

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ
CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES**



**LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN LA ADQUISICIÓN DE VALORES EN
LOS ALUMNOS DEL III CICLO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA 20325 SAN JOSE DE MANZANARES DE LA UGEL 09, AÑO 2018.**

Tesis para optar el título de Licenciado en Educación Física y Deportes

AUTOR

Bach. JOSIAS RUSHEL SANCHEZ FALCON

Asesor

Dra. NORVINA MARLENA MARCELO ANGULO

Huacho - 2021

**LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN LA ADQUISICIÓN DE VALORES
EN LOS ALUMNOS DEL III CICLO DE PRIMARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA 20325 SAN JOSE DE MANZANARES DE
LA UGEL 09, AÑO 2018.**

Bach. JOSIAS RUSHEL SANCHEZ FALCON

TESIS

Asesor: Dra. NORVINA MARLENA MARCELO ANGULO

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN**

LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES

HUACHO

2021

DEDICATORIA

La presente tesis va dedicado en especial a toda mi familia quienes estuvieron conmigo en las buenas y en las malas a lo largo de mi trayectoria de estudios, en especial para mi madre y mi hija que son los motores en mi vida y son el motivo para seguir con mis metas.

Josias Rushel Sanchez Falcon

AGRADECIMIENTO

Agradecer a Dios por la salud y vida que nos da, en segundo lugar, agradecer a mi madre quien estuvo aconsejándome, apoyándome en todo momento, como olvidarme de mis profesores, de mi prestigiosa casa de estudios donde me inculcaron valores como el respeto a ser disciplinado, agradezco por la alimentación de sus conocimientos que día a día nos dieron y fue lo mejor para mi formación profesional, ahora me tocara practicar lo aprendido.

Josias Rushel Sanchez Falcon

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	1
1.2. Justificación de la investigación	2
1.3. Alcances del estudio	3
1.4. Objetivos de la investigación	3
1.4.1. Objetivo general	3
1.4.2. Objetivos específicos	3
CAPÍTULO II: REVISIÓN LITERARIA	5
2. 1. Antecedentes de la investigación	5
2.2. Bases teóricas del juego	7
2.2.1. El juego	7
2.3. Bases teóricas de los valores	14
2.4. Términos conceptuales	20
CAPÍTULO III: MATERIAL Y METODOS	22
3.1 Tipo de investigación	22
3.2 Diseño de investigación	22

3.3 Nivel	23
3.4 Enfoque	23
3.5. Población y muestra	23
3.5.1 Población	23
3.5.2 Muestra	23
3.6. Técnicas e instrumentos de investigación	24
3.6.1. Técnicas a emplear	24
3.6.2. Instrumentos	24
3.7. Procesamiento y análisis de datos	24
3.7.1. Tratamiento estadístico	24
CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	25
4.1. Análisis de los resultados	25
4.2. Discusión	39
CONCLUSIONES	39
RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	41
Fuentes bibliográficas	41
Fuentes electrónicas	42
ANEXOS	45
MATRIZ DE CONSISTENCIA	46
Operacionalización de variables e indicadores	48
ENCUESTA	49

FICHA DE OBSERVACIÓN51

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 ¿Te gusta jugar con tus compañeros?	25
Tabla 2 ¿Qué juego disfrutas más?	26
Tabla 3 Te gusta que los juegos se realicen con materiales divertidos.	27
Tabla 4 El profesor hace cumplir las reglas en los juegos.....	28
Tabla 5 El profesor realiza juegos para agruparse.....	29
Tabla 6 Quisieras que haya juegos en todos los cursos.	30
Tabla 7 Respeta las reglas del juego.....	31
Tabla 8 Participa activamente en el juego.	32
Tabla 9 Comparte los materiales con sus compañeros para jugar.	33
Tabla 10 Trabaja en grupo con agrado.	34
Tabla 11 Acepta contento el rol que le asigna el profesor.....	35
Tabla 12 Demuestra sinceridad en las acciones que realiza.....	36
Tabla 13 Es tolerante en situaciones de conflicto.....	37
Tabla 14 Cumple las normas de convivencia en el aula.....	38

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2 ¿Te gusta jugar con tus compañeros?.....	25
Figura 3 ¿Qué juego disfrutas más?	26
Figura 4 Te gusta que los juegos se realicen con materiales divertidos.....	27
Figura 5 El profesor hace cumplir las reglas en los juegos	28
Figura 6 El profesor realiza juegos para agruparse.	29
Figura 7 Quisieras que haya juegos en todos los cursos.....	30
Figura 8 Respeta las reglas del juego.	31
Figura 9 Participa activamente en el juego.....	32
Figura 10 Comparte los materiales con sus compañeros para jugar.....	33
Figura 11 Trabaja en grupo con agrado.....	34
Figura 12 Acepta contento el rol que le asigna el profesor.	35
Figura 13 Demuestra sinceridad en las acciones que realiza.....	36
Figura 14 Es tolerante en situaciones de conflicto.	37
Figura 15 Cumple las normas de convivencia en el aula.	38

RESUMEN

En la actual sociedad Peruana decimos que estamos en crisis de valores, se ha perdido las buenas costumbres, los abuelitos dicen: no es como antes, la educación no es buena, porque vemos que jóvenes que van al colegio no saben saludar, ceder un asiento, faltan el respeto a las personas, a la autoridad, y creemos que la educación debe solucionar el problema, pero es en el hogar donde se aprende los valores, en el colegio se puede ayudar mediante los juegos, formando a los niños y afianzando lo que en casa le inculcan, la responsabilidad, puntualidad, justicia, solidaridad, respeto y otros valores más, en el juego los niños aceptan y proponen sus reglas cumpliéndolo con agrado, se apoyan entre grupo, suelen solidarizarse con el que pierde o se cae, se ve una grata convivencia entre compañeritos, el **Objetivo:** Determinar la influencia del juego en la adquisición de valores en los alumnos del III ciclo de educación primaria. **Material y método:** Realizado en la Institución Educativa 20325 San José de Manzanares de la UGEL 09, año 2018. La población fue de 100 alumnos y la muestra de 80 alumnos de III ciclo de primaria, el tipo es descriptivo correlacional, el instrumento para medir el juego en la adquisición de valores es la encuesta y la ficha de observación. **Resultados y conclusiones:** al 80% de los niños siempre les gusta jugar con sus compañeros, viendo el elevado porcentaje que obtiene el juego, es imprescindible utilizarlo como estrategia para el aprendizaje de los alumnos y mediante el adquieran los valores, se evidencia que el 33% y 66% siempre y casi siempre demuestra sinceridad en las acciones que realiza lo que quiere decir que se logró adquirir ese valor y le servirá para toda su vida, con ese solo cambio la sociedad va a cambiar.

Palabras claves: juego, valores, educación, respeto, sinceridad.

ABSTRACT

In Peruvian society we say that we are in crisis of values, good customs have been lost, grandparents say: it is not as before, education is not good, because we see that young people who go to school do not know how to greet, give a seat, they lack respect for the people, to authority, and we believe that education should solve the problem, but it is in the home where you learn values, in school you can help through games, training children and strengthening what at home instills, responsibility, punctuality, justice, solidarity, respect and other values, in the game children accept and propose their rules complying with it with pleasure, they support each other, they usually stand in solidarity with the one who loses or falls, there is a pleasant coexistence between companions, the Objective: To determine the influence of the game on the acquisition of securities in the students of the III primary education cycle of the Educational Institution 20325 San José de Manzanares, year 2018. Material and method: Performed at the Educational Institution 20325 San José de Manzanares of UGEL 09, year 2018. The population consisted of 100 students and the sample of 80 students from III primary year of the Educational Institution 20325 San José de Manzanares, the type is descriptive correlational, the instrument to measure the game in the acquisition of values is the survey and the observation sheet. Results and conclusions: 80% of children always like to play with their peers, seeing the high percentage that the game gets, it is necessary to use it as a strategy for learning children and by acquiring the values, it is evidence that 33% and 66% always and almost always demonstrate sincerity in the actions that it performs what it means that it was achieved to acquire that value and will serve it for its whole life, with that only change society will change.

Key Words: games, values, education, respect, sincerity.

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

Esta tesis trata del estudio de la influencia que tiene el juego en la adquisición de valores de los alumnos del III ciclo de primaria, el juego se realiza desde que la persona nace de una forma simple y a medida que él bebe crece se torna más complejo, en los niños que van a primaria el juego es una actividad importante para su recreación, adquisición de conocimientos, con el juego, disfrutan, compiten, pero sobre todo sirve para la formación en valores, que es en casa donde se debe dar, en el colegio se refuerza lo aprendido y con el juego se vuelve habito, el docente planifica juegos para desarrollar en clase con objetivos claros en fortalecer la práctica de cada uno de los valores, con esto los niños se forman como personas y sirve para toda su vida.

El estudio de los valores y como aplicarlos es muy importante, el país tiene una crisis de valores, donde muchos jóvenes practican y les dan valor a los antivalores, día a día observamos que se sigue perdiendo el respeto en todo el sentido de la palabra, hablar con la verdad ahora es “algo negativo” las personas se enojan al escuchar sus verdades, la práctica de la honradez está en peligro de extinción, cuando alguien es honrado se publicita por los medios de comunicación como una muestra de esperanza, por eso es necesario educar en valores, desde casa es lo ideal, pero si no es así en el colegio desde los 3 añitos que van al inicial, para que la próxima generación, demuestre un cambio para la sociedad Peruana.

Capítulo I: se encuentra la introducción, la justificación, así como los alcances del estudio y se expresa claramente el objetivo general y los objetivos específicos.

Capítulo II: de Revisión literaria se detalla de forma científica y apoyándose en una teoría del juego y los valores, que sirve para sustentar la investigación, reconocemos las

variables, características, que sirvió para realizar una investigación científica, completa y substancial.

Capítulo III: de Material y métodos, está de forma detallada el tipo, diseño, nivel y enfoque de la investigación, la población y muestra que se utilizó en la investigación, también tenemos las técnicas o instrumentos que se emplearon para la adquisición de datos del juego en la adquisición de valores.

Capítulo IV: muestra los resultados, se presenta las tablas y figuras con sus interpretaciones y toma de decisiones, la discusión de la investigación.

1.2. Justificación de la investigación

La justificación del problema en el aspecto metodológico se sustenta en:

Trascendencia: el juego es una variable de importante para influenciar la adquisición de valores.

Utilidad: Porque resuelve un problema educativo y social.

Los resultados de esta investigación van a fortalecer el campo del deporte, de la pedagogía, la ética y la moral, aportando conocimientos de los valores y como el juego influye en la adquisición de estos, que tanta falta hace, porque en los hogares los padres no están formando en valores a sus hijos.

Los niños que cursan el III ciclo de primaria serán beneficiados, porque mediante la práctica de los juegos irán adquiriendo y fortaleciendo los valores que harán de ellos unos buenos niños, educados y en su etapa adulta buenos ciudadanos.

1.3. Alcances del estudio

En cuanto a los alcances son los siguientes:

Alcance espacial: UGEL 09.

Alcance temporal: Año 2018.

Alcance temático: El juego y adquisición de valores.

Alcance institucional: Alumnos del III ciclo de primaria de la Institución Educativa 20325 San José de Manzanares.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia del juego en la adquisición de valores en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa 20325 San José de Manzanares, año 2018.

1.4.2. Objetivos específicos

Determinar la influencia de los juegos recreativos en la adquisición de valores en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa 20325 San José de Manzanares, año 2018.

Determinar la influencia del juego en la adquisición del valor del respeto en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa 20325 San José de Manzanares, año 2018.

Determinar la influencia del juego en la adquisición del valor de la solidaridad en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa 20325 San José de Manzanares, año 2018.

CAPÍTULO II: REVISIÓN LITERARIA

2. 1. Antecedentes de la investigación

Para entrar en contexto en la investigación, es necesario identificar estudios previos relacionados a las variables en cuestión con la finalidad de que pueda ser de utilidad al momento de la comparación de los resultados y también como fuente de información.

Para Palomino y Orellana (2017), En su tesis de investigación titulada *“La Practica de Juegos Colectivos para Mejorar el Déficit de Valores de los Estudiantes de 4 años de la I.E.I. Santa Catalina de la Villa de Guadalcázar, Moquegua, 2016”*, presentada ante la Universidad Nacional San Agustín para la obtención del Título de Licenciada. Objetivo “integrar los juegos colectivos como estrategia didáctica para mejorar el déficit de valores de los estudiantes de 4 años”, la investigación es cualitativa, utilizó la observación y lista de cotejo como instrumento, su población al igual que la muestra son los estudiantes de 4 años, conclusión: mediante la integración de los juegos colectivos se mejoró la carencia de valores de los estudiantes de 4 años, esto en base a que el 82% conoce al resto de sus compañeros por lo que es más espontaneo realizar juegos de índole colectivos en la que se incita a que el menor pueda aplicar los valores que se les enseña.

Según Castro (2016), En la tesis *“Los Juegos Didácticos y su Influencia en el Fortalecimiento del Valor de Solidaridad en los Niños de cinco años de edad de la I.E.I. 374 - Pueblo Nuevo - Buenos Aires, 2015”*, presentada ante la Universidad Católica los Ángeles Chimbote. Teniendo como objetivo “determinar la influencia del juego didáctico en el fortalecimiento del valor de la solidaridad en los niños de cinco años”, la investigación fue cuantitativa de tipo correlacional, usó una lista de cotejo y registro de observación, llegando

a la conclusión que “Se pudo observar la complementariedad del juego didáctico planteado por la docente, en la alternativa para fomentar los valores, específicamente la solidaridad, (...) moldeándose progresivamente en el contexto donde se desenvuelve el sujeto. Tal como se observa en la I.E.I 374 de Pueblo Nuevo” Así mismo, menciona que el niño de cinco años de la I.E.I 374 va a desarrollar su carácter socializador de forma progresiva a su vez que comparte contacto con sus compañeros, para lo cual involucra sus esfuerzos en conseguir las metas, de tal manera que se logre integrar el juego con el fomento de los valores.

Para Huaranga, Ramos y Rojas (2015), En su investigación *“Influencia de los Juegos Didácticos en la Formación de Valores de los Alumnos del Quinto Grado de la Institución Educativa N° 32231 Hipólito Unanue OBAS – 2015”*, presentada ante la Universidad Nacional Hermilio Valdizán. El objetivo de la investigación fue “determinar la influencia que tienen los juegos didácticos en la formación de valores”, utilizó la ficha de observación, conclusión “los valores son frutos de la reflexión colectiva de grupos humanos y de la acción comunicativa sobre los modos de satisfacer las necesidades humanas naturales y culturales, mejorar las situaciones personales y sociales”, de tal forma que grupos de niños que carezcan de esta práctica de valores va a significar un gran problema que desencadena en situaciones que hacen imposible el aprendizaje y la convivencia entre compañeros.

Según Torres, Padrón y Cristalino (2007), En su artículo de revista titulado *“El Juego: Un Espacio para la Formación de Valores”*, Donde a raíz de esa experiencia de libertad que se le presenta al niño, es que este puede expresarse y comunicarse en un ambiente de descubrimiento. A su vez que le va a permitir manifestar sus sentimientos, emociones y niveles de relaciones que van a evidenciar actitudes en base al gusto del niño.

Para Patiño y Sichique (2015), En la investigación *“El Juego como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje de Valores en los Niños del 3° Año de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa del Milenio Bosco Wisuma de la Comunidad Sagrado Corazón Cantón Morona Periodo 2014 – 2015”*, en la cual “Es importante destacar que el juego es el pilar fundamental de aprendizaje, que le permite al niño interactuar con sus pares, ser activo, crecer y desarrollar sus capacidades, fortalezas, ser resilientes, es decir un elemento básico en su vida”, además es bueno considerar la libertad y facilidad que poseen los niños para navegar en internet y distraerse por equipos tecnológicos que llegan a dificultar la comunicación, la creatividad e imaginación. (p. 107).

2.2. Bases teóricas del juego

2.2.1. El juego

Huizinga (1972), Hace referencia que todos los niños a la hora de jugar proponen sus reglas y todos en consenso toman acuerdos, en ese momento mágico adoptan personajes fantasiosos diferentes a como son en la realidad.

Mientras que Bermejo y Blásquez (2016), mencionan que el juego siempre motiva a los niños y esta motivación debe ser aprovechada por los profesores para que los niños adquieran conocimientos nuevos de manera fácil y divertida.

2.2.1.1. Características de los juegos

Las características principales que poseen los juegos, en función a los diversos autores que los han estudiado previamente, son:

El Juego es voluntario se realiza por iniciativa propia, por lo que el niño no debe ser coaccionado para la actividad porque en todo caso dejaría de ser considerado como juego.

El Juego **produce placer**: Las conductas que se van a asociar al juego son la diversión, la broma, relaciones sociales, entre otros. “son gratificantes por sí mismas, y es este carácter el que convierte el deseo de jugar en el objetivo principal. El placer inmediato que proporciona el juego lo convierte en una necesidad" ("Características", s.f. párr. 4).

El Juego **es Innato**: Debido a que es característica de la etapa de la infancia, se vuelve algo innato para los niños. Debido a esto va a intervenir de manera directa al proceso de aprendizaje que llevan a cabo los niños, ya que se va a necesitar que estos jueguen para que pueda explorar y reconocer su entorno. Desde el nacimiento los niños juegan con su cuerpo, es por eso que se considera que será la actividad más importante de la vida de un niño hasta que cumpla aproximadamente los diez años (p. 7).

El juego es activo en algunos hay esfuerzo físico, pero si estar atento mientras juega para pensar, moverse, imitar.

El Juego favorece la socialización: Los juegos tienen la condición de ser flexibles y abiertos, lo que va a permitir una mayor facilidad de integración de los niños que posean diferentes edades, sexo o inclusive cultura, por medio del juego los niños se integran a pesar de las diferencias que estos posean.

El Juego como elemento motivador: Debido a que se emplea como una estrategia metodológica, se vuelve mucho más atractiva cualquier actividad que

se realice con el niño. Tal es así, que es posible conseguir que el niño pueda cumplir ciertos objetivos didácticos en base a la realización de una actividad lúdica (p. 8).

2.2.1.2. Funciones de los juegos

Según Galvez y Rodriguez (2005), Refieren a que aunque se considere por parte de algunos padres al juego como una actividad que genera distracción, el juego va a implicar una serie de procedimientos que aportan al crecimiento del infante. En base a esto, se detalla una serie de funciones que recae sobre el juego:

Educativa: El juego va a estimular el desarrollo intelectual del niño, el cual va a permitir emitir juicios en base al conocimiento que posee para solucionar sus problemas, de tal forma que aprenda a mostrarse atento ante una actividad. De la misma manera, que desarrolla su creatividad, inteligencia, e imaginación ante la curiosidad de descubrir su entorno (Galvez y Rodriguez, 2005, p. 38).

Física: El niño desarrollará la capacidad motriz, aprende la manera de controlar su cuerpo. El juego va a generar un desfogue de energía, en base al aprendizaje de coordinación de movimientos e intenciones para llevar a cabo los objetivos deseados (Galvez y Rodriguez, 2005, p. 38).

Emocional: El juego llega a significar el medio por el cual el niño se desahoga de forma natural y donde puede expresar sus emociones que no puede hacerlas con palabras. Va a permitir que el niño pueda llevar a cabo una actividad sin la responsabilidad total de sus acciones. Así como promueve la personalidad,

apoyándolo a adquirir mayor confianza e independencia (Galvez y Rodriguez, 2005, p. 39).

Social: En base a los juegos, el niño se vuelve consciente del medio en el que se desarrolla y del ambiente el cual le era ajeno en los primeros años de su vida. Va a funcionar como una prueba o ensayo, debido a que podrá apreciar el funcionamiento de la sociedad y del accionar de las personas. Para que así pueda aprender a cooperar y compartir (Galvez y Rodriguez, 2005, p. 39).

2.2.1.3. Importancia de los juegos

El Juego es importante para el desarrollo del niño, alrededor del 75% del desarrollo de su cerebro se da después que nace, el juego fomenta ese desarrollo porque estimula al cerebro mediante la formación de conexiones entre células nerviosas, este procedimiento aporta al desarrollo de las habilidades motoras finas y gruesas, esto ayuda que los niños desarrollen su lenguaje y permite el correcto aprendizaje de expresar sus emociones, pensar, su creatividad, entre otros.

Según Delgado (2011), la aplicación del juego como una estrategia didáctica permite “Promover una descentración cognitiva, es decir, permite que los niños establezcan una relación entre su posición en el juego y la posición de las personas que juegan a su lado” (p. 49). A su vez también va a permitir a los docentes evaluar el aprendizaje de los niños, observando el juego que realizan el docente es capaz de identificar dificultades en el aprendizaje y valorar si se cumplen los objetivos didácticos.

2.2.1.4. Teorías del juego

- **Teoría Fisiológica de Herber Spencer y Friedrich Schiller**

Según esta teoría el juego va a significar un medio de consumo de energía, debido a que el infante no va a gastar su energía en otras actividades ya que no presenta ningún tipo de responsabilidades, por lo que el juego vendría a sustituir al trabajo. Schiller consideraba que el juego se encuentra relacionado con aparición de actividades estéticas, por lo que el juego está ligado al exceso de energía acumulada y que se puede mostrar de forma física o estética. Mientras que Spencer considera que el juego se da a causa de un sobrante de energía acumulada que busca la forma de librarse de alguna forma, por lo que el juego se considera como la descarga agradable sin la formalidad del exceso de energía.

- **Teoría de la Relajación de Moritz Lázarus**

Según Delgado (2011), este autor el juego no va a producir un consumo de energía en cambio va a servir para recuperarlo, es una distracción de los quehaceres habituales, compensando el agotamiento de ellas.

- **Teoría de la Recapitulación de Stanley Hall**

El juego era causado en base al efecto que produce en el cuerpo las actividades de realizaron las generaciones pasadas. El juego facilita la adquisición de ciertas facultades y elimina funciones rudimentarias e inútiles” (p. 51).

- **Teoría Pragmática de Karl Gross**

Se trata que vio a cachorros imitando actividades que realizan los adultos y pensó que con el juego despertaban sus destrezas para cuando fueran adultos. A través del juego hay maduración de los órganos, músculos, huesos y cerebro.

- **Teorías del Juego o Teoría del ejercicio Preparatorio de Carr**

El juego va a servir para estimular el desarrollo físico y neurológico, lo que vendría ser gimnasia para el cerebro. Por otra parte, el juego va a permitir liberar los instintos violentos que se dan origen en los instintos heredados o por la necesidad de descargarse de una forma en la que no daña ni a él ni a los que rodean (Delgado Linares, 2011, p. 78).

- **El Psicoanálisis de Sigmund Freud**

Es la teoría de Freud: Según esta teoría el niño experimenta la muerte de manera literal y provoca en el madurar y fortalecer su autoconciencia.

- **Teoría Psicoevolutiva de Jean Piaget**

En base a la observación del desarrollo de sus hijos, Piaget fue capaz de formular las primeras teorías sobre la infancia y el juego. Piaget considera que el juego es un medio de aprendizaje sobre nuevos objetos y para la expansión de los conocimientos y habilidades poseídas, así como el modo de incorporar la acción y el pensamiento.

- **Teoría Socio Histórica de Vigotsky**

Para este autor, el juego va a responder la imperiosa necesidad de adquirir conocimiento del entorno que nos rodea, es una actividad que se realiza

espontáneamente por parte de los niños y se encuentra orientada hacia la socialización, facilitando la transmisión cultural, así como también permite transformar las capacidades inmaduras en afianzadas.

- **Teorías Culturalistas: Transmisión de Tradiciones y Valores**

Para Huizinga y Caillois, el juego viene a significar un instrumento que sirve para transmitir cultura el cual permite a los infantes asimilen las costumbres, tradiciones, hábitos, normas sociales, entre otros. De tal manera, los juegos varían en función a las culturas ya que va a depender del ambiente en el cual son aplicadas (Delgado Linares, 2011, p. 83).

2.2.1.5. Juegos educativos

Los Juegos Educativos es donde a su vez se refiere que no se va a enfocar únicamente en lo que desarrolla el estudiante, sino que implica otros aspectos que son de utilidad en el aula.

“Por lo que se encuentra diseñado de manera específica para que los niños puedan aprender mediante juegos, ya que se posee un objetivo concreto” ("Educativo" 2016, p. 3).

Según el artículo de Acuña (2016), las características que poseen los juegos educativos son:

- El Juego Educativo debe mantener un objetivo claro, el cual le permita al docente poder establecer las metas propuestas para los estudiantes.
- Poseer metas que tengan el propósito de consolidar conceptos, procedimientos y actitudes propuestos en el programa.

- Generar un medio que puede ser digital o manual, para poder realizar actividades en equipo.
- Brindar un entorno que impulse la creatividad tanto intelectual como emocional.

2.2.1.6. Juegos recreativos

Según Abreu (2005), son acciones que se realizan para divertirse y lograr placer para quienes jueguen, actividad ludica que transmite alegría, tensiones, ganas de ganar, relacionandose con sus pares, siendo indispensable para que las personas se desarrollen.

De acuerdo a lo mencionado por Mateo (2014), en la que hace referencia a una serie de características en base a lo investigado por otros autores:

- Se realiza de forma voluntaria.
- Es de participación gozosa.
- No se lleva a cabo con la finalidad de esperar una retribución a cambio.
- Busca regenerar la energía y el esfuerzo realizado en el trabajo o estudio.
- Es saludable, debido a que busca alcanzar el perfeccionamiento y el desarrollo de la persona.
- Forma parte del proceso educativo permanente, en la cual se procuran generar los medios para emplear con sentido el tiempo libre.

2.3. Bases teóricas de los valores

El valor se puede definir de diversas formas, en función a las diferentes investigaciones y connotaciones que le designen los autores.

Prieto (2011),

Menciona que, en base a la perspectiva de la psicología social y el campo sociológico, el valor puede ser comprendido como el conjunto de creencias o de ideas propias que posee cada sociedad, las cuales van a influir en el comportamiento de las personas y las normas establecidas por la sociedad, teniendo en cuenta que lo que se acepta por algunas sociedades no necesariamente son aceptadas por otras. (p. 5).

Cota (2002), Menciona que los valores son aquellos patrones de comportamiento las cuales no vienen a ser igual para todos debido a las diferencias culturales en la sociedad, los valores se van a generar en base a una elección en función a las convicciones, prejuicios y opiniones de la persona. Así como las sociedades se han ido desarrollando, también lo han efectuado los valores, en las que se definen o establecen según leyes morales y religiosas, las cuales delimitan el camino en la que la sociedad debería de seguir, y las cuales son definidas como valores inherentes de la persona.

Los valores no van a brindar una pauta para establecer metas y propósitos, que pueden ser de tipos personales o colectivos, que a su vez van a reflejar los sentimientos y convicciones más importantes para la persona.

2.3.1. Características de los valores

Según Cota (2002), Hace referencia a una serie de características relacionadas a los valores:

(Cota, 2002), Mientras que ("Características", s.f.), Considera que los Valores poseen las siguientes características o propiedades:

- **Son Trascendentales:** Ya que le aporta un sentido a la vida de las personas, por lo que se les tiene como cometidos de la misma. ("Características", s.f. p. 2).
- **Son Abstractos y Mentales:** No trata únicamente de objetos concretos, sino que se basa más en juicios mentales o culturales. ("Características", s.f. p. 2).
- **Son Individuales y Colectivos:** En función de la situación que se desarrolle, los valores se van a manifestar de forma colectiva, en la que algunos dependerán de la forma de pensar de cada persona, mientras que la otra será universal. ("Características", s.f. p. 2).
- **Son Históricos:** Porque se originan como parte de un resultado de un procedimiento o de una accionar histórico de las sociedades, por lo que cada momento histórico suscitado puede poseer valores diferentes ("Características", s.f. p. 2).
- **Son Jerárquicos:** Debido a que no todos poseen la misma predominancia, separándose entre principales y secundarios ("Características", s.f. p. 2).

2.3.2. Tipos de valores

Según Cardona (2000), Existe un sin número de motivos por las cuales, los investigadores delimitan la clasificación de los valores, así mismo al ser un área que se relaciona con la persona tiene diferentes connotaciones clasificatorias en función a las perspectivas. La siguiente clasificación, menciona la presencia de 4 más importantes:

- **Económico:** Hace referencia a la capacidad que se le otorga a las acciones y objetos relacionados con la generación de bienes y/o riquezas.
- **Estético:** Son aquellas propiedades que se les otorgan a objetos o paisajes, que tengan la capacidad de producir una sensación de belleza o de goce estético.
- **Pragmático:** Son funciones o la capacidad de uso que se les atribuye a las herramientas u maquinas, para ser capaces de soluciones problemas prácticos.
- **Ético:** Son las convicciones relacionadas al accionar humano, a los atributos que estos poseen y que condicionan según el bien y el correcto desarrollo de la persona, para que la relación entre él y el entorno sea armonioso.

Por otra parte el blog Torres A. (s.f.), Menciona que existe una clasificación de 10 tipos de valores:

- **Valores Personales:** Este tipo de valores hacen referencia a los valores que pueden ser aplicados en el accionar diario en base a acciones sencillas, y también a través de los hábitos. Por lo que se van a caracterizar por ser aplicables en la gran mayoría de los contextos de la vida y no es limitado solo por algún tipo de actividad o una ubicación geográfica. Por ejemplo, el respeto que tiene un padre por su hija, entre otros.
- **Valores Laborales:** Se encuentran relacionados con la manera de actuar en el ámbito laboral. Teniendo en cuenta que las organizaciones poseen valores que se encuentran arraigados en su cultura laboral, y si estos no encajan con los valores personales se puede llegar a generar un conflicto que resulte en incomodidad.

- **Valores de Empresa:** Los valores de la empresa pueden ser comprendidos tanto como parte de un estilo de producción como un componente del marketing, la cual no se encuentra adscrito a una persona natural sino a un ente jurídico. Surgen de un constructo social que va a influir en la manera en la que se trabaja en la empresa.
- **Valores Religiosos:** Se van a relacionar a las creencias enfundadas en una religión. Teniendo en cuenta que de por si las religiones poseen un sistema de dogmas y rituales, en la cual los valores religiosos se encuentran relacionados a estos y que puede llegar a influir sobre las decisiones y valoraciones de las personas.
- **Valores Familiares:** Estos valores van a estar relacionados a la experiencia de pertenecer a una familia. En base a la generación de los lazos afectivos que van a constituir a la familia, también aparecen los valores que ponen en orden la manera en la que nos relacionamos con el resto de la familia.
- **Valores Sociales:** Estos valores no se encasillan únicamente en un entorno social en concreto, sino que se pueden extender en diversos grupos de la población. Por ejemplo, el respeto por el descanso de las demás personas puede traducirse como un valor social.
- **Valores Políticos:** Se relacionan con el ideal político de la persona, así como con la gestión pública de los recursos. En este caso, la libertad individual tiende a ser uno de los valores que más defiende la política liberal.
- **Valores Estéticos:** Esta serie de valores se relaciona con la manera de percepción sensorial, y la forma en la que se aprecian estéticamente. Son de importancia en el ámbito del arte, aunque también están presentes en la artesanía el diseño en general.

- **Valores Éticos:** Se encuentran relacionados con la moral, y con los principios que normal y distinguen la diferencia entre el bien y el mal, y que no tienen que ver con la situación actual ni con la utilidad de las estrategias, sino del valor que poseen por sí mismos.
- **Valores Materiales:** Son aquellos que van a designar los aspectos materiales de la vida que tienen mayor valor sobre otros.

2.3.3. Educación en valores

La educación se ejecuta con la finalidad de transmitir conocimientos, valores y habilidades demandados por la sociedad. Entonces, el proceso educativo va a guardar relación con los valores. A través de la educación, las personas tienden a perpetuarse donde los valores son considerados como el medio cohesor del grupo, el cual brinda estándares de vida. A través de la historia, la escuela siempre ha contribuido para la socialización de las generaciones más jóvenes en función a los valores universales el cual es compartido por la sociedad, con finalidad de establecer un orden social.

Para Leiva (2004), La situación actual de la sociedad, es que se está viviendo una realidad educativa compleja porque los valores que se encuentran la sociedad tienden a seguir un camino y los valores que te enseñan en la escuela otro. Por eso no se acepta poseer una visión parcial de los problemas que suscitan en la educación, porque no son enteramente de índole educativo, sino que conllevan problemas sociales y culturales (p. 93).

2.4. Términos conceptuales

Actitudes: “Es la predisposición positiva o negativa que se tiene hacia algo, en las personas se encuentran conformada por tres aspectos, el cognitivo, afectivo y conductual” (Cardona, 2000, p. 55).

Aprendizaje: Es un proceso de adquisición de habilidades, valores, conductas, a través de la experiencia y el conocimiento.

Creatividad: “Es la capacidad de generar y de innovar nuevas ideas o relaciones entre conceptos conocidos, que van a llevar a conclusiones nuevas y que pueden resolver problemas a través de nuevas soluciones” (Significados, s.f. p. 1).

Conocimientos: “Es el conjunto de información que se almacena a través de la experiencia o del aprendizaje, o en base a la introspección” (Definicion.de, s.f. p. 1).

Didáctica: “Se define como una disciplina que va a abarcar principios de enseñanza que se pueden aplicar a todas las asignaturas y que guarda relación con los procesos educativos, y donde el objeto de su estudio es la enseñanza – aprendizaje” (EcuRed, s.f. p. 1).

Docentes: “Es la persona que tiene por dedicación profesional la enseñanza. Es una profesión donde el principal objetivo es transmitir conocimientos a otras personas, se puede hablar en un marco general de enseñanza o sobre alguna asignatura en específico” (“Docente”, s.f. p. 1).

Educación: “La educación es considerada como un proceso humano y cultural de cierta complejidad. Consiste en prepararse y formarse con la finalidad de inquirir con sabiduría, adquirir conocimientos y brindar sagacidad al pensamiento” (León, 2007, p. 599).

Ética: “Es la parte de la filosofía que se va a encargar de la moral y de las responsabilidades de la persona, enfocadas en los aspectos del comportamiento humano, de

índole personal, político, social, etc., siempre y cuando estas acciones sean ejecutadas de forma voluntaria” (Cardona, 2000, p. 84).

Infancia: “Es la etapa en la vida de las personas, en la que los niños deben de estar en la escuela y en lugares de recreo, donde deben de crecer fuertes y con seguridad de sí mismos, así como también recibir el amor de las familias” (“UNICEF”, s.f. p. 12).

Juego: actividad que realiza el hombre por distracción, placer, para recrearse.

Juegos Recreativos: “Son definidos como una serie de acciones empleadas con la finalidad de diversión y el propósito principal de esta, es conseguir el entretenimiento y disfrute de quienes lo realizan” (Casares, 2013, p. 34).

Moral: “Son las normas que las personas deben de seguir para ejecutar el bien y evitar el mal entre las personas, y que van a regular el accionar y el comportamiento social de la persona” (Cardona, 2000, p. 34).

Principios: “Los principios se definen como las normales por las que el individuo se rige, se consideran como leyes universales que tienen la capacidad de abarcar comunidades y culturas” (“Principios”, s.f. p. 1).

Pedagogía: “El conjunto de saberes que se va a encargar de la educación como un fenómeno humano y social. También se define como la ciencia que se va a encargar del conjunto de saberes que se encuentran enfocados hacia la educación” (Caballero, 2017, p. 25).

Virtud: “Es el hábito o la conducta aprendida que va a hacer énfasis en el bien mancomunado y hacia el correcto cumplimiento de las obligaciones” (Cardona, 2000, p. 10).

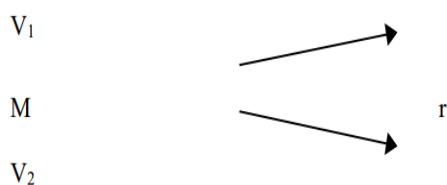
CAPÍTULO III: MATERIAL Y METODOS

3.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación es descriptivo correlacional. Evaluaremos la influencia del juego con la adquisición de valores de los alumnos del III ciclo de primaria.

3.2 Diseño de investigación

El diseño es no experimental, transaccional, correlacional. La investigación es no experimental, ya que no se manipulo una variable independiente para producir alguna consecuencia determinada previamente en una o más variables dependientes. De acuerdo a (Hernández, 2003), se califica como investigación transaccional aquella donde los datos fueron obtenidos en una sola ocasión para describir las variables y así tener la posibilidad de analizar.



Dónde:

M: La muestra

V₁: Juego

V₂: Adquisición de valores

r: Es el coeficiente de correlación entre las variables.

3.3 Nivel

Es descriptivo correlacional

3.4 Enfoque

Enfoque cuantitativo, se recolecta datos para probar hipótesis en base a la medición análisis estadístico, para probar teorías.

3.5. Población y muestra

3.5.1 Población

100 alumnos de III ciclo de primaria de la I. E. 20325.

3.5.2 Muestra

La Muestra está constituida por 80 alumnos de III ciclo de primaria de la I. E. 20325.

Se efectuó la observación y medición la de las variables.

N= Población: 100 alumnos de III ciclo de primaria.

n= Tamaño de la muestra: 80 alumnos de III ciclo de primaria.

e= Margen de error 0.5

3.6. Técnicas e instrumentos de investigación

3.6.1. Técnicas a emplear

A través de la encuesta y la ficha de observación se permitió obtener información del conocimiento de los valores en alumnos del III ciclo de primaria.

Para ello se estableció una guía de encuestas dirigida y una ficha de observación que permitió una mayor objetividad en la obtención de la información.

3.6.2. Instrumentos

Encuesta

Ficha de observación

Cuaderno de campo

3.7. Procesamiento y análisis de datos

3.7.1. Tratamiento estadístico

- Procesamiento de datos.
- Análisis e interpretación de datos.
- Comprobación de la influencia del juego en la adquisición de valores en los alumnos III ciclo de primaria.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Análisis de los resultados

Tabla 1
¿Te gusta jugar con tus compañeros?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	64	80%
Casi siempre	14	17%
Nunca	2	3%
Total	80	100%

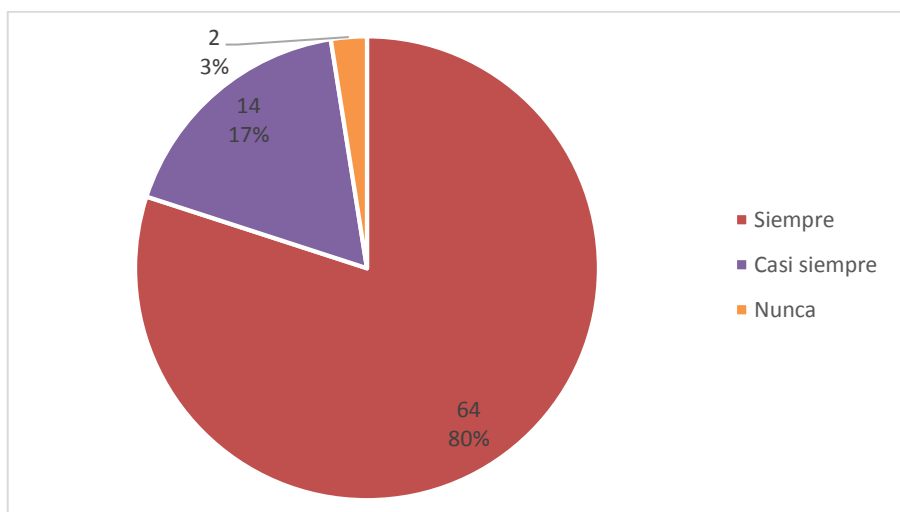


Figura 1 *¿Te gusta jugar con tus compañeros?*

De la tabla 1 y figura 1, de 80 alumnos, el 80% manifiesta que Siempre le gusta jugar con sus compañeros, mientras que un 17% Casi siempre y el 3% Nunca le gusta jugar con sus compañeros.

Tabla 2
¿Qué juego disfrutas más?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Recreativos	34	42%
Cognitivos	16	20%
Motor	30	38%
Total	80	100%

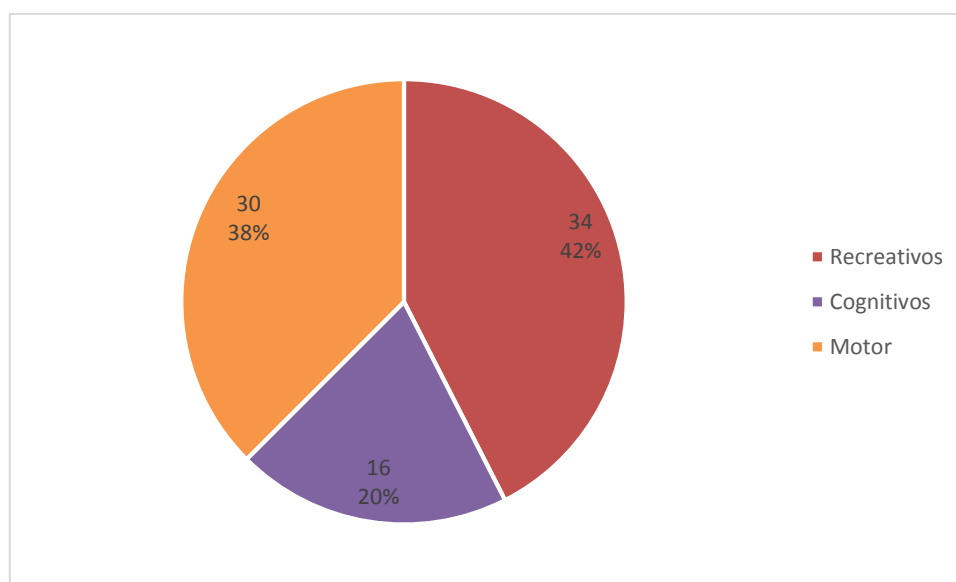


Figura 2 *¿Qué juego disfrutas más?*

De la tabla 2 y figura 2, de 80 alumnos, el 42% manifiesta que disfruta más los juegos recreativos, mientras que un 20% disfruta de los juegos cognitivos y el 38% disfruta más con los juegos motores.

Tabla 3
Te gusta que los juegos se realicen con materiales divertidos.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	52	65%
Casi siempre	27	34%
Nunca	1	1%
Total	80	100%

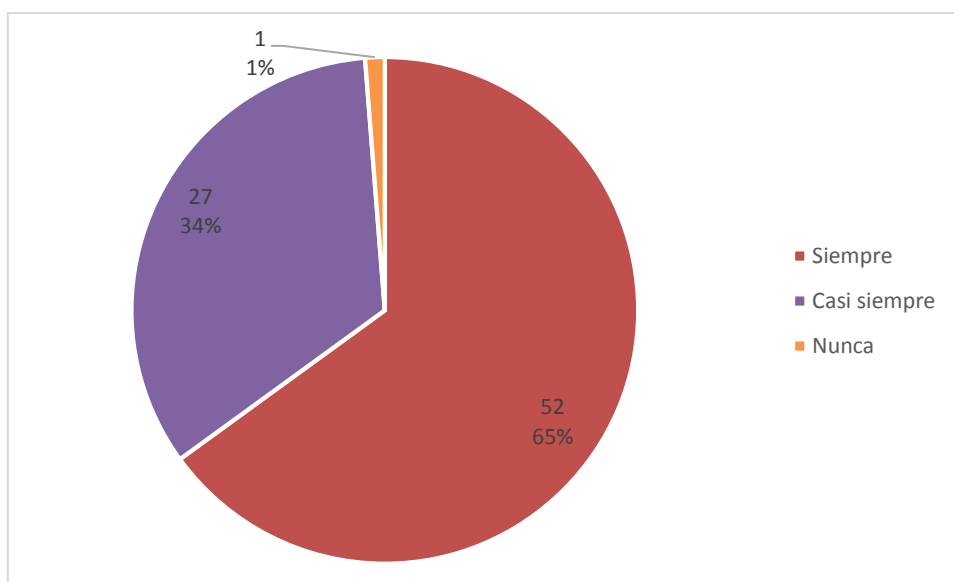


Figura 3 Te gusta que los juegos se realicen con materiales divertidos.

De la tabla 3 y figura 3, de 80 alumnos, el 65% manifiesta que Siempre le gusta que los juegos se realicen con materiales divertidos, mientras que un 34% Casi siempre le gusta que los juegos se realicen con materiales divertidos y el 1% Nunca le gusta le gusta que los juegos se realicen con materiales divertidos.

Tabla 4
El profesor hace cumplir las reglas en los juegos.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	43	54%
Casi siempre	33	41%
Nunca	4	5%
Total	80	100%

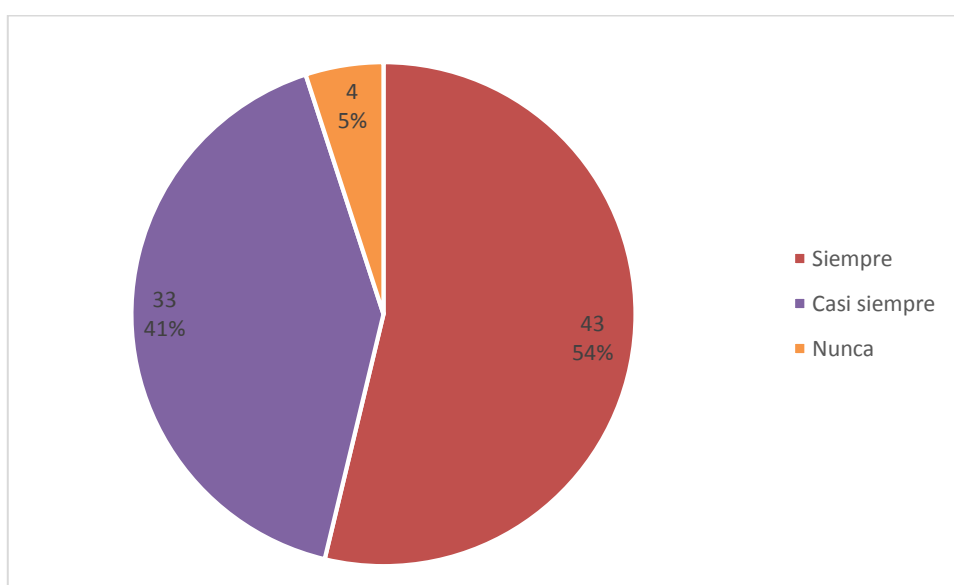


Figura 4 El profesor hace cumplir las reglas en los juegos

De la tabla 4 y figura 4, de 80 alumnos, el 54% manifiesta que Siempre el profesor hace cumplir las reglas en los juegos, mientras que un 41% manifiesta que Casi siempre el profesor hace cumplir las reglas en los juegos y el 5% Nunca el profesor hace cumplir las reglas en los juegos.

Tabla 5
El profesor realiza juegos para agruparse.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	35	44%
Casi siempre	42	52%
Nunca	3	4%
Total	80	100%

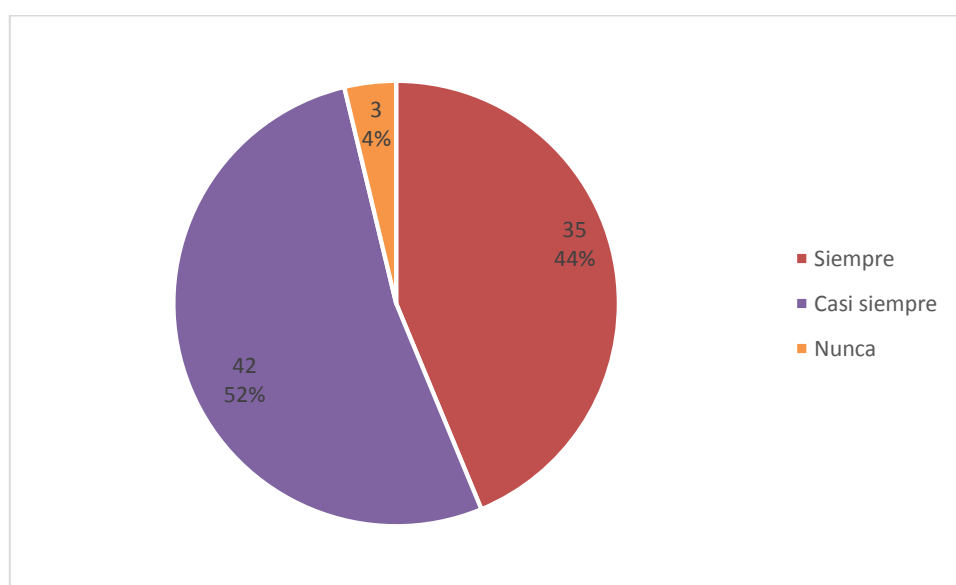


Figura 5 El profesor realiza juegos para agruparse.

De la tabla 5 y figura 5, de 80 alumnos, el 44% manifiesta que Siempre el profesor realiza juegos para agruparse, mientras que un 52% dice que Casi siempre el profesor realiza juegos para agruparse y el 4% Nunca el profesor realiza juegos para agruparse.

Tabla 6
Quisieras que haya juegos en todos los cursos.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	45	56%
Casi siempre	34	43%
Nunca	1	1%
Total	80	100%

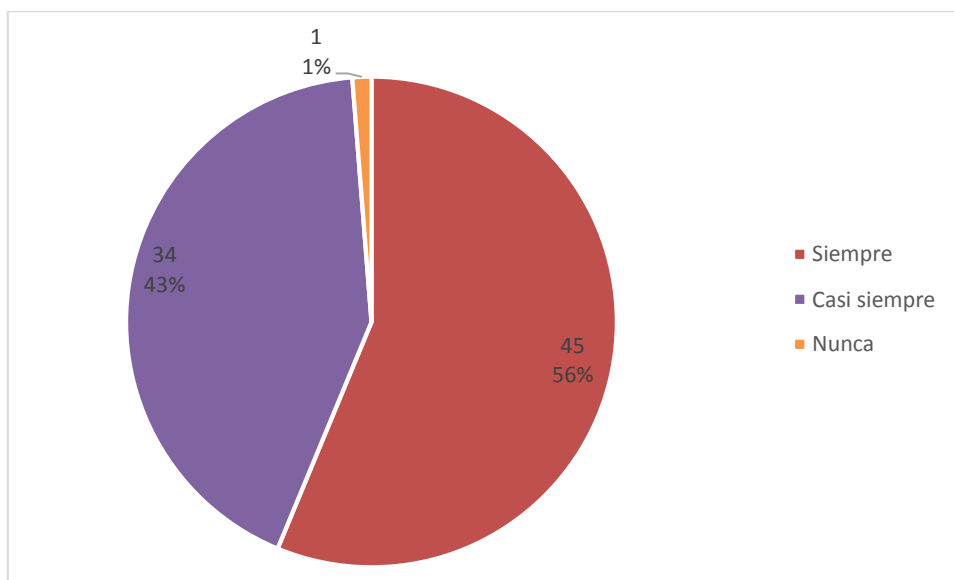


Figura 6 Quisieras que haya juegos en todos los cursos.

De la tabla 6 y figura 6, de 80 alumnos, el 56% manifiesta que quisiera que Siempre haya juegos en todos los cursos, mientras que un 43% Casi siempre quisieran que haya juegos en todos los cursos y el 1% quisiera que Nunca haya juegos en todos los cursos.

Ficha de observación

Tabla 7
Respetar las reglas del juego.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	33	41%
Casi siempre	41	51%
Nunca	6	8%
Total	80	100%

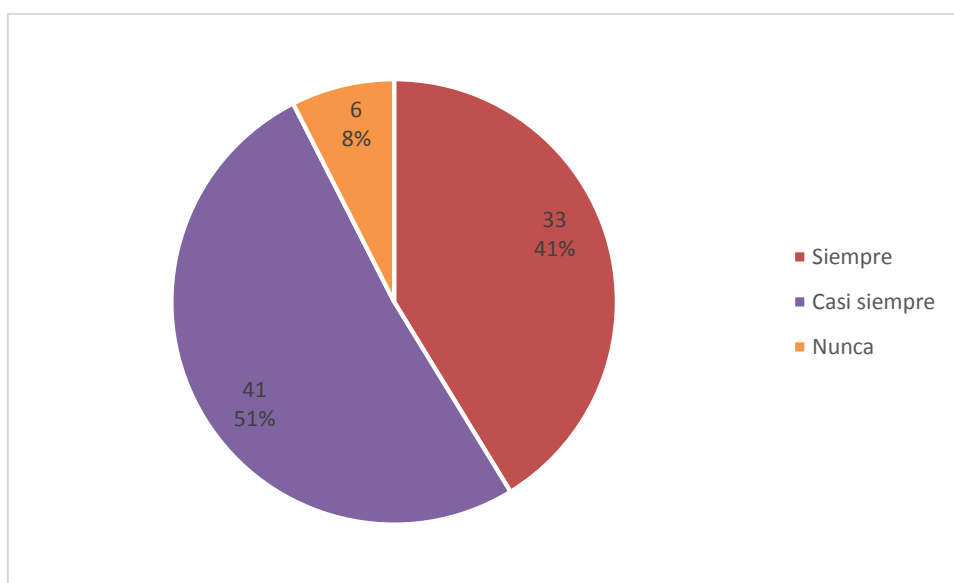


Figura 7 Respetar las reglas del juego.

En la tabla 7 y figura 7, de 80 alumnos, el 41% siempre respeta las reglas del juego, mientras que un 51% Casi siempre y el 8% Nunca.

Tabla 8
Participa activamente en el juego.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	37	46%
Casi siempre	40	50%
Nunca	3	4%
Total	80	100%

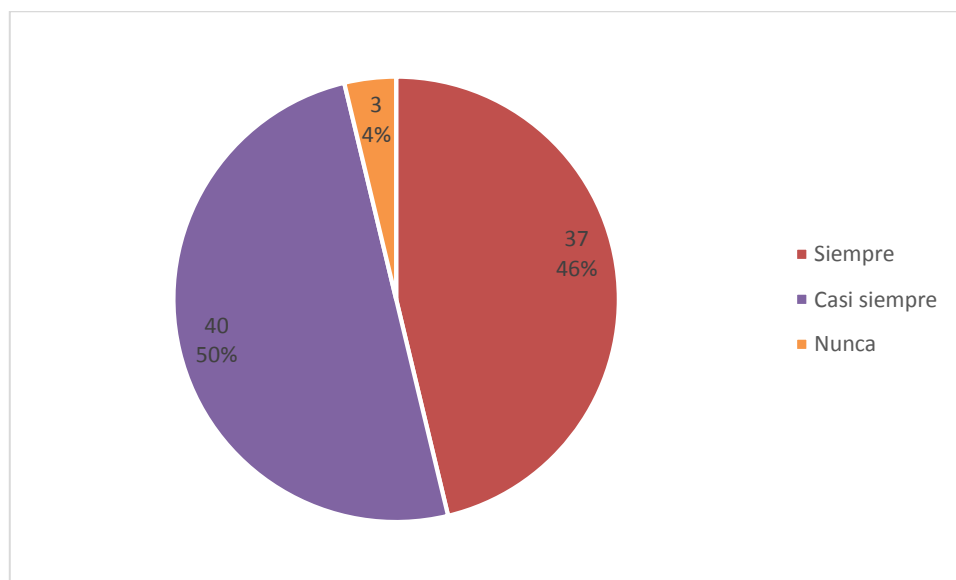


Figura 8 Participa activamente en el juego.

De la tabla 8 y figura 8, se observa de un total de 80 alumnos, el 46% siempre participa activamente en el juego, mientras que un 50% Casi siempre y el 4% Nunca participa activamente en el juego.

Tabla 9
Comparte los materiales con sus compañeros para jugar.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	26	33%
Casi siempre	49	61%
Nunca	5	6%
Total	80	100%

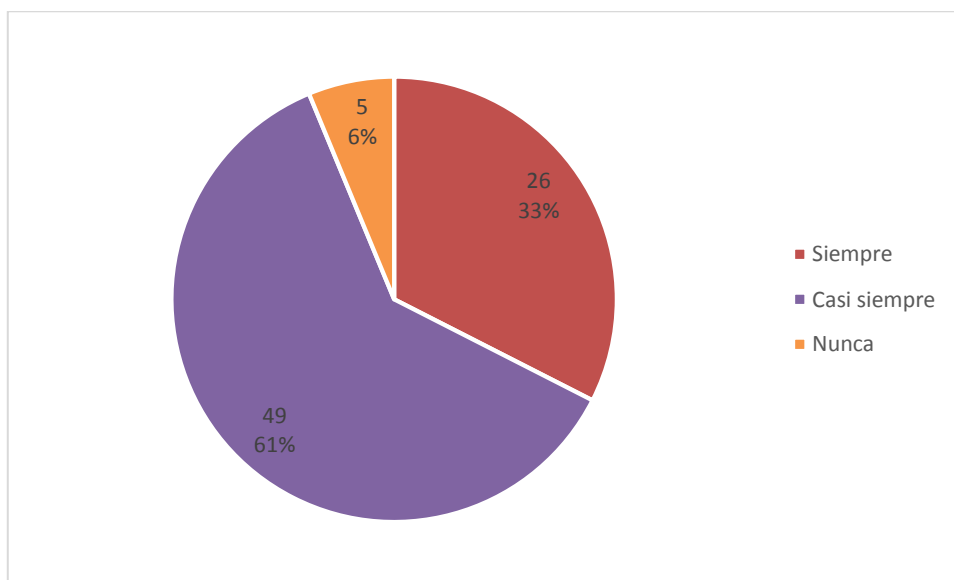


Figura 9 Comparte los materiales con sus compañeros para jugar.

De la tabla 9 y figura 9, de 80 alumnos, el 33% Siempre comparte los materiales, mientras que un 61% Casi siempre comparte los materiales y el 6% Nunca comparte los materiales con sus compañeros para jugar.

Tabla 10
Trabaja en grupo con agrado.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	34	42%
Casi siempre	42	53%
Nunca	4	5%
Total	80	100%

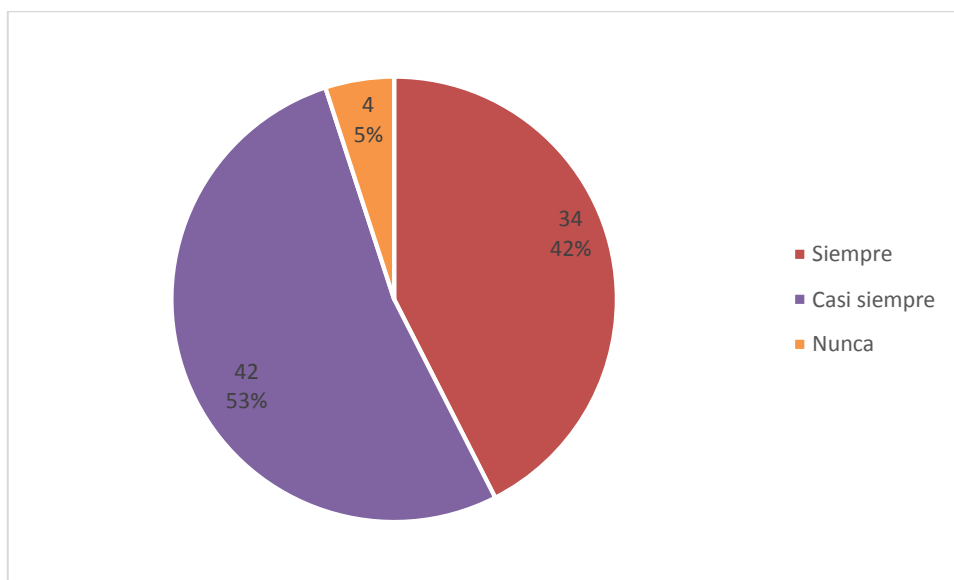


Figura 10 Trabaja en grupo con agrado.

De la tabla 10 y figura 10, de 80 alumnos, el 42% Siempre trabaja en grupo con agrado, mientras que un 53% Casi siempre trabaja en grupo con agrado y el 5% Nunca trabaja en grupo con agrado.

Tabla 11
Acepta contento el rol que le asigna el profesor.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	22	27%
Casi siempre	55	69%
Nunca	3	4%
Total	80	100%

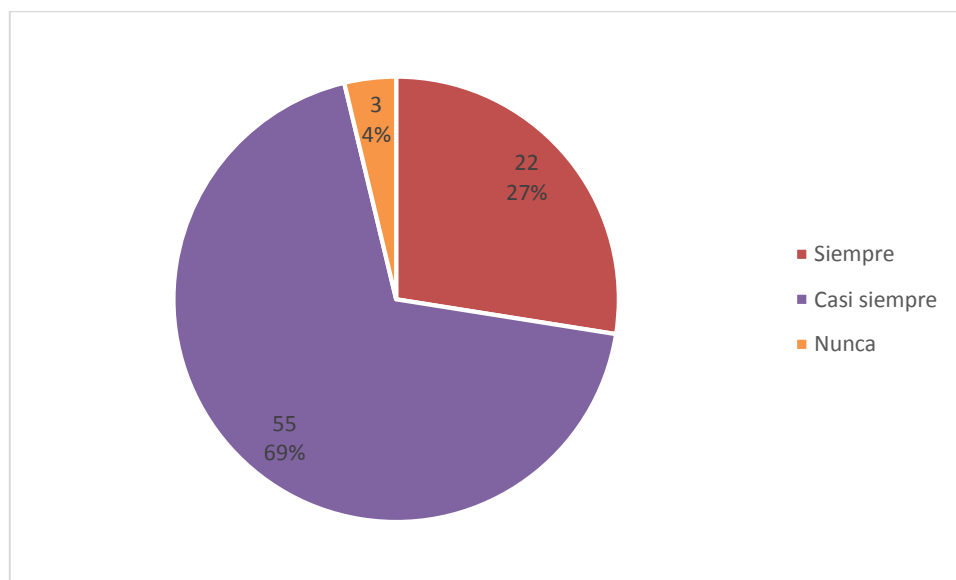


Figura 11 Acepta contento el rol que le asigna el profesor.

De la tabla 11 y figura 11, de 80 alumnos, el 27% Siempre acepta contento el rol que le asigna el profesor, mientras que un 69% Casi siempre acepta contento el rol que le asigna el profesor y el 3% Nunca acepta contento el rol que le asigna el profesor.

Tabla 12
Demuestra sinceridad en las acciones que realiza.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	26	33%
Casi siempre	53	66%
Nunca	1	1%
Total	80	100%

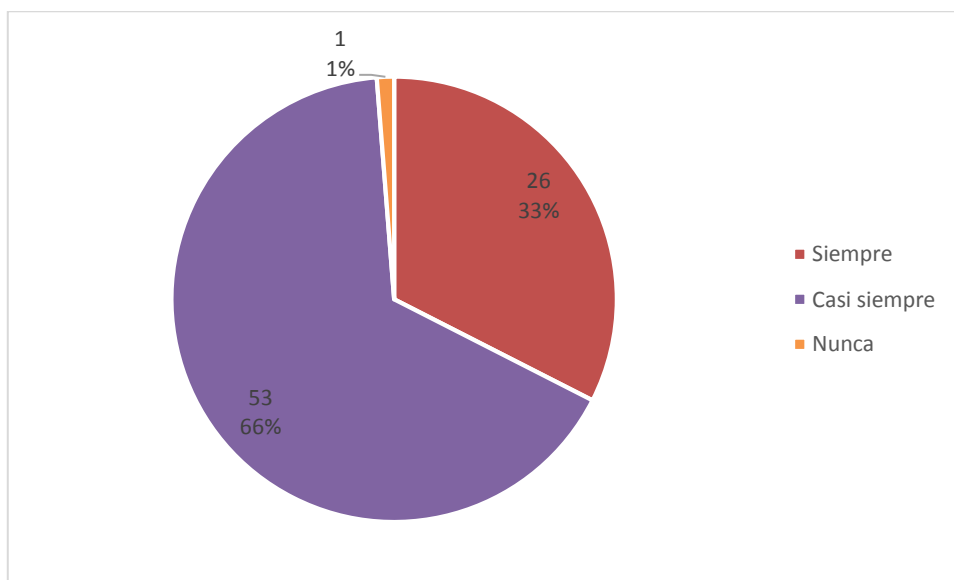


Figura 12 Demuestra sinceridad en las acciones que realiza.

De la tabla 12 y figura 12, de 80 alumnos, el 33% Siempre demuestra sinceridad en las acciones que realiza, mientras que un 66% Casi siempre demuestra sinceridad en las acciones que realiza y el 1% Nunca demuestra sinceridad en las acciones que realiza.

Tabla 13
Es tolerante en situaciones de conflicto.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	20	25%
Casi siempre	55	69%
Nunca	5	6%
Total	80	100%

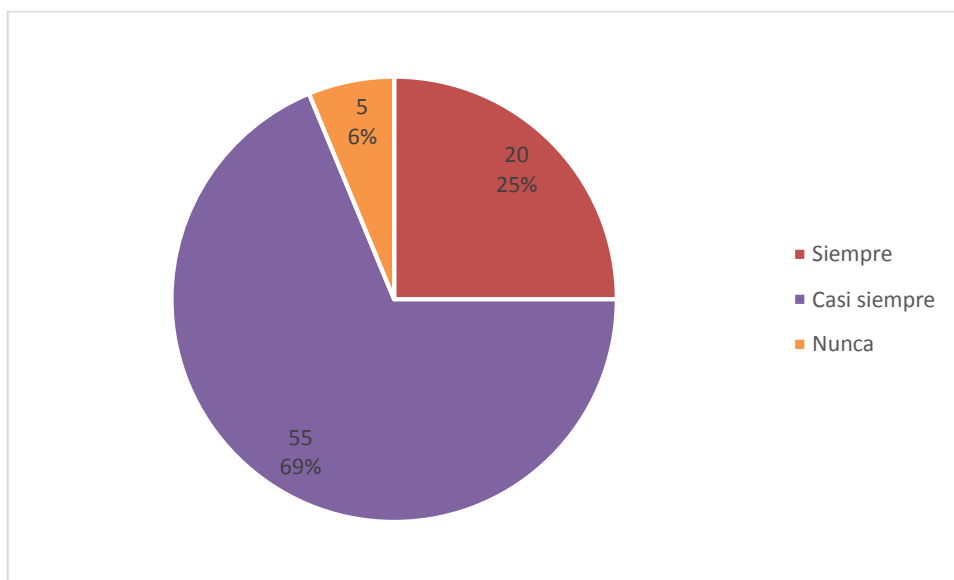


Figura 13 Es tolerante en situaciones de conflicto.

De la tabla 13 y figura 13, de 80 alumnos, el 25% Siempre es tolerante en situaciones de conflicto, mientras que un 69% Casi siempre es tolerante en situaciones de conflicto y el 6% Nunca es tolerante en situaciones de conflicto.

Tabla 14
Cumple las normas de convivencia en el aula.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	33	41%
Casi siempre	44	55%
Nunca	3	4%
Total	80	100%

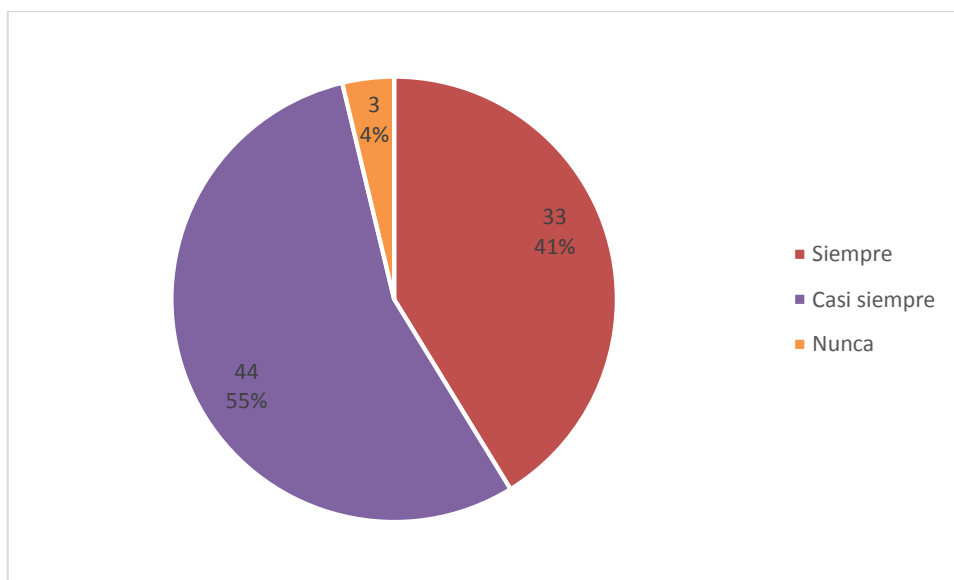


Figura 14 Cumple las normas de convivencia en el aula.

De la tabla 14 y figura 14, de 80 alumnos, el 41% Siempre cumple las normas, mientras que un 55% Casi siempre cumple las normas y el 4% Nunca cumple las normas de convivencia en el aula.

4.2. Discusión

En base a resultados obtenidos aceptamos la hipótesis general El juego influye en la adquisición de valores en los alumnos del III ciclo de educación primaria, evidenciando que un 54% y 41% siempre y casi siempre manifiestan que el profesor hace cumplir las reglas en los juegos y de esta manera fortalece la adquisición de valores en los alumnos, estos resultados se relacionan con los obtenidos por Palomino y Orellana (2017), “Al integrar los juegos colectivos como estrategia didáctica se ha logrado mejorar el déficit de valores de los estudiantes” (p. 52). El 82% conoce al resto de sus compañeros por lo que es más espontáneo realizar juegos de índole colectivos en la que se incita a que el menor pueda aplicar los valores que se les enseña. Es por ello que el juego sirve para enseñar valores a los niños.

CONCLUSIONES

Primera: El juego influye en la adquisición de valores.

Segunda: Un 54% manifiesta que el profesor siempre hace cumplir las reglas de los juegos y un 41% dice que casi siempre lo hace.

Tercera: El 56% de los alumnos quisiera que hicieran juegos en todos los cursos y el 43% que casi siempre, con esto nos damos cuenta que a los niños les gusta jugar y aprender a la vez.

Cuarta: Mediante la ficha de observación se evidenció que los alumnos en un 41% siempre respetan las reglas del juego y el 51% casi siempre lo hace, esto refleja que cuando el profesor realiza los juegos y hace respetar las reglas los niños se acostumbran y lo ponen en práctica.

Quinta: La formación en valores y la aplicación de estos hacen que los niños puedan convivir de manera armoniosa durante y después de las horas de clase, trabajan en grupo, comparten materiales, acepta los roles que le asignan, actúa con sinceridad en su vida cotidiana.

Sexta: El juego es importante en la adquisición de conocimientos y valores, es una estrategia didáctica que facilita la comprensión de lo que se enseña, y mediante el construye el carácter de los niños.

RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda a los profesores de los diferentes cursos del nivel primario que utilicen al juego como estrategia didáctica para que lo utilicen en clases en la enseñanza aprendizaje.

Segunda: A los profesores de educación física que diseñen los juegos para cada contenido a trabajar en sus sesiones de aprendizaje.

Tercera: Cuando los profesores realicen juegos con los niños deben utilizar materiales divertidos y coloridos que motiven a los alumnos a utilizarlos.

Cuarta: Se debe incentivar más el juego en los niños para que interactúen con sus pares y alejarlos de los aparatos electrónicos que crean dependencia y producen aislamiento de su entorno y la realidad.

Quinta: A los padres de familia deben buscar espacios de esparcimiento para que sus hijos jueguen, sin exponerse a peligros.

Sexta: A la Institución Educativa programar actividades de juegos para que jueguen padres e hijos y fortalecer el vínculo entre ellos.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Fuentes bibliográficas

Cabrera, S., & Calderon, T. (2013). *EL JUEGO DEL AJEDREZ COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LAS NOCIONES ESPACIALES DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DEL C.E.I "ALFREDO PINILLOS GOYCOCHEA", DEL DISTRITO DE TRUJILLO, AÑO 2012*. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.

Castro, L. (2016). *Los Juegos Didácticos y su Influencia en el Fortalecimiento del Valor de Solidaridad en los Niños de cinco años de edad de la I.E.I. 374 - Pueblo Nuevo - Buenos Aires, 2015*. Universidad Católica Los Angeles Chimbote. Piura: Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.

Galvez, & Rodriguez. (2005). *Jugando juntos: Un Tercer Lugar para Niños de 3 a 6 años y su familia*. Puebla.

Huaranga, A., Ramos, I., & Rojas, E. (2015). *Influencia de los Juegos Didácticos en la Formación de Valores de los Alumnos del Quinto Grado de la Institución Educativa N° 32231 "Hipólito Unanue" OBAS - 2015*. Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Huánuco: Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Buenos Aires : Emecé Editores.

Leiva, J. (2004). La Educación en Valores: Su Importancia en Contextos Educativos Multiculturales. *Revista Comunicación*, 91-97.

León, A. (2007). Que es la Educación. *Revista Educere*, 595-604.

Llull, J., & Garcia, A. (2009). *El Juego Infantil y su Metodología*. Madrid: Editex.

Montero, B. (2017). Aplicación de Juegos Didácticos como Metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 75-92.

Palomino, J., & Orellana, G. (2017). *La Practica de Juegos Colectivos para Mejorar el Déficit de Valores de los Estudiantes de 4 años de la I.E.I. Santa Catalina de la Villa de Guadalcázar, Moquegua, 2016*. Universidad Nacional San Agustín. Moquegua: Universidad Nacional San Agustin.

Robles, M. (2017). *PARTICIPACION EN EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA RED 19 - UGEL 02 - LOS OLIVOS2016*. Lima: universidad cesar vallejo.

Sequera, N. (2015). *PROGRAMADE FORMACION EN VALORES DIRIGIDO S AL SISTEMA PAREJA: UNA PROPUESTA DESDE EL ENFOQUE GESTALT*. Valencia: UNIVERSITAT DE VALENCIA.

Venegas, A., Venegas, F., & García, M. (2018). *El Juego Infantil y su Metodología*. Malaga: IC Editorial.

Fuentes electrónicas

"Aprendizaje". (2018). *Memoriascimted.com*. Obtenido de Memoriascimted.com: memoriascimted.com/wp-content/uploads/2016/02/memorias-coincom-2018.pdf

"Características". (s.f.). *Aprendo Jugando*. Obtenido de Aprendo Jugando: <https://aprendojugando17.blogspot.com/p/definicion.html>

"Características". (s.f.). *Características*. Obtenido de <https://www.caracteristicas.co/valores/>

"Objetividad". (11 de diciembre de 2018). *SlideShare*. Obtenido de SlideShare:
<https://www.slideshare.net/dcrg/comunicacion-humana-presentation>

Acuña, M. (4 de Noviembre de 2016). *evirtualplus*. Obtenido de
https://www.evirtualplus.com/juegos-educativos-diversion-en-el-aula-para-ninos/#Caracteristicas_de_los_juegos_educativos

Bermejo, R., & Blásquez, T. (2016). *sintesis.com*. Obtenido de *sintesis.com*:
<https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>

Caballero, C. (2017). *Pedagogia de la Significacion y Pedagogia de SER*. Obtenido de
<http://abacoenred.com/wp-content/uploads/2017/07/Pedagogia-de-SER-y-Pedagogia-de-la-Significacion.pdf>

ConceptoDefinicion. (s.f.). Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/principios/>

Definicion.de. (s.f.). Obtenido de <https://definicion.de/conocimiento/>

Del Val, R. (2019). *EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN LA LENGUA MATERNA PARA NIÑOS DE 5 AÑOS*. SORIA: UNIVERSIDAD DE VALLADOLID.
[doi:uvadoe.uva.es/bistream/handle/10324/39163/TFG-O-1774.pdf?isAllowed=y&sequence=1](https://doi.uvadoe.uva.es/bistream/handle/10324/39163/TFG-O-1774.pdf?isAllowed=y&sequence=1)

EcuRed. (s.f.). Obtenido de <https://www.ecured.cu/Did%C3%A1ctica>

Mateo, J. (2014). Actividades Recreativas: Sus características, clases y beneficios. *EFDeportes.com*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd196/las-actividades-recreativas-clasificacion.htm>

Prieto, M. (2011). Actitudes y Valores. *Revista Digital Innovacion y Experiencias Educativas*(41). Obtenido de

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_41/MIGUEL_ANGEL_PRIETO_BASCON_01.pdf

Significados. (s.f.). Obtenido de <https://www.significados.com/creatividad/>

Sintesis. ("Educativo" 2016). Obtenido de Sintesis:

<https://sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>

Torres, A. (s.f.). *Psicologia y Mente*. Obtenido de

<https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-de-valores>

Torres, J., Padrón, F., & Cristalino, F. (2007). El Juego: Un Espacio para la Formación de Valores. *Revista Omnia*, 51-798. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/pdf/737/73713104.pdf>

UNICEF. (s.f.). Obtenido de

<https://www.unicef.org/spanish/sowc05/childhooddefined.html>

Zapata-Ros, M. (s.f.). *Teorias y Modelos sobre el Aprendizaje en Entornos Conectados y Ubicuos. Bases para un nuevo modelo teorico a partir de una vision critica del*

"conectivismo". Universidad de Alcalá, Departamento de Computación, Madrid.

Obtenido de http://eprints.rclis.org/17463/1/bases_teoricas.pdf

ANEXOS

ANEXO

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN LA ADQUISICIÓN DE VALORES EN LOS ALUMNOS DEL III CICLO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 20325 SAN JOSE DE MANZANARES DE LA UGEL 09, AÑO 2018.

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Definiciones	Dimensiones	Indicadores
<p>PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera el juego influye en la adquisición de valores en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa 20325 San José de Manzanares, año 2018?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la influencia del juego en la adquisición de valores en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa 20325 San José de Manzanares, año 2018.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL El juego influye significativamente en la adquisición de valores en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa 20325 San José de Manzanares, año 2018.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Juego</p>	<p>El juego es una actividad placentera que lo realizan las personas de cualquier edad, pueden ser recreativos, intelectuales o motores.</p>	<p>Juegos cognitivos</p> <p>Juegos motores</p>	<p>Colectivos Individuales Con y sin materiales</p> <p>Tradicionales Pre deportivos Deportivos Recreativos</p>
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿De qué manera los juegos recreativos influyen en la adquisición de valores en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa 20325 San José de Manzanares, año 2018?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar la influencia de los juegos recreativos en la adquisición de valores en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa 20325 San José de Manzanares, año 2018.</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS Los juegos recreativos influyen significativamente recreativos en la adquisición de valores en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa 20325 San José de Manzanares, año 2018.</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p>	<p>Son las cualidades o principios que</p>	<p>Juegos recreativos</p>	<p>Integración Roles Hábitos</p> <p>Respeto Honestidad</p>

<p>¿De qué manera el juego influye en la adquisición del valor del respeto en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa 20325 San José de Manzanares, año 2018?</p> <p>¿De qué manera el juego influye en la adquisición del valor de la solidaridad en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa 20325 San José de Manzanares, año 2018?</p>	<p>Determinar la influencia del juego en la adquisición del valor del respeto en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa 20325 San José de Manzanares, año 2018.</p> <p>Determinar la influencia del juego en la adquisición del valor de la solidaridad en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa 20325 San José de Manzanares, año 2018.</p>	<p>San José de Manzanares, año 2018.</p> <p>El juego influye significativamente en la adquisición del valor del respeto en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa 20325 San José de Manzanares, año 2018.</p> <p>El juego influye significativamente en la adquisición del valor de la solidaridad en los alumnos del III ciclo de educación primaria de la Institución Educativa 20325 San José de Manzanares, año 2018.</p>	<p>Valores</p>	<p>caracterizan a la persona, en su desenvolvimiento para la sociedad en la que vive.</p>	<p>Éticos</p> <p>Morales</p>	<p>Solidaridad Responsabilidad Puntualidad</p> <p>Libertad Autorrealización Felicidad Autorrealización</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------	-------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Operacionalización de variables e indicadores

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Juego</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Valores</p>	<p>Es una actividad placentera que lo realizan las personas de cualquier edad, pueden ser recreativos, intelectuales o motores.</p> <p>Son las cualidades o principios que caracterizan a la persona, en su desenvolvimiento para la sociedad en la que vive.</p>	<p>Juegos cognitivos</p> <p>Juegos motores</p> <p>Juegos recreativos</p> <p>Éticos</p> <p>Morales</p>	<p>Colectivos Individuales Con y sin materiales</p> <p>Tradicionales Pre deportivos Deportivos Recreativos</p> <p>Integración Roles Hábitos</p> <p>Respeto Honestidad Solidaridad Responsabilidad Puntualidad</p> <p>Libertad Autorrealización Felicidad Autorrealización</p>



ENCUESTA

OBJETIVO: Conocer la opinión de los estudiantes del III ciclo de primaria .

INSTRUCCIÓN

El suscrito está realizando investigación del juego en la adquisición de valores. Para el efecto solicito su pleno apoyo respondiendo a las siguientes preguntas.

1. ¿Te gusta jugar con tus compañeros?
 - a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Nunca

2. ¿Qué juego disfrutas más?
 - a) Recreativos
 - b) Cognitivos
 - c) Motor

3. Te gusta que los juegos se realicen con materiales divertidos.
 - a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Nunca

4. El profesor hace cumplir las reglas en los juegos

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Nunca

5. El profesor realiza juegos para agruparse.

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Nunca

6. Quisieras que haya juegos en todos los cursos.

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Nunca

FICHA DE OBSERVACIÓN

LOS VALORES

Nº	Indicador	Siempre	Casi siempre	Nunca
01	Respeto las reglas del juego.			
02	Participa activamente en el juego.			
03	Comparte los materiales con sus compañeros para jugar.			
04	Trabaja en grupo con agrado.			
05	Acepta contento el rol que le asigna el profesor.			
06	Demuestra sinceridad en las acciones que realiza.			
07	Es tolerante en situaciones de conflicto.			
08	Cumple las normas de convivencia en el aula.			

Dra. NORVINA MARLENA MARCELO ANGULO
ASESOR

Dr. CLIMACO MARCELINO VERGARA GUADALUPE
PRESIDENTE

Dr. ALIAM ZAVALA SANTOS
SECRETARIO

Mg. FELIPA HINMER HILEM APOLINARIO RIVERA
VOCAL