados sobre el uso de medios y materiales, se obtuvieron los

siguientes niveles: Inicio 23%, Proceso 33%, mientras que Logro 44%, Ayacucho 2019.

Lo que demuestra que la mayor cantidad de niños y niñas corresponden al nivel Proceso con respecto al uso de medios y materiales.

Estos resultados se respaldan parcialmente con Córdova (2018) en su tesis “Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018”, quien concluye que el programa de juegos tradicionales compuesto de 13 sesiones de aprendizaje y 2 de evaluación que contaba con juegos que enfatizaban la práctica de la coordinación estática, aumenta en promedio la edad motora y con ello influyó de manera directa en el desarrollo motriz de los niños de primer grado del colegio Villanova de San Miguel.

Recomendaciones

- Los juegos tradicionales en las comunidades es un reto y un desafío donde los estudiantes ponen en práctica sus habilidades y destreza para realizarlo con precisión y alegría, por lo que los docentes deben tener la apertura necesaria para trabajar coordinadamente estas actividades para cumplir con los propósitos educativos.
- Los docentes de Educación Inicial deben realizar un compendio de los juegos tradicionales de su comunidad educativa de Andamarca, con la finalidad de fortalecer las actividades lúdicas en los niños de 04 años de edad.
- Es importante que los niños pongan en práctica constante estos juegos tradicionales para revalorar y fortalecer la identidad cultural y lingüística de la comunidad de Andamarca, los cuales deben practicarse en espacios adecuados y limpios, así mismo previos a otras actividades educativas.
- Promover a través de la dirección de la Institución Educativa concurso internos de los juegos tradicionales ya sea entre estudiantes así como con los padres de familia, lo cual ayuda a mejorar las relaciones interpersonales (padre e hijo).
- Finalmente es necesario sensibilizar a los padres de familia sobre la importancia de los juegos infantiles para el desarrollo de competencias y capacidades de los niños y niñas y destierren el concepto de juego igual al ocio.

Referencias bibliográficas

- Andina. (11 de octubre de 2019). *Niños y niñas de pueblos originarios mostraron sus juegos tradicionales en Tinkuy 2016*. Andina.
- Ayala, E. & Tene, M. (2016). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de Educación Inicial “Margarita Santillán de Villacís”, de la parroquia San Luis, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2013- 2014*. Universidad Nacional de Chimborazo. Riobamba, Ecuador.
- Córdova, R. (2018). *Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018*. Universidad Cesar Vallejo. Lima, Perú.
- Casavilca, V. & Suarez, Y. (2017). *Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de la IEE “La Victoria” N°498-El Tambo*. Universidad Nacional Del Centro Del Perú. Huancayo, Perú.
- Cortés, M. & Iglesias, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. México: Universidad Autónoma del Carmen
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill / Interamericana editores, S.A. de C.V.
- León, L. & Santacruz, E. (2017). *Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017*. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Ayacucho, Perú.

- Licona, A. (2012). *La importancia de los recursos materiales en el juego simbolico*. Honduras: Universidad Pedagógica Nacional.
- Morera, M. (2008). *Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales*. MHSalud, 1-8.
- Pérez, M. (2015). *El juego tradicional*. Almería : Universidad de Almería .
- Ridao, A., & Montenegro, A. (2014). *Juego, Juguetes e Historicidad. Campo de investigación y de intervención. Espacios en Blanco*. Revista de Educación , 11-16.
- Rojas, R. (2013). *Guía para realizar investigaciones sociales*. México: Plaza y Valdés, S. A. de C.V.
- Tamayo, M. (2012). *El proceso de la Investigación científica*. México: Limusa Noriega Editores.
- Tabares, F. (2010). *Juegos populares y tradicionales, ocio y diferencia colonial*. Polis, Revista de la Universidad Bolivariana, 1-12.
- Tomás, C. (23 de abril de 2018). *Los niños de hoy gozan de los juegos de siempre*. el periodico Mediterraneo .
- Valenzuela, A., & Gómez, M. (2014). *Lla importancia de los juegos y deportes tradicionales en las clases de educación física de la sociedad posmoderna*. Investigación Educativa , 131-141
- Yllanes, A. (2019). *La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N. 256 San Pablo –Ayacucho*. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima, Perú.

Anexos

Anexo 01: Instrumento de recolección de datos.

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES

N°	ÍTEMS	Logrado	Proceso	Inicio
	Dimensión: Instrucciones del juego			
1	Se organiza para realizar en juegos tradicionales			
2	Le agrada participar en juegos			
3	Asume los castigos cuando no cumple con las reglas del juego			
	Dimensión: Coordinación corporal			
4	Identifica la cantidad de materiales			
5	Reconoce los tamaños de materiales a utilizarse			
	Dimensión: Uso de medios y materiales			
6	Aplica los materiales de acuerdo al tipo de juego			
7	Organiza materiales para facilitarse en el desarrollo del juego			

Anexo 02: Evidencias fotográficas.



Niños y niñas interactuando en los juegos tradicionales



Anexo 04: Validación de instrumentos.

FICHAS DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la investigación: JUEGOS TRADICIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 04 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°432-163/MX. P. ANDAMARCA, AYACUCHO 2019.

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: _____

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy buena				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																					
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																					
ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																					
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el instrumento																					
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																					
COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																					
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																					
PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																					

PROMEDIO DE VALORACIÓN

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y apellidos		DNI	
Título profesional			
Especialidad			
Grado académico			
Mención			

Lugar y fecha: _____

Firma del evaluador

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

MATRIZ DE VALIDACIÓN												
TÍTULO DE LA TESIS: JUEGOS TRADICIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 04 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°432-163/MX. P. ANDAMARCA, AYACUCHO 2019.												
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones o recomendaciones
				Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicadores		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre ítems y la opción de respuesta		
				SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
JUEGOS ANCESTRALES	Instrucciones de juego	Organización	- Se organiza para realizar en juegos tradicionales									
		Participación	- Le agrada participar en juegos									
		Penalizaciones	- Asume los castigos cuando no cumple con las reglas del juego									
	Ejecución del juego	Cantidad	- Identifica la cantidad de materiales									
		Tamaño	- Reconoce los tamaños de materiales a utilizarse									
	Uso de medios y Materiales	Aplica	- Aplica los materiales de acuerdo al tipo de juego									
Organiza		- Organiza materiales para facilitarse en el desarrollo del juego										

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : _____

OBJETIVO : _____

DIRIGIDO A : _____

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : _____

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : _____

VALORACIÓN :

Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
----------	------	-------	------	----------

_____ Firma del evaluador