



**ESCUELA DE POSGRADO**

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Juegos tradicionales en el aprendizaje de estudiantes de 5°  
quinto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y  
Alegría 16, Chimbote- 2018.**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**Maestra en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa**

**AUTORA:**

Br. Cecilia Milagros Botello Alva

**ASESOR:**

Dr. Nicolás Álvarez Carrillo

**SECCIÓN:**

Educación e Idiomas

**LINEA DE INVESTIGACION:**

Evaluación y Aprendizaje

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2018**

## Página del Jurado

### UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO ESCUELA DE POSGRADO

#### DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

La Bachiller **BOTELLO ALVA, CECILIA MILAGROS**, para obtener el Grado Académico de Maestra en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa, ha sustentado la tesis titulada:

JUEGOS TRADICIONALES EN EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE 5° QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA 16, CHIMBOTE- 2018.

El Jurado evaluador emitió el dictamen de: APROBAR POR MAYORIA

Habiendo hecho las recomendaciones siguientes:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nuevo Chimbote, 21 de diciembre del 2018

Apellidos, Nombres y firma de Presidente de Jurado

  
\_\_\_\_\_  
Dr. Edwin López Robles

Apellidos, Nombres y firma de Secretario/a de Jurado

  
\_\_\_\_\_  
Mgr. Luis Marcelo Olivares Jiménez

Apellidos, Nombres y firma de Vocal de Jurado

  
\_\_\_\_\_  
Dr. Nicolás Álvarez Carrillo

### **Dedicatoria**

A Dios, porque es quien guía mi caminar, por su sabiduría e inteligencia que me da para lograr cada objetivo trazado. A Él sea la Gloria y la honra.

A mí adorada madre Julia Alba y mi gran esposo HERLESS, por su apoyo incondicional y paciencia recargada y a mis hijos Levi y Valeria por su comprensión y horas de sacrificio.

Cecilia

## **Agradecimiento**

Al Dr. Nicolás Álvarez Carrillo, por su sabia orientación para la conclusión exitosa de este proyecto de investigación.

A la Escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, por brindarme la oportunidad de obtener este grado académico que complementa mi vasta formación académica profesional.

A la Dr. Martha Torrealva Sepúlveda por su asesoramiento como experta en el tema.

A la Mg. Haydeé Sánchez Portal por permitirme desarrollar mi investigación, aplicando mi encuesta en la I.E. que dignamente lidera.

La Autora

## Declaratoria de Autenticidad

Yo, Cecilia Milagros Botello Alva, estudiante de la Escuela Profesional de Posgrado de la Universidad César Vallejo filial Chimbote, declaro que el trabajo académico titulado "Juegos tradicionales en el aprendizaje de estudiantes de 5° quinto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 16, Chimbote-2018." presentado en 77 folios, para la obtención del grado académico de Maestra en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa, es de mi autoría.

Por lo tanto, declaro lo siguiente:

- He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes de acuerdo a lo establecido por las normas de elaboración de trabajo académico.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresadamente señaladas en este trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional
- Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios

De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinan el procedimiento disciplinario.

Chimbote, 1 de diciembre 2018

---

Cecilia Milagros Botello Alva

DNI N°40655857

## Presentación

Señores miembros del Jurado:

Se presenta la tesis titulada: “Juegos tradicionales en el aprendizaje de estudiantes de 5° quinto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 16, Chimbote- 2018”; realizada de conformidad con el Reglamento de Investigación de Postgrado vigente, para obtener el grado académico de Magister en Docencia y Gestión Educativa.

El informe está conformado por seis capítulos: capítulo I, introducción; capítulo II, método; capítulo III, resultados; capítulo IV, discusión; capítulo V, conclusiones; capítulo VI, recomendaciones capítulo VII, referencias bibliográficas ,además se incluye los anexos correspondientes.

Se espera, que esta investigación concuerde con las exigencias establecidas por nuestra Universidad y merezca su aprobación.

La Autora

## Índice

	<b>Pág.</b>
Carátula	i
Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de Autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
<b>I: INTRODUCCIÓN</b>	<b>11</b>
1.1. Realidad problemática	12
1.2. Trabajos previos	13
1.3. Teorías relacionadas al tema	14
1.4. Formulación del problema	19
1.5. Justificación del estudio	20
1.6. Objetivos	20
<b>II: MÉTODO</b>	<b>22</b>
2.1. Diseño de investigación	23
2.2. Variables operacionalización	24
2.3. Población y muestra, selección de la unidad de análisis	26
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	26
2.5. Métodos de análisis de datos	26

2.6. Aspectos éticos	27
<b>III: RESULTADOS</b>	28
<b>IV: DISCUSIÓN</b>	37
<b>V: CONCLUSIONES</b>	41
<b>VI: RECOMENDACIONES</b>	43
<b>VII: REFERENCIAS</b>	45
<b>ANEXOS</b>	48
Anexo 1: Matriz de consistencia	49
Anexo 2: Instrumentos	51
Anexo 3 Validez y confiabilidad de los instrumentos	56
Anexo 4: Autorización	64
Anexo 5: Base de datos	66
Anexo 6: Artículo científico	67



## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo principal describir las características de los juegos tradicionales en el aprendizaje de los estudiantes de 5°quinto grado de primaria de la I. E. “Fe y Alegría 16”, Chimbote 2018; para ello se trabajó con una muestra probabilística de  $n = 19$ , constituido por estudiantes de 5° grado “A” de la I.E. Fe y Alegría N° 16.

El tipo de investigación correspondió al cualitativo descriptivo simple y para la recolección de la información se utilizó un cuestionario de 19 preguntas cerradas con respuestas de alternativa múltiple. Y, la validez del instrumento se realizó a criterio de juicio de expertos.

Luego de analizar los datos se obtuvo las siguientes conclusiones: el 66 % de los profesores utilizan los juegos tradicionales como recurso didáctico para desarrollar sus clases y el 33% no utilizan estos juegos; a pesar que contribuye al desarrollo integral del educando.

**Palabras clave:** Juego, Juegos tradicionales, juego motor, juego cognitivo, juego social.

## ABSTRACT

The main objective of this research work was to describe the characteristics of traditional games in the learning of students of the 5th grade of primary school of the I. E. "Fe y Alegría 16", Chimbote 2018; For this, we worked with a probabilistic sample of  $n = 19$ , constituted by students of 5th grade "A" of the I.E. Fe y Alegría No. 16.

The type of research corresponded to the simple descriptive qualitative and for the collection of the information a questionnaire of 19 closed questions with multiple alternative answers was used. And, the validity of the instrument was made at the discretion of experts.

After analyzing the data, the following conclusions were obtained: 66% of teachers use traditional games as a didactic resource to develop their classes and 33% do not use these games; although it contributes to the integral development of the student.

**Keywords:** Game, traditional games, motor game, cognitive game, social game

# **CAPÍTULO I**

# **INTRODUCCIÓN**

## I. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Realidad problemática

Hoy en día se ha perdido la práctica de los juegos tradicionales, que en un tiempo atrás eran actividades imprescindibles en la vida de los niños, ya que llevaban consigo formas de vida, enseñanzas y valores como la cooperación, organización, solidaridad, honestidad, respeto, coordinación y sobre todo amistad sincera. Esto se debe a, la afluencia de la televisión, los Smartphone, los videojuegos, los celulares, las tableas y todo lo referente a la tecnología, que ha tomado dominio de los niños de tal forma que han acaparado en ellos toda su concentración; convirtiéndose esto en un círculo vicioso de nunca acabar. Perdiendo así los espacios de sano esparcimiento con la familia, escuela y comunidad como también el desarrollo integral de sus áreas, especialmente en las áreas socio afectivo y recreativo; quedando a un lado los valores de convivencia que toda persona debe desarrollar, afectando también el aprendizaje escolar, la habilidad emocional y las relaciones interpersonales.

La Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la cultura UNESCO, en su revista El correo de la UNESCO (mayo 1991, p.12), señala que “Biólogos y etnólogos han mostrado que el juego estrechamente unido a los comportamientos de exploración y de curiosidad crea el motor del aprendizaje y del descubrimiento en el hombre”. Sabemos que cuando enseñamos al niño a través del juego éste será estimulado y su aprendizaje será más duradero y significativo. En la misma orientación Lira (2016), manifiesta que “existen numerosas razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. los juegos tradicionales son oportunos como una faceta –aún en niños de ciudad- para satisfacer necesidades primordiales y ofrecer formas de aprendizaje social en una visión amplia.” Al parecer las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son muchas como por ejemplo favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos, ayudan al fortalecimiento de los músculos del cuerpo y a mejorar habilidades relacionadas con la motricidad.

En la I. E. “Fe y Alegría 16”, el problema es que los estudiantes hacen uso garrafal de la tecnología, quedando a un lado la socialización y el desarrollo de múltiples actividades cognitivas y motoras que promueve el juego, el problema fundamental es el poco tiempo de juego y diversión que hoy en día dedican los padres de familia a sus hijos. Además, los padres prefieren que estén entretenidos con esos aparatos tecnológicos de última generación; y no toman conciencia de cuánto daño le están causando a sus hijos. Por lo que el problema a investigar si genera o amerita un tratamiento científico con la finalidad de mejorar su aprendizaje (desarrollo cognitivo del estudiante, sus habilidades, actitudes y los valores de convivencia)

## **1.2 Trabajos previos**

### A nivel Internacional

Becerra (2011), en Quito, investigó sobre la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de estudiantes del nivel básico y concluyó que existen pocos estudios sobre el tema; asimismo, la mayoría de docentes no trabajan juegos tradicionales con sus estudiantes en el desarrollo de sus clases; y, no se dispone de información suficiente respecto a dichos juegos.

Murillo y Pertuz (2011), realizaron un estudio para mejorar la convivencia entre estudiantes de quinto grado, utilizando como estrategia pedagógica los juegos tradicionales, donde concluyeron que los maestros acostumbran a desplazar el modelo tradicional; del mismo modo creen que esta estrategia debe estar bien dirigida y orientada; y solo lo utilizan a veces para hacer evaluaciones durante las clases ya que no existe el manejo educado del tiempo libre.

### A nivel Nacional

Cuba y Palma (2015), investigaron acerca del desarrollo de la creatividad en los estudiantes de educación inicial en la hora del juego libre en los sectores; donde concluyeron que existe correspondencia entre el desarrollo de la creatividad y de la

confianza con el sector del hogar; asimismo hay relación entre la hora del juego libre en los sectores con el desarrollo de la flexibilidad y la particularidad.

## Local

Maza (2016), en Nuevo Chimbote; investigó como desarrollar la inteligencia emocional en los estudiantes del nivel inicial a través de un programa de juegos tradicionales donde concluyó que la aplicación de este programa actúa significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional, alcanzando un 95% de nivel de seguridad.

### **1.3 Teorías relacionadas al tema**

El juego, Moreno (1993, p. 18) manifiesta que la palabra jugar (lat. iocari) es hacer algo con espíritu de alegría y con el único fin de recrearse o distraerse. La palabra juego proviene etimológicamente del vocablo latino “iocus”, que significa broma, gracia, diversión, superficialidad, ligereza, pasatiempo.

Por otro lado, para Elkonin (1980). Sostiene que el juego “es un concepto positivo en el sentido preciso; puesto que la persona realiza actividades en el transcurso de su vida, llamadas lúdicas que le ayudan de recreo, diversión, enseñanza, o pasatiempo de otras actividades, como lo es el trabajo. Asimismo, se observa tal formalidad como el trabajo más comprometido de los adultos al estudiar el sistema de los infantes; ofreciendo diferencias como responsabilidad y recreación, prudencia y gozo, amor y entusiasmo.

Delgado y Del Campo (1993). Manifiesta que el juego es una necesidad psicobiológica en la vida, siendo una actividad que nace con el infante y debería seguir a lo largo de toda su vida con distintos objetivos.

El juego envuelve toda la existencia del niño, es una forma de aprender espontáneamente a través de ejercicios y prácticas corporales, sociales y morales.

Los juegos funcionan como motivación para la rapidez intelectual y el sentido de la inteligencia, ya que en todo el desarrollo del juego los niños van diseñando una habilidad mental siguiendo las reglas o pautas que presenta dicho juego y que luego lo llevará a la práctica.

Basándose en lo anterior es que el juego alcanza una representación educativa y didáctica, porque el niño aprende además de desarrollar estrategias, adecua o adapta los recursos y situaciones que conoce como parte de las reglas juego. Es por ello que el avance o progreso del estudiante se da desde la primera escuela que es el hogar hacia los centros de aprendizaje, donde la actividad fundamental y básica es el juego.

Huizinga (1976), sostiene que el juego es una acción voluntaria que se lleva a cabo, teniendo en cuenta el espacio y tiempo, seguidas de criterios o reglas con un objetivo definido y acompañada de resistencia y regocijo.

Saco (2001), manifiesta que el juego es una construcción y refuerzo para el correcto desarrollo integral de la persona tanto en lo corporal, mental, moral, cognitivo y afectuoso; considerándose, así como una actividad indispensable para la vida y esencialmente formativo

Pugmire-stoy (1996) define que el juego es la relación que existe entre el mundo real y el mundo imaginario, y busca distraer, estimular la acción y persistir en el desarrollo.

Gimeno y Perez (1989), sostienen que el juego es un conjunto de actividades donde el ser humano dispone sus emociones y sentimientos por medio del lenguaje oral y simbólico, mostrando así su personalidad y permite que el niño exprese lo que no lo puede hacer en la vida real.

Arce (1982), sostiene El juego tiene un papel importantísimo en el desarrollo integral de la persona, ya que ésta lo practica durante toda su vida y más en la etapa infantil; siendo un medio donde se transmite energías, ayuda a que los niños

interactúen con su entorno, socialicen sus conocimientos y se desenvuelvan física y psicológicamente.

Romero (2008), Manifiesta que el juego es esencialmente básico para el ser humano y en especial para los niños porque nos enseña distintas conductas y al mismo tiempo despliega un sin números de capacidades cognitivas motoras y afectivas.

Saco (2001), sostiene que el juego es una actividad recreativa de índole natural desarrollada en un contexto sociocultural; siendo una actividad espontánea y libre, donde el niño se regocija sin darse cuenta, placentera ya que los encamina a la diversión y alegría. Asimismo, no busca lograr metas, sino participación activa donde expresen y descubran su mundo interior y el entorno que los rodea.

Caba (2004), sostiene el juego motiva al desarrollo de la creatividad e imaginación al representar algún personaje el niño experimenta sentimientos y se dan cuenta que la vida está llena de oportunidades y posibilidades; contribuyendo así al desarrollo de sus destrezas emocionales.

Parlebas (1998), Menciona que el juego es un medio de adaptación del estudiante con el entorno donde éste se desenvuelve, porque se transmite la cultura, costumbres, así como la forma de pensar y de actuar. Es por ello que el sistema educativo existente debería tomar al juego como la actividad más importante que el estudiante debe practicar en el centro educativo, porque a través del juego se va adquiriendo un sin número de valores. No obstante, es dejar al niño jugar por jugar; sino el docente debe plantear distintos juegos, ya sea impuestos o espontáneos y siempre tomándolo como un medio de enseñanza y así puedan tener un aprendizaje significativo y sobre todo útil para es estudiante

Asimismo, Palacios (1998), Afirma que el objetivo del juego es la diversión del estudiante ya que favorece la expresión y la comunicación, siendo esta una actividad intelectual que desarrolla el estudiante cuando la práctica.



Guartatanga y Santa cruz (2010) sostienen que el juego ayuda al desarrollo de la independencia y seguridad personal, de la creatividad e imaginación, habilidades, destrezas e inteligencia emocional, que el estudiante se sujete a reglas y exprese sus emociones.

Trautmann, (1995), sostiene que los juegos tradicionales brindan a los estudiantes formas de aprendizaje social, así como un emisor de costumbres, también les ayuda en el desarrollo de sus necesidades primordiales.

Loza, (2013) sostiene que los juegos tradicionales, son juegos originales, símbolos de sus acuerdos y experiencias vividas; creados de la sabiduría del pueblo, con el fin de transmitir la hermosura y dureza de la vida de niños, jóvenes y adultos de una determinada cultura y que se da de generación en generación y hasta la actualidad. Asimismo, son propiedad de la humanidad y brinda una buena enseñanza de acercamiento hacia los demás.

Yagüe, (2002) Afirma que la utilización de los juegos tradicionales en la escuela primaria está comprobada, por ser un elemento lúdico, por incentivar al respeto de normas y por expresar la manera de convivir y comunicarse con los de nuestro entorno; es decir desarrolla destrezas motoras, intelectuales y sociales.

Giménez (2009) Asegura que a través de los juegos tradicionales se puede construir relaciones y vínculos sociales de aprobación de normas y su cumplimiento entre los propios estudiantes. Asimismo, es un instrumento valiosísimo y motivador para trabajar el área de comunicación ya que estos van acompañados en su mayoría de canciones

Lara (2006), sostiene que los juegos tradicionales corrigen las relaciones personales entre los estudiantes y las personas mayores. Del mismo modo sirven para hacerles llegar otras culturas o costumbres de otras comunidades.

Giménez (2009), manifiesta que los juegos tradicionales posibilitan un mejor desempeño de la escuela.

Sarmiento (2008), sostiene que en el contorno escolar la aplicación de los juegos tradicionales cultiva una tarea imprescindible de propagación, transferencia y preservación se suscita las interrelaciones entre maestros y estudiantes en la escuela. Yagüe (2002), manifiesta que el mejor lugar donde debemos promover la instrucción de los juegos tradicionales es en la escuela, ya que en los niños va puliendo su aprendizaje integral, sus valores y cultura. Lara (2006) o Trigo (2005), afirman que estos juegos permiten un acercamiento e impulsa que los niños averigüen sobre su entorno cultural. El docente tiene que conocer muchos juegos para poder conocer en cada momento los más entretenidos y apropiados; de acuerdo a las situaciones como gustos, lugar (aula, patio, etc) clima, edad, etc.

Guartatanga y Santa Cruz (2010) Sostienen que la mejor forma de aprendizaje son los juegos tradicionales; qué son manifestaciones de distintas formas de vida de un determinado lugar, teniendo en cuenta su cultura, valores, costumbres; por qué el niño aprende de su propio entorno y contexto socio cultural, utilizando su imaginación y creatividad que le ayudará al desarrollo de su pensamiento.

Según Piaget (1956), Manifiesta que el juego se determina por el aprovechamiento de la naturaleza de la realidad sin tener aceptar las condiciones de su adaptación; ya que este forma parte del desarrollo de su inteligencia según cada etapa creciente de su vida. Asimismo, relaciona tres tipos organizados de juegos con los periodos evolutivos del pensamiento humano: el juego de ejercicio, el juego simbólico y el juego de reglas tradicionales transmitidas de generación en generación siendo este un juego colectivo. Para Piaget el niño tiene que aceptar las normas de juego y su intervención es libre.

Karl Groos (1902), Afirma que el juego desarrolla el pensamiento y la actividad, porque preparan al niño para que este pueda realizar actividades que desempeñará

en la vida adulta y su conservación; es decir sirve para jugar y de preparación para la vida.

Según Vigotsky (1924), Sostiene al juego como una herramienta y recurso socio - cultural e impulsadora del desarrollo mental del niño; porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y amplía su capacidad de comprender su propia realidad social y cultural. Asimismo, Vigotsky afirma que el juego forma parte fundamental del desarrollo porque sirve para averiguar, explicar y enseñar distintos tipos de roles sociales observados y favorece a regular las emociones.

Según MINEDU (2010), Señala que el juego es una satisfacción ya que expresa o manifiesta lo que un es o quiere ser; es decir es la necesidad involuntaria de buscar la seguridad o sentirse seguro frente a la realidad, a los miedos y angustias que lo obstaculizan, creando así alternativas de solución a lo le pasa; es decir es representar y volver hacer presente algo que fue vivido con intensidad, representar momentos importantes que se viven en la vida cotidiana; siendo este muy importante para el niño porque provoca placer, surge espontáneamente, estimula a la iniciativa, satisface necesidades propias, impulsa a conocer y descubrir nuevas cosas, y por último se desarrolla en un ambiente de confianza y libertad; clasificando el juego en tres tipos: el juego motor (concerniente al movimiento y practica con el propio cuerpo, se realiza al aire libre) , el juego de tipo cognitivo (encamina la curiosidad intelectual del niño, a través del contacto, exploración y manipulación de objetos de su entorno, también se vuelve un desafío en desarrollar su inteligencia) y por último el juego social ( predomina la interacción con otras personas, ayuda al niño a relacionarse con eficacia, afecto, con destreza).

#### **1.4 Formulación del problema**

¿Cuál es la utilidad de los juegos tradicionales en el aprendizaje de los estudiantes de 5°quinto grado de primaria de la I.E. “Fe y Alegría 16”, Chimbote 2018?

## **1.5 Justificación del estudio**

Metodológica. - Se justificó en la medida de que se construyeron nuevos instrumentos para el recojo de la información sobre la variable, juegos tradicionales, los cuales servirá para investigaciones posteriores en otros campos de la investigación u otros contextos de estudio.

Práctica. - La investigación fue importante, porque ayudó a conocer la utilización de los juegos tradicionales en el aprendizaje de los estudiantes de 5°quinto grado de primaria de la I. E. Fe y Alegría 16, Chimbote. Esto contribuyó a mejorar la enseñanza de los maestros y el aprendizaje de los estudiantes.

Social. - fue importante, porque se pudo conocer que, al enseñar a través de los juegos tradicionales, el aprendizaje es integral y fortalece su desarrollo social, intelectual, emocional y físico. Y, los grandes beneficiados serán los estudiantes porque de esta manera desarrollan su habilidad emocional, las relaciones interpersonales y los valores de convivencia.

Teórico. - De la información que se recogió sobre la aplicación de los juegos tradicionales en el aprendizaje de los estudiantes de 5°quinto grado de primaria de la I. E. Fe y Alegría 16, Chimbote 2018, se pudo conocer su trascendencia en la práctica educativa.

## **1.6 Objetivos**

### **1.6.1 Objetivo general**

Describir la utilización de los juegos tradicionales en el aprendizaje de los estudiantes de 5°quinto grado de primaria de la I. E. “Fe y Alegría 16”, Chimbote 2018.

### **1.6.2 Objetivos específicos:**

Describir la utilización de los juegos motores en el aprendizaje de los estudiantes de 5°quinto grado de primaria de la I. E. “Fe y Alegría 16”, Chimbote 2018.

Describir la utilización de los juegos cognitivos en el aprendizaje de los estudiantes de 5°quinto grado de primaria de la I. E. “Fe y Alegría 16”, Chimbote 2018.

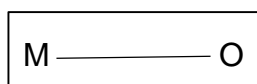
Describir la utilización de los juegos sociales en el aprendizaje de los estudiantes de 5°quinto grado de primaria de la I. E. “Fe y Alegría 16”, Chimbote 2018.

## II. Método

## 2.1 Diseño de investigación

El diseño que se desarrolló en esta investigación fue la descriptiva simple porque solo se observó y describió la relación que existe entre los juegos tradicionales y el aprendizaje de los niños de 5to de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 16, Chimbote 2018 sin influir sobre él de ninguna manera.

Esquema de la investigación:



### **Dónde:**

M: Muestra de estudio

O: Observación de los juegos tradicionales

## 2.2 Variables, operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA/ INSTRUMENTO
<b>JUEGOS TRADICIONALES</b>	Los juegos tradicionales son manifestaciones de distintas formas de vida de un determinado lugar, teniendo en cuenta su cultura, valores, costumbres; por qué el niño aprende de su propio entorno y contexto socio cultural, utilizando su imaginación y creatividad que le ayudará al desarrollo de su pensamiento.	Es la medición por medio de un cuestionario de preguntas cerradas en la que se recogerá información de los juegos tradicionales del tipo motor, cognitivo, social y simbólico	<b>Juego motor</b> , estos juegos están concerniente al movimiento y practica con el propio cuerpo, se realiza al aire libre	Frecuencia con que utiliza el juego del trompo. Frecuencia con que utiliza el juego de canicas. Frecuencia con que utiliza el juego de kiwi. Frecuencia con que utiliza el juego de liguita. Frecuencia con que utiliza el juego de la cometa.	<b>Escala de medición:</b>  Ordinal
			<b>Juego cognitivo</b> , son aquellos juegos donde encamina la curiosidad intelectual del niño, a través del contacto, exploración y manipulación de objetos de su entorno, también se vuelve un desafío en desarrollar su inteligencia	Interés con que utiliza el juego de ajedrez. Interés con que utiliza el juego de la dama. Interés con que utiliza el juego de Ludo. Interés con que utiliza el juego de Tres en raya. Interés con que utiliza el juego de tutifruiti.	



			<p><b>Juego social,</b> son los juegos donde predomina la interacción con otras personas, ayuda al niño a relacionarse con eficacia, afecto, con destreza</p>	<p>Preferencia con que utiliza el juego las escondidas.  Preferencia con que utiliza el juego a gogó diga usted.  Preferencia con que utiliza el juego de la canasta revuelta.  Preferencia con que utiliza el juego de teléfono malogrado.  Preferencia con que utiliza el juego de charadas.</p>	
--	--	--	---	--	--

### 2.3 Población y muestra

La población que se determinó en esta investigación estuvo constituida por el conjunto de estudiantes del 5° quinto grado de primaria de la institución Educativa N°16 que a su vez se encuentran distribuidos de acuerdo al siguiente cuadro, dando un total de 76 estudiantes y teniendo como muestra representativa el aula del 5° "A", conformado por 19 estudiantes de dicha institución.

Estudiantes	Cantidad
5 to "A"	19
5 to "B"	18
5 to "C"	20
5to "D"	19
<b>Total</b>	<b>76</b>

Fuente: Nominas 2018 de la I.E. "Fe y Alegría N.- 16"

### 2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Por su versatilidad para recoger los datos en esta investigación se utilizó la técnica de la encuesta, con la confiabilidad del instrumento que fue el cuestionario que constó de 15 items, con que se midió los juegos tradicionales en el aprendizaje de los estudiantes de 5° quinto de primaria de la I.E Fe y Alegría N°16, Chimbote y que dio como resultado  $\alpha = 0,30$  según la escala de alfa de Crombach, la que determina la consistencia interna de los ítems formulados para medir dicha variable de interés.

### 2.5. Métodos de análisis de datos

Para el análisis de la información recogida de esta investigación se usó la estadística descriptiva, por medias tablas de frecuencias cualitativas y gráficos de

barras (Como medio de apoyo se utilizó el programa Excel). Así como del método interpretativo inferencial.

## **2.6 Aspectos éticos**

Durante el desarrollo de la investigación que, realizado, se recogió información de los estudiantes que se utilizó de manera reservada con fines de investigación.

### **III. Resultados**

Luego de procesar estadísticamente los datos, presentamos los resultados teniendo en cuenta el orden de los objetivos.

### 3.1. De los objetivos específicos

Tabla 1:

*Descripción de la utilidad de los juegos motores en el aprendizaje de los estudiantes de 5°quinto grado de primaria de la I. E. "Fe y Alegría 16", Chimbote 2018.*

N°	ITEMS	ESCALA						TOTAL	
		S		AV		N			
		f	%	f	%	f	%	f	%
01	Trompo	0	0.00%	0	0.00%	19	100.00%	19	100.00%
02	canicas	0	0.00%	15	78.95%	4	21.05%	19	100.00%
03	kiwi	0	0.00%	17	89.47%	2	10.53%	19	100.00%
04	salta la cuerda	0	0.00%	19	100.00%	0	0.00%	19	100.00%
05	cometa	0	0.00%	15	78.95%	4	21.05%	19	100.00%

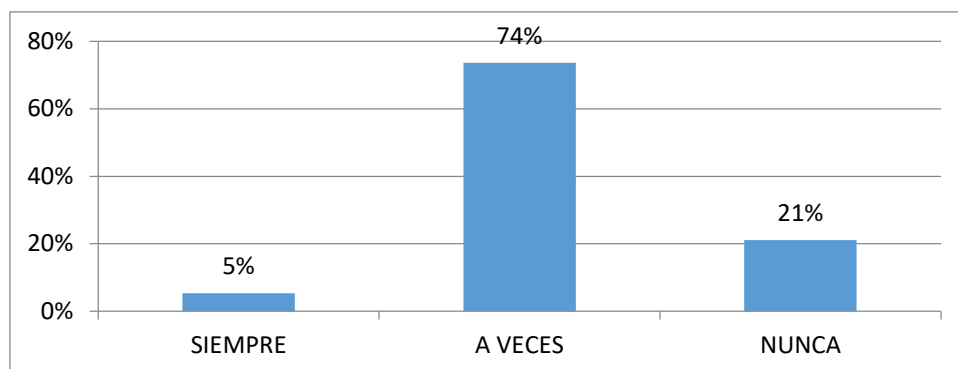
Fuente: Base de datos del instrumento de investigación

	ESCALA						TOTAL	
	S		AV		N			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Describir la utilidad de los juegos motores en el aprendizaje de los estudiantes de 5°quinto grado de primaria de la I. E. "Fe y Alegría 16", Chimbote 2018	0	0.00	13	68	6	32	19	100.00%

Fuente: Base de datos del instrumento de investigación

*Figura 1:*

*Descripción de la utilidad de los juegos motores en el aprendizaje de los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la I.E. Fe y Alegría N° 16, Chimbote 2018.*



Fuente: tabla 1

#### Descripción estadística.

De la tabla y Figura N° 1, se observa las características de los juegos motores en el aprendizaje de los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la I.E. Fe y alegría N° 16, Chimbote – 2018. Del juego trompo, el 100% de estudiantes expresa que nunca sus profesores utilizaron este juego como un recurso didáctica para desarrollar sus aprendizajes; del juego canicas, un significativo 78,95% de los encuestados manifiesta que a veces sus profesores utilizaron este juego como recurso didáctico, un 21,05% que nunca se practicó este juego en sus clases; del juego kiwi, un significativo 89,47% expresa que a veces sus profesores utilizaron este juego en sus sesiones de clase y un 10,53% opina que nunca sus profesores le enseñaron por medio de este juego; Del juego salta cuerda, el 100% de los estudiantes manifiesta que a veces sus profesores lo utilizaron durante sus clases; Del juego cometa, un 78,95% opina que sus profesores a veces utilizaron este juego para enseñarles y un 21,05% afirman que nunca sus profesores utilizaron este juego para enseñarles en clases.

Entonces podemos concluir que los docentes utilizan los juegos motores; siempre un 5%, a veces un 74% y nunca un 21% como recurso didáctico en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de la I.E. Fe y Alegría N°16.

Tabla 2:

*Descripción de la utilización de los juegos cognitivos en el aprendizaje de los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la I.E. N° 16, Chimbote 2018.*

N°	ITEMS	ESCALA							
		S		AV		N		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%
01	Ajedrez	7	36.84%	12	63.16%	0	0.00%	19	100.00%
02	dama	0	0.00%	17	89.47%	2	10.53%	19	100.00%
03	ludo	0	0.00%	17	89.47%	2	10.53%	19	100.00%
04	tres en raya	0	0.00%	16	84.21%	3	15.79%	19	100.00%
05	tutifruti	0	0.00%	14	73.68%	5	26.32%	19	100.00%

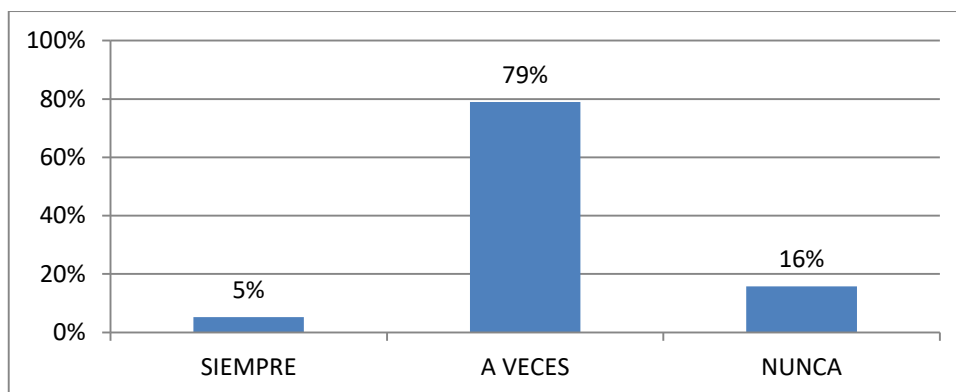
Fuente: Base de datos del instrumento de investigación

	ESCALA							
	S		AV		N		TOTAL	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Describir la utilidad de los juegos cognitivos en el aprendizaje de los estudiantes de 5°quinto grado de primaria de la I. E. "Fe y Alegría 16", Chimbote 2018.	1	0,5	15	79	3	16	19	100.00%

Fuente: Base de datos del instrumento de investigación

**Figura 2:**

*Descripción de la utilidad de los juegos cognitivos en el aprendizaje de los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la I.E. Fe y Alegría N° 16, Chimbote 2018.*



Fuente: Base de datos del instrumento de investigación

### **Descripción estadística.**

De la tabla y Figura N° 2, se observa las características de los juegos cognitivos en el aprendizaje de los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la I.E. Fe y alegría N° 16, Chimbote – 2018. Del juego ajedrez, el 63,16% de estudiantes expresa que a veces sus profesores utilizaron este juego como un recurso didáctico para desarrollar sus aprendizajes y un 36,16% manifiesta que siempre los profesores utilizaron este juego como recurso didáctico para desarrollar sus clases; del juego dama, un significativo 89,47% de los encuestados manifiesta que a veces sus profesores utilizaron este juego como recurso didáctico, un 10,53% que nunca se practicó este juego en sus clases; del juego ludo, un significativo 89,47% expresa que a veces sus profesores utilizaron este juego en sus sesiones de clase y un 10,53% opina que nunca sus profesores le enseñaron por medio de este juego; Del juego tres en raya, el 84,21% de los estudiantes manifiesta que a veces sus profesores lo utilizaron durante sus clases y un 15,79% opina que nunca sus profesores les enseñaron por este medio; Del juego tutifruti, un 73,68% opina que sus profesores a veces utilizaron este juego para enseñarles y un 26,32% afirman que nunca sus profesores utilizaron este juego para enseñarles en clases.



Entonces podemos concluir que los docentes utilizan los juegos cognitivos; siempre un 5%, a veces un 79% y nunca un 16% como recurso didáctico en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de la I.E. Fe y Alegría N°16.

*Tabla 3:*

*Descripción de las características de los juegos sociales en el aprendizaje de los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la I.E. N° 16, Chimbote 2018.*

N°	ITEMS	ESCALA							
		S		AV		N		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%
01	Escondidas	0	0.00%	12	63.16%	7	36.84%	19	100.00%
02	A gogo diga usted	1	5.26%	13	68.42%	5	26.32%	19	100.00%
03	Canasta revuelta	1	5.26%	18	94.74%	0	0.00%	19	100.00%
04	Teléfono malogrado	0	0.00%	16	84.21%	3	15.79%	19	100.00%
05	Charadas	11	57.89%	8	42.11%	0	0.00%	19	100.00%

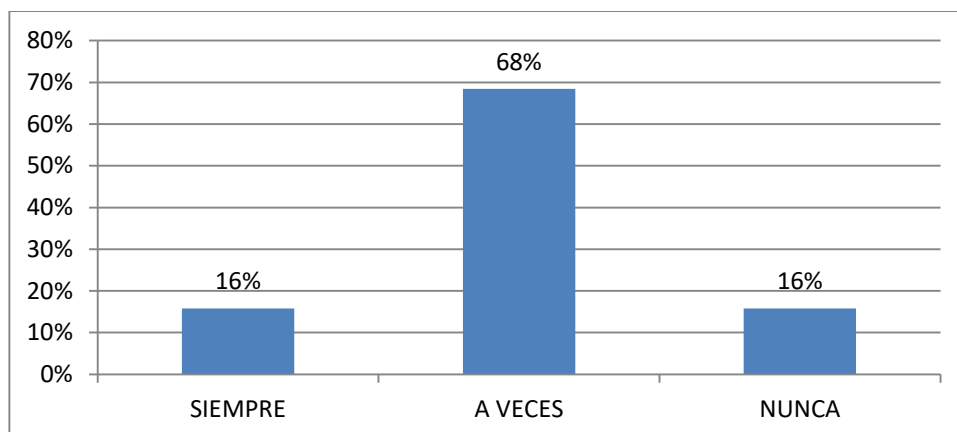
Fuente: Base de datos del instrumento de investigación

	ESCALA							
	S		AV		N		TOTAL	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Describir la utilidad de los juegos sociales en el aprendizaje de los estudiantes de 5°quinto grado de primaria de la I. E. "Fe y Alegría 16", Chimbote 2018	3	16%	13	68%	3	16%	19	100.00%

Fuente: Base de datos del instrumento de investigación

*Figura 3:*

*Descripción de la utilidad de los juegos sociales en el aprendizaje de los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la I.E. Fe y Alegría N° 16, Chimbote 2018.*



Fuente: Base de datos del instrumento de investigación

**Descripción estadística.** - De la tabla y Figura N° 3, se observa las características de los juegos sociales en el aprendizaje de los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la I.E. Fe y alegría N° 16, Chimbote – 2018. Del juego escondidas, el 63,16% de estudiantes expresa que a veces sus profesores utilizaron este juego como un recurso didáctica para desarrollar sus aprendizajes, un 36,84% manifiesta que nunca sus profesores utiliza este juego como recurso didáctico; del juego a gogó diga usted, un significativo 68,42% de los encuestados manifiesta que a veces sus profesores utilizaron este juego como recurso didáctico, un 26.32% que nunca se practicó este juego en sus clases y un 5,26% que siempre los profesores utilizaron este juego en sus clases; del juego canasta revuelta, un significativo 94,74% expresa que a veces sus profesores utilizaron este juego en sus sesiones de clase y un 5,26% opina que siempre sus profesores le enseñaron por medio de este juego; Del juego teléfono malogrado, el 84,21% de los estudiantes manifiesta que a veces sus profesores lo utilizaron durante sus clases y un 15,79 opina que se nunca se practicó este juego en clase; Del juego charadas, un 57,89% opina que sus profesores a siempre utilizaron este juego para enseñarles y un42,11% afirman que a veces sus profesores utilizaron este juego para enseñarles en clases.

Entonces podemos concluir que los docentes utilizan los juegos sociales; siempre un 16%, a veces un 68% y nunca un 16% como recurso didáctico en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de la I.E. Fe y Alegría N°16.

### 3.1. Del objetivo general:

*Tabla N° 1: Descripción de la utilidad de los juegos tradicionales en el aprendizaje de los estudiantes de 5°quinto grado de primaria de la I. E. “Fe y Alegría 16”, Chimbote 2018.*

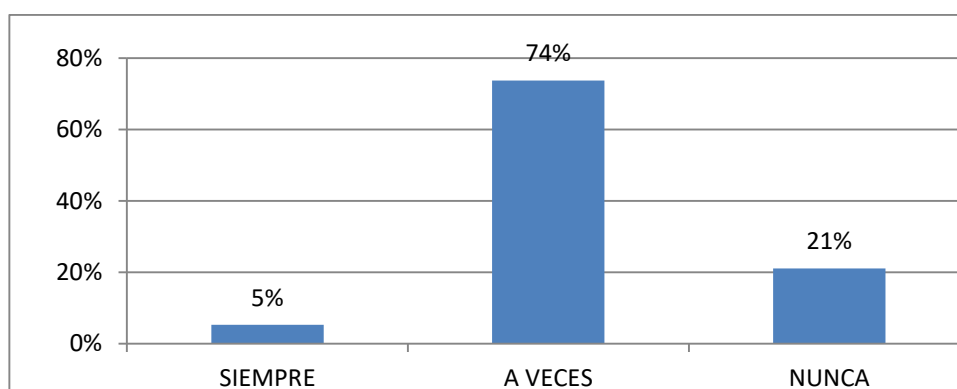
N°	ITEMS	ESCALA						TOTAL		
		S		AV		N				
		f	%	f	%	f	%	f	%	
01	Trompo	0	0.00%	0	0.00%	19	100.00%	19	100.00%	
02	<b>Juegos motores</b>	canicas	0	0.00%	15	78.95%	4	21.05%	19	100.00%
03		kiwi	0	0.00%	17	89.47%	2	10.53%	19	100.00%
04		salta la cuerda	0	0.00%	19	100.00%	0	0.00%	19	100.00%
05		cometa	0	0.00%	15	78.95%	4	21.05%	19	100.00%
01	<b>Juegos cognitivos</b>	Ajedrez	7	36.84%	12	63.16%	0	0.00%	19	100.00%
02		dama	0	0.00%	17	89.47%	2	10.53%	19	100.00%
03		ludo	0	0.00%	17	89.47%	2	10.53%	19	100.00%
04		tres en raya	0	0.00%	16	84.21%	3	15.79%	19	100.00%
05		tutifruti	0	0.00%	14	73.68%	5	26.32%	19	100.00%
01	<b>Juegos Sociales</b>	Escondidas	0	0.00%	12	63.16%	7	36.84%	19	100.00%
02		A gogo diga usted	1	5.26%	13	68.42%	5	26.32%	19	100.00%
03		Canasta revuelta	1	5.26%	18	94.74%	0	0.00%	19	100.00%
04		Teléfono malogrado	0	0.00%	16	84.21%	3	15.79%	19	100.00%
05		Charadas	11	57.89%	8	42.11%	0	0.00%	19	100.00%

Fuente: Base de datos del instrumento de investigación

	ESCALA							
	S		AV		N		TOTAL	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Descripción de la utilidad de los juegos tradicionales en el aprendizaje de los estudiantes de 5°quinto grado de primaria de la I. E. "Fe y Alegría 16", Chimbote 2018.	1	5%	14	74%	4	21%	19	100.00%

Fuente: Base de datos del instrumento de investigación

*Figura 1: Descripción de la utilidad de los juegos tradicionales en el aprendizaje de los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la I.E. Fe y Alegría N° 16, Chimbote 2018.*



Fuente: Base de datos del instrumento de investigación

**Descripción Estadística.** - De la tabla y gráfico N° 1, se observa la utilidad de los juegos tradicionales en el aprendizaje de los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la I.E. Fe y Alegría N°16, Chimbote-2018. Los docentes utilizan estos juegos como recurso didáctico para el desarrollo de sus clases siempre en un 5%, a veces en un 74% y nunca en un 21%.

## **IV. Discusión**

De la tabla y Figura N° 1 de la muestra en estudio se observa las características de los juegos motores en el aprendizaje de los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la I.E. Fe y alegría N° 16, Chimbote – 2018. Del juego trompo, el 100% de estudiantes expresa que nunca sus profesores utilizaron este juego como un recurso didáctica; del juego canicas, un 78,95% de los encuestados manifiesta que a veces sus profesores utilizaron este juego; del juego kiwi, un 89,47% expresa que a veces sus profesores utilizaron este juego; Del salta cuerda, el 100% de los estudiantes manifiesta que a veces sus profesores lo utilizaron durante sus clases; Del juego cometa, un 78,95% opina que sus profesores a veces utilizaron este juego. Estos resultados son fundamentados por Trautmann, (1995), quien sostiene que “los juegos tradicionales son indicados como una faceta aún en niños para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social, además de ser transmisor de costumbres”. Pero no coinciden con Murillo y Pertuz (2011), quienes concluyeron que “los juegos los utilizan como estrategia de aprendizajes en algunas ocasiones para las evaluaciones en clases”. De lo que se puede inferir que no todos los profesores utilizan los juegos tradicionales en sus clases y solo algunos los usan en la evaluación, muy a pesar del valor pedagógico. El 100% de estudiantes expresa que nunca sus profesores utilizaron el juego del trompo como un recurso didáctico; un 78,95% afirma que sus profesores usan el juego de las canicas, del juego kiwi, un 89,47% expresa que a veces sus profesores utilizaron este juego; Del salta cuerda, el 100% de los estudiantes manifiesta que a veces sus profesores lo utilizaron durante sus clases; del juego cometa, un 78,95% opina que sus profesores a veces utilizaron este juego.

Entonces podemos concluir que los docentes utilizan los juegos motores; siempre un 5%, a veces un 74% y nunca un 21% como recurso didáctico en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de la I.E. Fe y Alegría N°16.

De la tabla y Figura N° 2 de la muestra en estudio se observa las características de los juegos cognitivos en el aprendizaje de los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la I.E. Fe y alegría N° 16, Chimbote – 2018. Del juego ajedrez, el 63,16% de estudiantes expresa que a veces sus profesores utilizaron este juego como un recurso didáctica; del juego dama, un 89,47% de los

encuestados manifiesta que a veces sus profesores utilizaron este juego; del juego ludo, un 89,47% expresa que a veces sus profesores utilizaron este juego; Del juego tres en raya, el 84,21% de los estudiantes manifiesta que a veces sus profesores lo utilizaron durante sus clases; Del juego tutifruti, un 73,68% opina que sus profesores a veces utilizaron este juego. Estos resultados son fundamentados por Villanueva (2015), expresa que “Los juegos tradicionales son importantes en la formación integral de los niños porque ayuda a mejorar su desarrollo social, intelectual, emocional y físico. El juego es la actividad más importante de los niños porque lo hacen para divertirse; también lo hacen para aprender, socializarse, aprender respetar reglas, etc. De lo que se puede inferir que solo algunos profesores utilizan los juegos tradicionales como recurso didáctico para desarrollar sus clases; a pesar que contribuye al desarrollo integral del educando. El 63,16% de estudiantes expresa que a veces sus profesores utilizaron el juego del ajedrez como un recurso didáctico; un 89,47% afirma que sus profesores usan el juego de dama, del juego ludo, un 89,47% expresa que a veces sus profesores utilizaron este juego; Del juego tres en raya, el 84,21% de los estudiantes manifiesta que a veces sus profesores lo utilizaron durante sus clases; del juego tutifruti, un 73,68% opina que sus profesores a veces utilizaron este juego.

Entonces podemos concluir que los docentes utilizan los juegos cognitivos; siempre un 5%, a veces un 79% y nunca un 16% como recurso didáctico en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de la I.E. Fe y Alegría N°16.

De la tabla y Figura N° 3 de la muestra en estudio se observa las características de los juegos sociales en el aprendizaje de los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la I.E. Fe y alegría N° 16, Chimbote – 2018. Del juego escondidas, el 63,16% de estudiantes expresa que a veces sus profesores utilizaron este juego como un recurso didáctica; del juego a gogó diga usted, un 68,42% de los encuestados manifiesta que a veces sus profesores utilizaron este juego; del juego canasta revuelta, un 94,74% expresa que a veces sus profesores utilizaron este juego; Del juego teléfono malogrado, el 84,21% de los estudiantes manifiesta que a veces sus profesores lo utilizaron durante sus clases; Del juego charadas, un 57,89% opina que sus profesores siempre utilizaron este juego. Estos resultados son fundamentados por Elkonin (1980). Sostiene que el juego “es un

concepto positivo en el sentido preciso; el ser humano practica actividades a lo largo de su vida, denominadas lúdicas, que le sirven de distracción, relajación, recreación, educación, o entretenimiento de otras actividades, consideradas más serias, como por ejemplo el trabajo. De lo que se puede inferir que más del 50% de los profesores utilizan los juegos tradicionales en sus clases como recreación. El 63,16% de estudiantes expresa que a veces sus profesores utilizaron el juego del escondidas como un recurso didáctico; un 68,42% afirma que sus profesores usan el juego de las a gogó diga usted, del juego canasta revuelta, un 94,74% expresa que a veces sus profesores utilizaron este juego; Del juego teléfono malogrado, el 84,21% de los estudiantes manifiesta que a veces sus profesores lo utilizaron durante sus clases; del juego charadas, un 57,89% opina que sus profesores a siempre utilizaron este juego.

Entonces podemos concluir que los docentes utilizan los juegos sociales; siempre un 16%, a veces un 68% y nunca un 16% como recurso didáctico en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de la I.E. Fe y Alegría N°16.



## **V. Conclusiones**

**Primera:** Los profesores utilizan los juegos tradicionales como recurso didáctico para desarrollar sus clases; siempre en un 5%, a veces en un 74% y nunca en un 21%; a pesar que contribuye al desarrollo integral del educando.

**Segunda:** No todos los profesores utilizan los juegos motores en sus clases y solo algunos los usan en la evaluación, de esto el 21% de estudiantes expresan que nunca usan estos juegos como un recurso didáctico, un 74% afirma que a veces lo usan y un 5% expresan que siempre lo utilizan.

**Tercera:** Solo algunos profesores utilizan los juegos cognitivos como recurso didáctico para desarrollar sus clases; a pesar que contribuye al desarrollo integral del educando. El 79% de estudiantes expresa que a veces sus profesores utilizan estos juegos como un recurso didáctico; un 5% afirma que sus profesores siempre los usan y un 16% expresa que nunca sus profesores utilizaron dichos juegos.

**Cuarta:** El 68% de los profesores a veces utilizan los juegos sociales en sus clases como recurso didáctico para desarrollar sus clases, el 16% de estudiantes expresa que nunca sus profesores utilizan estos juegos como un recurso didáctico y un 16% afirma que sus profesores siempre usan dichos juegos durante sus clases.

## **VI. Recomendaciones**

**Primera:** A los directivos de la I.E. Fe y Alegría N°16; se les sugiere elaborar un proyecto donde se retome la práctica de los juegos tradicionales que se realizaba de generación en generación debido a que estas actividades ayudan al desarrollo integral de los estudiantes.

**Segunda:** A los docentes de la I.E. “Fe y Alegría N° 16” de Chimbote”, se les sugiere incluir los juegos tradicionales como recurso didáctico en su metodología de trabajo para sus sesiones de clases, debido a que contribuye al avance progresivo del desarrollo afectivo y social.

**Tercera:** A los padres de familia de la I.E. Fe y Alegría N° 16; se les sugiere reconocer el valor fundamental que tienen los juegos tradicionales y la importancia que tiene que sus hijos practiquen estos juegos porque ayuda al esfuerzo personal, a respetar normas establecidas, a la superación de pequeñas dificultades motrices y sobre todo a la socialización entre compañeros. Antes que estén siendo dominados por el uso excesivo de la tecnología.

**Cuarta:** A los estudiantes de la I.E. Fe y Alegría N° 16; se les sugiere colaborar activamente en la práctica del desarrollo de los juegos tradicionales mostrando una actitud de aceptación hacia los demás reconociendo su necesidad para una correcta organización y desarrollo personal y social.

## **VII. Referencias**

## VII. REFERENCIAS

Saco, M. (2001) *Los Juegos Populares y Tradicionales: Una propuesta de aplicación*. Mexico: Mérida: Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología

Mayor, F. (1919) *El Correo de la Unesco: El juego* .Londres

Guartatanga, D. y Santacruz. (2010) *“Juegos tradicionales como mediador del desarrollo socio-afectivo “universidad de cuenca: facultad de psicología Ecuador: Cuenca.*

Lira, F. (2016) *Juegos Tradicionales y su importancia en el aprendizaje de los niños* México: Mérida

ONU (2017) *Jugar es Derecho de los Niños* Según: IQlatino actualidad, desarrollo, innovación. USA

Hernández, C. (2017) *Día de la Niñez: Por el Rescate de los Juegos Tradicionales*. Colombia :Bogotá

Rubio ,E.(2010) *Juegos Tradicionales de Arendo* .España : La Rioja

Maza, N.(2016) Tesis de Investigación :*“Programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote, 2016*.Perú.

Becerra,N. (2011) *Tesis de investigación : Los Juego Tradicionales en el desarrollo motriz de niños/as del primer año de educación básica de la ciudad de quito, sector Chillogallo, durante el año lectivo 2010-2011*. Ecuador: Quito.

Chacón ,T.(2015): *"Influencia de los Juegos Tradicionales en la mejora de la motricidad de los niños y niñas del PRONOI "Quengomayo"-Soro Chuco durante el año 2015"* Perú : Chimbote.

Ariza, R. y Pertuz, C. (2011) Tesis de investigación: *Los Juegos Tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación pies descalzos*. Colombia: Barranquilla.

Moreno A. (1993) : *Aprendizaje a través del juego*. Perú

# ANEXOS



## Anexo 1:

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: Juegos tradicionales en el aprendizaje de estudiantes de 5° quinto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 16, Chimbote- 2018.

Problema	Objetivos	Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Marco teórico	Método
¿Cuál es la utilidad de los juegos tradicionales en el aprendizaje de los estudiantes de 5°quinto grado de primaria de la I.E. "Fe y Alegría 16", Chimbote 2018?	<b>General:</b> Describir la utilización de los juegos tradicionales en el aprendizaje de los estudiantes de 5°quinto grado de primaria de la I. E. "Fe y Alegría 16", Chimbote 2018.					Juegos tradicionales  Juego  Concepto  Tipos	Diseño: Descriptivo simple  M - O  Población: 76 estudiantes del 5° grado de primaria de la I.E. Fe y Alegría N°16
	<b>Específicos:</b> Describir las utilización de los <u>juegos motores</u> en el aprendizaje de los estudiantes de 5°quinto grado de primaria de la I. E. "Fe y Alegría 16", Chimbote 2018.	Juegos tradicionales	Juego motor	Frecuencia con que utiliza el juego del trompo.  Frecuencia con que utiliza el juego de canicas.  Frecuencia con que utiliza el juego de kiwi.  Frecuencia con que utiliza el juego de liguita.  Frecuencia con que utiliza el juego de la cometa.	1,2,3,4,5	Importancia  Características	Muestra: 19 Estudiantes del 5°"A" de primaria de la I.E. Fe y Alegría N°16
	Describir las utilización de los juegos cognitivos en el aprendizaje de los estudiantes de 5°quinto grado de primaria de la I. E. "Fe y Alegría 16", Chimbote 2018.		Juego cognitivo	Interés con que utiliza el juego de ajedrez.  Interés con que utiliza el juego de la dama.	6,7,8,9,10		

Problema	Objetivos	Variables	Dimensiones	Indicadores	Items	Marco teórico	Método
	<p>Describir las utilización de los juegos sociales en el aprendizaje de los estudiantes de 5°quinto grado de primaria de la I. E. "Fe y Alegría 16", Chimbote 2018.</p>		<p>Juego social</p>	<p>Interés con que utiliza el juego de ludo.  Interés con que utiliza el juego de Tres en raya.  Interés con que utiliza el juego de tutifruti.</p> <p>Preferencia con que utiliza el juego las escondidas.  Preferencia con que utiliza el juego a gogó diga usted.  Preferencia con que utiliza el juego de la canasta revuelta.  Preferencia con que utiliza el juego de teléfono malogrado.  Preferencia con que utiliza el juego de charadas.</p>	<p>11,12,13,14,15</p>		

**ANEXO 2:****INSTRUMENTO: CUESTIONARIO**

**INSTRUCCIONES:** A continuación te presentamos una serie de preguntas acerca de los juegos tradicionales; lee detenidamente cada pregunta y responde con sinceridad cada una de ellas. Marca con una **x** la respuesta que creas conveniente.

1. ¿Con qué frecuencia la maestra utiliza el juego del trompo como recurso didáctico para el aprendizaje?  
Siempre (3)  
A veces (2)  
Nunca (1)
2. ¿Con qué frecuencia la maestra utiliza el juego de las canicas como recurso didáctico para el aprendizaje?  
Siempre (3)  
A veces (2)  
Nunca (1)
3. ¿Con qué frecuencia la maestra utiliza el juego del kiwi como recurso didáctico para el aprendizaje?  
Siempre (3)  
A veces (2)  
Nunca (1)
4. ¿Con qué frecuencia la maestra utiliza el juego de la liguita como recurso didáctico para el aprendizaje?  
Siempre (3)  
A veces (2)  
Nunca (1)
5. ¿Con qué interés la maestra utiliza el juego de la cometa como recurso didáctico para el aprendizaje?  
Siempre (3)  
A veces (2)  
Nunca (1)

6. ¿Con qué interés la maestra utiliza el juego del ajedrez como recurso didáctico para el aprendizaje?

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

7. ¿Con qué interés la maestra utiliza el juego de la dama como recurso didáctico para el aprendizaje?

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

8. ¿Con qué interés la maestra utiliza el juego del ludo como recurso didáctico para el aprendizaje?

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

9. ¿Con qué el interés la maestra utiliza el juego del tres en raya como recurso didáctico para el aprendizaje?

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

10. ¿Con qué interés la maestra utiliza el juego del tutifruti como recurso didáctico para el aprendizaje?

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

11. ¿Con qué preferencia la maestra utiliza el juego de las escondidas como recurso didáctico para el aprendizaje?

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

12 ¿Con qué preferencia la maestra utiliza el juego de a gogo diga usted como recurso didáctico para el aprendizaje?

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

13. ¿Con qué preferencia la maestra utiliza el juego de la canasta revuelta como recurso didáctico para el aprendizaje?

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

14. ¿Con qué preferencia la maestra utiliza el juego del teléfono malogrado como recurso didáctico para el aprendizaje?

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

15. ¿Con qué preferencia la maestra utiliza el juego de las charadas como recurso didáctico para el aprendizaje?

Siempre (3)

A veces (2)

Nunca (1)

**FICHA TÉCNICA DEL CUESTIONARIO  
PARA EVALUAR LOS JUEGOS TRADICIONALES**

<b>CARACTERÍSTICAS DEL CUESTIONARIO</b>	
<b>1) Nombre del instrumento</b>	Cuestionario para evaluar los Juegos Tradicionales
<b>2) Autor: Adaptación:</b>	Cecilia Milagros Botello Alva
<b>3) N° de ítems</b>	19
<b>4) Administración</b>	Individual
<b>5) Duración</b>	30 minutos
<b>6) Población</b>	76 estudiantes
<b>7) Finalidad</b>	Evaluar los juegos tradicionales en el aprendizaje de los estudiantes de 5° quinto de primaria de I.E. Fe y Alegría N°16, Chimbote.
<b>8) Materiales</b>	cuestionario de ítems
<b>9) Codificación:</b>	<i>Este cuestionario evalúa dimensiones:</i> Juego motor (ítems 1, 2, 3, 4, 5). Juego cognitivo (ítems 6,7,8, 9, 10) Juego social (ítems 11, 12, 13, 14, 15) Para obtener la puntuación en cada dimensión se suman las puntuaciones en los ítems correspondientes y para obtener la puntuación total se suman los subtotales de cada dimensión para posteriormente hallar el promedio de las tres dimensiones
<b>10) Propiedades psicométricas:</b>	<b>Confiabilidad:</b> La confiabilidad del instrumento (cuestionario) con que se medirá los JUEGOS TRADICIONALES en el aprendizaje de los estudiantes de 5° quinto de primaria de I.E Fe y Alegría N°16, Chimbote es $\alpha = 0,30$ según la escala de alfa de Crombach, la que determina la consistencia interna de los ítems formulados para medir dicha variable de interés.

**Validez.** La validez externa del instrumento se determinó mediante el juicio de dos expertos, especialistas del curso y con experiencia en la materia.

**11) Observaciones:**

Las puntuaciones obtenidas con la aplicación del instrumento se agruparon. Estos valores se tendrán en cuenta para ubicar a los estudiantes para efectos del análisis de resultados.

## ANEXO 03: Validez de los instrumentos



## MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA TESIS: Juegos tradicionales en el aprendizaje de estudiantes de 5° quinto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 16, Chimbote- 2018


NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario de preguntas cerradas

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	CRITERIOS DE EVALUACIÓN										OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES	
				Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)	Relación entre la variable y dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		NO
		Juego del trompo	1.-¿Con qué frecuencia la maestra utiliza el juego del trompo como recurso didáctico para el aprendizaje?				X		X		X		X		
		Juego de canicas	2.-¿Con qué frecuencia la maestra utiliza el juego del canicas como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		X		X		X		
		Juego de la kiwi	3.-¿Con qué frecuencia la maestra utiliza el juego del kiwi como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		X		X		X		
		Juego de la liguita	4.-¿Con qué frecuencia la maestra utiliza el juego del liguita como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		X		X		X		



Juegos Tradicionales	Juego de la cometa	5.-¿Con qué interés la maestra utiliza el juego de la cometa como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		X		X		X		
	Juego del ajedrez	6.-¿Con qué interés la maestra utiliza el juego del ajedrez como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		X		X		X		
	Juego de dama	7.-¿Con qué interés la maestra utiliza el juego de dama como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		X		X		X		
	Juego del ludo	8.-¿Con qué interés la maestra utiliza el juego del ludo como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		X		X		X		
	Juego de tres en raya	19.-¿Con qué interés la maestra utiliza el juego del tres en raya como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		x		x		x		
	Juego de tuti fruti	10.-¿Con qué interés la maestra utiliza el juego de tutifruiti como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		x		x		x		
	Juego de las escondidas	11.-¿Con qué preferencia la maestra utiliza el juego de las escondidas como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		x		x		x		
	Juego a gogó diga usted	12.-¿Con qué frecuencia la maestra utiliza el juego de a gogó diga usted como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		x		x		x		
	Juego de la canasta revuelta	13.-¿Con qué frecuencia la maestra utiliza el juego del canasta revuelta como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		x		x		x		
	Juego del teléfono malogrado	14.-¿Con qué frecuencia la maestra utiliza el juego del teléfono malogrado como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		x		x		x		
Juego de las charadas	15.-¿Con qué frecuencia la maestra utiliza el juego del charadas como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		x		x		x			

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL SANM  
ÁREA DE GESTIÓN PEDAGÓGICA

  
Dra. Cecilia María Lozano Sepúlveda  
ESPECIALISTA DE EDUCACIÓN INICIAL

Post. firma  
DNI 32908821



### VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

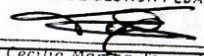
- 1.1 Nombre del Instrumento : Cuestionario
- 1.2 Tipo de Instrumento : Cuestionario de preguntas cerradas
- 1.3 Dirigido a : estudiantes del quinto grado de educación primaria, I.E. Fe y Alegría N°16
- 1.4 Objetivo : Recoger información acerca de los juegos tradicionales en el aprendizaje

#### II. VALORACIÓN : Bueno

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		x		

#### EVALUADOR:

- 2.1 Nombre y Apellidos : Cecilia Martha Torrealva Sepúlveda
- 2.2 Grado Académico : Doctora en Educación

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL SAN RAMÓN  
 ÁREA DE GESTIÓN PEDAGÓGICA  
  
 Dra. Cecilia Martha Torrealva Sepúlveda  
 ESPECIALISTA DE EDUCACIÓN INICIAL  
 Post firma  
 DNI 32908825

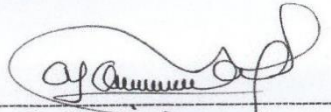
### MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA TESIS: Juegos tradicionales en el aprendizaje de estudiantes de 5° quinto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 16, Chimbote- 2018

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario de preguntas cerradas

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	CRITERIOS DE EVALUACIÓN										OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES	
				Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)	Relación entre la variable y dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI		NO
		Juego del trompo	1.-¿Con qué frecuencia la maestra utiliza el juego del trompo como recurso didáctico para el aprendizaje?				X		X		X		X		
		Juego de canicas	2.-¿Con qué frecuencia la maestra utiliza el juego del canicas como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		X		X		X		
	Juego Motor	Juego de la kiwi	3.-¿Con qué frecuencia la maestra utiliza el juego del kiwi como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		X		X		X		
		Juego de la liguita	4.-¿Con qué frecuencia la maestra utiliza el juego del liguita como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		X		X		X		
		Juego de la cometa	5.-¿Con qué interés la maestra utiliza el juego del cometa como recurso didáctico para aprendizaje?				x		X		X		X		

Juegos Tradicionales	Juego cognitivo	Juego del ajedrez	6.-¿Con qué interés la maestra utiliza el juego del ajedrez como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		X		X		X	
		Juego de dama	7.-¿Con qué interés la maestra utiliza el juego del dama como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		X		X		X	
		Juego del ludo	8.-¿Con qué interés la maestra utiliza el juego del ludo como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		X		X		X	
		Juego de tres en raya	9.-¿Con qué interés la maestra utiliza el juego del tres en raya como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		x		x		x	
		Juego de tuti fruti	10.-¿Con qué interés la maestra utiliza el juego de tutifrutti como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		x		x		x	
	Juego social	Juego de las escondidas	11.-¿Con qué preferencia la maestra utiliza el juego de las escondidas como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		x		x		x	
		Juego a gogó diga usted	12.-¿Con qué preferencia la maestra utiliza el juego de a gogó diga usted como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		x		x		x	
		Juego de la canasta revuelta	13.-¿Con qué preferencia la maestra utiliza el juego del canasta revuelta como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		x		x		x	
		Juego del teléfono malogrado	14.-¿Con qué preferencia la maestra utiliza el juego del teléfono malogrado como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		x		x		x	
		Juego de las charadas	15.-¿Con qué preferencia la maestra utiliza el juego del charadas como recurso didáctico para el aprendizaje?				x		x		x		x	

  
 D. Nicolás Álvarez Carrillo  
 Post firma  
 DNI 32736800



### VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

#### DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del Instrumento : Cuestionario  
 Tipo de Instrumento : Cuestionario de preguntas cerradas  
 Dirigido a : estudiantes del quinto grado de educación primaria, I.E. Fe y Alegría N°16  
 Objetivo : Recoger información acerca de los juegos tradicionales en el aprendizaje

**VALORACIÓN** : Bueno

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		x		

#### EVALUADOR:

Nombre y Apellidos : Nicolás Álvarez Carrillo  
 Grado Académico : Doctor



Dr. Nicolás Álvarez Carrillo  
 Post firma  
 DNI 32736800

## CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

VARIABLE: JUEGOS TRADICIONALES EN EL APRENDIZAJE															
N°	JUEGOS MOTORES					JUEGOS CÓGNITIVOS				JUEGOS SOCIALES					
	Trompo	Canicas	Kiwi	Salta la cuerda	Cometa	Ajedrez	Dama	ludo	Tres en raya	Tutifrutí	Escondidas	A gogo diga Usted	Canasta revuelta	Teléfono malogrado	Charadas
1	1	2	1	2	1	3	2	2	2	2	1	1	3	1	3
2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3
3	1	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	2
4	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3
5	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	3	2	2	3
6	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3
7	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
8	1	2	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3
9	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3
10	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2
11	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3
12	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3
13	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
14	1	1	2	2	2	3	1	2	1	1	1	1	2	1	2
15	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
16	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
17	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18	1	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	2	1	2
19	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Fuente: Instrumento de recojo de datos - Cuestionario de preguntas cerradas

## CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO – PROCESO METODOLÓGICO

### Ecuación de Alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum S_i^2}{\sum S_T^2} \right)$$

$$\alpha = \frac{19}{19-1} \left( 1 - \frac{2,105}{2,936} \right)$$

$$\alpha = (1,06) (0,28)$$

$$\alpha = 0,30$$

Lo que indica, según la Escala “Alfa de Cronbach” que el instrumento es bueno y que puede ser aplicable para el recojo de información en la investigación.

Excluyente	Bajo	Regular	Bueno	Muy bueno
0	0,01 – 0,10	0,11 – 0,20	0,21 – 0,50	0,51 – 1,00

**ANEXO 4:** Autorización para aplicar el instrumento

**“Año del Dialogo y la Reconciliación Nacional”  
Chimbote, 30 de Mayo del 2018**

30 de mayo

08 de julio

30 de Mayo

**Mg. Haydee Sanchez Portal**

Directora de la I.E “Fe y Alegria” N° 16

**PRESENTE:**

SOLICITO: Autorización para aplicar  
cuestionario de proyecto  
de investigación

Yo, Cecilia Milagros Botello Alva identificado con DNI N° 40655657 y domiciliada en la urb. Caceres Aramayo J' 2, Nuevo Chimbote. Ante Ud. Y con el debido respeto me presento y dijo:

Que deseado obtener el grado de Magister en Educación, solicito a su digno despacho autorización para aplicar un cuestionario que será mi instrumento de recolección de datos de mi proyecto de investigación denominado: “Juegos Tradicionales en el aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa “Fe y Alegría” N° 16.

Por lo tanto;

Ruego a Ud. Directora acceda a mi petición por ser de justicia que espero alcanzar.



Atentamente

*Cecilia Milagros Botello Alva*  
Cecilia Milagros Botello Alva  
DNI N° 40655657



*Haydee Sanchez Portal*  
Mg. Haydee Sanchez Portal  
DIRECTORA





"AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONSTRUCCION NACIONAL "

### **AUTORIZACION**

La que suscribe directora de la I.E. FE Y ALEGRIA N° 16 -A.H. San Juan de la ciudad de Chimbote Autoriza:

Para que la Licenciada Cecilia Botello Alva, realice la aplicación de Un Cuestionario, como instrumento de recojo de información para proyecto de Maestría, a los y las estudiantes del 5to grado "B" del nivel primario, en nuestra I.E.

Se extiende la presente a solicitud de la interesada, para los fines correspondientes

Chimbote, a los 01 días del mes de junio del 2018



*H. Sánchez P.*  
Mg. Haydee Sánchez Portal  
DIRECTORA



**Anexo 6:****ARTÍCULO CIENTÍFICO****1. TÍTULO**

Juegos tradicionales en el aprendizaje de estudiantes de 5° quinto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 16, Chimbote- 2018.

**2. AUTORA**

Cecilia Botello Alva, chapulin3035@hotmail.com, estudiante de la UCV.

**3. RESUMEN**

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo principal describir las características de los juegos tradicionales en el aprendizaje de los estudiantes de 5° quinto grado de primaria de la I. E. "Fe y Alegría 16", Chimbote 2018; para ello se trabajó con una muestra probabilística de  $n = 19$ , constituido por estudiantes de 5° grado "A" de la I.E. Fe y Alegría N° 16.

El tipo de investigación correspondió al cualitativo descriptivo simple y para la recolección de la información se utilizó un cuestionario de 19 preguntas cerradas con respuestas de alternativa múltiple. Y, la validez del instrumento se realizó a criterio de juicio de expertos.

Luego de analizar los datos se obtuvo las siguientes conclusiones: el 74 % de los profesores utilizan los juegos tradicionales como recurso didáctico para desarrollar sus clases, el 21% nunca utilizan estos juegos y el 5% siempre lo utilizan; a pesar que contribuye al desarrollo integral del educando.

**4. PALABRAS CLAVE:** Juego, Juegos tradicionales, juego motor, juego cognitivo, juego social.

**5. ABSTRACT**

The main objective of this research work was to describe the characteristics of traditional games in the learning of students of the 5th grade of primary school of the I. E. "Fe y Alegría 16", Chimbote 2018; For this, we worked with a probabilistic

sample of  $n = 19$ , constituted by students of 5th grade "A" of the I.E. Fe y Alegría No. 16.

The type of research corresponded to the simple descriptive qualitative and for the collection of the information a questionnaire of 19 closed questions with multiple alternative answers was used. And, the validity of the instrument was made at the discretion of experts.

After analyzing the data the following conclusions were obtained: 74% of teachers use traditional games as a didactic resource to develop their classes, 21% never use these games and 5% always use it; although it contributes to the integral development of the student.

## **6. KEYWORDS**

Game, traditional games, motor game, cognitive game, social game.

## **7. INTRODUCCIÓN**

Hoy en día se ha perdido la práctica de los juegos tradicionales, que en un tiempo atrás eran actividades imprescindibles en la vida de los niños, ya que llevaban consigo formas de vida, enseñanzas y valores como la cooperación, organización, solidaridad, honestidad, respeto, coordinación y sobre todo amistad sincera. Esto se debe a, la afluencia de la televisión, los Smartphone, los videojuegos, los celulares, las tableas y todo lo referente a la tecnología, que ha tomado dominio de los niños de tal forma que han acaparado en ellos toda su concentración; convirtiéndose esto en un círculo vicioso de nunca acabar. Perdiendo así los espacios de sano esparcimiento con la familia, escuela y comunidad como también el desarrollo integral de sus áreas, especialmente en las áreas socio afectivo y recreativo; quedando a un lado los valores de convivencia que toda persona debe desarrollar, afectando también el aprendizaje escolar, la habilidad emocional y las relaciones interpersonales.

La Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la cultura UNESCO, en su revista El correo de la UNESCO (mayo 1991, p.12), señala que "Biólogos y etnólogos han mostrado que el juego estrechamente unido a los comportamientos de exploración y de curiosidad crea el motor del aprendizaje y del descubrimiento en el hombre". Sabemos que cuando enseñamos al niño a través

del juego éste será estimulado y su aprendizaje será más duradero y significativo. En la misma orientación Lira (2016), manifiesta que “existen numerosas razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. ....los juegos tradicionales son oportunos como una faceta –aún en niños de ciudad- para satisfacer necesidades primordiales y ofrecer formas de aprendizaje social en una visión amplia.” Al parecer las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son muchas como por ejemplo favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos, ayudan al fortalecimiento de los músculos del cuerpo y a mejorar habilidades relacionadas con la motricidad.

Villanueva (2015), expresa que “Los juegos tradicionales son importantes en la formación integral de los niños porque ayuda a mejorar su desarrollo social, intelectual, emocional y físico. El juego es la actividad más importante de los niños porque lo hacen para divertirse; también lo hacen para aprender, socializarse, aprender respetar reglas, etc... El juego es un registrador que mide la salud de los niños. Un niño que juega está sano física, mental, social y emocionalmente, mientras que si no juega podría tener dificultades en su salud.”

En la I. E. “Fe y Alegría 16”, el problema es que los estudiantes hacen uso garrafal de la tecnología, quedando a un lado la socialización y el desarrollo de múltiples actividades cognitivas y motoras que promueve el juego, el problema fundamental es el poco tiempo de juego y diversión que hoy en día dedican los padres de familia a sus hijos. Además, los padres prefieren que estén entretenidos con esos aparatos tecnológicos de última generación; y no toman conciencia de cuánto daño le están causando a su hijos. Por lo que el problema a investigar si genera o amerita un tratamiento científico con la finalidad de mejorar su aprendizaje (desarrollo cognitivo del estudiante, sus habilidades, actitudes y los valores de convivencia)

## 8. MÉTODO

Se utilizó el diseño descriptivo simple, una población de 76 la muestra de  $n = 19$  estudiantes y de carácter no probabilístico, la técnica de la encuesta, con un cuestionario de 19 ítems de preguntas cerradas con la escala de alfa de Crombach, la que determinó la consistencia interna de los ítems formulados para medir la descripción de los juegos tradicionales es  $\alpha = 0,30$ . Los instrumentos fueron

validados a criterio de juicio de dos expertos, especialistas del curso y con experiencia en la materia.

Y, para el desarrollo del Proyecto de Investigación se solicitó el permiso al directora de la I.E. “Fe y Alegría N° 16”, Chimbote- 2018.

## **9. RESULTADOS**

En relación al objetivo general se observa que el 74% de los profesores a veces utilizan los juegos tradicionales en sus clases, el 21% de estudiantes expresa que los docentes nunca usaron estos juegos como un recurso didáctico y un 5% manifiesta que siempre los usan.

## **10. DISCUSIÓN**

Se observa que no todos los maestros utilizan los juegos tradicionales en el aprendizaje de los estuantes .De la tabla y grafico N° 1 sus resultados son fundamentados por Trautmann, (1995), quien sostiene que “los juegos tradicionales son indicados como una faceta aún en niños para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social, además de ser transmisor de costumbres” podemos concluir que los docentes utilizan los juegos motores; siempre un 5%,a veces un74% y nunca un 21% como recurso didáctico en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de la I.E.Fe y Alegría N°16. De la tabla y grafico N° 2 sus resultados son fundamentados por Villanueva ( 2015), expresa que “Los juegos tradicionales son importantes en la formación integral de los niños porque ayuda a mejorar su desarrollo social, intelectual, emocional y físico. El juego es la actividad más importante de los niños porque lo hacen para divertirse; también lo hacen para aprender, socializarse, aprender respetar reglas, etc . De lo que se puede inferir que solo algunos profesores utilizan los juegos tradicionales como recurso didáctico para desarrollar sus clases; a pesar que contribuye al desarrollo integral del educando. Podemos concluir que los docentes utilizan los juegos cognitivos; siempre un 5%, a veces un79% y nunca un 16% como recurso didáctico en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de la I.E.Fe y Alegría N°16.

De la tabla y grafico N° 3 resultados son fundamentados por Elkonin (1980). Sostiene que el juego “es un concepto positivo en el sentido preciso; el ser humano practica actividades a lo largo de su vida, denominadas lúdicas, que le sirven de

distracción, relajación, recreación, educación, o entretenimiento de otras actividades, consideradas más serias, como por ejemplo el trabajo. Entonces podemos concluir que los docentes utilizan los juegos sociales; siempre un 16%, a veces un 68% y nunca un 16% como recurso didáctico en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de la I. E. Fe y Alegría N°16.

Entonces podemos concluir que los docentes utilizan los juegos tradicionales como recurso didáctico en el aprendizaje de los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la I. E. Fe y Alegría N°16, Chimbote-2018 siempre en un 5%, a veces en un 74% y nunca en un 21%.

## 11. CONCLUSIONES

Luego de discutir los datos de la investigación “Juegos tradicionales en el aprendizaje de los estudiantes del 5° de primaria de la I.E. “Fe y Alegría” N° 16, Chimbote 2018”, concluimos:

### CONCLUSIÓN GENERAL:

Los profesores utilizan los juegos tradicionales como recurso didáctico para desarrollar sus clases; siempre en un 5%, a veces en un 74% y nunca en un 21%; a pesar que contribuye al desarrollo integral del educando.

### CONCLUSIONES ESPECÍFICAS:

No todos los profesores utilizan los juegos motores en sus clases y solo algunos los usan en la evaluación, de esto el 21% de estudiantes expresan que nunca usan estos juegos como un recurso didáctico, un 74% afirma que a veces lo usan y un 5% expresan que siempre lo utilizan.

Solo algunos profesores utilizan los juegos cognitivos como recurso didáctico para desarrollar sus clases; a pesar que contribuye al desarrollo integral del educando. El 79% de estudiantes expresa que a veces sus profesores utilizan estos juegos como un recurso didáctico; un 5% afirma que sus profesores siempre los usan y un 16% expresa que nunca sus profesores utilizaron dichos juegos.

El 68% de los profesores a veces utilizan los juegos sociales en sus clases como recurso didáctico para desarrollar sus clases, el 16% de estudiantes expresa

que nunca sus profesores utilizan estos juegos como un recurso didáctico y un 16% afirma que sus profesores siempre usan dichos juegos durante sus clases.

## 12. REFERENCIAS

Ariza, R. y Pertuz, C. (2011). Tesis de investigación: *Los Juegos Tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación pies descalzos*. Colombia: Barranquilla.

Becerra, N. (2011). Tesis de investigación: *Los Juegos Tradicionales en el desarrollo motriz de niños/as del primer año de educación básica de la ciudad de Quito, sector Chillogallo, durante el año lectivo 2010-2011*. Ecuador: Quito.

Chacón, T. (2015). *"Influencia de los Juegos Tradicionales en la mejora de la motricidad de los niños y niñas del PRONOI "Quengomayo"-Soro Chuco durante el año 2015"* Perú: Chimbote.

Guartatanga, D. y Santa Cruz. (2010). *Juegos tradicionales como mediador del desarrollo socio-afectivo* "universidad de Cuenca: facultad de psicología Ecuador: Cuenca.

Hernández, C. (2017). *Día de la Niñez: Por el Rescate de los Juegos Tradicionales*. Colombia: Bogotá

Lira, F. (2016). *Juegos Tradicionales y su importancia en el aprendizaje de los niños* México: Mérida

Mayor, F. (1919). *El Correo de la Unesco: El juego*. Londres



Maza, N. (2016). Tesis de Investigación: *“Programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote, 2016.Perú.*

Moreno A. (1993). *Aprendizaje a través del juego.* Perú

ONU (2017). *Jugar es Derecho de los Niños* Según: IQlatino actualidad, desarrollo, innovación. USA

Rubio, E. (2010). *Juegos Tradicionales de Arendo.* España: La Rioja

Saco, M. (2001). *Los Juegos Populares y Tradicionales: Una propuesta de aplicación.* México: Mérida: Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología.

## DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA Y AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DEL ARTÍCULO CIENTÍFICO

Yo, Cecilia Milagros Botello Alva, estudiante (x), del Programa TAE 2018 de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado(s) con DNI...40655857, con el artículo titulado

"Juegos tradicionales en el aprendizaje de estudiantes de 5º quinto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 16, Chimbote- 2018."

Declaro bajo juramento que:

- 1) El artículo pertenece a mi autoría
- 2) El artículo no ha sido plagiado ni total ni parcialmente.
- 3) El artículo no ha sido autoplagiado; es decir, no ha sido publicado ni presentado anteriormente para alguna revista.
- 4) De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.
- 5) Si, el artículo fuese aprobado para su publicación en la Revista u otro documento de difusión, cedo mis derechos patrimoniales y autorizo a la Escuela de Postgrado, de la Universidad César Vallejo, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga la Universidad.


Nuevo Chimbote, 1 de diciembre del 2018

---

Cecilia Milagros Botello Alva

DNI 40655857

## Acta de Aprobación de originalidad de tesis

 <b>UCV</b> UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	<b>ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD          DE TESIS</b>	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 07 Fecha : 31-03-2017 Página : 1 de 2
--	---	---

Yo, **LUIS MARCELO OLIVOS JIMENEZ**, docente del Programa de maestría en **EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA** de la Universidad César Vallejo de la filial **CHIMBOTE** revisor de la tesis titulada:

**Juegos tradicionales en el aprendizaje de estudiantes de 5° quinto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 16, Chimbote- 2018**, de la estudiante **Celila milagros Botello Alva**, constaté que el informe final del trabajo de investigación tiene un índice de similitud de **22 %** verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Nuevo Chimbote, 16 de agosto 2019



.....  
**Luis Marcelo Olivos Jimenez**

**DNI: 41769054**

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	--	--------	-----------

## Formulario de autorización para la publicación electrónica de la tesis



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)  
"César Acuña Peralta"

### FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

#### 1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

BOTELLO ALVA CECILIA MILAGROS

D.N.I. : 40655657

Domicilio : Urb. CACERES ARAMAYO 3'26 - ANO. CHIMBOTE

Teléfono : Fijo : 614561 Móvil : 992050463

E-mail : chaperlan3035@hotmail.com

#### 2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : .....

Escuela : .....

Carrera : .....

Título : .....

Tesis de Post Grado

Maestría

Grado : MAESTRA EN EDUCACIÓN

Mención : DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

Doctorado

#### 3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

BOTELLO ALVA CECILIA MILAGROS

Título de la tesis:

"Juegos tradicionales en el aprendizaje de los estudiantes de 5º grado de primaria de la I.E. Fe y Alegría N° 16, Chimbote 2018"

Año de publicación : 2018

#### 4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



Firma :

Fecha : 21 de diciembre 2018

**Autorización de la versión final del trabajo de investigación****UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO****AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN****CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE  
INVESTIGACIÓN DE****LA ESCUELA DE POSGRADO FILIAL CHIMBOTE****A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:****Botello Alva, Cecilia Milagros****INFORME TÍTULADO:****Juegos tradicionales en el aprendizaje de estudiantes de 5° quinto grado de  
primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 16, Chimbote- 2018.****PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:****Maestra en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa****SUSTENTADO EN FECHA: 21 de diciembre del 2018****NOTA O MENCIÓN: ... *Aprobar por mayoría* ...****FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN****Dr. Edwin López Robles****DTC Escuela de Posgrado UCV**