

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



**RELACION DEL JUEGO CON EL APRENDIZAJE DE VALORES EN
NIÑOS DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION
EDUCATIVA N° 20354 DE SAN LUIS DE MAZO, AÑO 2019.**

**Tesis para optar el título de Licenciada en EDUCACIÓN FÍSICA
Y DEPORTES**

AUTOR

Bach. RUTH STEPHANIE HERRERA NEGREIROS

Asesor

Dra. NORVINA MARLENA MARCELO

ANGULO

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN


Dra. NORVINA MARLENA MARCELO ANGULO
DNU 253

Huacho - 2021

RELACION DEL JUEGO CON EL APRENDIZAJE DE VALORES EN NIÑOS DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 20354 DE SAN LUIS DE MAZO, AÑO 2019.

Bach. RUTH STEPHANIE HERRERA NEGREIROS

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

A Dios ante todo por guiarme en el camino de la perseverancia, empatía, amor y esfuerzo continuo durante esta vida. A mis padres Miguel Herrera y Jesusa Negreiros, quienes confían en mí eternamente, a mi abuela Ruth Villanueva, quien respeto, amo y agradezco el cuidar de mí en toda mi niñez, a mis 9 hermanos y a mi hijo quien es el gran motor de todas las mañanas y mi cómplice del sueño de cambiar el mundo con la educación, una educación justa, equitativa y poderosamente capaz de hacer este mundo mejor.

Ruth Stephanie Herrera Negreiros

AGRADECIMIENTO

Agradezco de corazón a mi alma mater José Faustino Sánchez Carrión, por involucrarme 5 años en una enseñanza de calidad y auténtica. A mis maestros, especialmente a mi asesora de tesis, a la Dra. Marlene Marcelo Angulo, quien ha inspirado en mí una maestra de cambios. A mis compañeros, quienes egresaron, quienes partieron de este mundo y quienes no terminaron, pues siempre hay una oportunidad para regresar.

Ruth Stephanie Herrera Negreiros

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	i
ÍNDICE DE TABLAS	iv
ÍNDICE DE FIGURAS	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	i
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.1 Error! Bookmark not defined.	
1.2. Formulación del Problema	3
1.3. Objetivos de la investigación	4
1.3.1. Objetivo general	4
1.3.2. Objetivos específicos	4
1.4 Justificación de la investigación	5
1.5. Delimitación del estudio	5
1.6. Viabilidad del estudio	6
CAPÍTULO II: REVISIÓN LITERARIA	7
2. 1. Antecedentes de la investigación	7
2.2. Bases teóricas del juego	9
2.2.1. El juego	9

	2
2.3. Bases teóricas de los valores	16
2.3. Términos conceptuales	21
2.4. Formulación de la hipótesis	23
2.4.1. Hipótesis general	23
2.4.2. Hipótesis específicas	23
CAPÍTULO III: MATERIAL Y METODOS	24
3.1 Diseño metodológico	24
3.1.1. Tipo de investigación	24
3.1.2. Nivel de investigación	25
3.1.3. Diseño	25
3.1.4. Enfoque	25
3.2. Población y muestra	25
3.2.1 Población	25
3.3. Operacionalización de variables	27
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	28
3.3.1. Técnicas a emplear	28
3.3.2. Descripción de los instrumentos	28
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información	28
Instrumentos	28
CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	29
4.1. Análisis de los resultados	29

	3
4.2. Discusión	43
CONCLUSIONES	44
RECOMENDACIONES	45
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	46
Fuentes bibliográficas	46
Fuentes electrónicas	47
ANEXOS	50
MATRIZ DE CONSISTENCIA	51
ENCUESTA	53
FICHA DE OBSERVACIÓN	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Te gustan los juegos en los cursos	29
Tabla 2 El profesor es imparcial con las reglas del juego	30
Tabla 3 Te agrada jugar con tus amigos de clase	31
Tabla 4 Cuál es el juego que te gusta más	32
Tabla 5 Te agrada que los juegos se realicen con materiales que te divierten	33
Tabla 6 El profesor agrupa a los alumnos para realizar el juego	34
Tabla 7 Te gusta agruparte con tus compañeros para jugar	35
Tabla 8 Toleras los problemas que pueda generar el juego	36
Tabla 9 Prestas tus materiales de juego a tus compañeros	37
Tabla 10 Eres sincero con tus compañeros al momento de jugar	38
Tabla 11 Aceptas el juego que asigna el docente dentro del aula	39
Tabla 12 Respetas las condiciones del juego	40
Tabla 13 Aceptas y cumples las normas de convivencia dentro del salón de clases	41
Tabla 14 Participa activamente en el juego	42

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Te gustan los juegos en los cursos	29
Figura 2 El profesor es imparcial con las reglas del juego	30
Figura 3 Te agrada jugar con tus amigos de clase	31
Figura 4 Cuál es el juego que te gusta más	32
Figura 5 Te agrada que los juegos se realicen con materiales que te divierten	33
Figura 6 El profesor agrupa a los alumnos para realizar el juego	34
Figura 7 Te gusta agruparte con tus compañeros para jugar	35
Figura 8 Toleras los problemas que pueda generar el juego	36
Figura 9 Prestas tus materiales de juego a tus compañeros	37
Figura 10 Eres sincero con tus compañeros al momento de jugar	38
Figura 11 Aceptas el juego que asigna el docente dentro del aula	39
Figura 12 Respeta las condiciones del juego	40
Figura 13 Aceptas y cumples las normas de convivencia dentro del salón de clases	41
Figura 14 Participa activamente en el juego	42

RESUMEN

En la sociedad peruana de hoy, decimos que estamos en una crisis de valores y la cortesía se ha perdido. Los abuelos decían: A diferencia de antes, la educación no es buena, porque vemos que los jóvenes que van a la escuela no saben decir hola y ceden sus asientos. No respetamos a las personas ni a la autoridad. Creemos que la educación debe resolver los problemas. Pero en casa se aprenden valores. En la escuela, se puede inculcar responsabilidad, puntualidad, justicia, unidad, respeto y otros valores. En casa a través de juegos, adiestramiento y fortalecimiento. En el juego, los niños aceptan y proponen reglas que se ajustan a la felicidad. Se apoyan en grupo. Suelen ser solidarios con los que fallan o se caen. Se nota que los compañeros llevarse bien felizmente, el **Objetivo:** “Determinar la relación del juego con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019”. **Material y método:** Realizado en la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019. La población es de 60 alumnos y la muestra el total de la población, el tipo es descriptivo correlacional, el instrumento para medir el juego y el aprendizaje de valores es la encuesta y la ficha de observación. **Resultados y conclusiones:** “El juego si se relaciona con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019” aceptándose la hipótesis alternativa.

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

ABSTRACT

In today's Peruvian society, we say that we are in a crisis of values and courtesy has been lost. The grandparents said: Unlike before, education is not good, because we see that young people who go to school do not know how to say hello and give up their seats. We do not respect people or authority. We believe that education should solve problems. But at home you learn values. At school, responsibility, punctuality, fairness, unity, respect, and other values can be instilled. At home through games, training, and empowerment. In the game, children accept and propose rules that are adjusted to happiness. They support each other in a group. They tend to be in solidarity with those who fail or fall. It is noted that the classmates get along happily, the Objective: "To determine the relationship of the game with the learning of values in first grade children of the Educational Institution N ° 20354 of San Luis de Mazo, year 2019". Material and method: Carried out at the Educational Institution N ° 20354 of San Luis de Mazo, year 2019. The population is 60 students and the total population is sampled, the type is descriptive correlational, the instrument to measure the game and the Values learning is the survey and observation sheet. Results and conclusions: "The game is related to the learning of values in first grade children of the Educational Institution N ° 20354 of San Luis de Mazo, year 2019" accepting the alternative hypothesis.

Keywords: play, values, education, respect, sincerity

INTRODUCCIÓN

Esta tesis trata del estudio de la relación del juego con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria, Los juegos se juegan de manera sencilla desde que nace la gente. A medida que los bebés crecen, se vuelven más complicados. Para los niños de la escuela primaria, los juegos son actividades importantes para que ellos se entretengan y adquieran conocimientos. Juegos, disfrutan y compiten. Pero lo más importante es que contribuye a la formación de valores. Este es un lugar que se debe dar en casa. Lo aprendido en la escuela se fortalece. A medida que los juegos se vuelven un hábito, los docentes planifican juegos para desarrollar en el aula con metas claras. Fortalecer la práctica de cada valor para que los niños se conviertan en seres humanos y sirvan a sus vidas.

Capítulo I: de la introducción, está la justificación de la investigación, los alcances del estudio y el objetivo general y específicos.

Capítulo II: de Marco teórico están las teorías y conceptos del juego y el aprendizaje de valores, que sustentan la investigación, variables, características, teorías para realizar la investigación de manera científica.

Capítulo III: de Metodología, se encuentra el tipo, diseño, nivel y enfoque de la investigación, la población y muestra utilizada en la investigación, además de las técnicas e instrumentos empleados en la adquisición de datos del juego y el aprendizaje de valores.

Capítulo IV: de los resultados, se presenta las tablas, las figuras con la interpretación y toma de decisiones.

Capítulo V: de la discusión, donde se discute los resultados obtenidos con otros autores.

Capítulo VI: de las conclusiones y recomendaciones, se da a conocer todas las conclusiones a las que se llegó y se realiza algunas recomendaciones acerca del juego y aprendizaje de valores.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

En esta época de la alta tecnología en el mundo, se cambió un cuarto por la calle los niños están en casa encerrados en sus habitaciones con los juegos virtuales y no compartiendo vivencias con otros niños en el barrio, jugando los juegos tradicionales, corriendo, etc. Por eso el estudio de los valores y cómo aplicarlos es muy importante. Hay una crisis de valores en este país. Muchos jóvenes practican y valoran los antivalores. Todos los días observamos que el respeto se sigue perdiendo en todos los aspectos. Para ser honesto, ahora es una "cosa negativa". La gente lo escucha. Cuando se llegue a la verdad, te enojarás. Las prácticas honestas están en peligro de extinción. Cuando una persona es honesta, los medios lo promueven como un signo de esperanza. Por eso es necesario educar en valores. La escuela va del 3 al primer año, luego a la siguiente generación, mostrando los cambios en la sociedad peruana.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

¿Cuál es la relación del juego con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019?.

1.2.2 Problemas Específicos

¿Cuál es la relación del juego cognitivo con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019?.

¿Cuál es la relación del juego motor con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019?.

¿Cuál es la relación del juego recreativo con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019?.

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación del juego con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar la relación del juego cognitivo con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019.

Determinar la relación del juego motor con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019.

Determinar la relación del juego recreativo con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019.

1.4 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 fortalecerán los campos del deporte, la pedagogía, la ética y la moral, y brindarán conocimiento de los valores y cómo los juegos afectan la adquisición de este conocimiento. Esto es muy necesario porque los padres no tienen el valor de educar a sus hijos. en casa.

Los niños de primer grado de primaria se beneficiarán, porque a través de la práctica del juego, adquirirán y fortalecerán valores, haciéndolos buenos niños, educados y buenos ciudadanos en la edad adulta.

1.5. Delimitación del estudio

En cuanto a los alcances son los siguientes:

Alcance espacial: Mazo.

Alcance temporal: Año 2019.

Alcance temático: El juego y aprendizaje de valores.

Alcance institucional: niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo.

1.6. Viabilidad del estudio

La investigación se ejecutó debido a las facilidades que la Institución Educativa N° 20354.

Técnica

La investigación tiene todos los requisitos que solicita la Universidad.

Ambiental

Investigación académica, por el cual no perjudica el medio ambiente.

Financiera

El costo que ocasionó el desarrollo de la tesis estuvo financiado por el investigador.

Social

Se formó un equipo para la investigación que participó de manera eficiente.

CAPÍTULO II: REVISIÓN LITERARIA

2. 1. Antecedentes de la investigación

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 Período 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).

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” (p. 87).

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” (p. 98).

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” (p. 57).

2.2. Bases teóricas del juego

2.2.1. El juego

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.

Mientras que 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.

2.2.1.1. Importancia de los juegos

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).

El juego es muy importante para el desarrollo de un niño. Aproximadamente el 75% del desarrollo de su cerebro ocurre después de que nace. El juego fomenta este desarrollo porque estimula el cerebro al formar conexiones entre las células nerviosas. Este proceso ayuda a desarrollar la finura y la tosquedad. Las habilidades motoras, que ayudan a los niños a desarrollar su lenguaje y permiten un correcto aprendizaje para expresar sus emociones, pensamiento, creatividad, etc.

2.2.1.2. Características de los juegos

Las características principales que poseen los juegos:

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 **es Innato**: “Debido a que es característica de la etapa de la infancia, se vuelve algo innato para los niños.

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 **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 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).

2.2.1.3. Teorías del juego

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).

- **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”.

- **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).

- **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.

- **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 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” (Schiller, 1980). 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 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” (p. 256).

2.2.1.4. 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:

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).

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)

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).

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).

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:

- “Poseer metas que tengan el propósito de consolidar conceptos, procedimientos y actitudes propuestos en el programa” (p. 54).
- “Generar un medio que puede ser digital o manual, para poder realizar actividades en equipo” (p. 55).

- “Brindar un entorno que impulse la creatividad tanto intelectual como emocional” (p. 56).
- “El Juego Educativo debe mantener un objetivo claro, el cual le permita al docente poder establecer las metas propuestas para los estudiantes” (p. 57).

2.2.1.6. Juegos recreativos

Según Abreu (2005), son acciones que se realizan para divertirse y lograr placer para quienes jueguen, actividad lúdica que transmite alegría, tensiones, ganas de ganar, relacionándose 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:

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

- “Es saludable, debido a que busca alcanzar el perfeccionamiento y el desarrollo de la persona”.

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”.

2.3.1. 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:

- **Pragmático:** “Son funciones o la capacidad de uso que se les atribuye a las herramientas u maquinas, para ser capaces de soluciones problemas prácticos” Cardona (2000).

- **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” Cardona (2000).

- **Económico:** “Hace referencia a la capacidad que se le otorga a las acciones y objetos relacionados con la generación de bienes y/o riquezas” Cardona (2000).

- **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 armoniosa” Cardona (2000).

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

- **Valores Religiosos:** “Se van a relacionar a las creencias profundadas 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” (Torres A., s.f.).
- **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” (Torres A., s.f.).
- **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” (Torres A., s.f.).
- **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” (Torres A., s.f.).
- **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” (Torres A., s.f.).

- **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” (Torres A., s.f.).
- **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” (Torres A., s.f.).
- **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” (Torres A., s.f.).
- **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” (Torres A., s.f.).

- **Valores Materiales:** “Son aquellos que van a designar los aspectos materiales de la vida que tienen mayor valor sobre otros” (Torres A., s.f.).

2.3.2. 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 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 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 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 Jerárquicos:** “Debido a que no todos poseen la misma predominancia, separándose entre principales y secundarios” (“Características”, s.f. p. 2).

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” (Leiva, 2004). A través de la educación, las personas transmiten lo que son, su forma de comportarse y sus actuar ante ciertas circunstancias, por ellos es muy importante tener valores en la sociedad.

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).

2.3. 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 encargarse de la educación como un fenómeno humano y social. También se define como la ciencia que se va a encargarse 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).

2.4. Formulación de la hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El juego se relaciona con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019.

2.4.2. Hipótesis específicas

El juego cognitivo se relaciona con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019.

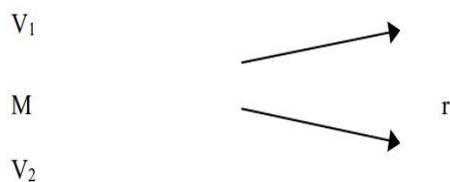
El juego motor se relaciona con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019.

El juego recreativo se relaciona con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019.

CAPÍTULO III: MATERIAL Y METODOS

3.1 Diseño metodológico

Hernandez, Fernandez, & Baptista (2014) indican que “la investigación no experimental es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente variables”. Este estudio eligió un diseño transversal no experimental.



Dónde:

M: La muestra

V₁: El Juego

V₂: Los Valores

r: Es el coeficiente de correlación entre las variables.

3.1.1. Tipo de investigación

“La investigación aplicada consiste en mantener conocimientos y realizarlos en la práctica además de mantener estudios científicos con el fin de encontrar respuesta a posibles

aspectos de mejora en situación de la vida cotidiana” (Gerena, 2010). La presente investigación es de tipo aplicada.

3.1.2. Nivel de investigación

“La utilidad y el propósito principal de los estudios correlacionales son saber cómo se puede comparar un concepto o variable conociendo el comportamiento de otras variables relacionadas” (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2014). La investigación es de nivel correlacional

3.1.3. Diseño

Hernández, Fernández, & Baptista (2014) indican que “la investigación no experimental es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente variables”. Este estudio eligió un diseño transversal no experimental porque no se dará tratamiento a las variables del juego y aprendizaje de valores.

3.1.4. Enfoque

Hernández, Fernández, & Baptista (2014) definen que el enfoque cuantitativo es “la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías”. El enfoque de la investigación es Cuantitativa.

3.2. Población y muestra

3.2.1 Población

Según Bernal (2010), “es el conjunto de todos los elementos a los cuales se refiere la investigación. Se puede definir también como el conjunto de todas las unidades de muestreo” (p. 160).

60 niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354.

3.2.2 Muestra

La Muestra está constituida por 60 niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354. Se efectuó la observación y medición la de las variables.

N= Población: 60 niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354

n= Tamaño de la muestra: 60 niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354.

e= Margen de error 0.5

3.3. Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V1: EL JUEGO	El juego es una actividad donde participan 2 o más personas dónde dicha actividad puede ser mental o física con fines de diversión, competencia, etc.	Juegos Cognitivos	Colectivos Individuales Con y sin materiales	1, 2, 3	Likert
		Juegos motores	Tradicional Pre deportivos Deportivos Recreativos	4, 5	Likert
		Juegos recreativos	Integración Roles Hábitos	6, 7	Likert

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V2: VALORES	Son principios o cualidades que	Éticos	Respeto Honestidad Solidaridad Responsabili	8, 9, 10	Likert

	identifican a una persona, evidenciándose en su forma de ser dentro de la sociedad en la que se desenvuelve .		dad Puntualidad		
		Morales	Libertad Autorrealización Felicidad Autorrealización	11, 12, 13, 14	Likert

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.3.1. Técnicas a emplear

A través de la encuesta, se permitió obtener información del conocimiento de los niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354, año 2019.

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

3.3.2. Descripción de los instrumentos

Spss, Excel

3.4. Técnicas para el procesamiento de la información

Instrumentos

Encuesta

Guía de observación

Cuaderno de campo

CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Análisis de los resultados

Variable el juego

Tabla 1

Te gustan los juegos en los cursos

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	25	42%
Casi siempre	10	17%
Nunca	25	42%
TOTAL	60	100%



Figura 1 Te gustan los juegos en los cursos

De la tabla 1 y figura 1, de un total de 60 alumnos de la Institución Educativa N°20354. El 42% manifiesta que siempre le gusta los juegos que se realizan en los cursos, el 17% manifiesta que casi siempre le

gusta los juegos que se realizan en los cursos y el 42% manifiesta que nunca le gusta los juegos que se realizan en los cursos.

Tabla 2

El profesor es imparcial con las reglas del juego

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	42	70%
Casi siempre	11	18%
Nunca	7	12%
TOTAL	60	100%

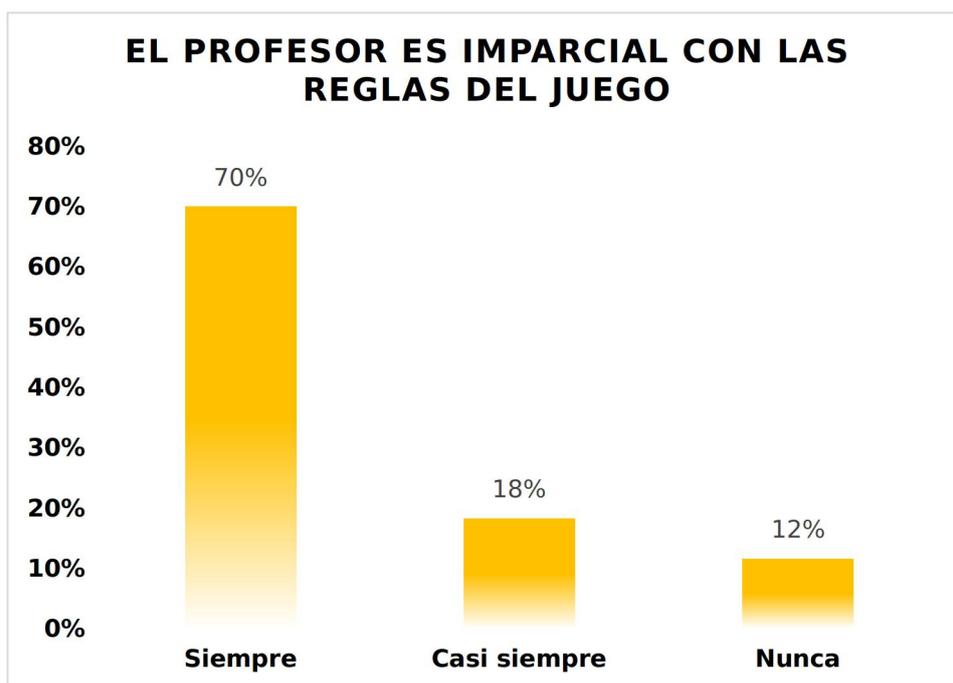


Figura 2 El profesor es imparcial con las reglas del juego

De la tabla 2 y figura 2, de un total de 60 alumnos de la Institución Educativa N°20354. El 70% manifiesta que el profesor siempre es imparcial con las reglas del juego, el 18% manifiesta que el profesor casi siempre es imparcial con las reglas del juego y el 12% manifiesta que el profesor nunca es imparcial con las reglas del juego.

Tabla 3

Te agrada jugar con tus amigos de clase

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	48	69%
Casi siempre	14	20%
Nunca	8	11%
TOTAL	70	100%

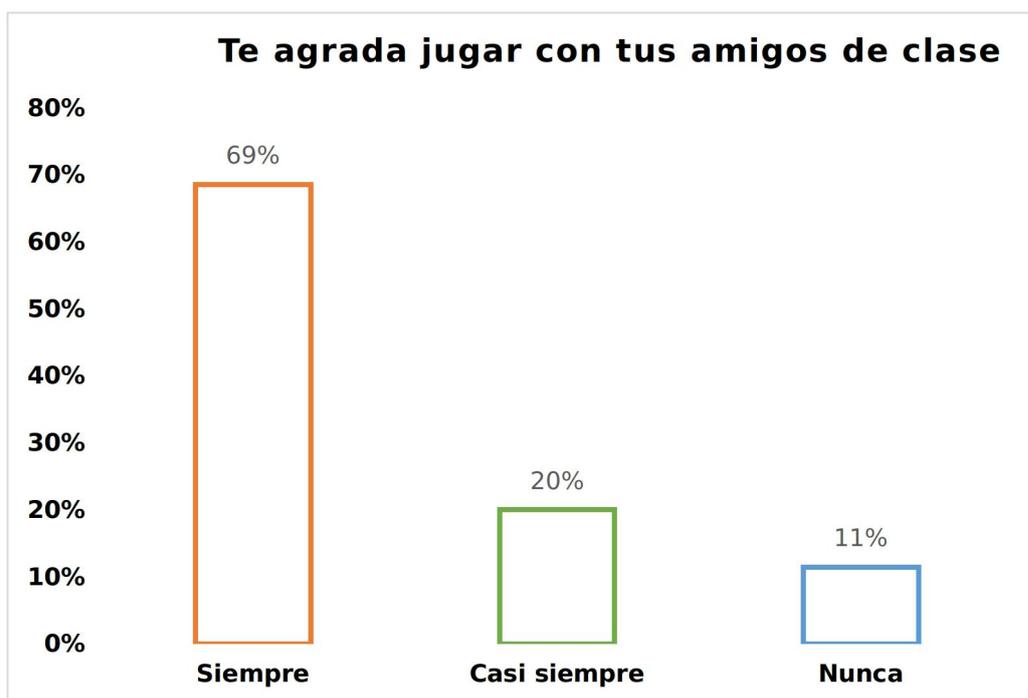


Figura 3 Te agrada jugar con tus amigos de clase

De la tabla 3 y figura 3, de un total de 60 alumnos de la Institución Educativa N°20354. El 69% manifiesta que siempre le agrada jugar con sus amigos de clase, el 20% manifiesta que casi siempre le agrada jugar con sus amigos de clase y el 11% manifiesta que nunca le agrada jugar con sus amigos de clase.

Tabla 4

Cuál es el juego que te gusta más

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Recreativos	36	51%
Cognitivos	28	40%
Motor	6	9%
TOTAL	70	100%

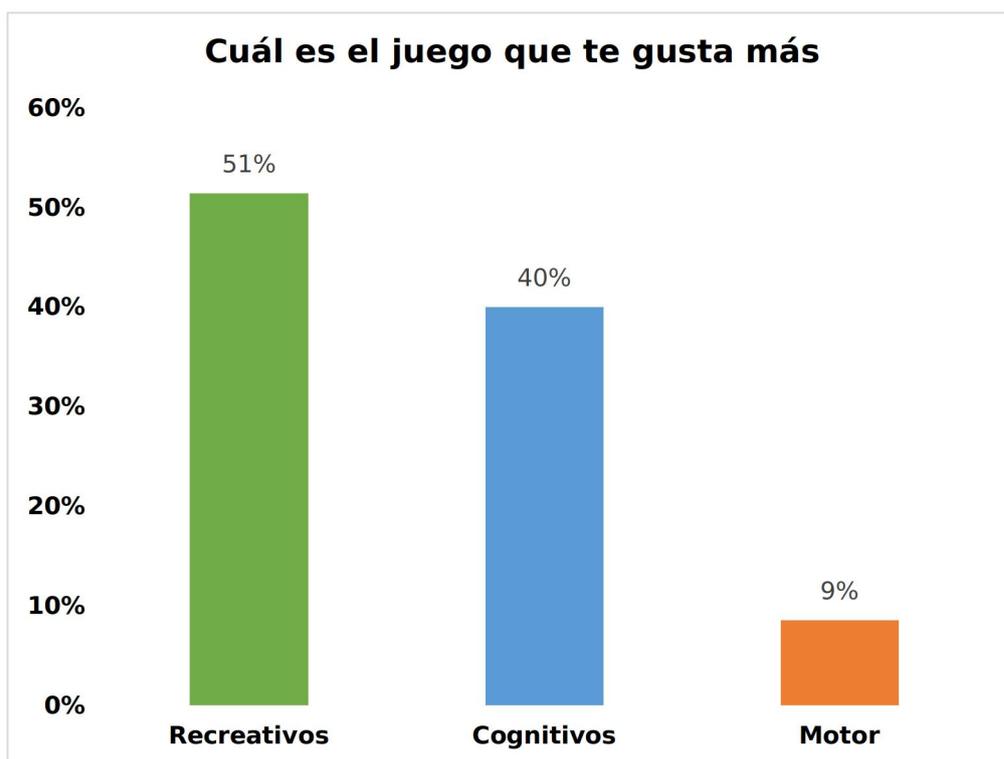


Figura 4 Cuál es el juego que te gusta más

De la tabla 4 y figura 4, de un total de 60 alumnos de la Institución Educativa N°20354. El 51% manifiesta que el juego que más le gusta es el recreativo, el 40% manifiesta que el juego que más le gusta es el cognitivo y el 9% manifiesta que el juego que más le gusta es el motor.

Tabla 5

Te agrada que los juegos se realicen con materiales que te divierten

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	52	87%
Casi siempre	7	12%
Nunca	1	2%
TOTAL	60	100%

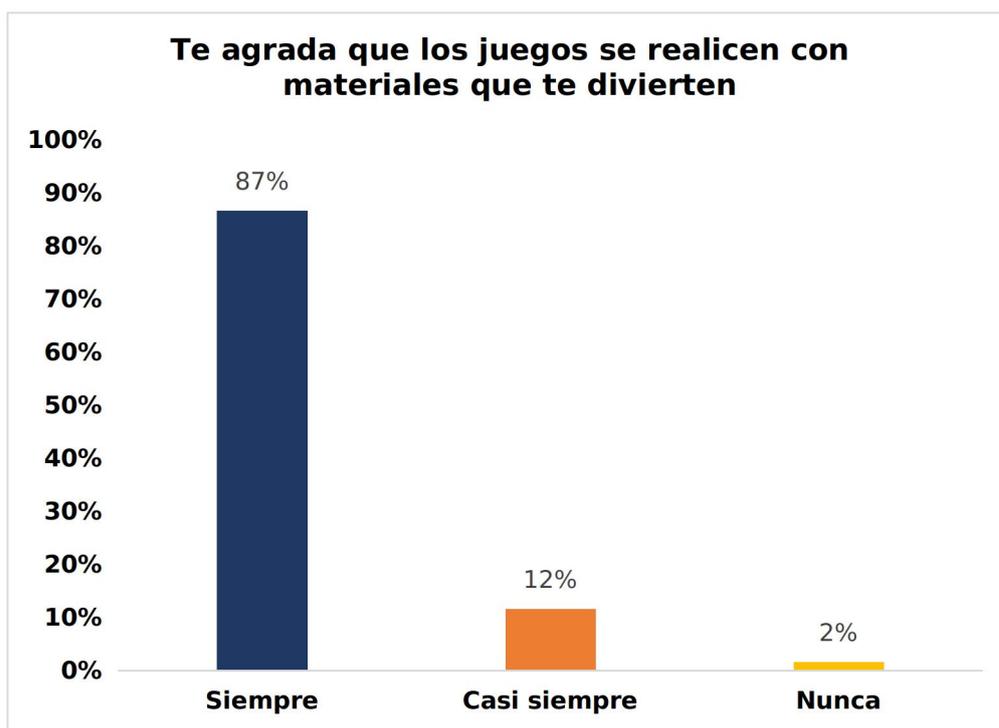


Figura 5 Te agrada que los juegos se realicen con materiales que te divierten

De la tabla 5 y figura 5, de un total de 60 alumnos de la Institución Educativa N°20354. El 87% manifiesta que siempre le agradan los juegos que se realizan con materiales divertidos, el 12% manifiesta que casi siempre le agradan los juegos que se realizan con materiales divertidos y el 2% manifiesta que nunca le agradan los juegos que se realizan con materiales divertidos.

Tabla 6

El profesor agrupa a los alumnos para realizar el juego

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	24	34%
Casi siempre	28	40%
Nunca	18	26%
TOTAL	70	100%



Figura 6 El profesor agrupa a los alumnos para realizar el juego

De la tabla 6 y figura 6, de un total de 60 alumnos de la Institución Educativa N°20354. El 34% manifiesta que el profesor siempre los agrupa para realizar un juego, el 40% manifiesta que el profesor casi siempre los agrupa para realizar un juego y el 26% manifiesta que el profesor nunca los agrupa para realizar un juego.

Variable Aprendizaje de valores

Tabla 7

Te gusta agruparte con tus compañeros para jugar

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	34	76%
Casi siempre	9	20%
Nunca	2	4%
TOTAL	45	100%

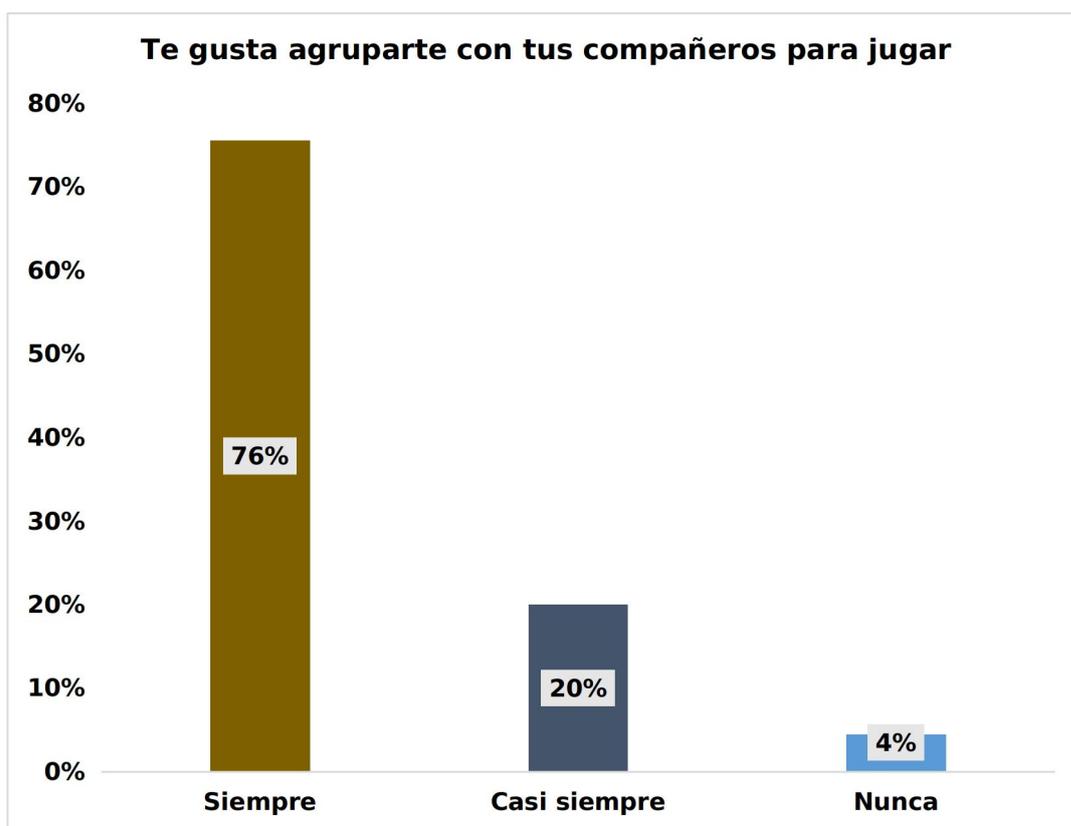


Figura 7 Te gusta agruparte con tus compañeros para jugar

De la tabla 7 y figura 7, de un total de 60 alumnos de la Institución Educativa N°20354. El 76% manifiesta que siempre le gusta agruparse con sus compañeros para jugar, el 20% manifiesta que casi siempre le gusta agruparse con sus compañeros para jugar y el 4% manifiesta que nunca le gusta agruparse con sus compañeros para jugar.

Tabla 8

Toleras los problemas que pueda generar el juego

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	28	62%
Casi siempre	13	29%
Nunca	4	9%
TOTAL	45	100%

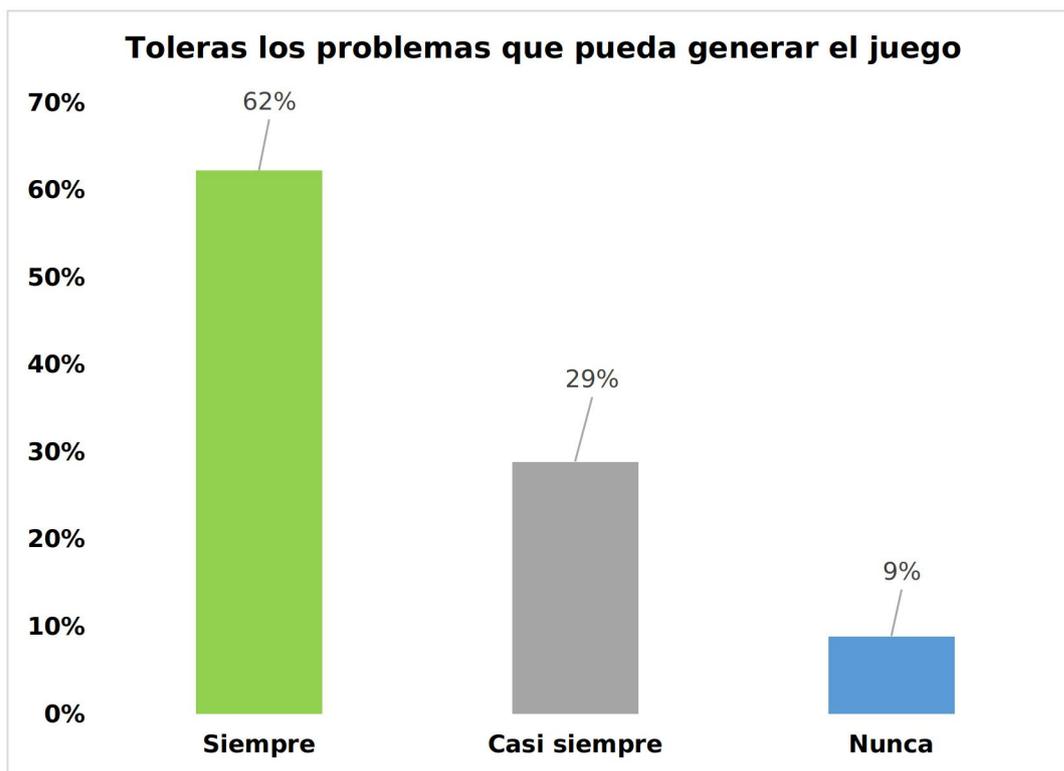


Figura 8 Toleras los problemas que pueda generar el juego

De la tabla 8 y figura 8, de un total de 60 alumnos de la Institución Educativa N°20354. El 62% manifiesta que siempre tolera los problemas que pueda generar el juego, el 29% manifiesta que casi siempre tolera los problemas que pueda generar el juego y el 9% manifiesta que nunca tolera los problemas que pueda generar el juego.

Tabla 9

Prestas tus materiales de juego a tus compañeros

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	22	49%
Casi siempre	15	33%
Nunca	8	18%
TOTAL	45	100%

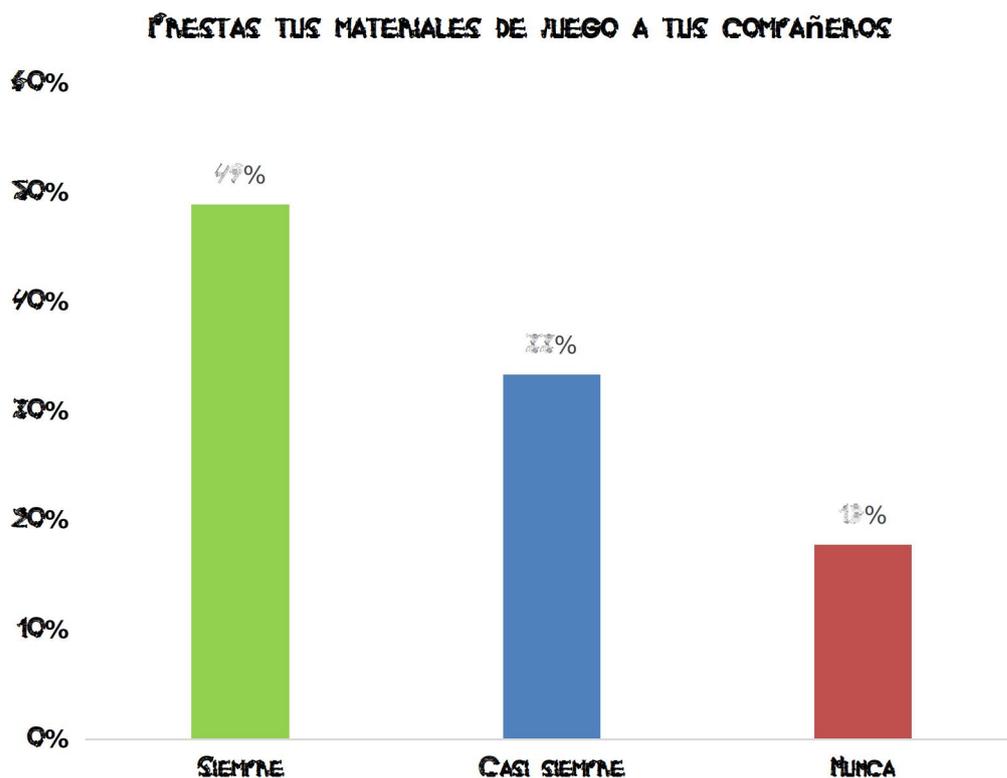


Figura 9 Prestas tus materiales de juego a tus compañeros

De la tabla 9 y figura 9, de un total de 60 alumnos de la Institución Educativa N°20354. El 49% manifiesta que siempre presta sus materiales de juego a sus compañeros, el 33% manifiesta que casi siempre presta sus materiales de juego a sus compañeros y el 18% manifiesta que nunca presta sus materiales de juego a sus compañeros.

Tabla 10

Eres sincero con tus compañeros al momento de jugar

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	30	67%
Casi siempre	10	22%
Nunca	5	11%
TOTAL	45	100%

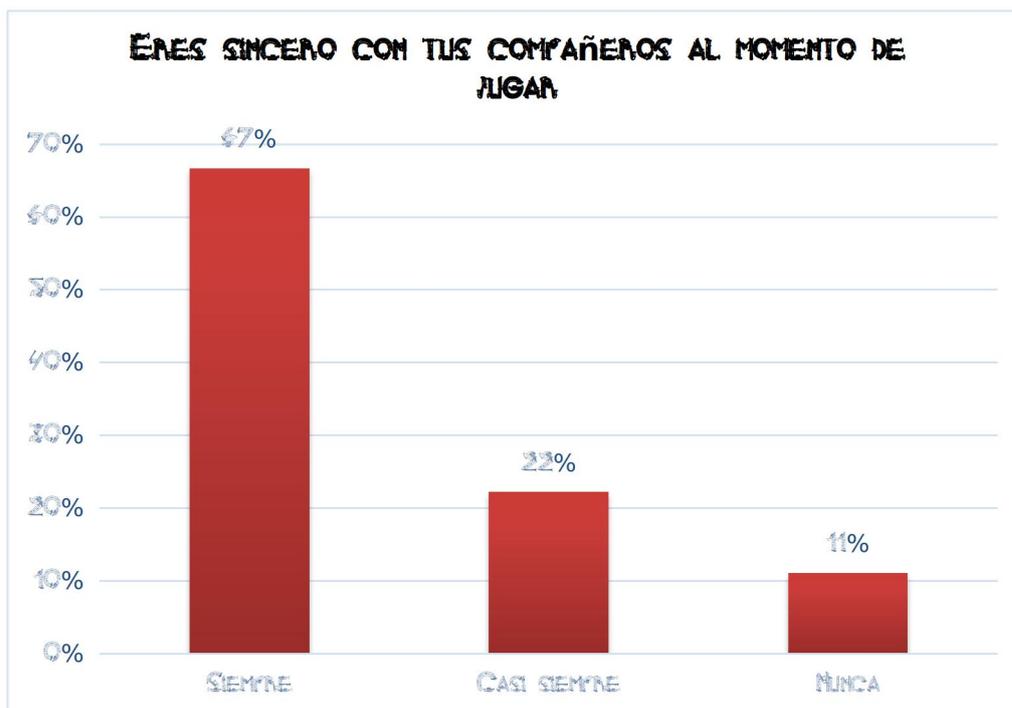


Figura 10 Eres sincero con tus compañeros al momento de jugar

De la tabla 10 y figura 10, de un total de 60 alumnos de la Institución Educativa N°20354. El 67% manifiesta que siempre es sincero con sus compañeros al momento de jugar, el 22% manifiesta que casi siempre es sincero con sus compañeros al momento de jugar y el 11% manifiesta que nunca es sincero con sus compañeros al momento de jugar.

Tabla 11

Aceptas el juego que asigna el docente dentro del aula

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	29	64%
Casi siempre	12	27%
Nunca	4	9%
TOTAL	45	100%

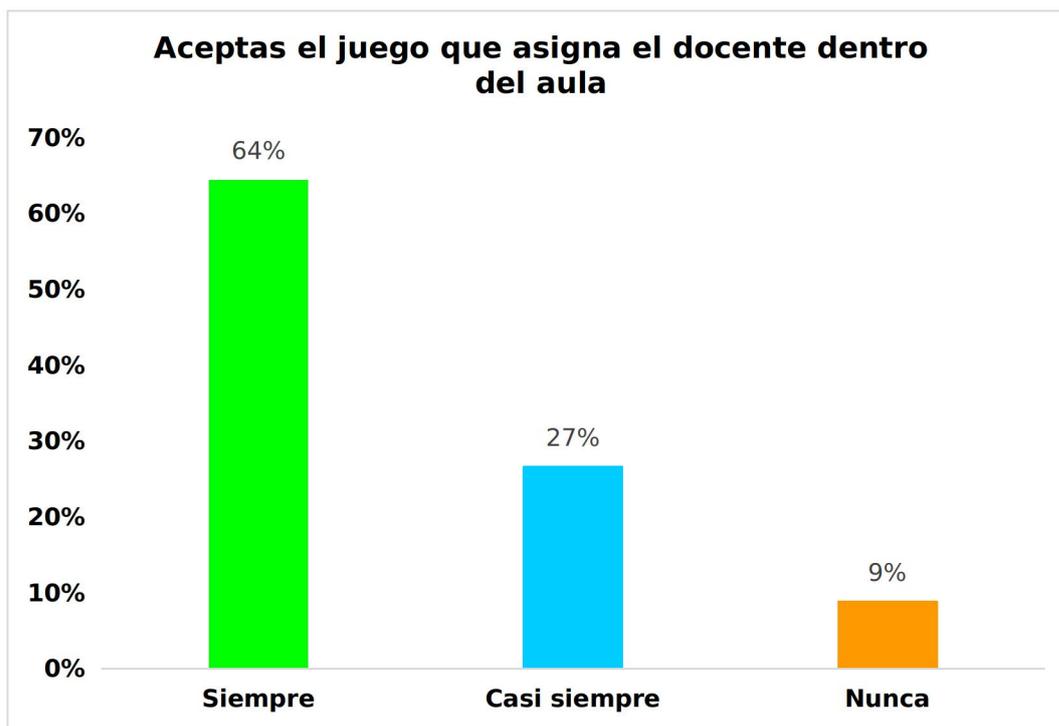


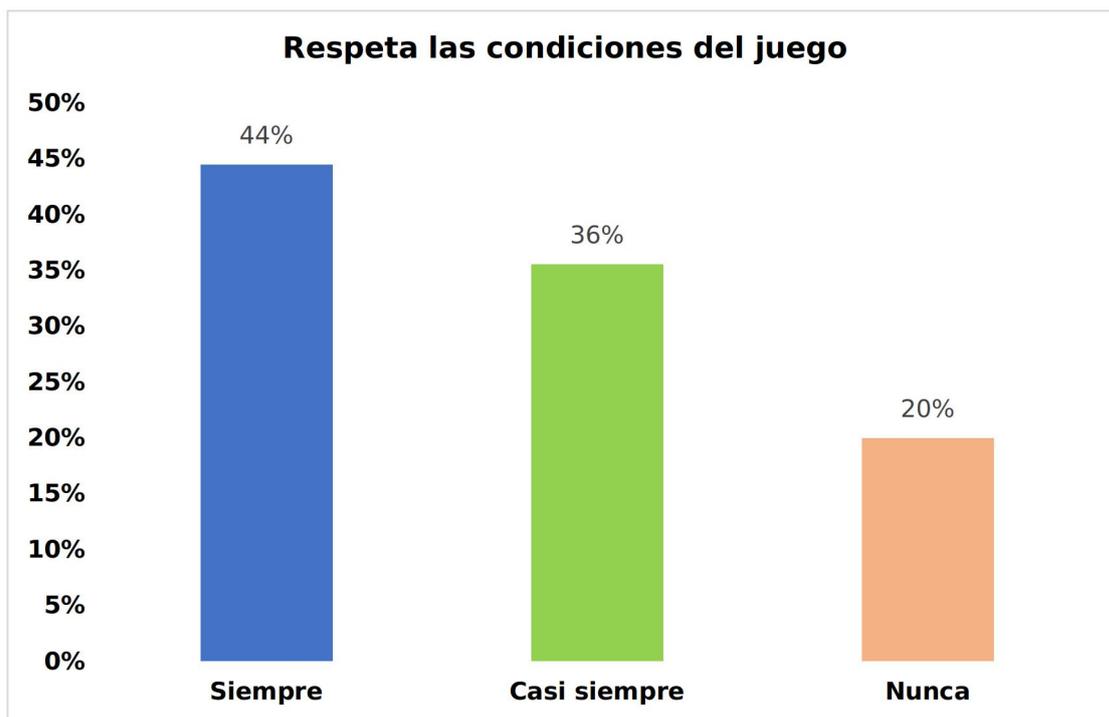
Figura 11 Aceptas el juego que asigna el docente dentro del aula

De la tabla 11 y figura 11, de un total de 60 alumnos de la Institución Educativa N°20354. El 64% manifiesta que siempre acepta el juego que asigna el docente en el aula, el 27% manifiesta que casi siempre acepta el juego que asigna el docente en el aula y el 9% manifiesta que nunca acepta el juego que asigna el docente en el aula.

Tabla 12

Respeto las condiciones del juego

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	20	44%
Casi siempre	16	36%
Nunca	9	20%
TOTAL	45	100%

*Figura 12* Respeto las condiciones del juego

De la tabla 12 y figura 12, de un total de 60 alumnos de la Institución Educativa N°20354. El 44% manifiesta que siempre respeta las condiciones del juego, el 36% manifiesta que casi siempre respeta las condiciones del juego y el 20% manifiesta que nunca respeta las condiciones del juego.

Tabla 13

Aceptas y cumples las normas de convivencia dentro del salón de clases

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	31	69%
Casi siempre	9	20%
Nunca	5	11%
TOTAL	45	100%

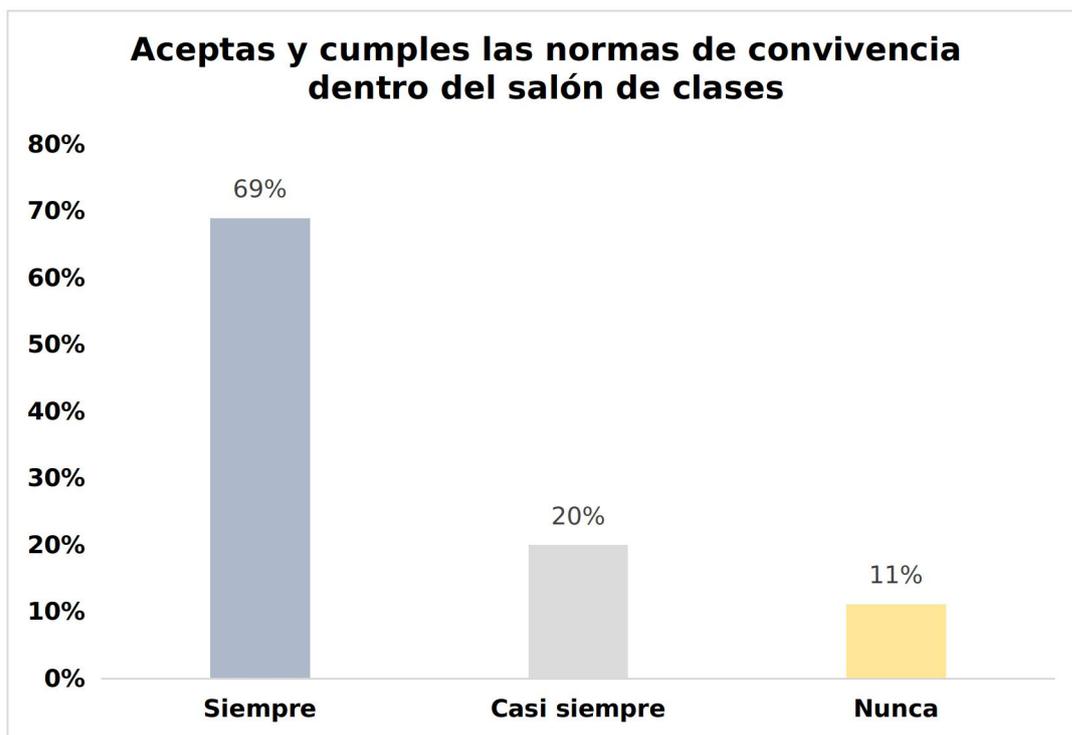


Figura 13 Aceptas y cumples las normas de convivencia dentro del salón de clases

De la tabla 13 y figura 13, de un total de 60 alumnos de la Institución Educativa N°20354. El 69% manifiesta que siempre acepta y cumple las normas de convivencia dentro del salón de clases, el 20% manifiesta que casi siempre acepta y cumple las normas de convivencia dentro del salón de clases y el 11% manifiesta que nunca acepta y cumple las normas de convivencia dentro del salón de clases.

Tabla 14

Participa activamente en el juego

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	30	67%
Casi siempre	8	18%
Nunca	7	16%
TOTAL	45	100%

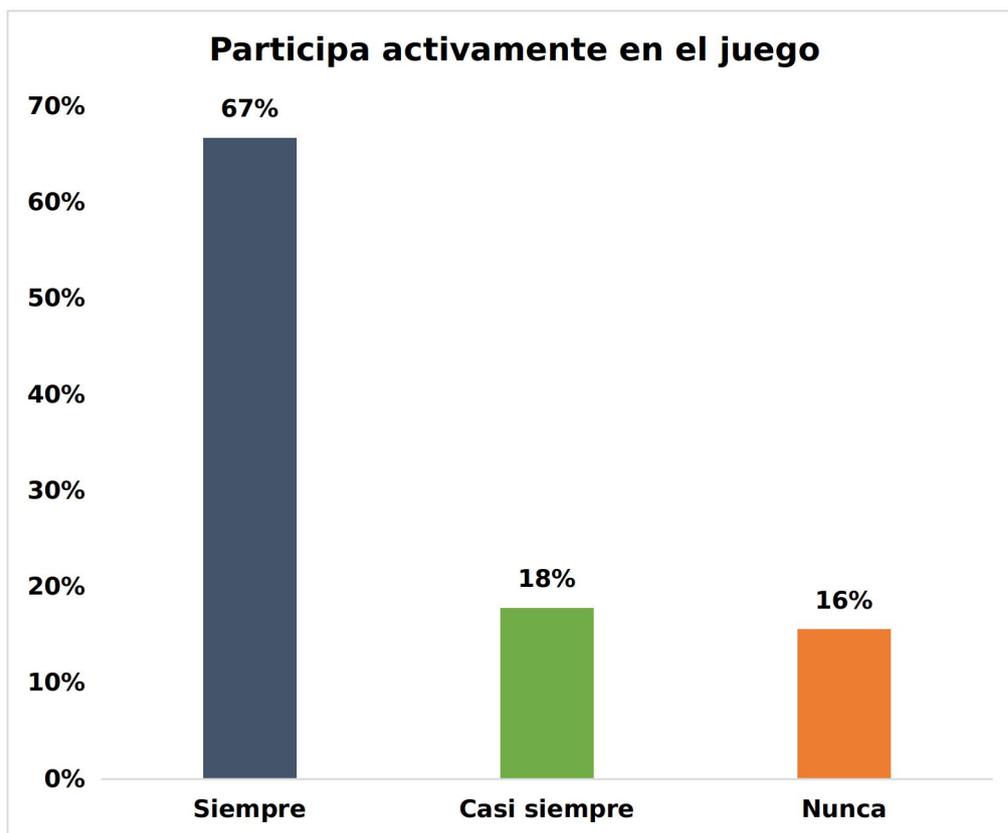


Figura 14 Participa activamente en el juego

De la tabla 1 y figura 1, de un total de 60 alumnos de la Institución Educativa N°20354. El 67% manifiesta que siempre participa activamente en el juego, el 18% manifiesta que casi siempre participa activamente en el juego y el 16% manifiesta que nunca participa activamente en el juego.

4.2. **Discusión**

En base a resultados obtenidos aceptamos la hipótesis general “El juego se relaciona con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019” se evidencia que tiene relación con el autor 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”.

CONCLUSIONES

Primera: aceptamos la hipótesis general “El juego se relaciona con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019”

Segunda: se llegó a la conclusión de que a los niños les gusta más los juegos recreativos porque son más llamativos y divertidos para ellos a comparación de los otros juegos que son preferentemente para pensar o razonar.

Tercera: se puede observar que en cuanto al agrupamiento de los niños para realizar un juego dentro del salón de clases es bajo ya que un 40% de los alumnos dice que casi siempre lo hace el profesor y el 26% indican que nunca.

Cuarta: se llega a la conclusión de que los niños respetan en su gran mayoría las normas de convivencia del salón de clases que esto equivale a un 69%.

Quinta: se considera que el juego es una estrategia didáctica para que los niños mejoren su aprendizaje, conocimientos, etc.

RECOMENDACIONES

Primera: se recomienda que en la institución educativa en general se utilice el juego como estrategia didáctica de enseñanza-aprendizaje de los niños.

Segunda: cuando se desarrollen los juegos de los niños, los docentes deben usar materiales divertidos y coloridos que llamen la atención de los niños y estos se sientan atraídos al juego.

Tercera: se debe capacitar a los docentes para que tengan la iniciativa de agrupar a los niños y aprovechar que todos están juntos para enseñarle ciertos valores como la empatía, el respeto, etc.

Cuarta: los padres de familia juegan un papel importante dentro de sus hogares porque también colaboran en la enseñanza de valores de los niños a través de juegos sin exponerlos a riesgos.

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 OLIVOS 2016*. Lima: universidad cesar vallejo.
- Sequera, N. (2015). *PROGRAMA DE 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](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:uvadoc.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/csif/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.). *Psicología 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.). *Teorías y Modelos sobre el Aprendizaje en Entornos Conectados y Ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica 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: RELACION DEL JUEGO CON EL APRENDIZAJE DE VALORES EN NIÑOS DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 20354 DE SAN LUIS DE MAZO, AÑO 2019

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variab les	Definicion es	Dimensio nes	Indicadores
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es la relación del juego con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cuál es la relación del juego cognitivo con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la relación del juego con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar la relación del juego cognitivo con el aprendizaje de</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL El juego se relaciona con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS El juego cognitivo se relaciona con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Juego</p> <p>VARIABLE</p>	<p>El juego es una actividad donde participan 2 o más personas dónde dicha actividad puede ser mental o física con fines de diversión, competencia, etc.</p>	<p>Juegos cognitivos</p> <p>Juegos motores</p> <p>Juegos recreativos</p>	<p>Colectivos Individuales Con y sin materiales</p> <p>Tradicionales Pre deportivos Deportivos Recreativos</p> <p>Integración Roles Hábitos</p>

<p>primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019?</p> <p>¿Cuál es la relación del juego motor con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019?</p> <p>¿Cuál es la relación del juego recreativo con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019?</p>	<p>valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019.</p> <p>Determinar la relación del juego motor con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019.</p> <p>Determinar la relación del juego recreativo con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019.</p>	<p>Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019.</p> <p>El juego motor se relaciona con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019.</p> <p>El juego recreativo se relaciona con el aprendizaje de valores en niños de primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20354 de San Luis de Mazo, año 2019.</p>	<p>DEPENDIENTE</p> <p>Valores</p>	<p>Son principios o cualidades que identifican a una persona, evidenciándose en su forma de ser dentro de la sociedad en la que se desenvuelve.</p>	<p>Éticos</p> <p>Morales</p>	<p>Respeto Honestidad Solidaridad Responsabilidad Puntualidad</p> <p>Libertad Autorrealización Felicidad Autorrealización</p>
--	--	---	--	---	------------------------------	---

	de Mazo, año 2019.					
--	--------------------	--	--	--	--	--



ENCUESTA

OBJETIVO: Conocer la opinión de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institucion Educativa N° 20354 .

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 gustan los juegos en los cursos.

- A) Siempre
- B) Casi siempre
- C) Nunca

2. El profesor es imparcial con las reglas del juego

- A) Siempre
- B) Casi siempre
- C) Nunca

3. ¿Te agrada jugar con tus amigos de clase?

- A) Siempre
- B) Casi siempre
- C) Nunca

4. ¿Cuál es el juego que te gusta más?

a) Recreativos

b) Cognitivos

c) Motor

5. Te agrada que los juegos se realicen con materiales que te divierten.

A) Siempre

B) Casi siempre

C) Nunca

6. El profesor agrupa a los alumnos para realizar el juego.

A) Siempre

B) Casi siempre

C) Nunca

FICHA DE OBSERVACIÓN

LOS VALORES

N°	Indicador	Siempre	Casi siempre	Nunca
01	Te gusta agruparte con tus compañeros para jugar.			
02	Toleras los problemas que pueda generar el juego.			
03	Prestas tus materiales de juego a tus compañeros.			
04	Eres sincero con tus compañeros al momento de jugar.			
05	Aceptas el juego que asigna el docente dentro del aula.			
06	Respeta las condiciones del juego.			
07	Aceptas y cumples las normas de convivencia dentro del salón de clases.			
08	Participa activamente en el juego.			