

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL ÁREA PERSONAL
SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N°423 “PERPETUO SOCORRO”,
PILLIPAMPACORONGO, 2019.

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

AUTORA

PINEDO SANDOVAL, Rosario Pilar

ORCID: 0000-0003-3427-1450

ASESOR

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO

ORCID ID: 0000-0002-8638-6834

HUARAZ – 2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA Pinedo Sandoval, Rosario Pilar

ORCID: 0000-0003-3427-1450

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote Trujillo– Perú

ASESOR

Amaya Saucedo Rosas, Amadeo

ORCID ID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote Facultad de Educación y
Humanidades Escuela de Educación

JURADO

Mendoza Reyes Domingo Pascual:

presidente

ORCID ID: 0000-0002-2426-476X

Zavala Chávez Elsa Margot: Miembro

ORCID ID: 0000-0002-6616-4070

Jacinto Reinoso Milagros: Miembro

ORCID ID: 0000-0001-7890-2918

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dra. Elsa Margot Zavala Chávez
Reinoso Miembro

Dra. Milagros Jacinto
Miembro

Dr. Domingo Pascual Mendoza Reyes
Presidente

Dr. Rosas Amadeo Amaya Saucedo
Asesor

AGRADECIMIENTO

A Dios: Por guiarme en los senderos de la vida.

A la Universidad por brindarme la oportunidad
de poder desarrollarme como profesional, después
de años de sacrificio.

A mis maestros, por haberme brindado sus conocimientos,
orientación y experiencias fundamentales en mi formación
profesional.

ROSARIO

DEDICATORIA

A mis seres queridos por su apoyo
Incondicional en esta etapa de mi vida
para el logro de mis metas profesionales.

ROSARIO

RESUMEN

El propósito de este trabajo de investigación es conocer ¿En qué medida los juegos tradicionales en el área personal social son usados por los niños de 5 años en la I. E.I. N°423 Perpetuo Socorro, Pillipampa - Corongo 2019? Lo cual tuvo como objetivo identificar el uso de los juegos tradicionales en el área personal social en los niños de 5 años en la I.E.I. N°423 “Perpetuo Socorro”, Pillipampa-Corongo, 2019. El objetivo de investigación se enfocó el estudio bajo un diseño del tipo básico de enfoque cuantitativo, porque se recolectó solo datos, nivel descriptivo simple, diseño no experimental. Para el desarrollo de la investigación se utilizó la observación y la lista de cotejo para evaluar a 10 niños de 5 años; siempre respetando los principios éticos propios de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Los datos obtenidos se muestran en tablas 1 y gráficos 1 con su interpretación respectiva, como resultado se obtuvo que el 60% en el nivel medio los niños usan los juegos tradicionales, en el nivel bajo el 30% de los niños usan estos juegos, mientras que el 10% usan estos juegos en el nivel alto. Se concluyó que los juegos tradicionales en los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N°423 “Perpetuo Socorro”, Pillipampa - Corongo,2019, usan estos juegos favoreciendo en su relación interpersonal.

Palabras clave: Afectivo, cognitivo, juego, social, tradicional.

ABSTRACT

The purpose of this research work is to know to what extent traditional games in the personal social area are used by 5-year-old children in I.E.I N ° 423 “Perpetuo Socorro”, Pillipampa - Corongo 2019 ?. The objective of which was to identify the use of traditional games in the personal social area in 5-year-old children at IEI, No. 423 “Perpetuo Socorro”, PillipampaCorongo, 2019. The research objective was focused on the study under a design of the basic type of quantitative approach, because only data was collected, simple descriptive level, non-experimental design. For the development of the investigation, observation and the checklist were used to evaluate 10 5-year-old children; always respecting the ethical principles of the Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. The data obtained are shown in tables 1 and graphs 1 with their respective interpretation, as a result it was obtained that 60% at the medium level children use traditional games, at the low level 30% of children use these games, while that 10% use these games at the high level. It was concluded that traditional games in the 5-year-old children of the I.E.I. N ° 423 “Perpetuo Socorro”, Pillipampa - Corongo, 2019, they use these games favoring their interpersonal relationship.

Keywords: Affective, cognitive, game, social, traditional.

CONTENIDO

| | |
|--|------|
| TÍTULO DE LA TESIS..... | i |
| EQUIPO DE TRABAJO | ii |
| HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR | iii |
| AGRADECIMIENTO | iv |
| DEDICATORIA..... | v |
| RESUMEN | vi |
| ABSTRACT | vi |
| CONTENIDO | viii |
| INDICEDEGRAFICOS..... | x |
| INDICEDETABLAS..... | x |
| I. INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| II. REVISIÓNDELITERATURA..... | 6 |
| 2.1. Antecedentes..... | 6 |
| 2.2. Basesteóricasdelainvestigación..... | 13 |
| 2.2.1. losjuegostradicionales..... | 9 |
| 2.2.2 El juego | 14 |

| | |
|--|-----|
| 2.2.3 Teorías de los juegos | 15 |
| 2.2.4. La vida del niño y el juego | 16 |
| 2.2.6. Niveles de los juegos tradicionales | 17 |
| 2.2.7. Tipos de juegos tradicionales en la comunidad | 18 |
| 2.2.8. Importancia de los juegos tradicionales..... | 20 |
| 2.3. Hipótesis..... | 20 |
| 2.4. Variables..... | 20 |
| III. METODOLOGÍA..... | 21 |
| 3.1. El tipo y el nivel de la investigación. | 21 |
| 3.2. Diseño de la investigación. | 21 |
| 3.3. Población y muestra. | 22. |
| 3.4. Definición y operacionalización de las variables e investigadores | 23 |
| 3.5. Técnicas e instrumentos | 23 |
| 3.6. Plan de análisis. | 24 |
| 3.7. Matriz de consistencia | 24 |
| 3.8. Principios éticos. | 26 |
| IV.RESULTADOS | 27 |
| 4.1. Resultados | 27 |

| | |
|---|----|
| 4.2. Análisis de Resultados | 31 |
| V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 34 |
| 5.1 Conclusiones | 34 |
| 5.2. Recomendaciones | 34 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 36 |
| ANEXOS | 41 |

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| | |
|--|----|
| Figura 1. Gráfico de frecuencia en el área personal social. | 27 |
| Figura 2. Gráfico de frecuencia de dimensión social. | 28 |
| Figura 3. Gráfico de frecuencia de dimensión cognitivo. | 29 |
| Figura 4. Gráfico de frecuencia de dimensión afectivo. | 30 |

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 01: Resultados de la variable personal social en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°423 “Perpetuo Socorro”, 201939

Tabla 02: Resultados de la dimensión social en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°423 “Perpetuo Socorro”, 201941

Tabla 03: Resultados de la dimensión Cognitivo en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°423 “Perpetuo Socorro”,2019.....43

Tabla 04: Resultados de la dimensión Afectivo en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°121, “Perpetuo Socorro”,2019.....45

I. INTRODUCCIÓN

En el presente informe se dio a conocer el uso de los Juegos Tradicionales en el área personal social en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 423 “Perpetuo Socorro”, Pillipampa-Corongo, 2019”. El estudio tiene como propósito investigar la acción, que tiene mejorar y dar utilidad a la práctica de la niñez; para generar nuevos conocimientos. Los juegos tradicionales son conocidos por el ser humano y han estado presentes en la niñez de cada uno sin importar su contexto. Estos juegos han contribuido al íntegro desarrollo de las capacidades intelectuales, físicas y sociales del ser humano. Tal como lo afirma (Caisa, 2016) quien manifiesta que los niños, deben de aprender jugando, el recrear es el objetivo de todos los juegos tradicionales muy aplicables, nosotros como educadoras podemos adaptarlos a nuestra realidad y utilizarlos como un recurso fundamental para desarrollar la afectividad hacia los demás, para desarrollar destrezas, habilidades cognitivas y sociales de forma divertida.

Por otro lado (Olivares, 2015) nos afirma que las habilidades sociales son conductas aprendidas que pueden ser modificadas con los juegos en forma permanente a lo largo del proceso de socialización natural en la familia, la escuela y la comunidad que permiten al niño interactuar con los demás. La realidad que se ha evidenciado en la Institución Educativa N°423 “Perpetuo Socorro”, Pillipampa-Corongo, 2019. Nos muestra que algunos niños son poco sociables con sus compañeros y su docente, sienten temor al expresar sus ideas, sentimientos, emociones y no se integran con facilidad al grupo que se encuentra. Frente a esta situación descrita, en la investigación se planteó como problema general ¿En qué medida los juegos

tradicionales en el área personal social son usados por los niños de 5 años en la I.E. I, N°423 “Perpetuo Socorro” Pillipampa – Corongo, 2019?. Por otro lado, se propuso lograr los objetivos trazados tanto general que fue ¿Identificar la frecuencia del uso de los juegos tradicionales en el área personal social en los niños de 5 años de dicha institución? Y los específicos como conocer, evaluar y mencionar la frecuencia de las dimensiones social, cognitivo y afectivo.

La investigación se justificó por los siguientes aspectos: a nivel teórico, se realizó una descripción los juegos tradicionales más conocidos y la importancia que cada uno puede aportar en el niño en su desarrollo personal y social.

En lo práctico podemos comprobar la veracidad al momento de ser aplicados estos juegos en los grupos de estudios seleccionados, buscando establecer de esta forma que si existe una relación en la práctica de estos juegos en el desarrollo personal y social en los niños de inicial.

La metodología seguida para el logro de los objetivos estuvo basada en un enfoque cuantitativo, con un tipo de investigación básica del nivel descriptivo, y un diseño no experimental transeccional descriptiva. Para lo cual se utilizó la observación y la lista de cotejo como instrumento de medición, considerándose una población de 30 niños de donde se tomó una muestral de 10 niños de 5 años de edad de la I.E.I, N°423 “Perpetuo Socorro”, Pillipampa-Corongo,2019. Así mismo se aplicaron aspectos éticos sustentados en el Reglamento de Ética para la Investigación Científica de la Universidad Católica los Ángeles Chimbote. Como principal resultado se logró identificar la frecuencia del uso de los juegos tradicionales en el área personal social

en los niños de 5 años. Obteniéndose que en el nivel medio el 54.5% de los niños usan, mientras que el 27.3%, señalan que usan estos juegos en el nivel bajo y solo el 9.1% lo usan en el nivel alto.

Llegando a la conclusión que en el objetivo general se identificó el uso de los juegos tradicionales en la dimensión personal social con un 60% en el nivel medio demostrando que los niños tienen actitudes de cooperación e integración a la sociedad.

En el uso de los juegos tradicionales de la dimensión social con un 60% en el nivel alto, demostrando que los niños pueden mejorar con los juegos tradicionales la socialización e integración grupal. En el uso de los juegos tradicionales en la dimensión cognitivo 50% en el nivel medio demostrándose que algunos niños desarrollan sus capacidades intelectuales y creativas y en el uso de los juegos tradicionales en la dimensión afectiva en los niños de 5 años, 50% en el nivel medio y bajo. Esto nos indica que el juego afectivo logra que los niños recuperen su autoestima y confianza en sí mismo con valores.

Enunciado del problema

¿En qué medida los juegos tradicionales en el área personal social son usados por los niños de 5 años en la I. E. I. N°423 “Perpetuo Socorro”, Pillipampa, Corongo 2019?. Llegando a la conclusión que en el objetivo general se identificó el uso de los juegos tradicionales en la dimensión personal social con un 60% en el nivel medio demostrando que los niños tienen actitudes de cooperación e integración a la sociedad. En el uso de los juegos tradicionales de la dimensión social con un 60% en el nivel alto, demostrando que los niños pueden mejorar con los juegos tradicionales la socialización e integración grupal. En el uso de los juegos tradicionales en la dimensión cognitivo 50% en el nivel medio demostrándose que algunos niños desarrollan sus capacidades intelectuales y creativas y en el uso de los juegos tradicionales en la dimensión afectiva en los niños de 5 años, 50% en el nivel medio y bajo. Esto nos indica que el juego afectivo logra que los niños recuperen su autoestima y confianza en sí mismo con valores

Objetivo General

Identificar el uso de los juegos tradicionales en el área personal social en los niños de 5 años en la I.E.I. N°423 “Perpetuo Socorro”, Pillipampa - Corongo, 2019.

Objetivo Especifico

Conocer el uso de los juegos tradicionales en la dimensión social en los niños de 5 años de la I.E.I. N°423 “Perpetuo Socorro”, Pillipampa-Corongo,2019

Evaluar el uso de los juegos tradicionales en la dimensión cognitivo en los niños de 5 años de la I.E.I. N°423 “Perpetuo Socorro”, Pillipampa - Corongo,2019

Mencionar el uso de los juegos tradicionales en la dimensión afectiva en los niños de 5 años de la I.E.I. N°423 “Perpetuo Socorro”, Pillipampa - Corongo, 2019.

Justificación de la Investigación

La investigación se justificó por los siguientes aspectos:

A nivel teórico: Se realizó una descripción los juegos tradicionales más conocidos y la importancia que cada uno puede aportar en el niño en su desarrollo personal y social. En lo práctico, los fundamentos establecidos servirán de orientación a los docentes para proponer estrategias que mejoren el desarrollo personal y social en niños de inicial En lo metodológico: En todo el proceso de investigación se utilizarán diversas estrategias, métodos, técnicas e instrumentos, por ende, estos serán válidos y confiables para este estudio como para otros con temática similar.

En lo social: El estudio tendrá como beneficiarios a los niños(a), teniendo un incremento en su desarrollo personal, al interactuar con sus demás familias, compañeros y sociedad.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

A continuación, se presentan algunos estudios relacionados con los juegos tradicionales, tanto a nivel Internacional, Nacional y regional, estudios que servirán como soporte técnico y metodológico de acuerdo a su relación con el tema de investigación.

2.1.1. Internacionales

Caisa (2016) en su tesis de licenciatura “Juegos Tradicionales para el Desarrollo Socio-Afectivo”. Presentado a la Universidad Técnica de Cotopaxi. Tuvo como objetivo dar a conocer cómo sus hijos pueden desarrollar habilidades que no han sido encontradas, las metodologías que fueron utilizadas ya que con estos se puede ver y realizar actividades acorde a las necesidades de los niños en relación a los juegos tradicionales, utilizando varias técnicas, como es la entrevista, la encuesta y la ficha de observación, que es de gran ayuda para la recopilación de información y la obtención de los resultados para el proyecto, la búsqueda de información se citaron diversos puntos los cuales ayudan al desarrollo de habilidades a través del juego, se han citado varios autores que mostraron distintas opiniones científicas sobre el desarrollo del juego en los niños y niñas, en este caso del Centro de Educación Inicial “Semillitas”, teniendo siempre en mente que el juego no es solo diversión sino un medio por donde los niños aprenden más rápido de manera espontánea y lo que es mejor sin cansancio mental desde muy tempranas edades, obteniendo también lo que son las conclusiones y recomendaciones en el cual se dan detalladamente informes de como los juegos ancestrales tienen un aprendizaje

privilegiada puesto que este tipo de juegos no son muy comunes en las instituciones educativas, este tipo de juegos ha mostrado gran cantidad de estímulos en el entorno de los infantes, ayudándolos a desarrollar el sentido de la protección, de la conservación y casi todos los sentidos que posee una persona.

Hinostroza (2016) en su tesis de licenciatura “Juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N°31463 Rio Negro– 2016”. Presentado a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Se planteó como problema, ¿qué relación existe entre juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro 2016? El objetivo general fue: determinar la relación que existe entre juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro - 2016. Durante su ejecución se empleó un diseño correlacional. Se trata de un trabajo de tipo cuantitativo, cuyo nivel es correlacional. Se trabajó con una muestra de 10 estudiantes, a los que se aplicó una lista de cotejo para evaluar la convivencia intercultural. La correlación hallada permitió determinar que la relación entre ambas variables es alta. Por otra parte, al determinar el coeficiente de determinación $r^2 = (0,87)^2 = 0,7569$ se interpreta que 75.69% de la variación de la variable convivencia intercultural es explicada por la variación de la variable juegos tradicionales

Garcés y Solís (2017) en su tesis de “los juegos tradicionales en el desarrollo del esquema corporal en niños del centro de educación inicial María Guerrero Vásquez”. Presentado a la universidad Nacional de Chimborazo. El presente trabajo de investigación tuvo como principal finalidad determinar como el juego tradicional está asociado al esquema corporal, en el desarrollo integral de los niños de 3 a 5 años

en los que se toma como muestra la cantidad de 50 niños, de ellos 33 eran niñas, y 17 niños. Se utilizó el diseño no experimental, el tipo de investigación es de campo porque se realizó en el lugar de los hechos donde se originó el evento al que fue investigado, descriptivo porque se dirigió a buscar los diferentes tipos de juego. Las técnicas que se aplicó fueron de, los instrumentos manipulados como la ficha de observación. Finalmente se llega a la conclusión que el juego tradicional es de vital importancia para tener un completo desarrollo del esquema corporal, gracias a la misma se ha facilitado un mayor porcentaje de desarrollo en los niños de Educación Inicial María Guerrero Vásquez.

2.1.2. Nacionales

Herrera (2019) en su tesis de licenciatura “Aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial N° 073 “Estrellita de Belén” región tumbes, 2018. Presentada a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. El objetivo principal fue “Demostrar de qué manera la aplicación de estrategias didácticas basadas en el enfoque colaborativo mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N ° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del Distrito la Cruz, de la Región Tumbes 2018. La metodología es de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental; la población muestral es de 20 niños de 05 años, se aplicó la técnica de observación e instrumento de evaluación la lista de cotejo. Los resultados obtenidos a través de la prueba de Wilcoxon obteniéndose el valor de Z es -3,924b y el valor, y el valor de P es positivo $0,000 < 0.05$ por lo tanto se rechaza la H_0 por lo que se acepta el post test. Por lo tanto, se concluye que la aplicación de estrategias didácticas basado en el enfoque Colaborativo mejora

significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I. E.I. N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del Distrito la Cruz, de la Región Tumbes 2018.

Quispe y Paz (2018) en el trabajo de investigación de segunda especialidad “Recuperación y aplicación de juegos tradicionales para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de 05 años de la institución educativa inicial N° 56275 Tupac Amaru II de Velille - Chumbivilcas cusco, 2018”.Presentada en la Universidad Nacional de San Agustín .Para la elaboración del sistema y el cumplimiento de los objetivos planteados se utilizó cuadros estadísticos donde se muestra el resultado del proceso y la información representada a su vez en gráficos estadísticos, concluyendo que las habilidades sociales, en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 56275 Tupac Amaru II de Velille – Chumbivilcas de Cusco; en el Pre test el 40.8% desarrollan su autoestima, encontrándose en un nivel bajo a moderado; después de desarrollar los talleres de juegos tradicionales como estrategia para mejorar las habilidades sociales, los resultados nos demuestran en el Post Test que el 75.8% de los estudiantes lograron mejorar sus habilidades sociales, alcanzando un nivel alto de desarrollo Podemos visualizar como se ha ido mejorando los niveles de habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 56275 Tupac Amaru II de Velille – Chumbivilcas de Cusco, cuyo resultado final es que en referencia al Pre test y los resultados de Post test, los niveles de habilidades sociales ha mejorado en el 35%.

Paredes (2018) en su tesis de segunda especialidad “Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa particular Abraham Lincoln International School- cercado”.

Presentado a la Universidad Nacional San Agustín de Arequipa. El objetivo principal fue demostrar que la aplicación de talleres de juegos tradicionales sirve para desarrollar su inteligencia emocional con los niños de cinco años, tomando como muestra a 15 niños y niñas. La metodología fue aplicada con diseño pre- experimental con pre test y post test el cual estuvo constituida por una escala valorativa, Los resultados obtenidos en el pre test fueron el 74% de niños y niñas se encontraron en un bajo nivel de inteligencia emocional, luego de aplicar el taller de juegos tradicionales durante los tres meses distribuidos en veintiún sesiones, los niños mostraron un incremento significativo al ubicarse al 53% de ellos en el nivel moderado de inteligencia emocional. Comparando los resultados del pre test y post test confirman que los talleres de juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la institución educativa particular “Abraham Lincoln International School” Cercado.

Matamoros y Corichau (2017) en su tesis de licenciatura “Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa inicial N° 107 - Huancavelica – 2017”. Presentado a la Universidad Nacional de Huancavelica. Tuvo como propósito principal determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de edad, en la Institución Educativa Inicial N° 107 “Los Rojitos” – Huancavelica. La metodología fue de tipo aplicativo, nivel explicativo y diseño pre experimental; con una muestra de 30 niños de 5 años, se empleó la técnica de observación y como instrumentos la escala de apreciación, para recolectar datos sobre las variables de estudio. Los resultados fueron analizados en el programa estadístico SPSS - 24. Se encontró que después de aplicar los juegos simbólicos (variable independiente), el 96.7% (29),

presentan una buena habilidad Sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica – 2017. Como el valor t de la tabla = 1.69 es menor al t calculado = 32.71, entonces se puede rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, con un nivel de significancia de 0.000, siendo menor a 0.05. Lo cual confirma que el juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N°107 “Los Rojitos”- Huancavelica. Con un nivel de confianza del 95%.

Jiménez & Lavado (2016) en su tesis de licenciatura “Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváz Cadenillas en el año 2015”. Presentado a la Universidad Nacional de Trujillo. Tuvo como objetivo demostrar que la aplicación de talleres de juegos tradicionales es de gran importancia para mejorar el desarrollo emocional en los niños del nivel inicial. La investigación es aplicada con diseño cuasiexperimental, la cual para realizar este estudio se tomó una muestra de 36 niños distribuidos en dos grupos: con un grupo experimental y otro grupo control. A todos ellos se les aplicó un pre test y post test, el cual estuvo constituida por una escala valorativa. Los resultados obtenidos en el pre test mostró que el 75.0% de niños se encontró en un nivel deficiente con respecto al desarrollo emocional, luego de haber aplicado el taller de juegos tradicionales durante 3 meses distribuidos en 20 sesiones, los niños mostraron un incremento significativo al ubicarse el 62.5% de ellos en el nivel bueno Los resultados del pre test y post test confirman que el taller de juegos tradicionales mejora en el desarrollo emocional de niños de 4 años de la I.E. Rafael Narváz Cadenillas.

2.1.3. Regionales o locales

Huamán (2017) en su tesis de investigación de licenciatura, “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017”. Presentado a la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel pre experimental; en una muestra de 24 niños y niñas; se aplicó como técnica la observación y como instrumento la escala de estimación. Concluye que; queda determinado que los juegos tradicionales como estrategia didáctica influyen significativamente en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017; en la prueba de entrada, el 79% se ubican en el nivel en inicio y el 21% se ubican en el nivel en proceso. En la prueba de salida el 79% se ubican en el nivel logro alcanzado y un 21% se ubican en el nivel logro destacado.

Lachi (2015) en su tesis de investigación de licenciatura “Juegos tradicionales como aprendizaje significativo en niños(as) de cinco años”. Presentado a la Universidad San Ignacio de Loyola. cuyo objetivo general fue diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en niños de 05 años. La investigación fue la aplicada proyectiva con enfoque cualitativo; se trabajó con una población de dos docentes y los seis niños de 05 años. se concluyó que el resultado científico es aplicable en el proceso de enseñanza

aprendizaje, siempre que se tenga en cuenta las características psicopedagógicas, sociales, culturales del nivel o área donde se pretende aplicar. Por lo tanto, se llegó a la conclusión que: la estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además, enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad.

2.2. Bases teóricas de la investigación.

2.2.1 Los juegos tradicionales

Sandoval (2016) afirma que “los juegos tradicionales son parte del conjunto cultural de una sociedad por lo tanto se evidencia en ciertas ceremonias, inclusive en fiestas patronales del lugar, por consiguiente, los autores Velázquez y Peñalba agregan que los juegos tradicionales son “Aquellos que han logrado una gran difusión entre la población, de forma que son conocidos y practicados tanto por niños como por adultos”. La mayoría de las canciones, rimas y retahílas infantiles se tratan de los juegos populares, así también como las actividades lúdicas que se juegan con materiales que están al alcance de los niños (Chapas, piedras, sogas, aros, tizas). (p.5).

Es necesario explicar que en los juegos tradicionales hay cambios que son naturales en la evolución de la cultura de un pueblo lo cual podemos mencionar que los juegos tradicionales de cada zona no tienen la descripción confiable de las tradiciones del lugar por ello el Ministerio de Educación difundió. “Los juegos tradicionales se han ido transmitiendo de generación en generación en forma oral, pero también han ido sufriendo modificaciones y hasta cambio de nombre en algunos lugares. Hay

evidencias también de incorporación de juegos occidentales a los que se le han introducido, a veces, algunas variantes locales”. (MINEDU, Ministerio de Educación, 2014).

Según, Ampush (2015) se trasmite en todas las generaciones en un determinado periodo, existe una gran variedad de juegos tradicionales para todas las edades, géneros, gustos, en determinadas épocas del año, algunas actividades lúdicas necesitan que los niños tengan voluntad, poco esfuerzo físico y esfuerzo mental. (p.43)

2.2.2 El juego

El juego es un movimiento voluntario dentro de un tiempo y espacio determinados, con reglas que los niños y niñas establecen libremente, pero con una intencionalidad. A través de esta actividad lúdica, los niños y niñas desarrollan habilidades, realizan nuevas experiencias, hacen descubrimientos, enriquecen su lenguaje, desarrollan su creatividad e imaginación.

Al respecto, Lachi (2015) define al juego como: El juego es la esencia de toda actividad que realice el niño, sea mental, física, afectiva, social y emocional, le da sentido a su forma de pensar, a su forma de ser y a su forma de actuar. Sin embargo, no encontramos ese sentido, es por eso que no le damos importancia a lo que hacen los niños, si somos madres, creemos que están haciendo travesuras, si somos docentes creemos que el niño es “un haragán que no quiere aprender nada”, tratamos al juego como una especie de ocio, por lo tanto, no consideramos el juego como una estrategia de real importancia en el aprendizaje del niño. (p. 39)

Para Hinostroza (2017) refiere que el juego es un poderoso mecanismo de integración social, estoy de acuerdo con esta autora ya que mediante el juego el niño se relaciona con otros niños de su misma edad por lo que es muy importante para su disfrute, adaptación y aceptación en sus grupos donde se encuentre. En conclusión, el juego moviliza un conjunto de capacidades, habilidades que facilitan la construcción del aprendizaje y favorecen el crecimiento mental, emocional y social del niño, puesto que su finalidad es beneficiar su desarrollo integral. Como, (MINEDU, 2014) nos indica que “El juego, es un dinamismo de entretenimiento que educa a los seres humano de una manera voluntaria, con hecho asignando por cierto momento y espacio, el juego no se debe considerar una actividad solo de entretenimiento a si mismo mejora el desarrollo de habilidades, capacidades y competencias “El juego propicia la integración a un grupo donde participa cooperativamente en una actividad, compartiendo materiales, llegando a acuerdos y aprendiendo a aceptar los puntos de vista y las decisiones de la mayoría” (p.63).

2.2.3 Teóricas de los juegos

Vygotsky propone que el aprendizaje no debe ser una actividad individual, sino más bien social, el niño aprende más eficazmente cuando lo hace en forma cooperativa, el niño aprende de las experiencias de su entorno. Vygotsky (1978) considera que: “El hombre es un ser social por excelencia, que aprende por influencia del medio y de las personas que lo rodean; por lo tanto, el conocimiento mismo es un producto social”. Es importante promover en los niños y niñas la colaboración y el trabajo grupal, ya que se establecen mejores relaciones con los demás, aprenden mejor, se sienten más motivados, 11 aumenta su autoestima y aprenden habilidades sociales

más efectivas, para luego dar paso a la enseñanza individual, en el sentido de permitir a cada niño y niña trabajar con independencia y a su propio ritmo. El ambiente de aprendizaje más óptimo es aquel donde existe una interacción dinámica entre profesores y alumnos, que promuevan actividades donde los niños establezcan su propia verdad, gracias a la interacción con los otros.

Al respecto, Piaget (1956) nos menciona los niños tienen la capacidad de jugar para poder relacionarse con el mundo que lo rodea considerando el juego como una fuente importante en el desarrollo cognitivo de los humanos especialmente en la infancia ayudando al fortalecimiento de las estructuras mentales que les permite a los niños relacionarse con sus pares y con el medio que lo rodea (p.32)

2.2.4. La vida del niño y el juego

Al respecto, Salvador (2018) el juego es una actividad que es permanente en la vida de los niños/as, es un elemento indispensable para la interacción social, es una vivencia el niño disfruta jugando, conoce nuevos amigos se relaciona con diferentes niños con diferente cultura. De acuerdo con la autora sabemos que el juego es esencial en la vida del niño, por medio del juego, el niño une lazos de amistad, se integra de manera voluntaria al juego, satisface sus emociones, expresa sus sentimientos, desarrolla su motricidad. Es por ello que en el proceso de crecimiento una de la base fundamental de que los niños se integren con sus demás es el juego. Mediante esta actividad se puede observar que los niños realizan sus capacidades, desarrollan sus procesos mentales, expresan sus sentimientos, emociones a través de su comportamiento como son: su tristeza, enojo, alegría, amor temor, etc.

2.2.5. Clasificación del juego tradicional

Los juegos tradicionales se clasifican de diversas maneras, ya que encontramos una variedad de formas de jugar cada actividad lúdica. Los juegos tradicionales se manifiestan por épocas, o por temporadas, ya que en cada mes se juega de manera diferente y los juegos mismos son totalmente distintos. Además, otros juegos están relacionados al sexo y edad de los niños (Espinoza, 2018).

Esto indica que todos los juegos responden a la necesidad de los niños y niñas y les ayuda a desarrollar las habilidades de movimiento, intercambio social, comunicación con su entorno.

2.2.6. Niveles de los juegos tradicionales

Araujo (2018) indica que los juegos tradicionales para niños tienen los siguientes niveles

Nivel afectivo

El juego afectivo implica afecto, sentimientos, emociones y desarrollando el auto concepto y la autoestima en un niño, como los juegos de rol, facilitando el desarrollo emocional, permitiendo superar preocupaciones, frustraciones y tensiones. El juego de autoestima mejora la valoración personal en un niño. (p.43)

Juego cognitivo

El juego cognitivo desarrolla las capacidades intelectuales, como los juegos de manipulación y construcción el cual potencian la concentración, atención y creatividad, los juegos de experimentación: favorecen la capacidad de descubrimiento e incitan a la manipulación . (p.43)

Juego social

El juego social es el que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización como, los juegos cooperativos, juegos simbólicos y de reglas (p.44).

2.2.7. Tipos de juegos tradicionales en la comunidad

Mata-gente

.Por lo tanto (DESP, 2016) considera que este juego crece el interés de descubrir la personalidad del niño en un grupo, y control de emociones. Esta dada en 2 grupos A y B de la misma cantidad de participantes. El grupo A se coloca en el medio al frente de los que tiran la pelota); y se divide en dos y se colocan en los extremos del grupo que están en el medio. El juego da por inicio cuando los lanzadores B tiran la pelota haciendo alcanzar al participante del grupo A. Si logra chocar con la bola y cae al suelo el participante sale del juego, si lo toca, y el jugador atrapa la bola, éste “gana una vida” que le dará puntos a su favor para otra vez en la que la pelota lo toque y se va al piso. Se da por culminado el juego cuando no hay nadie en el grupo A. (p.92)

Carrera de sacos

Cada jugador dentro de un costal hasta el ombligo, realizara una carrera de ida y vuelta a mediante saltos con los dos pies juntos dentro del saco. Se inicia la carrera hasta llegar a una meta haciendo cambio con sus compañeros, cada grupo tendrá un saco que usaran el grupo para que realicen el juego. Según Medina (2016) manifiesta que “Los niños tienen la oportunidad de expresar emociones y el control de las mismas, manejo de frustraciones y empatía”.

Ligas (soga)

En este juego dos niñas están rodeados por la soga frente a frente dejando un espacio en el medio. los participantes cogen la soga al nivel de los tobillos, las demás niñas saltaran dentro de la soga y luego fuera de la soga. Después, la cuerda se coloca en las rodillas, la cintura en cada ubicación que esta la soga varían la forma de entrar y salir según acuerdo establecido con las niñas.

(DESP, 2016, p.93) en juego de las sogas los niños mueven su esquema corporal, Freud considera “que si un niño conoce su cuerpo es porque va centrando la imagen del yo, siendo así la base de su personalidad”.

Tejo (el mundo)

Parecido al juego del mundo en el que se marca casilleros en el piso con o sin números, tiene un lado que empieza y un lado que termina. Los niños que le toca arrojan una piedra a un casillero número 1 si cae en la raya el jugador pierde le toca al siguiente jugador si el tejo cae bien en el casillero y tiene que recogerla saltando de un casillero a otro con un solo pie hasta el número 10. Pierde su turno el pequeño que toca la línea del cuadro al saltar.

Según (DESP,2016) nos menciona que los juegos corporales permiten perfeccionar la lateralidad en los pequeños por lo tanto ayuda a mejorar en lo socio afectivo por ejemplo el juego del plicplac favorece en el uso de las emociones, y puede controlar la ira y la confianza.

El mundo es un juego muy bonito... ¡Y divertido! (p.93)

Trompos: Es un juego realizado preferentemente por los varones.

Araujo (2018) menciona que “es un juguete de madera con púa de metal y desde esta punta se enrolla una cuerda. Después de enrollar todo el hilo, el trompo es lanzado con fuerza y técnica para hacerlo girar. Mientras gira los competidores pueden hacer una serie de trucos”. (p. 40).

2.2.8. Importancia de los juegos tradicionales

Según Lachi (2015) indica que: “los juegos tradicionales son importantes porque incorporan la cultura popular al accionar educativo ya que es un medio para preservar las costumbres y tradiciones; es decir todo el patrimonio cultural de una comunidad” (p.12).

fomentan las habilidades sociales, ya que al jugar en grupo los peques aprenderán a respetar turnos, normas del juego, conocerán a otros peques creando o fortaleciendo vínculos de amistad, Sirven para desarrollar la imaginación.

2.3. Hipótesis.

La hipótesis es la tentativa de explicación de algún fenómeno o problema que puede ser corroborado mediante observación o experimentación. Los científicos necesitan proponer hipótesis como posible explicación al problema que desean resolver.

(Tamayo 2018) .En este informe, la hipótesis fue rechazado por que tiene una sola variable

2.4. Variable o variables

Espinoza (2018) nos menciona que la variable es cualquier condición susceptible de modificarse o de variar en cuanto a cantidad y calidad; la variable debe ser medible, es decir que se le pueden asignar símbolos (en general números).

III. METODOLOGÍA

3.1. El tipo y el nivel de la investigación.

fue de tipo básico, porque se orienta a la búsqueda de nuevos conocimientos y campos de investigación. Mantiene como propósito de recoger información de la realidad para enriquecer el conocimiento científico.

3.2. nivel descriptivo

Se ha seguido una investigación de nivel descriptivo, ya que el investigador no manipuló la variable, es decir, observó y describió el fenómeno tal y como se presentó; en este caso la variable observada a sido los juegos tradicionales.

3.3. Diseño de la Investigación

La investigación fue de enfoque cuantitativo, porque se recolectó datos, objetivos concretos. Asimismo, la investigación siguió un diseño no experimental de corte transeccional; según Fernández (2015) este diseño consiste en recolectar datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables, y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado.



Donde:

M: Muestra de 10 niños de 5 años de edad de la I.E. N° 423 “Perpetuo

Socorro”

0: Observación de la variable los juegos tradicionales, mediante una lista de cotejo.

3.3. Población y muestra

a). Población

La población de estudio estuvo conformada por los 30 niños de inicial de 5 años de edad de la institución Educativa N°423 “Perpetuo Socorro”, PillipampaCorongo,2019.

b). Muestra

Para el desarrollo de esta investigación se decidió trabajar con niños de 5 años que está conformada por 10 niños; se tomó esta decisión siguiendo el criterio muestral no proba listico. Intencional por conveniente.

Población

La población esta conformada por 30 niños

Tabla 1. Población

| NIVEL | GRADO | HOMBRES | MUJERES | TOTAL |
|---------|------------|---------|---------|-------|
| Inicial | 5 años | 6 | 4 | 10 |
| Inicial | 3 y 4 años | 13 | 7 | 20 |
| TOTAL | | 19 | 11 | 30 |

Fuente: Nomina de matrícula, 2019

TABLA 2. Muestra

| NIVEL | GRADO | HOMBRES | MUJERES | TOTAL |
|---------|--------|---------|---------|-------|
| Inicial | 5 años | 6 | 4 | 10 |

Fuente: Nomina de matrícula, 2019

3.4. Definición y operacionalización de las variables e investigadores

| VARIABLE | DEFINICIÓN | Dimensión Operacional | DIMENSIONES | INDICADORES | ITEMS | INSTRUMENTO |
|--|--|--|--|---------------------------------------|---|-----------------|
| Variable Los juegos tradicionales | (MINEDU, 2014). Nos indica que “El juego, es un dinamismo de entretenimiento que educa a los seres humano de una manera voluntaria, con hecho asignando por cierto momento y espacio, el juego no se debe considerar una actividad solo de entretenimiento o a si mismo mejora el desarrollo de habilidades, capacidades y competencias” . | Los juegos tradicionales forman parte de las estrategias de aprendizaje ofrecidas a los niños, con la finalidad de optimizar los resultados educativos | Social El juego social es el que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización | Juegos de participación | -Juega a la ronda con sus compañeros | Lista de cotejo |
| | | | | Juegos de regla | - El niño juega con trompos casi siempre. - El niño juega los aros con facilidad | |
| | | | | Juegos cooperativos | -Demuestra su talento jugando a la carrera de sacos - Demuestra su talento al jugar las escondidas | |
| | | | | | | |
| | | | Cognitivo El juego cognitivo desarrolla las capacidades intelectuales | Técnicas | Arma torres de lata de acuerdo como se le indica | |
| | | | | identificar | Manifiesta agrado al armar los rompecabezas | |
| | | | | razonar | Completa las figuras de rompecabezas de 30 piezas | |
| | | | | | | |
| | | | Afectivo El juego afectivo es el que implica emociones, sentimientos, afecto y desarrollo del auto concepto y la autoestima | Integración | los niños tiran la pelota en dirección determinada al jugar mata gente | |
| | | | | Autoestima | Le gusta jugar a la gallinita ciega | |
| | | | | Expresión de sentimientos y emociones | Le gusta al niño jugar al espejo mágico | |

3.5. Técnicas e instrumentos

Técnica

En la presente investigación se trabajó con la técnica de observación y la lista de cotejo como instrumento. Según, García (2011) Cuando se están recogiendo datos sobre las conductas individuales o interacciones entre personas, la observación permite ver los comportamientos de la gente y las interacciones directamente, o ver el resultado de comportamientos o interacciones.

Para recojo de datos la lista de cotejo

Instrumento

Al respecto Tobon (2013), define a la lista de cotejo como una tabla con indicadores lo cual puede ser que presente o no indicadores y es considerado útil en muestras grandes y unas de sus desventajas es que no tiene puntos intermedios al logro de un determinado aspecto. (p. 4).

3.6. Plan de análisis.

La información recogida a través de la lista de cotejo se procesó de la siguiente manera:

- 1.- Tabulación, se diseñó tabla de frecuencia
- 2.- Graficación, se procedió elaborar gráficos
- 3.-Análisis estadísticos, se aplicó los respectivos cálculos descriptivos
- 4.- Interpretación, se procedió explicar el significado de cada uno de los valores estadísticos presentados en la tabla.

3.7. Matriz de consistencia

| ENUNCIADO DEL PROBLEMA | OBJETIVOS GENERALES | VARIABLE | METODOLOGIA |
|--|--|-----------------------------|---|
| <p>¿En qué medida los juegos tradicionales en el área personal social son usados por los niños de 5 años en la I.E.I. N°423 “Perpetuo Socorro”, Pillipampa - Corongo</p> | <p>Identificar el uso de los juegos tradicionales en el área de personal social en los niños de 5 años de la I.E.I. N°423 “Perpetuo Socorro”, Pillipampa - Corongo,2019</p> <p>ESPECIFICO</p> <p>1.- conocer el uso de los juegos tradicionales en la dimensión social en los niños de 5 años de la I.E.I. N°423 “Perpetuo Socorro”, Pillipampa-Corongo,2019</p> <p>2.- Evaluar el uso de los juegos tradicionale en la dimensión cognitivo en los niños de 5 años de la I.E.I. N°423 “Perpetuo Socorro”, Pillipampa-Corongo,2019</p> <p>3.- Mencionar el uso de los juegos tradicionales en la dimensión afectiva en los niños de 5 años de la I.E.I. N°423 “Perpetuo Socorro”, Pillipampa-Corongo,2019</p> | <p>Juegos tradicionales</p> | <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Descriptivo simple.</p> <p>Tipo: Básico</p> <hr/> <p>M: Muestra</p> <p>O: Observación</p> <hr/> <p>Diseño: No experimental</p> <p>Población: Conformada por 30 niños y niños de 05 años</p> <p>Muestra: 10 niños y niños de 05 años</p> <p>Técnica: Observación.</p> <p>Instrumento: lista de cotejo</p> |

3.8. Principios éticos.

Según el Código de Ética para la Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote' (2019) establece los siguientes principios:

Protección a las personas. – En todo momento se protegió la identidad de los estudiantes, no se divulgó en ningún medio el nombre de los participantes, en este caso los estudiantes de 5 años de la institución N° 423 “Perpetuo Socorro”.

Libre participación y derecho a estar informado. – Para poder iniciar la investigación se buscó el consentimiento del participante, en este caso a través de la autorización del director, de la docente y los padres de familia donde firmaron.

Beneficencia y no maleficencia. – La investigación identificó las falencias de los niños en estudio respecto a resultados que permitirán a los docentes adecuar actividades que contribuyan con la mejoría; lo cual repercutirá en su aprendizaje y desarrollo en general. Para el logro del objetivo se evitó realizar actividades que dañen la integridad de los niños.

Justicia. – Al momento de aplicar la lista de cotejo para evaluar a los niños de 5 años se puso en práctica actitudes de tolerancia, respeto y trato igualitario con todo el participante. Así mismo cada participante ha sido informado de sus resultados en la investigación.

Integridad Científica. - Atraves de la investigación se pusieron en práctica los principios deontológicos de la carrera al evaluar a los niños en estudio; así mismo se tuvo la predisposición de informar en todo momento de cualquier situación que surgiera durante la investigación y que pudiera afectar a los participantes.

IV.RESULTADOS

4.1. Resultados

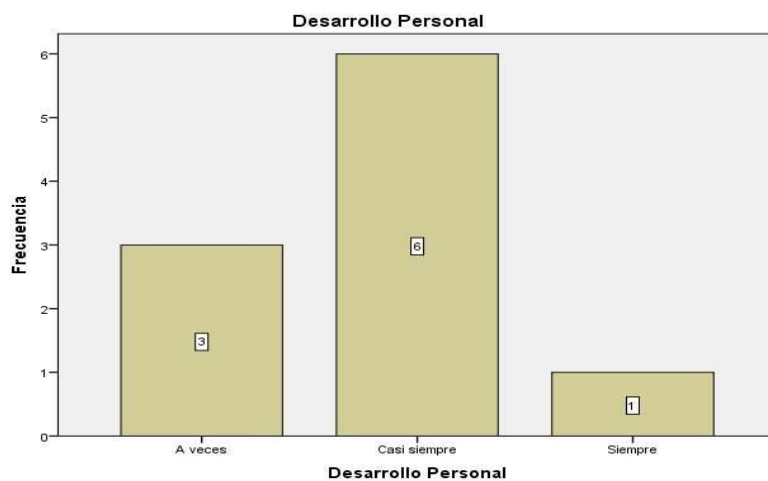
Tabla 1

Nivel del área personal social

| Calificación | ni | % |
|--------------|----|------|
| BAJO | 3 | 30% |
| MEDIO | 6 | 60% |
| ALTO | 1 | 10% |
| | 10 | 100% |

Fuente: Pre test

Gráfico 01 Porcentaje de la dimensión personal social



Fuente: Tabla 1

Interpretación: Según la tabla 1 y figura 1, el 60% de los niños en el nivel medio usan estos juegos en el área personal social, favoreciendo en las actitudes de cooperación e integración a la sociedad, mientras que el 30% señalan que usan estos juegos en el

nivel bajo y solo el 10% lo utilizan en el nivel alto. Demostrando que les falta usar estos juegos.

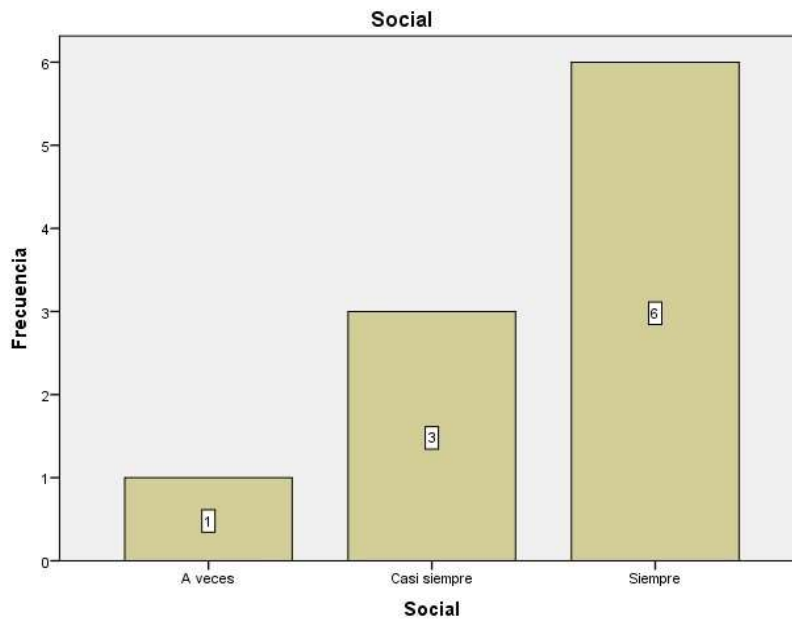
Tabla 2

Nivel de la dimensión social

| Calificación | ni | % |
|--------------|----|------|
| BAJO | 1 | 10% |
| MEDIO | 3 | 30% |
| ALTO | 6 | 60% |
| | 10 | 100% |

Fuente: Pretest

Gráfico 02 Porcentaje de la dimensión social



Fuente: Tabla 2

Interpretación: Según la tabla 2 y figura 2, el 60% de los niños en el nivel alto usan estos juegos tradicionales en el nivel social, demostrando que los niños pueden mejorar en la socialización e integración grupal y el 30% de los niños se encuentran

en el nivel medio, mientras que el 10% señalan que usan estos juegos en el nivel bajo.

Demostando que les falta usar más estos juegos.

Tabla 3 dimensión cognitiva

| Calificación | ni | % |
|--------------|----|------|
| BAJO | 3 | 30% |
| MEDIO | 2 | 20% |
| ALTO | 5 | 50% |
| | 10 | 100% |

Fuente: Pretest

Gráfico03 Porcentaje de la dimensión cognitivo

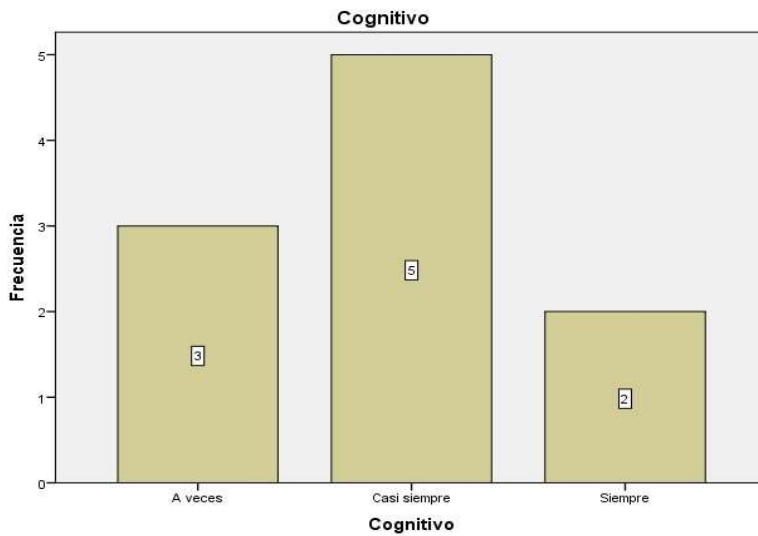


Tabla 3

Interpretación: Según la tabla 3 y figura 3, la frecuencia de uso de los juegos tradicionales en niños en la dimensión cognitivo se manifiesta con un 50% en el nivel medio demostrando que algunos niños desarrollan sus capacidades intelectuales y creativas, se observa que el 30% usan los juegos en el nivel bajo y el 20% lo usan en el nivel alto. Indicándonos que les falta usar mas los juegos.

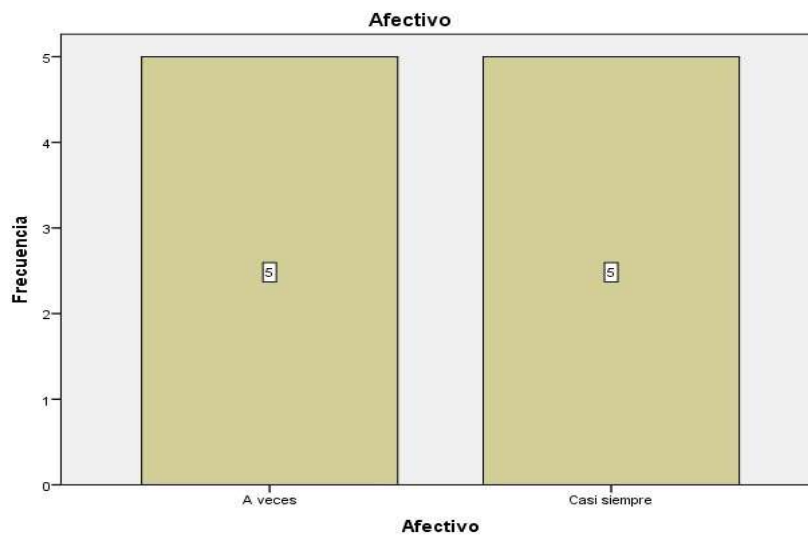
Tabla 4

Nivel de la dimensión afectiva

| Calificación | ni | % |
|--------------|----|------|
| BAJO | 5 | 50% |
| MEDIO | 5 | 50% |
| ALTO | 0 | 00% |
| | 10 | 100% |

Fuente: Pretest

Gráfico04 Porcentaje de Nivel de dimensión afectiva



Fuente: Tabla 4

Interpretación: Según la tabla 4 y figura 4, se observa que los niños hacen uso de los juegos tradicionales en la dimensión afectivo con un 50% tanto para la categoría bajo como medio indicándonos que los niños con este juego recuperan su autoestima y confianza en sí mismo

4.2. Análisis de Resultados

Respecto al primer objetivo específico del uso de los juegos tradicionales en la dimensión social se menciona con un 60% en la categoría del nivel alto, se observa que el 30% usan los juegos en el nivel medio y el 10% lo usan en el nivel bajo. Los resultados que anteceden indican; que algunos niños tienen mejor relación con sus compañeros y una integración grupal. Lo cual es corroborado por Matamoros, O y Corichau, K. (2017), luego de haber aplicado los juegos simbólicos el 96.7% (29), presentando una mejor capacidad social en niñas y niños de 5 años. Lo cual está confirmando que el juego simbólico contribuye en la mejora de las habilidades sociales en los niños de 5 años (a) en la Institución Educativa Inicial N°107 “Los Rojitos”- Huancavelica. Con un nivel de confianza del 95%.

En tal sentido que los resultados presentados son favorables comprometiendo a los docentes que sigan practicando los juegos tradicionales con sus niños a través de talleres como estrategia para que los niños puedan construir su identidad habiendo interacción entre sus compañeros y así puedan actuar de manera natural sin temores ni miedos.

Respecto al segundo objetivo específico del uso de los juegos tradicionales en niños en la dimensión cognitivo se evalúa con un 50% en la categoría en el nivel medio, se observa que el 30% usan los juegos en el nivel bajo y el 20% lo usan en el nivel alto. Esto nos indican, que algunos niños desarrollan sus capacidades intelectuales manipulando, construyendo, experimentando y poder tener la capacidad de resolver problemas. Lo cual es corroborado por Espinar, F y Torres, D. (2015), quienes mencionan que los docentes en este caso no presentan interés por la mejora de las

habilidades cognitivas mediante los juegos ni la base cultural y social que desarrollan los juegos cooperativos tradicionales no son tomadas en cuenta. El 73 % de los Representantes legales están muy desacuerdo en que la falta de actividad motriz gruesa desarrolla trastornos de aprendizaje, mientras que el 27% si está de acuerdo. El 97 % de los representantes legales están totalmente de acuerdo en que el docente ayude a su representado a desarrollar la motricidad gruesa, mientras que el 3% está desacuerdo.

Frente a estos resultados es necesario que esta investigación se asuma con madurez y compromiso e innovar, ya que es de suma importancia contribuir con nuevas alternativas que desarrollen la estructura cognitiva de los niños, cuando son estimulado correctamente en su infancia no tendrán mayor dificultad para razonar. Respecto al tercer objetivo específico se observa el uso de los juegos tradicionales la dimensión afectiva es de un 50% tanto para la categoría en el nivel bajo y medio. Esto nos indica que el juego afectivo expresa, ternura, emociones, mejorando la percepción y la valoración personal en los niños ya que ellos lo transmiten mediante los juegos, mejorando significativamente su desarrollo emocional permitiendo al niño que supere sus preocupaciones y frustraciones a la vez valorándose como persona. Corroborado por Paredes, Z. (2018), quien manifiesta, del pre test fueron el 74% de niños y niñas encontrándose en un nivel bajo de inteligencia afectiva, al aplicar el taller de juegos tradicionales durante los tres meses y en veintiún sesiones, los niños mejoraron al ubicarse al 53% en el nivel moderado de inteligencia emocional. Comparando los resultados del pre test y post test se comprueba que los talleres aumentan el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de 5 años

de la institución educativa particular “Abraham Lincoln International School” Cercado.

En tal sentido los resultados son favorables, tenemos que seguir apoyando a los niños que sigan reafirmando su identidad y autoestima.

Respecto al objetivo general se identificó el uso de los juegos tradicionales en el área de personal social en los niños de 5 años de la I.E N°423 “Perpetuo Socorro”, Pillipampa - Corongo,2019. Usan los juegos tradicionales en el nivel medio el 60%de los niños, mientras que el 30%, señalan que usan estos juegos en el nivel bajo y solo el 10% lo utilizan en el nivel alto. Esto quiere decir que la mayor parte de los niños hacen uso de los juegos tradicionales en el cual se observa una mejor autoestima, seguridad y confianza en sí mismo. Estos resultados fueron corroborados por Quispe, S y Paz. (2018), quienes obtuvieron del Pre test el 40.8% que los niños desarrollaron sus habilidades sociales, encontrándose en un nivel bajo moderado, después de haber aplicado el Post Test aumentaron al 75.8%, alcanzando un nivel alto de desarrollo, cuyo resultado final ha mejorado en el 35%. En el Pre test el 37.5% desarrollan su autoestima, encontrándose en un nivel bajo a moderado, después de desarrollar los talleres de juegos tradicionales como estrategia para mejorar la autoestima los resultados nos demuestran en el Post Test que el 74.5% de los estudiantes lograron mejorar su autoestima, alcanzando un nivel alto de desarrollo, cuyo resultado final es que en referencia al Pre test y los resultados de Post test, los niveles de autoestima han mejorado en el 40 %.

Frente a estos resultados favorable debemos de seguir apoyando dicha institución para que los niños sigan usando estos juegos tradicionales que estimulan actitudes

en la cooperación, el compañerismo, el afán de superación y el respeto, entre ellos y los demás permitiendo la integración en la familia y la sociedad.

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

En el objetivo general se identificó el uso de los juegos tradicionales en la dimensión personal social con un 60% en el nivel medio demostrando que los niños tienen actitudes de cooperación integración a la sociedad.

En este trabajo se mencionó el uso de los juegos tradicionales de la dimensión social con un 60% en el nivel alto, demostrando que los niños pueden mejorar con los juegos tradicionales la socialización e integración grupal.

En esta tesis se evaluaron el uso de los juegos tradicionales en la dimensión cognitivo 50% en el nivel medio demostrándose que algunos niños desarrollan sus capacidades intelectuales y creativas.

En esta investigación se mencionó el uso de los juegos en la dimensión afectiva en los niños de 5 años 50% en el nivel medio y bajo. Esto nos indica que el juego afectivo logra que los niños recuperen su autoestima y confianza en sí mismo con valores.

5.2. Recomendaciones

Luego de establecer las conclusiones de la presente investigación se plantean las siguientes recomendaciones que son de utilidad para los docentes de Educación Inicial:

Se sugiere a las docentes de educación inicial consideren la realización de los juegos tradicionales dentro de su programa curricular, dado que permite incrementar el desarrollo de su autoestima e integración en la sociedad a los niños.

Se recomienda a las instituciones educativas capacitar a las docentes sobre los beneficios y alcances que conlleva la aplicación de estrategias pedagógicas basadas en los juegos tradicionales dirigidas a niños en edad preescolar, a fin de que consideren pertinente su aplicación dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Se sugiere seguir profundizando la investigación mediante la aplicación de los juegos tradicionales en una población de mayor tamaño, con el objetivo de contrastar la efectividad del programa en lo que a la mejora en la dimensión social, cognitivo y afectivo en los niños de educación inicial

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Araujo, C. (2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 niña Virgen María – Huacho. (Tesis de licenciatura).
- Ampush, E. (2015). Elaboración y aplicación de juegos tradicionales en la educación infantil (Vol. 5). Cuenca. Obtenido de : <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=237017527002>
- Bautista, J & Navarro, V. (2016). Importancia de los juegos populares y/o tradicionales en la educación primaria. Publicaciones didácticas, 117-379. Recuperado de: <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/072021/articulo-pdf>
- Burgos, R. (2015). Juegos tradicionales - Habilidades sociales - Guía didáctica. (Tesis de licenciatura). Recuperado de: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/12633>
- Caisa, F. (2016). “Juegos tradicionales para el desarrollo socio-afectivo” (tesis de licenciatura). Recuperado de: <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/3784>
- DESP, M. (2016). Dirección de Educación Superior Pedagógica. Obtenida de la modernización : <http://www.minedu.gob.pe/digesutp/desp/modernizacion/Unidad06.pdf>
- Díaz, C. (2018). Juegos tradicionales de la Provincia de Lucanas. (tesis de segunda especialidad). Recuperado de: <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/918>
- Domínguez, M. (2018). Juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los niños de 5 años de la I.E. la providencia – 2018. (Tesis de licenciatura). Recuperado de: <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/13322>
- Entsakua, C. (2015). Existen juegos tradicionales con preferencias en cuanto: sexo por ejemplo: las niñas juegan a la gallinita ciega, la cojita, la muñeca, etc., Cuenca- Ecuador. Recuperado de: <https://docplayer.es/10528903-Universidadpolitecnica-salesiana>.

- Escobar, D y Mamani, C. (2016). “Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. n°255 Chanu Chanu Puno - 2016”.(Tesis de licenciatura). Recuperado de :
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/4177>
- Espinar, F y Torres, D. (2015). “Los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños de 4 a 5 años. guía de actividades lúdicas con juegos tradicionales para niños de 4 a 5 años”. (tesis de licenciatura).
Recuperado de: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/25887>
- Espinoza, D. (2018). “Influencia cultural de los juegos tradicionales en los niños de 7 a 9 años en la I.E. N°86372 Javier Chero Beteta”. (Trabajo de investigación para obtener el grado de bachiller en Educación,). Recuperado de:
<http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/4586/BC-TES-3402%20ESPINOZA%20BLAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Díaz, C. (2018). Juegos tradicionales de la Provincia de Lucanas.
(tesis de segunda especialidad)
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/918>
- Garcés, S y Solís, I. (2017). “Los juegos tradicionales en el desarrollo del esquema corporal en los niños del centro de educación inicial “María guerrero Vásquez” cantón chambo, provincia de Chimborazo, período lectivo 20152016”. (tesis de licenciatura). Recuperado de:
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3550>
- Herrera, R. (2019). Aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 05 años de la institución Educativa inicial n° 073 “Estrellita de Belén” , región tumbes, 2018. (tesis de licenciatura).Recuperado de:
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/13718>
- Hinojosa, R. (2016). Juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.EI. N° 31463 rio negro-2016. (Tesis de licenciatura). Recuperado de:
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/2342>
- Jiménez, A Y Lavado, C. (2016). Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la i.e. Rafael Narváez cadenillas en el año 2015.(tesis de licenciatura)
<http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/5168>

Ludeña, P. (2018). Juegos Tradicionales para el desarrollo de valores en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Pública N°. 821515 de Sol Naciente- 2018. (Tesis de licenciatura). Recuperado de:
<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/12288>

Machado, S.(2016). Las rondas infantiles en la expresión corporal en los niños del primer año de educación básica paralelo “b”, en la escuela de educación básica “Dr. Nicanor Larrea” provincia de Chimborazo periodo lectivo 20152016. (Tesis de licenciatura).
Recuperado de:
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3230>

Matamoros, O y Corichau, K.(2017). Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años, de la institución educativa inicial n° 107 - Huancavelica – 2017”.(Tesis de licenciatura).Recuperado de: <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1435>

.Mayta, N. (2016). Influencia de los juegos tradicionales como estrategias para mejorar la socialización de los estudiantes de cinco años de la I.E N° 284 La Congona, 2016.(Tesis de licenciatura). Recuperado de:
<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/3758>

Olivares, S. (2015). El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura (Tesis de licenciatura).
Recuperado de:
<https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/2674>

Paredes, Z.(2018). “Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa particular Abraham Lincoln International School-Ccercado”. (tesis de segunda especialidad). Recuperado de:
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6511>

Prado G, Rojas A.(2017).Juegos tradicionales Kiwi, Rompecabeza y Soga para mejorar el trabajo cooperativos en niños de 4 años en la I.E N°224 Indoamérica. . (Tesis de licenciatura). Recuperado de:
<http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/9093>

Quispe,S y Paz, V.(2018). Recuperación y aplicación de juegos tradicionales para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de 05 años de la institución educativa inicial n° 56275 tupac amaru ii de velille - chumbivilcas cusco, 2018. (tesis de segunda especialidad). Recuperado de:
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9437>

Sailema, A y Sailema, M (2019). “Juegos tradicionales y populares del Ecuador” Recuperado de:
<<http://revistas.uta.edu.ec/erevista/index.php/comedit/article/view/240>>.

Sandoval, O. (2016). Juegos populares tradicionales y motricidad de los estudiantes del 1° grado de primaria de la I.E. N° 14798 “Blanca Susana Franco de Valdiviezo” – distrito Bellavista – Sullana - Piura. (Tesis de Bachiller).
Recuperado de:
<http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/UNPRG/5435>

Salvador, C (2018). los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del pronoei pastores de cristo del caserío de sanIsidro- Frías 2017. (En su tesis de licenciatura). Recuperado de:
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789>

ANEXOS

Instrumento de recolección de datos

LISTA DE COTEJO

1.1. Institución Educativa: N° 423 “Perpetuo Socorro”

1.2. Apellidos y Nombres:

1.3. Edad: 5 años Sección:

| N° Ord | Ítems | Valoración | | |
|--------|--|------------|------|-------|
| | | Bajo | alto | medio |
| | DIMENSIÓN: Social | | | |
| 01 | El niño juega con trompos casi siempre | | | |
| 02 | El niño juega los aros con facilidad | | | |
| 03 | Juega a la ronda con sus compañeros | | | |
| 04 | Demuestra su talento al jugar las escondidas | | | |
| 05 | Demuestra su talento jugando a la carrera de sacos | | | |
| | DIMENSIÓN: Cognitivo | | | |
| 06 | El niño se concentra al jugar las estatuas | | | |
| 07 | Le gusta jugar las canicas | | | |
| 08 | Arma torres de lata de acuerdo como se le indica | | | |
| 09 | Demuestran sus talentos jugando el mundo | | | |
| 10 | Demuestra su talento jugando el yass | | | |
| | DIMENSIÓN: Afectiva | | | |
| 11 | Le gusta al niño jugar el salto de soga | | | |
| 12 | Le gusta al niño darse volantines | | | |

| | | | | |
|----|--|--|--|--|
| 13 | Le agrada el juego del rey manda | | | |
| 14 | Sus movimientos son seguros al saltar la sog | | | |

INFORME DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

| N° | SOCIODEMOGRAFICAS | | | | | SOCIAL | | | | | COGNITIVO | | | | | AFECTIVO | | | | TOTAL GENERAL | | | | |
|----|--------------------|-------|----------------------|------|-------|--------|----|----|----|----|-----------|-------|----|----|----|----------|-----|-------|-----|---------------|-----|-----|-----|-------|
| | Nombre y Apellidos | Fecha | Codigo de estudiante | Sexo | Ciclo | Edad | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | TOTAL | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | TOTAL | P11 | | P12 | P13 | P14 | TOTAL |
| 1 | Alumno 1 | 1-Jul | SIC | M | II | 5 AÑOS | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 9 | 2 | 2 | 3 | 3 | 0 | 10 | 1 | 2 | 1 | 2 | 6 | 25 |
| 2 | Alumno 2 | 1-Jul | SIC | M | II | 5 AÑOS | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 7 | 1 | 2 | 1 | 2 | 0 | 6 | 1 | 3 | 1 | 1 | 6 | 19 |
| 3 | Alumno 3 | 1-Jul | SIC | M | II | 5 AÑOS | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 13 | 2 | 3 | 3 | 2 | 0 | 10 | 0 | 3 | 1 | 1 | 5 | 28 |
| 4 | Alumno 4 | 1-Jul | SIC | F | II | 5 AÑOS | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 14 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 11 | 2 | 0 | 2 | 2 | 6 | 31 |
| 5 | Alumno 5 | 2-Jul | SIC | M | II | 5 AÑOS | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 8 | 1 | 2 | 2 | 1 | 0 | 6 | 1 | 2 | 0 | 1 | 4 | 18 |
| 6 | Alumno 6 | 2-Jul | SIC | M | II | 5 AÑOS | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 11 | 1 | 2 | 2 | 1 | 0 | 6 | 1 | 1 | 0 | 1 | 3 | 20 |
| 7 | Alumno 7 | 2-Jul | SIC | F | II | 5 AÑOS | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 13 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 12 | 3 | 0 | 2 | 2 | 7 | 32 |
| 8 | Alumno 8 | 3-Jul | SIC | F | II | 5 AÑOS | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 14 | 2 | 3 | 2 | 3 | 13 | 2 | 0 | 3 | 1 | 6 | 33 | |
| 9 | Alumno 9 | 3-Jul | SIC | M | II | 5 AÑOS | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 12 | 3 | 2 | 3 | 2 | 0 | 10 | 0 | 1 | 2 | 1 | 4 | 26 |
| 10 | Alumno 10 | 3-Jul | SIC | F | II | 5 AÑOS | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 12 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 9 | 2 | 0 | 1 | 2 | 5 | 26 |

| | ITEMS | | | | | | | | | | | | | | TOTAL |
|---------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | |
| 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 0 | 1 | 2 | 1 | 2 | 25 |
| 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 0 | 1 | 3 | 1 | 1 | 19 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 0 | 0 | 3 | 1 | 1 | 28 |
| 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 0 | 2 | 2 | 31 |
| 5 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 0 | 1 | 2 | 0 | 1 | 18 |
| 6 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 20 |
| 7 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 0 | 2 | 2 | 32 |
| 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 0 | 3 | 1 | 33 |
| 9 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 0 | 0 | 1 | 2 | 1 | 26 |
| 10 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 0 | 1 | 2 | 26 |
| TOTAL DE COLL | 25 | 21 | 22 | 22 | 23 | 18 | 22 | 23 | 20 | 10 | 13 | 12 | 13 | 14 | 258 |
| PRMEDI | 2.50 | 2.10 | 2.20 | 2.20 | 2.30 | 1.80 | 2.20 | 2.30 | 2.00 | 1.00 | 1.30 | 1.20 | 1.30 | 1.40 | 25.80 |
| VARIANZ | 0.45 | 0.490 | 0.360 | 0.360 | 0.610 | 0.360 | 0.360 | 0.610 | 0.600 | 1.600 | 0.810 | 1.360 | 0.810 | 0.240 | 9.02 |
| DESV. ESTAN | 0.671 | 0.700 | 0.600 | 0.600 | 0.781 | 0.600 | 0.600 | 0.781 | 0.775 | 1.265 | 0.900 | 1.166 | 0.900 | 0.490 | 10.829 |

$$\alpha = (14/14-1)[1-(9.02/45.649)]$$

$$\alpha = 0.864$$

Validación del instrumento

UNIVERSIDAD CAYUELA TAYANZUELA
PERU

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TÍTULO DEL PROYECTO: Los Juegos tradicionales en el Área Personal Social en niños de 5 años la I.E.L. N°423 "Perpetuo Socorro", Píllpampa - Corongo, 2020

AUTOR: Pinedo Sandoval Rosario Pilar

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

| Ordén | Pregunta | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | | | | | | |
|---------------------------------|--|---------------------------------|----|---------------------------------|----|----------------------------|----|--|----|---|
| | | ¿Es pertinente con el concepto? | | ¿Necesita mejorar la redacción? | | ¿Es tendencioso o sesgado? | | ¿Se necesita más ítems para medir el concepto? | | |
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| OE1 DIMENSIÓN: SOCIAL | | | | | | | | | | |
| 1 | El niño juega con trompos casi siempre | x | | x | | x | | | | x |
| 2 | El niño juega los aros con facilidad | x | | x | | x | | | | x |
| 3 | Juega a la ronda con sus compañeros | x | | x | | x | | | | x |
| 4 | Demuestra su talento al jugar las escondidas | x | | x | | x | | | | x |
| 5 | Demuestra su talento jugando a la carrera de sacos | x | | x | | x | | | | x |
| OE2 DIMENSIÓN: COGNITIVO | | | | | | | | | | |
| 6 | El niño se concentra al jugar a las estatuas | x | | x | | x | | | | x |
| 7 | Le gusta jugar las canicas | x | | x | | x | | | | x |
| 8 | Arma torres de lata de acuerdo como se le indica | x | | x | | x | | | | x |
| 9 | Demuestran sus talentos jugando el mundo | x | | x | | x | | | | x |
| 10 | Demuestra su talento jugando el yass | x | | x | | x | | | | x |
| OE3 DIMENSIÓN: AFECTIVO | | | | | | | | | | |
| 11 | Le gusta al niño jugar el salto de sogá | x | | x | | x | | | | x |
| 12 | Le gusta al niño darse volantes | x | | x | | x | | | | x |
| 13 | Le agrada el juego del rey manda | x | | x | | x | | | | x |
| 14 | Sus movimientos son seguros al saltar la sogá | x | | x | | x | | | | x |

Rosario Pilar Pinedo Sandoval
93183523

UNIVERSIDAD CAYUELA TAYANZUELA
PERU

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TÍTULO DEL PROYECTO: Los Juegos tradicionales en el Área Personal Social en niños de 5 años la I.E.L. N°423 "Perpetuo Socorro", Píllpampa - Corongo, 2020

AUTOR: Pinedo Sandoval Rosario Pilar

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

| Ordén | Pregunta | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | | | | | | |
|---------------------------------|--|---------------------------------|----|---------------------------------|----|----------------------------|----|--|----|---|
| | | ¿Es pertinente con el concepto? | | ¿Necesita mejorar la redacción? | | ¿Es tendencioso o sesgado? | | ¿Se necesita más ítems para medir el concepto? | | |
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| OE1 DIMENSIÓN: SOCIAL | | | | | | | | | | |
| 1 | El niño juega con trompos casi siempre | x | | x | | x | | | | x |
| 2 | El niño juega los aros con facilidad | x | | x | | x | | | | x |
| 3 | Juega a la ronda con sus compañeros | x | | x | | x | | | | x |
| 4 | Demuestra su talento al jugar las escondidas | x | | x | | x | | | | x |
| 5 | Demuestra su talento jugando a la carrera de sacos | x | | x | | x | | | | x |
| OE2 DIMENSIÓN: COGNITIVO | | | | | | | | | | |
| 6 | El niño se concentra al jugar a las estatuas | x | | x | | x | | | | x |
| 7 | Le gusta jugar las canicas | x | | x | | x | | | | x |
| 8 | Arma torres de lata de acuerdo como se le indica | x | | x | | x | | | | x |
| 9 | Demuestran sus talentos jugando el mundo | x | | x | | x | | | | x |
| 10 | Demuestra su talento jugando el yass | x | | x | | x | | | | x |
| OE3 DIMENSIÓN: AFECTIVO | | | | | | | | | | |
| 11 | Le gusta al niño jugar el salto de sogá | x | | x | | x | | | | x |
| 12 | Le gusta al niño darse volantes | x | | x | | x | | | | x |
| 13 | Le agrada el juego del rey manda | x | | x | | x | | | | x |
| 14 | Sus movimientos son seguros al saltar la sogá | x | | x | | x | | | | x |

Rosario Pilar Pinedo Sandoval

UNIVERSIDAD CAYUELA TAYANZUELA
PERU

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TÍTULO DEL PROYECTO: Los Juegos tradicionales en el Área Personal Social en niños de 5 años la I.E.L. N°423 "Perpetuo Socorro", Píllpampa - Corongo, 2020

AUTOR: Pinedo Sandoval Rosario Pilar

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

| Ordén | Pregunta | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | | | | | | |
|---------------------------------|--|---------------------------------|----|---------------------------------|----|----------------------------|----|--|----|---|
| | | ¿Es pertinente con el concepto? | | ¿Necesita mejorar la redacción? | | ¿Es tendencioso o sesgado? | | ¿Se necesita más ítems para medir el concepto? | | |
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| OE1 DIMENSIÓN: SOCIAL | | | | | | | | | | |
| 1 | El niño juega con trompos casi siempre | x | | x | | x | | | | x |
| 2 | El niño juega los aros con facilidad | x | | x | | x | | | | x |
| 3 | Juega a la ronda con sus compañeros | x | | x | | x | | | | x |
| 4 | Demuestra su talento al jugar las escondidas | x | | x | | x | | | | x |
| 5 | Demuestra su talento jugando a la carrera de sacos | x | | x | | x | | | | x |
| OE2 DIMENSIÓN: COGNITIVO | | | | | | | | | | |
| 6 | El niño se concentra al jugar a las estatuas | x | | x | | x | | | | x |
| 7 | Le gusta jugar las canicas | x | | x | | x | | | | x |
| 8 | Arma torres de lata de acuerdo como se le indica | x | | x | | x | | | | x |
| 9 | Demuestran sus talentos jugando el mundo | x | | x | | x | | | | x |
| 10 | Demuestra su talento jugando el yass | x | | x | | x | | | | x |
| OE3 DIMENSIÓN: AFECTIVO | | | | | | | | | | |
| 11 | Le gusta al niño jugar el salto de sogá | x | | x | | x | | | | x |
| 12 | Le gusta al niño darse volantes | x | | x | | x | | | | x |
| 13 | Le agrada el juego del rey manda | x | | x | | x | | | | x |
| 14 | Sus movimientos son seguros al saltar la sogá | x | | x | | x | | | | x |

Rosario Pilar Pinedo Sandoval
09884737

EVIDENCIAS

