



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Física y Deportes

Juego y valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura

2021

Tesis

**Para optar el Título Profesional de Licenciado(a) en Educación Física y
Deportes**

Autores

Yelly Guisela Cacha Aban

Antonio Marco Ortega Casaverde

Asesora

Dra. Bernardita Ruth Padilla Delgadilo

Huacho – Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Antonio Marco Ortega Casaverde	41381360	01 de junio de 2022
Yelly Guisela Cacha Aban	70403751	01 de junio de 2022
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Bernardita Ruth Padilla Delgadillo	09073710	0009-0005-6064-2165
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Norvina Marlena Marcelo Angulo	15766260	0000-0002-9998-8260
M(a) Herminia León Vilca	15722528	0000-0001-5501-6470
Lic. Rosa Mercedes Vilchez Jaime	15739512	0000-0002-8142-6788

JUEGO Y VALORES EN NIÑOS DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 20339 – HUAURA 2021

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%

INDICE DE SIMILITUD

14%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unjfsc.edu.pe:8443 Fuente de Internet	7%
2	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	3%
3	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	Submitted to unsaac Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
6	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
7	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Dedicatoria

A mis padres, hermana, que sin ellos no hubiera logrado una meta más en mi vida profesional.

MAMÁ, Gracias por estar a mi lado en esta etapa de mi estudio profesional, tu apoyo moral y entusiasmo que me brindaste para seguir adelante en mis propósitos.

PAPÁ, (Q.E.P.D) por el tiempo que estuviste conmigo, compartiendo tus experiencias, conocimiento y consejos, por tu amor, gracias.

A MIS MAESTROS, por el tiempo y esfuerzo que dedicaron a compartir sus conocimientos, sin su instrucción profesional no hubiera llegado a este nivel. Quienes brindaron dedicación al impartir su cátedra de tal forma que lo aprendido sea utilizado en la vida real, por el apoyo brindado Gracias.

A DIOS, por darme la vida salud y sabiduría a lo largo del estudio, educación física y deportes.

Yelly Guisela Cacha Aban

Quisiera agradecer en primer lugar a Dios, por permitirme salir adelante en los objetivos que me propongo en esta tierra con toda humildad, y también agradecer a mis padres, más a mi madre querida, Mireya Casaverde, por alentarme, y ayudarme en todo. Y el amor que me da y me enseña y me comprometo, también inculcar el amor, que me enseñó y sacar en alto en la institución universitaria, José Faustino Sánchez Carrión.

Antonio Marco Ortega Costaverde

Índice

Dedicatoria.....	iv
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	x
Resumen	xi
Abstract.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	xiii
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1 Descripción de la realidad problemática.....	1
1.4. Justificación de la investigación	3
1.5 Delimitaciones del estudio.....	3
1.6 Viabilidad del estudio	3
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	5
2. 1. Antecedentes de la investigación	5
2.1.1. Investigaciones internacionales.....	5
2.1.2. Investigaciones nacionales	7
2.2. Bases teóricas	9
2.3. Definiciones conceptuales	21
2.4. Formulación de la hipótesis	23
2.4.1. Hipótesis general	23
2.4.2. Hipótesis específicas.....	23

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....	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.....	26
3.2.1 Población.....	26
3.2.2 Muestra.....	26
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	26
3.3.1. Técnicas a emplear.....	26
3.3.2. Descripción de los instrumentos	27
3.5. Técnicas para el procesamiento de la información.....	27
Instrumentos	27
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	28
4.1. Análisis de resultados	28
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	48
5. 1. DISCUSIÓN	48
5. 2. CONCLUSIONES	50
5. 3. RECOMENDACIONES.....	51
CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN.....	52
6. 1. Fuentes Bibliográficas	52

ANEXOS	55
Matriz de consistencia	56
ENCUESTA.....	58

Índice de tablas

Tabla 1 ¿le gusta el juego del avioncito?	28
Tabla 2 ¿le gusta participar el deporte cuando tiene tiempo libre?	29
Tabla 3 ¿le gusta jugar partido o vóley en el lugar donde vive?	30
Tabla 4 ¿los juegos recreativos ayudan a una mejor convivencia con tus compañeros?	31
Tabla 5 En los distintos juegos que prácticas, ¿integras a todos tus compañeros?	32
Tabla 6 ¿Consideras que los roles del juego se cumplen por todos tus compañeros?	33
Tabla 7 ¿crees que practicar deporte es un buen hábito para tu aprendizaje diario?	34
Tabla 8 ¿Te agradan los juegos colectivos?	35
Tabla 9 ¿te gustan más los juegos donde solo participas tu?	36
Tabla 10 ¿le gusta realizar los juegos con materiales que usted pueda percibir con las manos?	37
Tabla 11 ¿consideras que tus compañeros son leales contigo?	38
Tabla 12 ¿Te gusta siempre hacer las cosas cada día mejor?	39
Tabla 13 ¿consideras que eres feliz jugando algún deporte?	40
Tabla 14 ¿tus compañeros son generosos cuando te pasa algo malo en el juego?	41
Tabla 15 ¿respeta a los demás durante el juego?	42
Tabla 16 ¿eres honesto al momento de jugar con tus compañeros?	43
Tabla 17 ¿Cuándo un compañero no tiene algún material para realizar el juego, le prestas?	44
Tabla 18 ¿eres responsable de tus acciones que ocurran durante el juego?	45
Tabla 19 ¿eres puntual cuando se trata de jugar?	46
Tabla 20 ¿eres justo con las regla del juego con todos tus compañeros?	47

Índice de figuras

Figura 1 ¿le gusta el juego del avioncito?	28
Figura 2 ¿le gusta participar el deporte cuando tiene tiempo libre?.....	29
Figura 3 ¿le gusta jugar partido o vóley en el lugar donde vive?.....	30
Figura 4 ¿los juegos recreativos ayudan a una mejor convivencia con tus compañeros?	31
Figura 5 En los distintos juegos que prácticas, ¿integras a todos tus compañeros?	32
Figura 6 ¿Consideras que los roles del juego se cumplen por todos tus compañeros?	33
Figura 7 ¿crees que practicar deporte es un buen hábito para tu aprendizaje diario?	34
Figura 8 ¿Te agradan los juegos colectivos?.....	35
Figura 9 ¿te gustan más los juegos donde solo participas tu?	36
Figura 10 ¿le gusta realizar los juegos con materiales que usted pueda percibir con las manos?.....	37
Figura 11 ¿consideras que tus compañeros son leales contigo?.....	38
Figura 12 ¿Te gusta siempre hacer las cosas cada día mejor?	39
Figura 13 ¿consideras que eres feliz jugando algún deporte?	40
Figura 14 ¿tus compañeros son generosos cuando te pasa algo malo en el juego?.....	41
Figura 15 ¿respetas a los demás durante el juego?	42
Figura 16 ¿eres honesto al momento de jugar con tus compañeros?	43
Figura 17 ¿Cuándo un compañero no tiene algún material para realizar el juego, le prestas?.....	44
Figura 18 ¿eres responsable de tus acciones que ocurran durante el juego?.....	45
Figura 19 ¿eres puntual cuando se trata de jugar?.....	46
Figura 20 ¿eres justo con las regla del juego con todos tus compañeros?	47

Resumen

La investigación titulada “EL JUEGO Y VALORES EN NIÑOS DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 20339 – HUAURA 2021”, se da a conocer la importancia que tiene jugar en la formación de su personalidad, consolidación de los valores y la adquisición del aprendizaje en los cursos, tiene como **Objetivo:** “Determinar la relación entre el juego y los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021”.

Material y método: Realizado en la Institución Educativa Santo Domingo de Apache, Leoncio Prado - Huaura. La población estuvo conformada por 30 niños y la muestra estuvo conformada por el total de la población. Tipo Descriptivo correlacional. El instrumento para medir el juego y los valores es la encuesta para ambas variables. **Conclusiones:** se acepta la hipótesis alternativa “el juego se relaciona significativamente con los valores de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021”.

Palabras claves: juego, valores, institución educativa

Abstract

The research entitled "THE GAME AND VALUES IN PRIMARY CHILDREN OF THE EDUCATIONAL INSTITUTION 20339 - HUAURA 2021", reveals the importance of playing in the formation of their personality, consolidation of values and the acquisition of learning in the courses , has as Objective: "Determine the relationship between the game and the values in primary school children of the Educational Institution 20339 - Huaura 2021". Material and method: Carried out at the Santo Domingo de Apache Educational Institution, Leoncio Prado - Huaura. The population consisted of 30 children and the sample consisted of the total population. Correlational descriptive type. The instrument to measure the game and the values is the survey for both variables. Conclusions: the alternative hypothesis "the game is significantly related to the values of the Educational Institution 20339 - Huaura 2021" is accepted.

Key Words: game, values, educational institution

INTRODUCCIÓN

La investigación de los valores es importante debido a que se ha perdido con el transcurrir de los años, nos damos cuenta en las historias que cuentan las personas mayores, en especial los abuelitos de cómo eran los niños antes quienes respetaban al máximo a las personas mayores, se está perdiendo eso tan bonito que son los valores para la sociedad, los niños aún están a tiempo de seguir con los buenos valores y las buenas enseñanzas que nos han impartido nuestros antepasados, si bien esta enseñanza inicia en casa, en la escuela que es el segundo hogar para ellos también se puede fortalecer a través de los juegos que es la forma de llamar la atención de los niños, por ello se plantea la presente investigación que cuenta con los siguientes capítulos.

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 de los juegos recreativos y la motivación, 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 los 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 los valores.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Con el pasar de los años, hemos percibido que en los países desarrollados los niños cada día han ido perdiendo sus valores para con los demás, esto se ve influido por muchos factores de los cuales la principal es el trabajo, los adultos están más preocupados en su trabajo que en la educación de sus hijos, se olvidan que la enseñanza de valores empieza en casa y la escuela solo es un complemento, sin embargo, todo el trabajo se lo dejan a los maestros.

En el Perú, los valores también se han visto afectados por distintos factores que atraviesa el país, con la pérdida de valores se ve que ha incrementado la delincuencia, el maltrato doméstico tanto físico como psicológico, la inseguridad ciudadana y la corrupción.

La Institución Educativa Santo Domingo de Apache no es ajena a la situación que se vive en el país, por ello se plantea la presente investigación buscando conclusiones y recomendaciones para que los valores estén cada vez más presentes en la vida de cada uno de los niños de la Institución 20339.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es la relación entre el juego y los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cuál es la relación entre los juegos motores y los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021?

¿Cuál es la relación entre los juegos recreativos y los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021?

¿Cuál es la relación entre los juegos cognitivos y los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación entre el juego y los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación entre los juegos motores y los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021.

Determinar la relación entre los juegos recreativos y los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021.

Determinar la relación entre los juegos cognitivos y los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021.

1.4. Justificación de la investigación

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

Trascendencia: el juego los valores son variables sumamente importantes para todos los niños del País.

Utilidad: Porque resuelve un problema pedagógico.

Los niños de la Institución Educativa 20339 serán los beneficiados, ya que aprenderán los valores para ser personas de bien en el futuro.

1.5 Delimitaciones del estudio

En cuanto a los alcances son los siguientes:

Alcance espacial: Huaura.

Alcance temporal: Año 2021.

Alcance temático: el Juego y los Valores.

Alcance institucional: Niños primaria de la Institución Educativa 20339 – Santo Domingo de Apache.

1.6 Viabilidad del estudio

La investigación se ejecutó debido a las facilidades que dió el Director de la Institución Educativa 20339.

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 los investigadores.

Social

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

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2. 1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Investigaciones internacionales

Rodríguez (2019) en su tesis titulada *“El juego como herramienta didáctica para fomentar los valores en los estudiantes del nivel de transición de la Institución Educativa Construyendo Futuro, Agustín Codazzi-Cesar”*, tiene como objetivo *“Diseñar una propuesta didáctica a través del juego para fomentar los valores en los estudiantes del nivel de transición de la Institución Educativa Construyendo Futuro, Agustín Codazzi-cesar”*, su metodología de investigación es de enfoque cualitativo, de tipo descriptivo y nivel correlacional, se utilizó la encuesta para la recolección de datos, llegó a las siguientes conclusiones: *“En cuanto al primer objetivo general que consistió en diseñar una propuesta didáctica a través del juego para fomentar los valores en los estudiantes del nivel de transición de la Institución Educativa Construyendo Futuro, Agustín Codazzi-Cesar; se puede decir, que la cartilla creada por parte de la investigadora, suele ser de gran impacto para la comunidad educativa de esta institución, no solo por ser de construcción propia, lo que le da un plus a esta investigación, sino también, porque con cada una de las actividades que se plantean de manera lúdica y a través del juego, permiten afrontar la situación de pérdida de valores que se venían presentando en los estudiantes de este grado, lo cual favorece las relaciones personales e interpersonales; además de contribuir a una formación integral desde todas las áreas que se le trabajen al niño o niña, pues esta temática de los valores es transversal a cualquier disciplina”* (p. 59).

Avalos y Carreazo (2016) en su tesis titulada *“El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín A del hogar infantil*

Asociación de padres de familia de Pasacaballos”, tiene como objetivo “analizar la causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín a de H.I.C asociación de padres de familia de pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas”, su metodología de investigación es de tipo cuantitativa, de nivel descriptivo, se aplicó como instrumento de investigación la encuesta, llegó a la siguiente conclusión “Desde este punto de vista, el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo” (p. 115).

Ospina (2015) en su tesis titulada “*El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*”, tiene como objetivo “Demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal”, su metodología de investigación es de nivel descriptivo de corte transversal, aplicó la encuesta para la recolección de datos, llegó a la siguiente conclusión: “Se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por ende los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional” (p. 80).

Jaramillo (2011) en su tesis titulada “*El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*”, tiene como objetivo “Caracterizar el juego como estrategia

didáctica que facilita los procesos de aprendizaje en los niños y niñas de la educación infantil”, su metodología de investigación es de enfoque cuantitativo de corte transversal y nivel correlacional, llego a las siguientes conclusiones: “se comprende cómo la mediación del docente se convierte en parte fundamental del juego, donde sus finalidades son orientar a los niños y niñas para que ellos mismos encuentren soluciones, comprendan las reglas, disfruten aprendiendo, y logren la construcción de conocimientos y aprendizajes mediante las situaciones de juego planeadas por el docente” (p. 122).

2.1.2. Investigaciones nacionales

Herrera, Medina y Ramírez (2020) en su tesis titulada “*Juego de roles para desarrollar el valor del respeto en el área de personal social del 4to de primaria*”, su objetivo de investigación es “aplicación de esta técnica para favorecer la resolución de problemas conflictivos los cuales se vieron reflejados en el aula y en la comunidad educativa, lo que no permitía tener un buen clima estudiantil y lograr los aprendizajes deseados de manera óptima”, su metodología de investigación es de enfoque cualitativo, de tipo participativo, su población y muestra esta conformada por 22 estudiantes, llego a la siguiente conclusión: “que gracias a la aplicación del juego de roles se favorece a que los niños y las niñas puedan ser más empáticos con sus compañeros, proponiendo, de manera reflexiva soluciones a los problemas que se visualizan en su contexto escolar y luego tengan la capacidad de interiorizar los aprendizajes y enseñanzas del día. Así también, se lograron observar mejoras en cuanto a actitudes relacionadas con el valor del respeto” (p. 54).

Casavilca y Gómez (2018) en su tesis titulada *“Juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niñas y niños de 5 años de una Institución Pública – Antacocha”*, tiene como objetivo “Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niñas y niños de 5 años de una Institución Pública – Antacocha”, su metodología es de tipo aplicada, de nivel explicativo, su población esa conformada por 10 niños y niñas, llego a la conclusión de que : “por lo que se concluye la aplicación de los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de los valores morales en niñas y niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial Antacocha, Huancavelica. Contrasto mediante la prueba no paramétrica de Wilcoxon con un nivel de significancia de 0.005 que es menor a 0.05” (p. 198).

Tuni y Ccayahuallpa (2017) en su tesis titulada *“El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584 - Marangani, Canchis-Cusco”*, su objetivo de investigación es “Promover como el juego en sectores influye en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 584, Marangani, Canchis- Cusco” , su metodología de investigación es de tipo explicativo-descriptivo, su población esta conformada por 21 estudiantes, llegó a la siguiente conclusión: “El juego libre en sectores brinda espacios a los niños y niñas de cinco años de edad para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Demostrándose que al ejecutar la aplicación del juego libre en sectores todos los niños y niñas aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir y consolidar sus aprendizajes” (p. 56).

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego

Huizinga (1972), define 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”.

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” ("Características", s.f. párr. 4).

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. 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).

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).

- 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 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 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 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 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 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).

- **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”
(p. 257).

- **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”.

Importancia de los juegos

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.

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).

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).

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).

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).

Juegos educativos

A su vez, se menciona que el juego educativo no solo se centrará en lo que desarrollan los estudiantes, sino que involucrará otros aspectos útiles 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:

- “Brindar un entorno que impulse la creatividad tanto intelectual como emocional” (p. 54).
- “El Juego Educativo debe mantener un objetivo claro, el cual le permita al docente poder establecer las metas propuestas para los estudiantes” (p. 55).
- “Poseer metas que tengan el propósito de consolidar conceptos, procedimientos y actitudes propuestos en el programa” (p. 56).
- “Generar un medio que puede ser digital o manual, para poder realizar actividades en equipo” (p. 57).

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”:

- “Forma parte del proceso educativo permanente, en la cual se procura generar los medios para emplear con sentido el tiempo libre”.
- “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”.
- “Se realiza de forma voluntaria”.
- “Es saludable, debido a que busca alcanzar el perfeccionamiento y el desarrollo de la persona”.

2.2.2 Valores

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”.

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 influen 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).

Características de los valores

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

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

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

- **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).
- **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).
- **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).
- **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).

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

- **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 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 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 Materiales:** “Son aquellos que van a designar los aspectos materiales de la vida que tienen mayor valor sobre otros” (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 Religiosos:** “Se van a relacionar a las creencias fundadas en una religión. Teniendo en cuenta que de por sí 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 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 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 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.).

Educación en valores

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).

“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.

Dimensiones

Valores Éticos

Respeto

Negrón (2006) hace énfasis que “el respeto es el límite de nuestras acciones, en dejar que éstas no afecten a los demás, respetando el comportamiento desde el pensar, hacer

y convivir, como, por ejemplo: las creencias religiosas y políticas que quizá se adquieren desde el núcleo familiar y que forman parte de la convicción e ideología de la persona”.

Honestidad

“La definición de honestidad indica que se trata de una cualidad que poseen las personas, caracterizándose por demostrar una serie de atributos de la personalidad, como por ejemplo la dignidad, pudor, justicia, serenidad, rectitud, honradez, así como también la manera de actuar y de ser del individuo” (Sanchez, 2021).

Solidaridad

“La solidaridad tiene sus orígenes en el seno de la familia, que constituye el núcleo donde se desarrolla dicho valor, para luego hacerlo participe en la sociedad. En ella se construye, a través del ejemplo, la corrección fraterna y la convivencia diaria; valores de ayuda a los demás, así se inculca en los seres humanos la solidaridad hacia sus congéneres” (Alcoberro, 2010).

Responsabilidad

Responsabilidad, tiene su origen en el castellano según la Real Academia Española “es la capacidad existente en todo sujeto activo de derecho para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente”.

Puntualidad

“La puntualidad es la cualidad de una persona de tener cuidado y diligencia en realizar las cosas a su debido tiempo” (“Puntualidad”, s.f).

Valores Morales

Libertad

“Facultad y derecho de las personas para elegir de manera responsable su propia forma de actuar dentro de una sociedad” (Gálvez, 2005)

Autorrealización

“La autorrealización es lograr los objetivos o aspiraciones que alguien tiene en mente. Cuando se consigue se obtiene una gran satisfacción por todo lo que se ha conseguido durante ese proceso” (Peiró, 2020).

Felicidad

“Estado de ánimo de la persona que se siente plenamente satisfecha por gozar de lo que desea o por disfrutar de algo bueno” (Gálvez, 2005).

Generosidad

“Es la capacidad de compartir sin esperar nada a cambio. Es un valor moral muy deseado en la sociedad y fomenta las relaciones sociales y personales” (Peiró, 2020).

2.3. Definiciones conceptuales

Aprendizaje:

“Es un proceso de adquisición de habilidades, valores, conductas, a través de la experiencia y el conocimiento” (Herrera, 2020).

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).

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).

Juego:

“Actividad que realiza el hombre por distracción, placer, para recrearse” (Herrera, 2020).

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).

2.4. Formulación de la hipótesis**2.4.1. Hipótesis general**

El juego se relaciona con los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021

2.4.2. Hipótesis específicas

Los juegos motores se relaciona significativamente los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021.

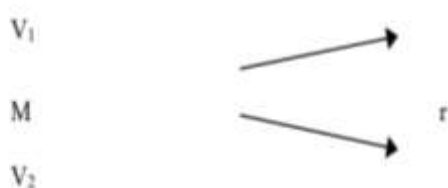
Los juegos recreativos se relaciona significativamente los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021.

Los juegos cognitivos se relaciona significativamente los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

Hernandez, Fernandez, y 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

V_1 : El Juego

V_2 : 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, y 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 los valores.

3.1.4. Enfoque

Hernández, Fernández, y 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).

30 niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Santo Domingo de Apache.

3.2.2 Muestra

La Muestra está constituida por 30 niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Santo Domingo de Apache. Se efectuó la observación y medición la de las variables.

N= Población: 30 niños de primaria.

n= Tamaño de la muestra: 30 niños de primaria.

e= Margen de error 0.5

3.3. 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 primaria de la Institucion Educativa Santo Domingo de Apache - 20339.

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

3.5. Técnicas para el procesamiento de la información

Instrumentos

Encuesta

Guía de observación

Cuaderno de campo

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

Tabla 1
¿le gusta el juego del avioncito?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	5	17%
Casi Siempre	8	27%
Siempre	17	57%
TOTAL	30	100%

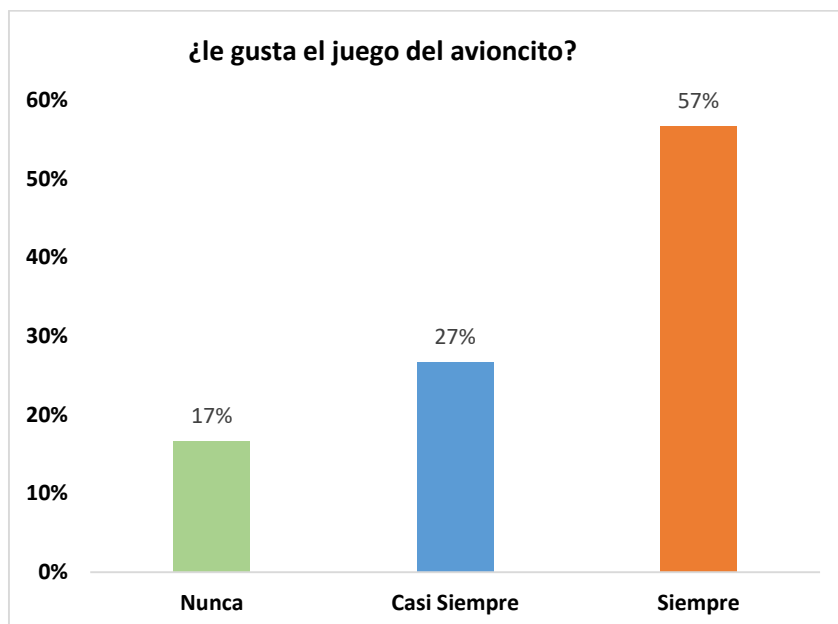


Figura 1 ¿le gusta el juego del avioncito?

Interpretación:

Se encuestó a 30 niños de la Institución Educativa Santo Domingo de Apache – 20339, Huaura, lo cuales el 17% indica que nunca le gusta el juego del avioncito, el 27% indica que casi siempre le gusta el juego del avioncito y el 57% indica que siempre le gusta el juego del avioncito.

Tabla 2
 ¿le gusta participar el deporte cuando tiene tiempo libre?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	9	30%
Casi Siempre	6	20%
Siempre	15	50%
TOTAL	30	100%

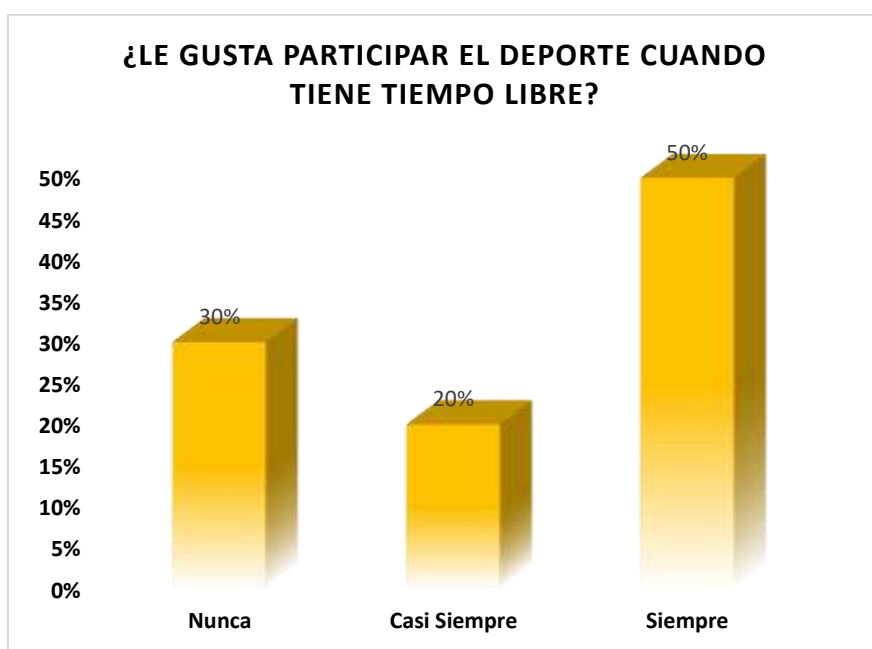


Figura 2 ¿le gusta participar el deporte cuando tiene tiempo libre?

Interpretación:

Se encuestó a 30 niños de la Institución Educativa Santo Domingo de Apache – 20339, Huaura, lo cuales el 30% indica que nunca le gusta participar el deporte cuando tiene tiempo libre, el 20% indica que casi siempre le gusta participar el deporte cuando tiene tiempo libre y el 50% indica que siempre le gusta participar el deporte cuando tiene tiempo libre.

Tabla 3
¿le gusta jugar partido o vóley en el lugar donde vive?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	6	20%
Casi Siempre	11	37%
Siempre	13	43%
TOTAL	30	100%

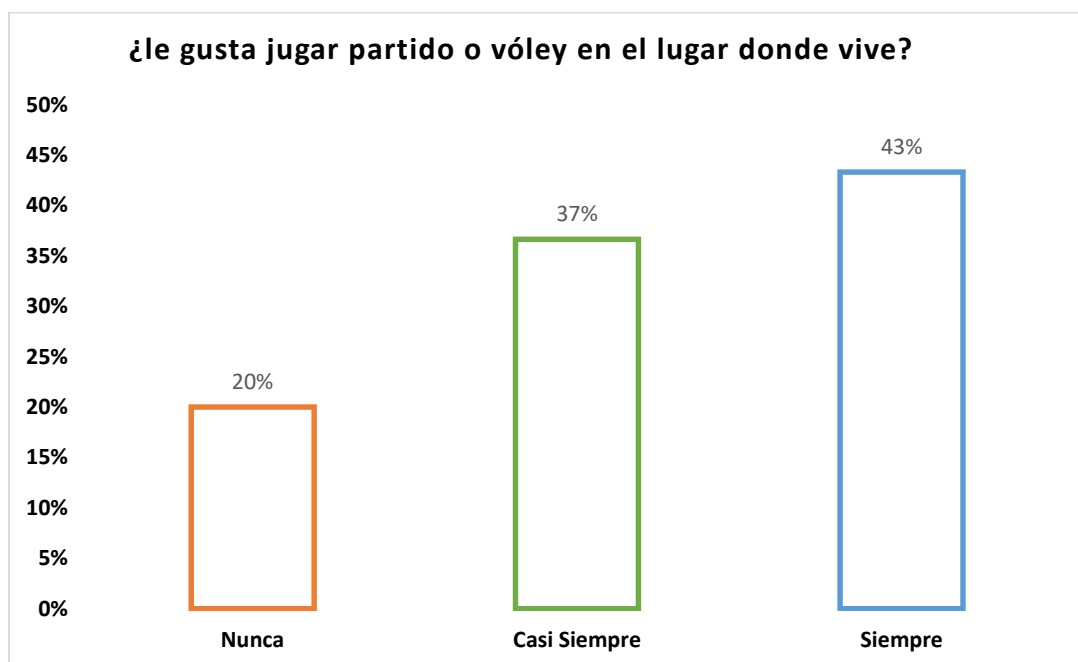


Figura 3 ¿le gusta jugar partido o vóley en el lugar donde vive?

Interpretación:

Se encuestó a 30 niños de la Institución Educativa Santo Domingo de Apache – 20339, Huaura, lo cuales el 20% indica que nunca le gusta jugar partido o vóley en el lugar donde vive, el 37% indica que casi siempre le gusta jugar partido o vóley en el lugar donde vive y el 43% indica que siempre le gusta jugar partido o vóley en el lugar donde vive.

Tabla 4

¿los juegos recreativos ayudan a una mejor convivencia con tus compañeros?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	4	13%
Casi Siempre	12	40%
Siempre	14	47%
TOTAL	30	100%

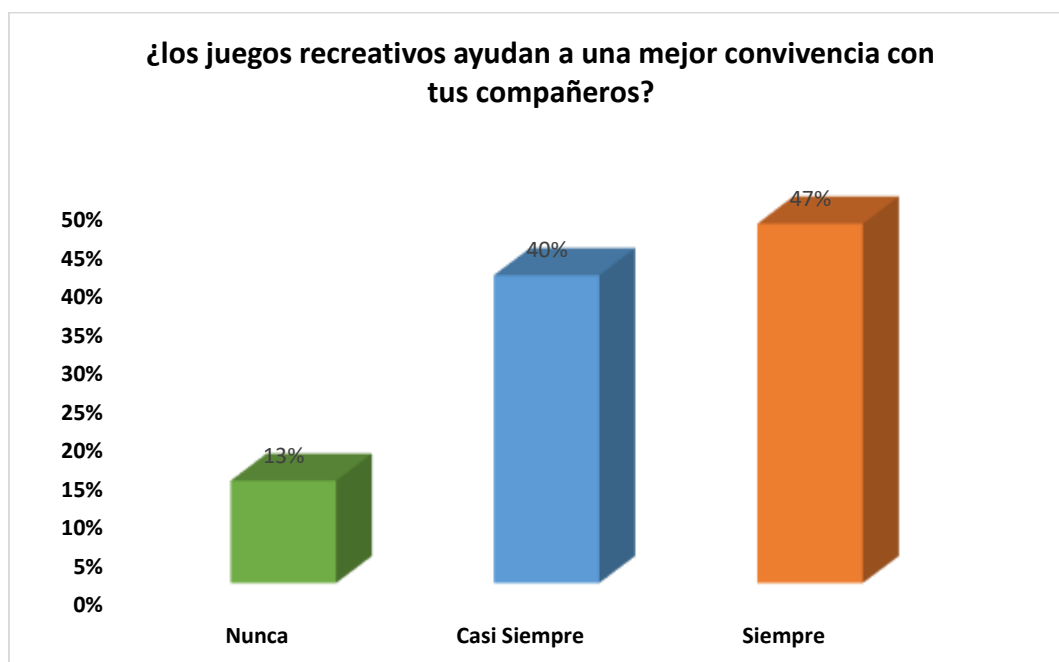


Figura 4 ¿los juegos recreativos ayudan a una mejor convivencia con tus compañeros?

Interpretación:

Se encuestó a 30 niños de la Institución Educativa Santo Domingo de Apache – 20339, Huaura, lo cuales el 13% indica que nunca los juegos recreativos ayudan a una mejor convivencia con sus compañeros, el 40% indica que casi siempre los juegos recreativos ayudan a una mejor convivencia con sus compañeros y el 47% indica que siempre los juegos recreativos ayudan a una mejor convivencia con sus compañeros.

Tabla 5

En los distintos juegos que prácticas, ¿integras a todos tus compañeros?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	8	27%
Casi Siempre	13	43%
Siempre	9	30%
TOTAL	30	100%

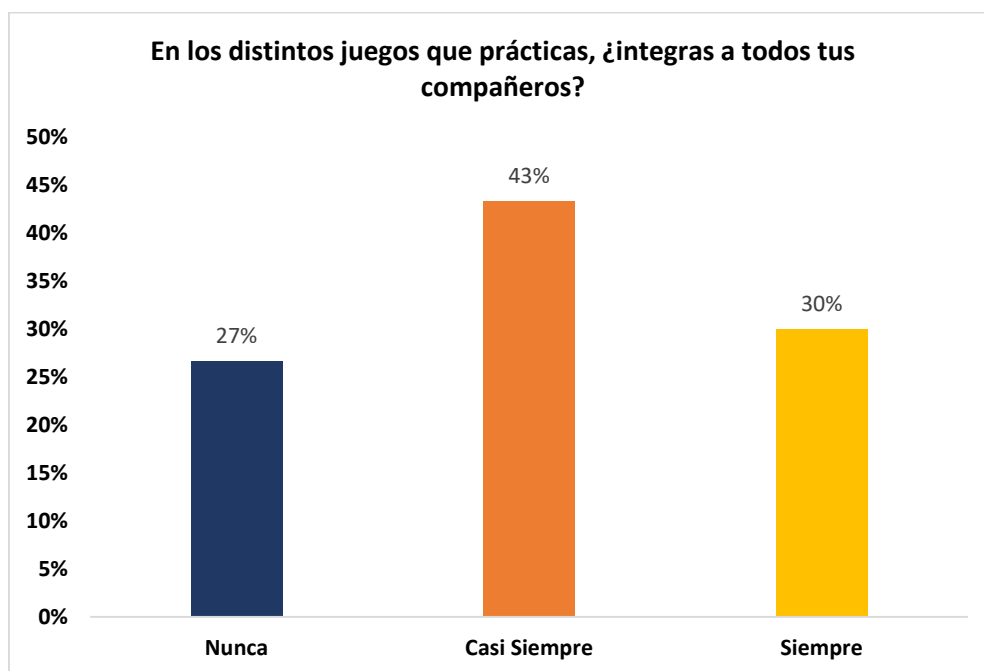


Figura 5 En los distintos juegos que prácticas, ¿integras a todos tus compañeros?

Interpretación:

Se encuestó a 30 niños de la Institución Educativa Santo Domingo de Apache – 20339, Huaura, lo cuales el 27% indica que nunca en los distintos juegos que practica integra a todos sus compañeros, el 43% indica que casi siempre en los distintos juegos que practica integra a todos sus compañeros y el 30% indica que siempre en los distintos juegos que practica integra a todos sus compañeros.

Tabla 6

¿Consideras que los roles del juego se cumplen por todos tus compañeros?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	5	17%
Casi Siempre	7	23%
Siempre	18	60%
TOTAL	30	100%

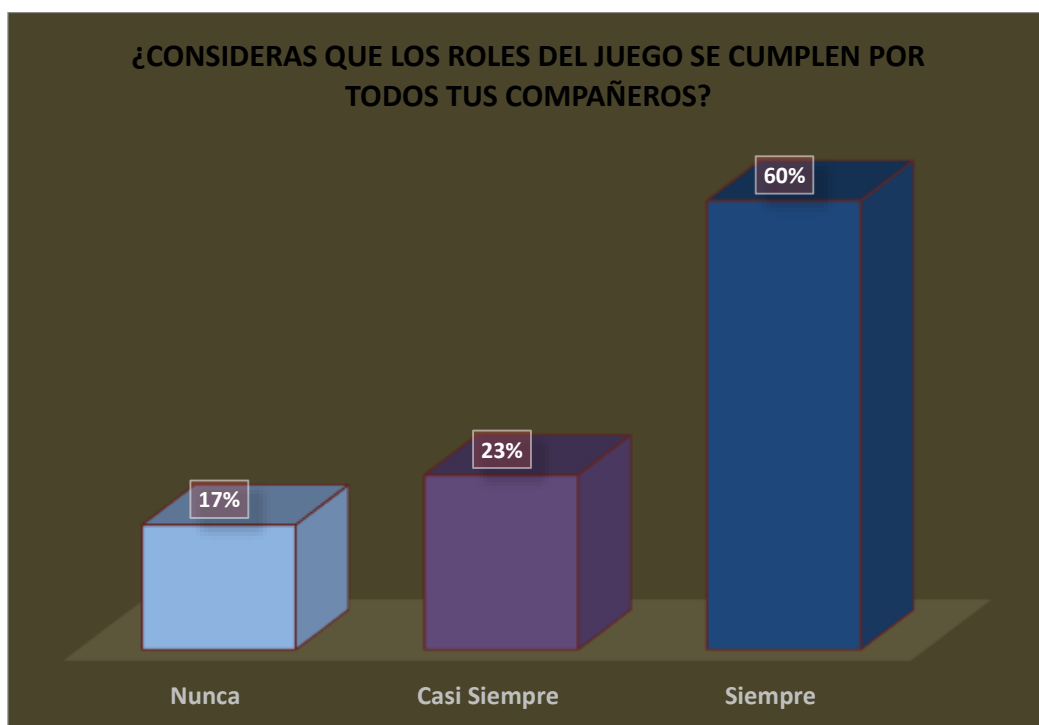


Figura 6 ¿Consideras que los roles del juego se cumplen por todos tus compañeros?

Interpretación:

Se encuestó a 30 niños de la Institución Educativa Santo Domingo de Apache – 20339, Huaura, lo cuales el 17% indica que nunca los roles del juego se cumplen por todos sus compañeros, el 23% indica que casi siempre los roles del juego se cumplen por todos sus compañeros y el 60% indica que siempre los roles del juego se cumplen por todos sus compañeros.

Tabla 7

¿crees que practicar deporte es un buen hábito para tu aprendizaje diario?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	6	20%
Casi Siempre	8	27%
Siempre	16	53%
TOTAL	30	100%

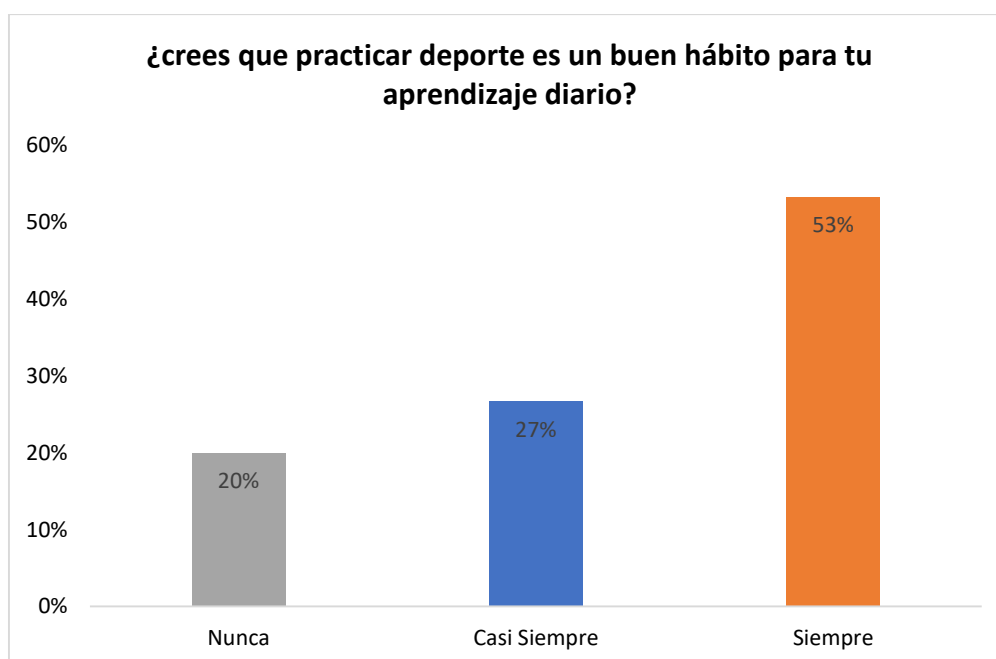


Figura 7 ¿crees que practicar deporte es un buen hábito para tu aprendizaje diario?

Interpretación:

Se encuestó a 30 niños de la Institución Educativa Santo Domingo de Apache – 20339, Huaura, lo cuales el 20% indica que nunca practicar deporte es un buen hábito para su aprendizaje diario, el 27% indica que casi siempre practicar deporte es un buen hábito para su aprendizaje diario y el 53% indica que siempre practicar deporte es un buen hábito para su aprendizaje diario.

Tabla 8
¿Te agradan los juegos colectivos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	11	37%
Casi Siempre	7	23%
Siempre	12	40%
TOTAL	30	100%

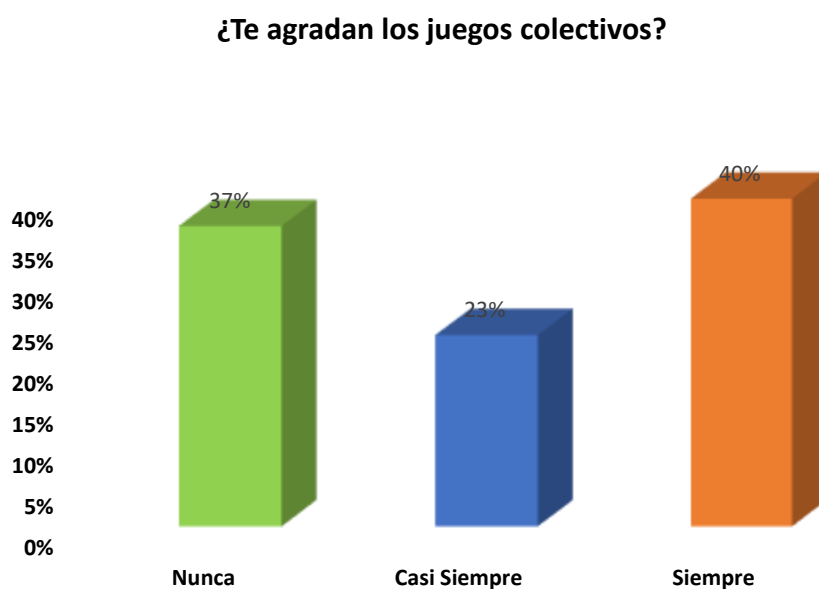


Figura 8 *¿Te agradan los juegos colectivos?*

Interpretación:

Se encuestó a 30 niños de la Institución Educativa Santo Domingo de Apache – 20339, Huaura, lo cuales el 37% indica que nunca le agradan los juegos colectivos, el 23% indica que casi siempre le agradan los juegos colectivos y el 40% indica que siempre le agradan los juegos colectivos.

Tabla 9
¿te gustan más los juegos donde solo participas tu?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	12	40%
Casi Siempre	8	27%
Siempre	10	33%
TOTAL	30	100%

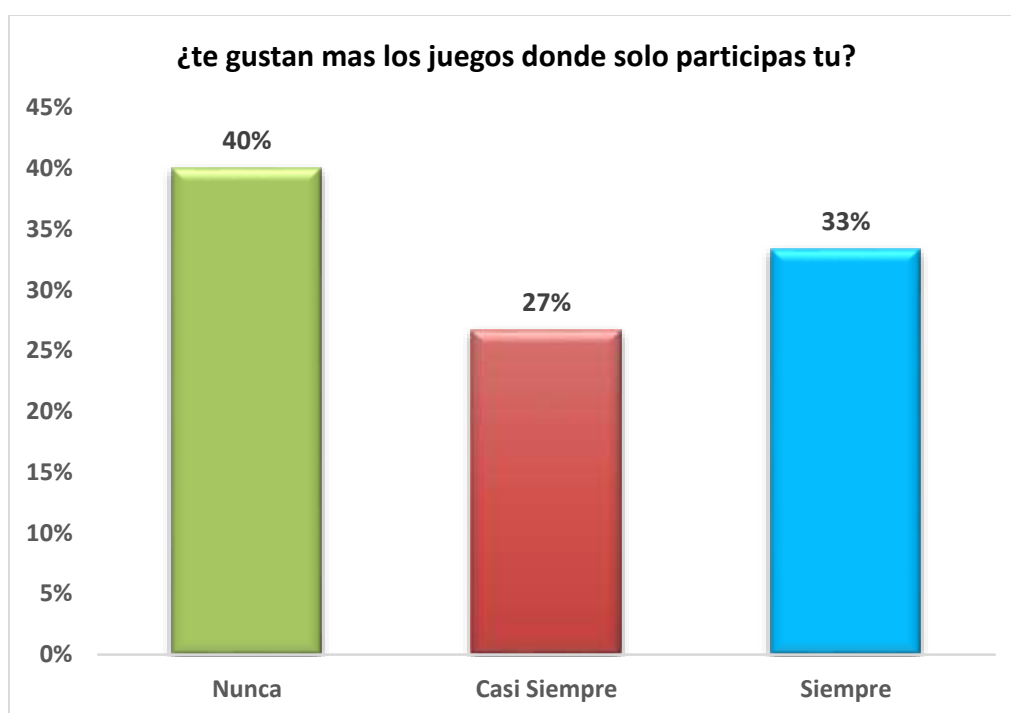


Figura 9 ¿te gustan más los juegos donde solo participas tu?

Interpretación:

Se encuestó a 30 niños de la Institución Educativa Santo Domingo de Apache – 20339, Huaura, lo cuales el 40% indica que nunca le gusta más los juegos donde participa solo, el 27% indica que casi siempre le gusta más los juegos donde participa solo y el 33% indica que siempre le gusta más los juegos donde participa solo.

Tabla 10

¿le gusta realizar los juegos con materiales que usted pueda percibir con las manos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	5	17%
Casi Siempre	9	30%
Siempre	16	53%
TOTAL	30	100%

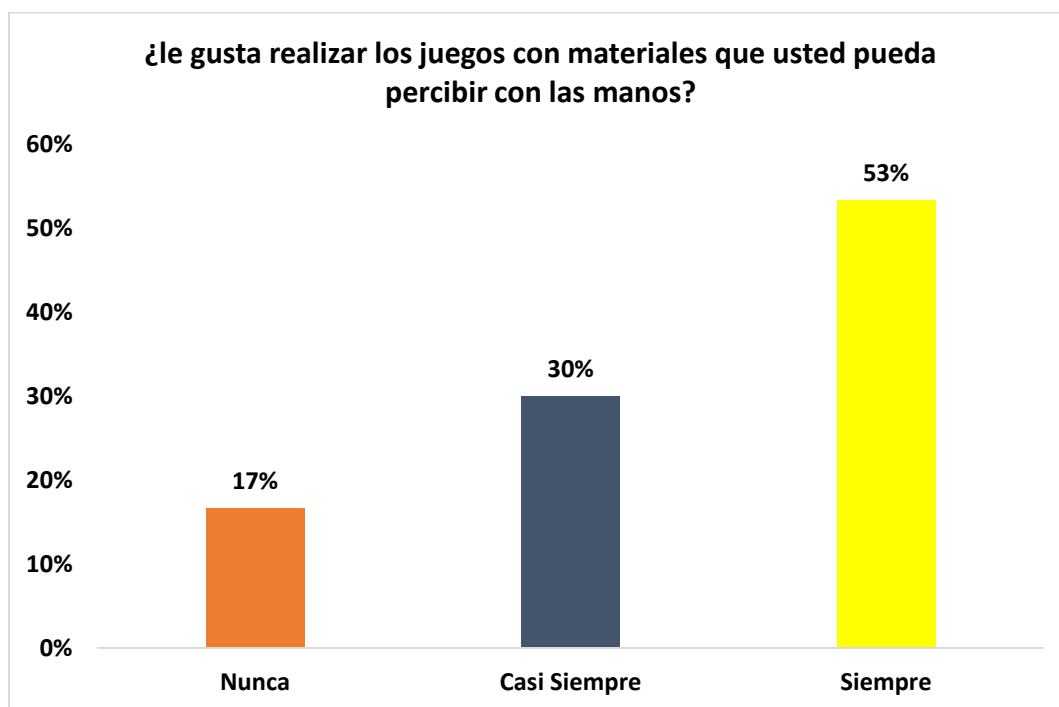


Figura 10 ¿le gusta realizar los juegos con materiales que usted pueda percibir con las manos?

Interpretación:

Se encuestó a 30 niños de la Institución Educativa Santo Domingo de Apache – 20339, Huaura, lo cuales el 17% indica que nunca le gusta realizar los juegos con materiales que pueda percibir sus manos, el 30% indica que casi siempre le gusta realizar los juegos con materiales que pueda percibir sus manos y el 53% indica que siempre le gusta realizar los juegos con materiales que pueda percibir sus manos.

Tabla 11
¿consideras que tus compañeros son leales contigo?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	5	17%
Casi Siempre	8	27%
Siempre	17	57%
TOTAL	30	100%

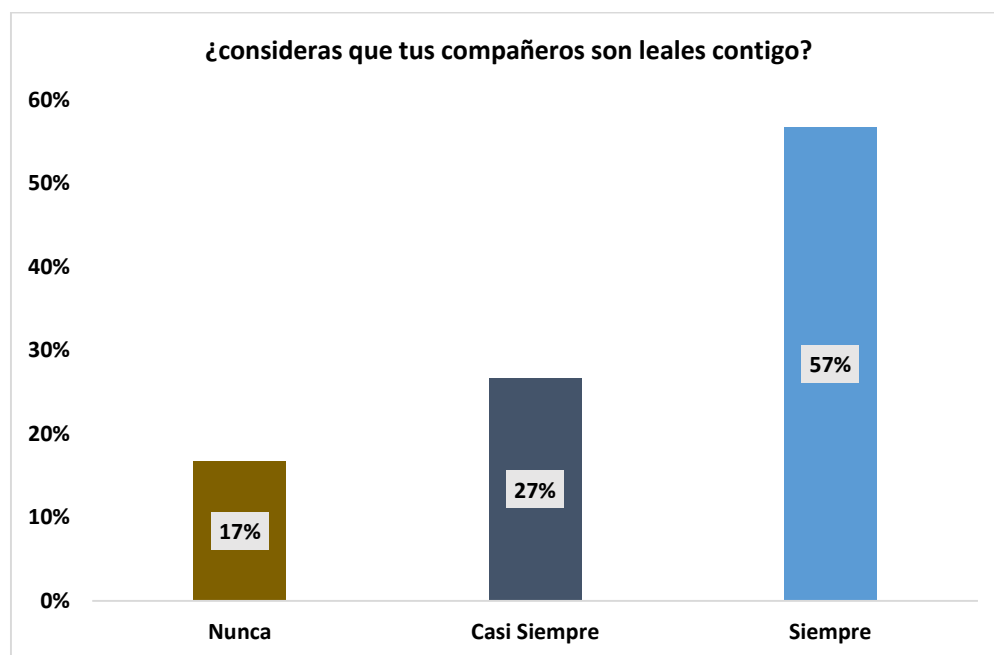


Figura 11 ¿consideras que tus compañeros son leales contigo?

Interpretación:

Se encuestó a 30 niños de la Institución Educativa Santo Domingo de Apache – 20339, Huaura, lo cuales el 17% indica que nunca considera que sus compañeros son leales, el 27% indica que casi siempre considera que sus compañeros son leales y el 57% indica que siempre considera que sus compañeros son leales.

Tabla 12
 ¿Te gusta siempre hacer las cosas cada día mejor?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	10	33%
Casi Siempre	7	23%
Siempre	13	43%
TOTAL	30	100%

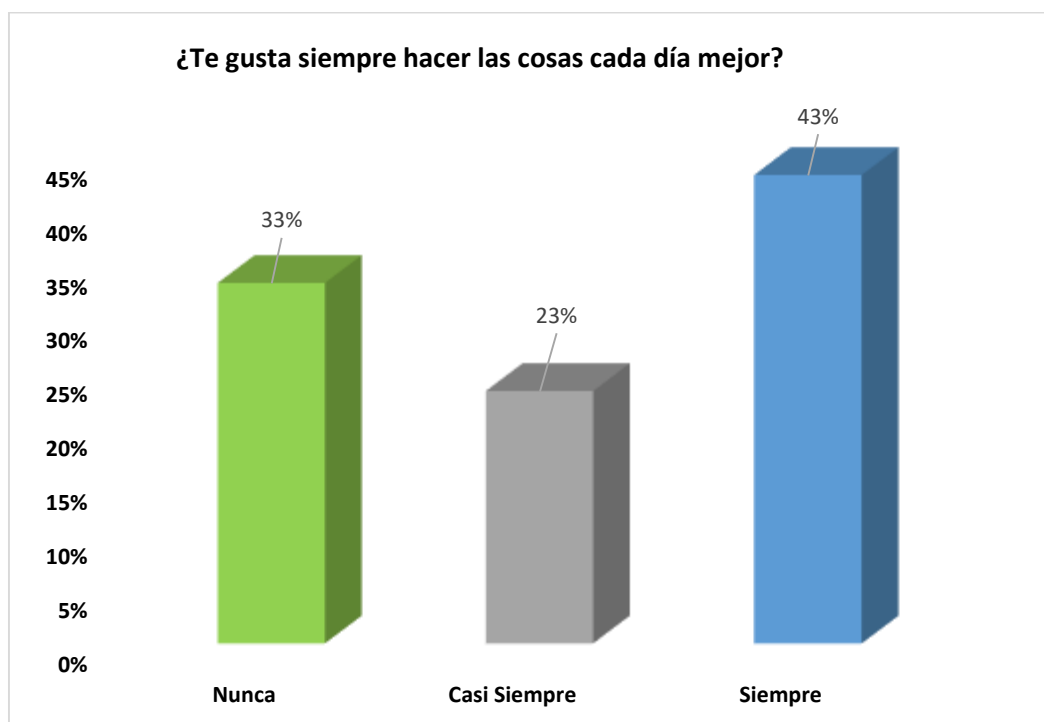


Figura 12 ¿Te gusta siempre hacer las cosas cada día mejor?

Interpretación:

Se encuestó a 30 niños de la Institución Educativa Santo Domingo de Apache – 20339, Huaura, lo cuales el 33% indica que nunca le gusta hacer las cosas cada día mejor, el 23% indica que casi siempre le gusta hacer las cosas cada día mejor y el 43% indica que siempre le gusta hacer las cosas cada día mejor.

Tabla 13
¿consideras que eres feliz jugando algún deporte?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	9	30%
Casi Siempre	13	43%
Siempre	8	27%
TOTAL	30	100%

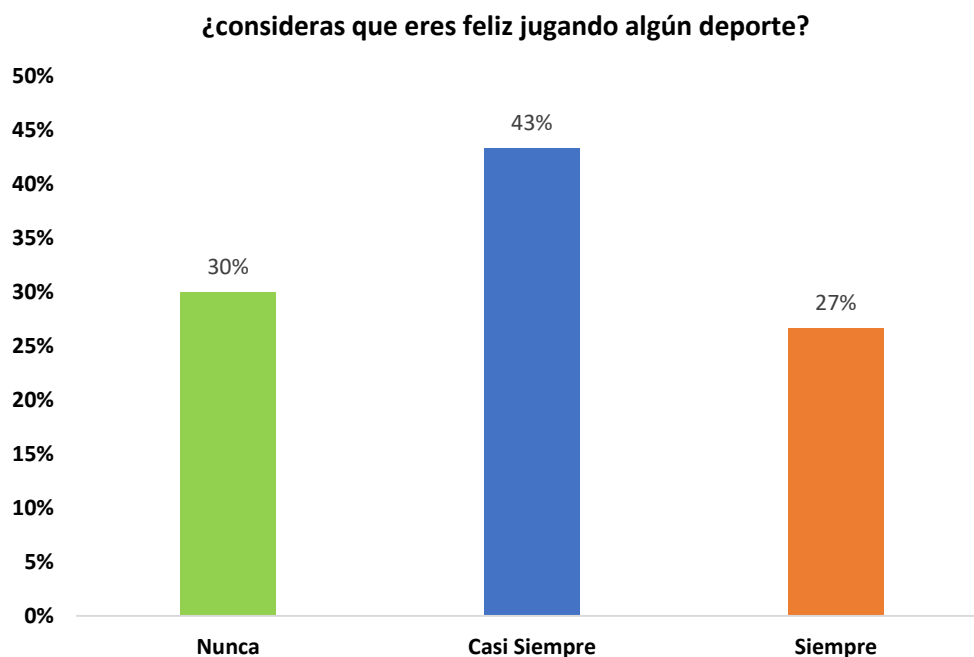


Figura 13 ¿consideras que eres feliz jugando algún deporte?

Interpretación:

Se encuestó a 30 niños de la Institución Educativa Santo Domingo de Apache – 20339, Huaura, lo cuales el 30% indica que nunca considera que es feliz jugando algún deporte, el 43% indica que casi siempre considera que es feliz jugando algún deporte y el 27% indica que siempre considera que es feliz jugando algún deporte.

Tabla 14

¿tus compañeros son generosos cuando te pasa algo malo en el juego?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	11	37%
Casi Siempre	7	23%
Siempre	12	40%
TOTAL	30	100%

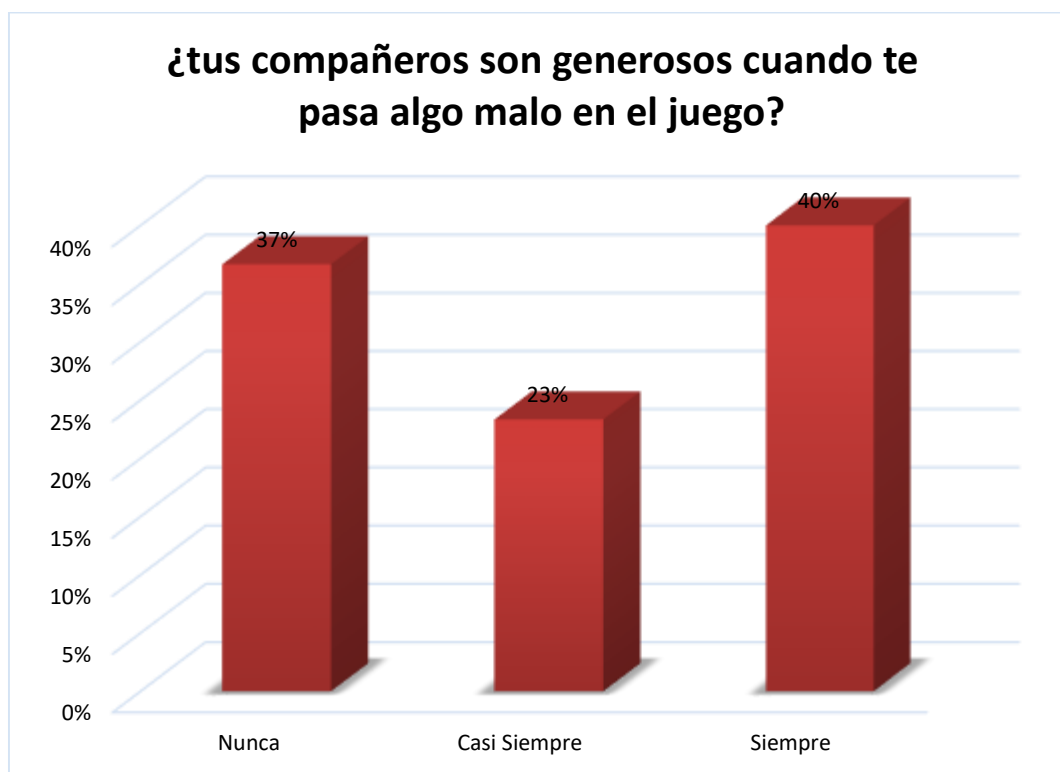


Figura 14 ¿tus compañeros son generosos cuando te pasa algo malo en el juego?

Interpretación:

Se encuestó a 30 niños de la Institución Educativa Santo Domingo de Apache – 20339, Huaura, lo cuales el 37% indica que nunca sus compañeros son generosos cuando le pasa algo malo en el juego, el 23% indica que casi siempre sus compañeros son generosos cuando le pasa algo malo en el juego y el 40% indica que siempre sus compañeros son generosos cuando le pasa algo malo en el juego.

Tabla 15
¿respeto a los demás durante el juego?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	15	50%
Casi Siempre	7	23%
Siempre	8	27%
TOTAL	30	100%

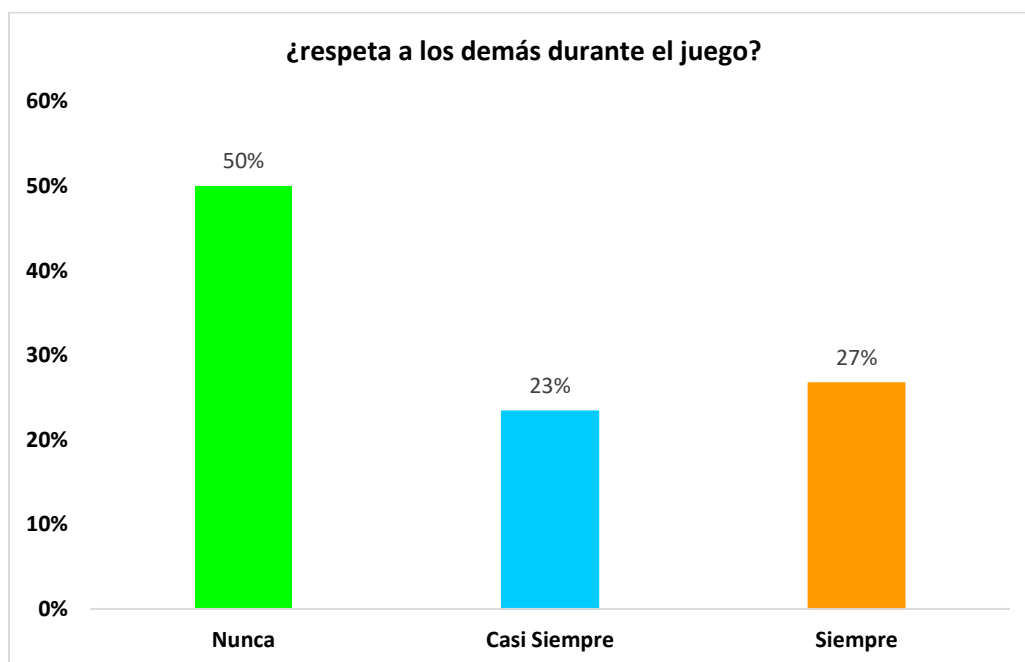


Figura 15 ¿respeto a los demás durante el juego?

Interpretación:

Se encuestó a 30 niños de la Institución Educativa Santo Domingo de Apache – 20339, Huaura, lo cuales el 50% indica que nunca respeta a los demás durante el juego, el 23% indica que casi siempre respeta a los demás durante el juego y el 27% indica que siempre respeta a los demás durante el juego.

Tabla 16
¿eres honesto al momento de jugar con tus compañeros?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	13	43%
Casi Siempre	6	20%
Siempre	11	37%
TOTAL	30	100%

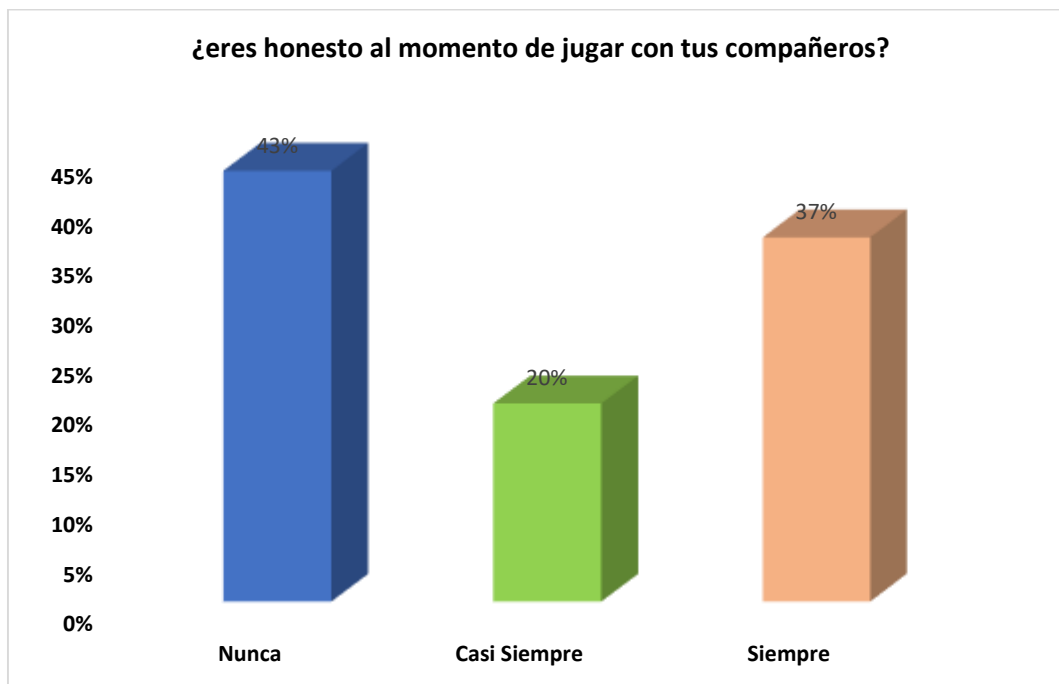


Figura 16 ¿eres honesto al momento de jugar con tus compañeros?

Interpretación:

Se encuestó a 30 niños de la Institución Educativa Santo Domingo de Apache – 20339, Huaura, lo cuales el 43% indica que nunca es honesto al momento de jugar con sus compañeros, el 20% indica que casi siempre es honesto al momento de jugar con sus compañeros y el 37% indica que siempre es honesto al momento de jugar con sus compañeros.

Tabla 17

¿Cuándo un compañero no tiene algún material para realizar el juego, le prestas?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	15	50%
Casi Siempre	6	20%
Siempre	9	30%
TOTAL	30	100%

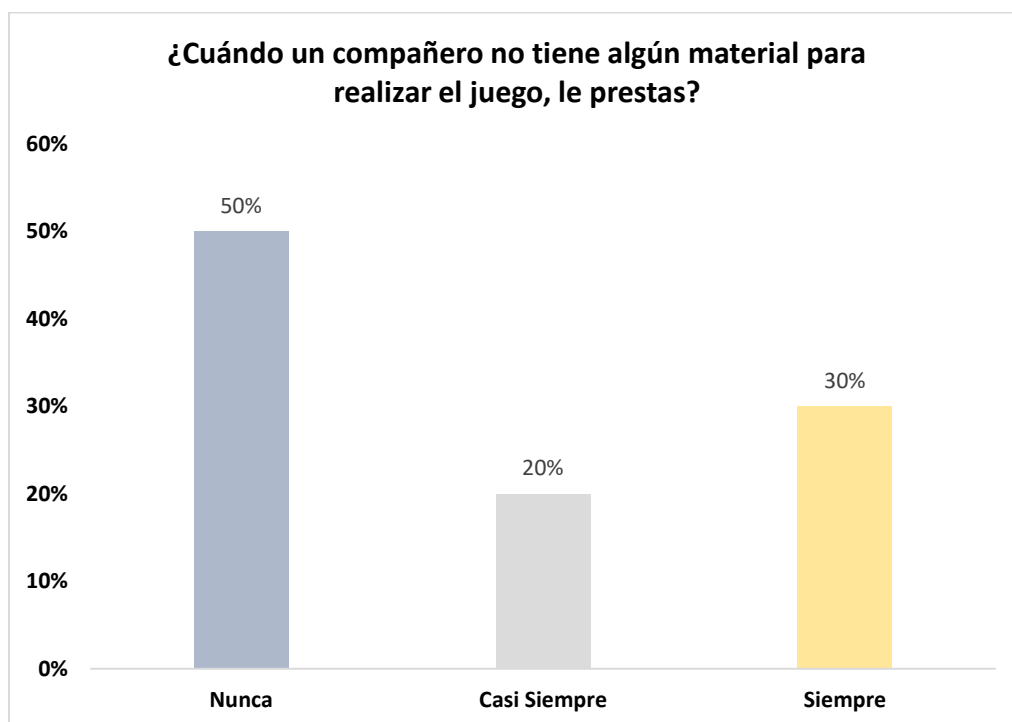


Figura 17 ¿Cuándo un compañero no tiene algún material para realizar el juego, le prestas?

Interpretación:

Se encuestó a 30 niños de la Institución Educativa Santo Domingo de Apache – 20339, Huaura, lo cuales el 50% indica que nunca cuándo un compañero no tiene algún material para realizar el juego le presta, el 20% indica que casi siempre cuándo un compañero no tiene algún material para realizar el juego le presta y el 30% indica que siempre cuándo un compañero no tiene algún material para realizar el juego le presta.

Tabla 18

¿eres responsable de tus acciones que ocurran durante el juego?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	14	47%
Casi Siempre	5	17%
Siempre	11	37%
TOTAL	30	100%

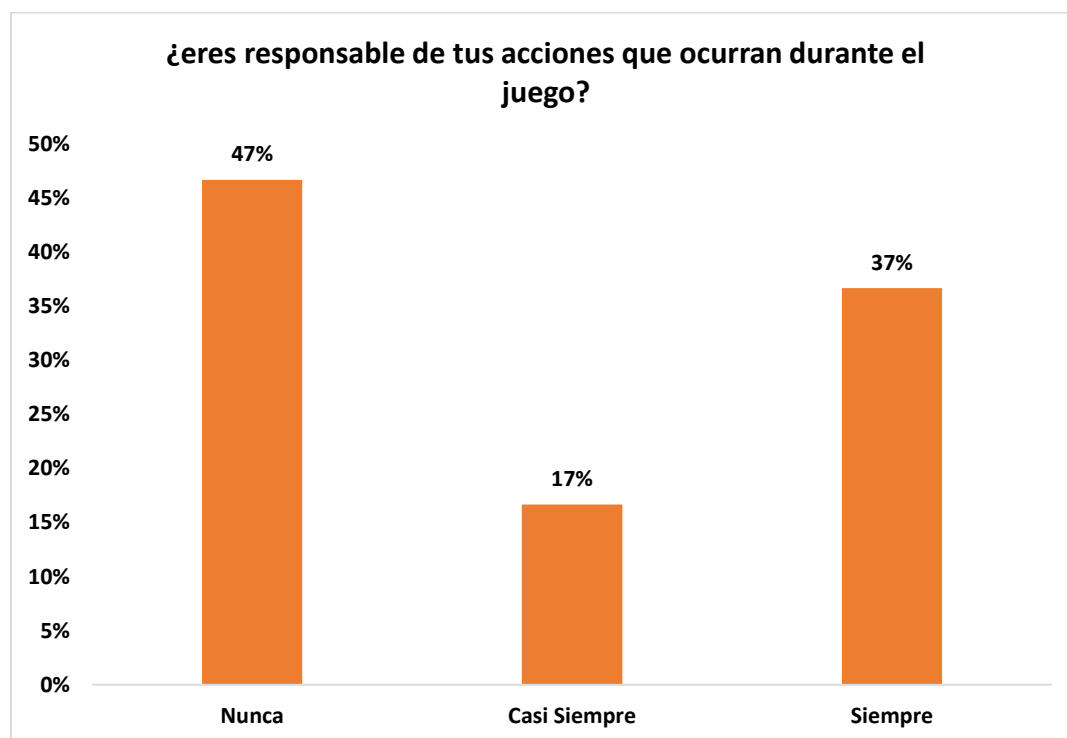


Figura 18 ¿eres responsable de tus acciones que ocurran durante el juego?

Interpretación:

Se encuestó a 30 niños de la Institución Educativa Santo Domingo de Apache – 20339, Huaura, lo cuales el 47% indica que nunca es responsable de sus acciones que ocurran durante el juego, el 17% indica que casi siempre es responsable de sus acciones que ocurran durante el juego y el 37% indica que siempre es responsable de sus acciones que ocurran durante el juego.

Tabla 19
¿eres puntual cuando se trata de jugar?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	9	30%
Casi Siempre	16	53%
Siempre	5	17%
TOTAL	30	100%

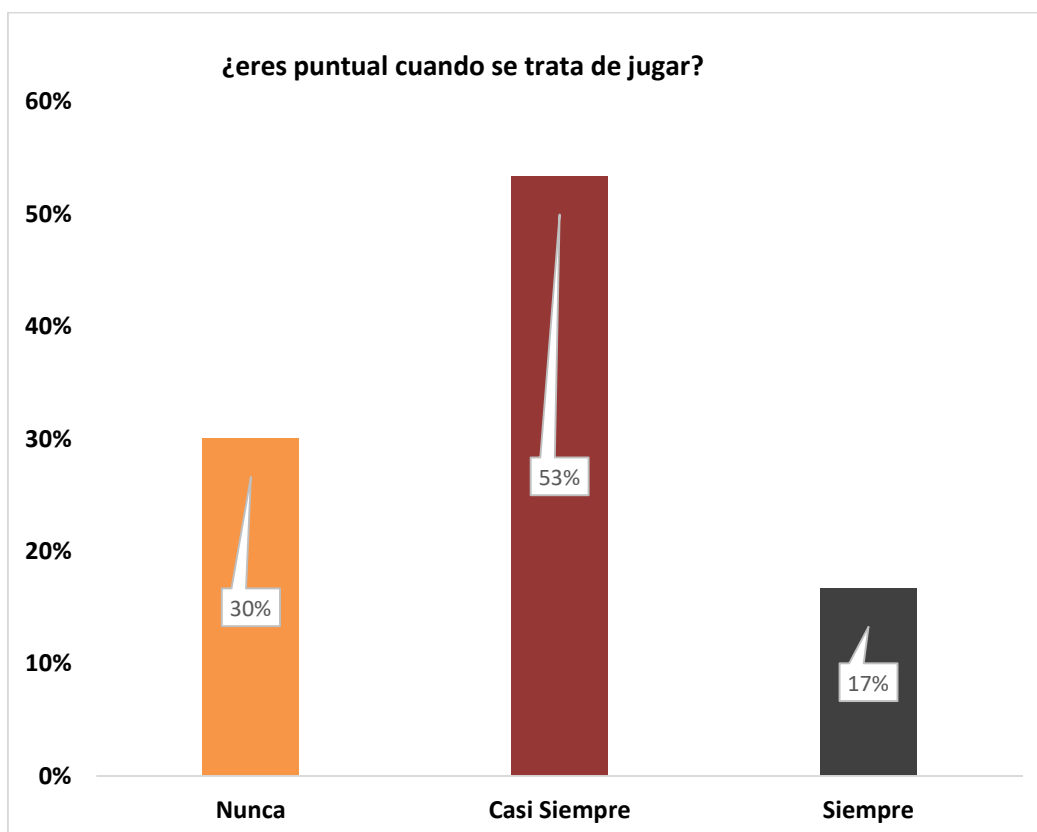


Figura 19 ¿eres puntual cuando se trata de jugar?

Interpretación:

Se encuestó a 30 niños de la Institución Educativa Santo Domingo de Apache – 20339, Huaura, lo cuales el 30% indica que nunca es puntual cuando se trata de jugar, el 53% indica que casi siempre es puntual cuando se trata de jugar y el 17% indica que siempre es puntual cuando se trata de jugar.

Tabla 20

¿eres justo con las regla del juego con todos tus compañeros?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	16	53%
Casi Siempre	7	23%
Siempre	7	23%
TOTAL	30	100%

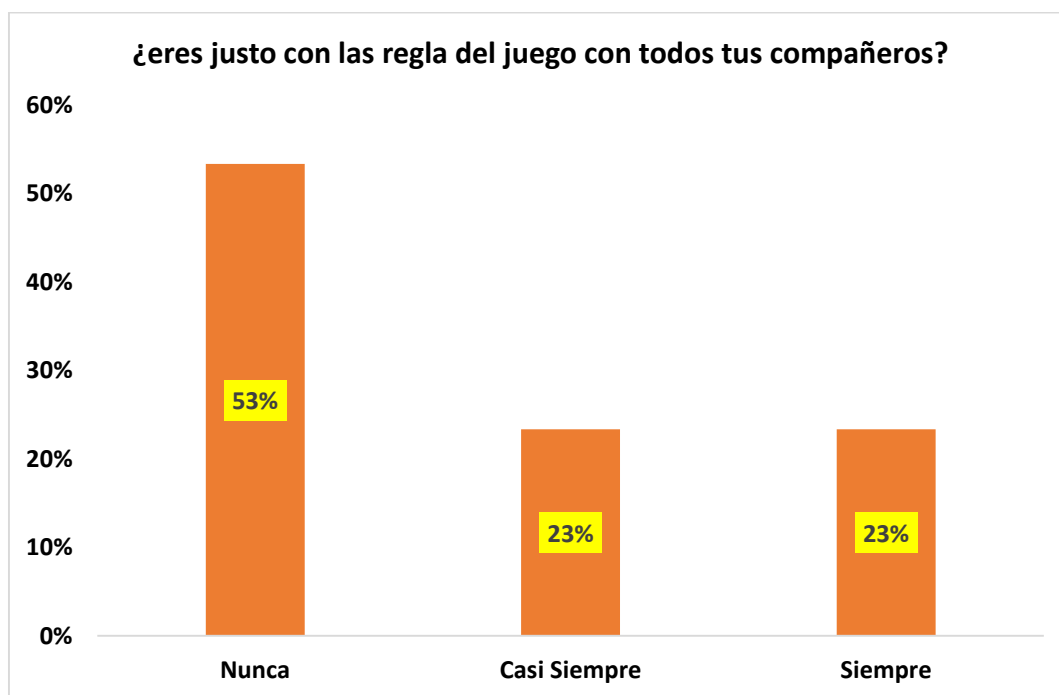


Figura 20 ¿eres justo con las regla del juego con todos tus compañeros?

Interpretación:

Se encuesta a 30 niños de la Institución Educativa Santo Domingo de Apache – 20339, Huaura, lo cuales el 53% indica que nunca es justo con las reglas del juego con todos sus compañeros, el 23% indica que casi siempre es justo con las reglas del juego con todos sus compañeros y el 23% indica que siempre es justo con las reglas del juego con todos sus compañeros.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5. 1. DISCUSIÓN

En base al resultado se acepta la hipótesis general “El juego se relaciona con los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021”

El resultado obtenido tiene similitud con Rodríguez (2019) en su tesis titulada *“El juego como herramienta didáctica para fomentar los valores en los estudiantes del nivel de transición de la Institución Educativa Construyendo Futuro, Agustín Codazzi-Cesar”*, tiene como objetivo “Diseñar una propuesta didáctica a través del juego para fomentar los valores en los estudiantes del nivel de transición de la Institución Educativa Construyendo Futuro, Agustín Codazzi-cesar”, su metodología de investigación es de enfoque cualitativo, de tipo descriptivo y nivel correlacional, se utilizó la encuesta para la recolección de datos, llego a las siguientes conclusiones: “En cuanto al primer objetivo general que consistió en diseñar una propuesta didáctica a través del juego para fomentar los valores en los estudiantes del nivel de transición de la Institución Educativa Construyendo Futuro, Agustín Codazzi-Cesar; se puede decir, que la cartilla creada por parte de la investigadora, suele ser de gran impacto para la comunidad educativa de esta institución, no solo por ser de construcción propia, lo que le da un plus a esta investigación, sino también, porque con cada una de las actividades que se plantean de manera lúdica y a través del juego, permiten afrontar la situación de pérdida de valores que se venían presentando en los estudiantes de este grado, lo cual favorece las relaciones personales e interpersonales; además de contribuir a una formación integral desde todas las áreas que se le trabajen al niño o niña, pues esta temática de los valores es transversal a cualquier disciplina” (p. 59). Además guarda relación con Herrera,

Medina y Ramírez (2020) en su tesis titulada “*Juego de roles para desarrollar el valor del respeto en el área de personal social del 4to de primaria*”, su objetivo de investigación es “aplicación de esta técnica para favorecer la resolución de problemas conflictivos los cuales se vieron reflejados en el aula y en la comunidad educativa, lo que no permitía tener un buen clima estudiantil y lograr los aprendizajes deseados de manera óptima”, su metodología de investigación es de enfoque cualitativo, de tipo participativo, su población y muestra está conformada por 22 estudiantes, llego a la siguiente conclusión: “que gracias a la aplicación del juego de roles se favorece a que los niños y las niñas puedan ser más empáticos con sus compañeros, proponiendo, de manera reflexiva soluciones a los problemas que se visualizan en su contexto escolar y luego tengan la capacidad de interiorizar los aprendizajes y enseñanzas del día. Así también, se lograron observar mejoras en cuanto a actitudes relacionadas con el valor del respeto” (p. 54).

5. 2. CONCLUSIONES

Primera: se acepta la hipótesis general “El juego se relaciona con los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021”

Segunda: se acepta la hipótesis 1 “Los juegos motores se relaciona significativamente los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021”

Tercera: se acepta la hipótesis 2 “Los juegos recreativos se relaciona significativamente los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021”

Cuarta: se acepta la hipótesis 3 “Los juegos cognitivos se relaciona significativamente los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021”

5. 3. RECOMENDACIONES

Primera: Por parte del director de la Institución Educativa Santo Domingo de Apache – 20339, se recomienda brindar capacitaciones a los docentes acerca de los distintos juegos que hay para que repercutan en el aprendizaje de valores de los niños.

Segunda: Se recomienda a los docentes aplicar los juegos de manera eficiente, incentivando y motivando a los niños para que apliquen lo aprendido con respecto a los valores dentro y fuera de la escuela.

Tercera: Capacitar a los padres de familia para que puedan enseñarles a sus niños los valores de tal manera que sean hombres y mujeres de bien en el futuro.

Cuarta: se recomienda a los docentes estar en constante actualización de tal manera que los niños no se aburran con un solo juego y se motiven a seguir aprendiendo cada día más para un futuro mejor.

CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN

6. 1. Fuentes Bibliográficas

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

Avalos, M., & Carreazo, Y. (2016). el juego como estarteia pedagogica para el aprendizaje significativo en el aula jardín A del hogar infantil Asociación de padres de familia de Pasacaballos. *Tesis de Pregrado*. Universidad de Cartagena, Cartagena de Indias, Colombia. Obtenido de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5363/TESIS%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1>

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>

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

Cardona, A. (2000). *Formación de Valores: Teoría, Reflexiones y Respuestas*. Mexico: Editorial Grijalbo.

Casavilca, S., & Gomez, A. (2018). juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niñas y niños de 5 años de una Institución Pública - Antacocha. *Tesis de Pregrado*. Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica, Perú. Obtenido de <file:///C:/Users/user/Downloads/TESIS-EDUC-INICIAL-2018-CASAVILCA%20Y%20GOMEZ.pdf>

- Cota, A. (2002). *La Importancia de los Valores en el Desarrollo de la Organización*. Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Nuevo León, Nuevo León.
- Delgado Linares, I. (2011). *El Juego Infantil y su Metodología*. Madrid: Ediciones Paraninfo.
- Galvez, & Rodriguez. (2005). *Jugando juntos: Un Tercer Lugar para Niños de 3 a 6 años y su familia*. Puebla.
- Herrera, G., Medina, P., & Ramirez, C. (2020). Juego de roles para desarrollar el valor del respeto en el área de personal social del 4to de primaria. *Tesis de Pregrado*. Universidad de Ciencias y Humanidades, Lima, Perú. Obtenido de https://repositorio.uclima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12872/535/Herrera_GR_Medina_P_Ramirez_CM_tesis_educacion_primaria_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Buenos Aires : Emecé Editores.
- Jaramillo, J. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. *Tesis de Pregrado*. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
- Leiva, J. (2004). La Educación en Valores: Su Importancia en Contextos Educativos Multiculturales. *Revista Comunicación*, 91-97.
- Mateo, J. (2014). Actividades Recreativas: Sus características, clases y beneficios. *EFDeportes.com*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd196/las-actividades-recreativas-clasificacion.htm>
- Ospina, M. (2015). el juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar. *Tesis de Posgrado*. Universidad de Tolima,

- Ibague, Colombia. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>
- 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
- Rodriguez, M. (2019). El juego como herramienta didáctica para fomentar los valores en los estudiantes del nivel de transición de la Institución Educativa Construyendo Futuro, Agustín Codazzi-Cesar. *Tesis de Pregrado*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD, Valledupar, Colombia. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/34635/mrodriguezpa.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Torres, A. (s.f.). *Psicología y Mente*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/psicologia/tipos-de-valores>
- Tuni, L., & Ccayahuallpa, E. (2017). el juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584 - Marangani, Canchis- Cusco. *Tesis de Pregrado*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa, Perú. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4431/EDStupal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

Anexo

Matriz de consistencia

TÍTULO: JUEGO Y VALORES EN NIÑOS DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 20339 – HUAURA 2021.

Problema	Objetivo	Hipótesis	VARIABLES	Dimensiones	Metodología
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es la relación entre el juego y los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cuál es la relación entre los juegos motores y los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021?</p> <p>¿Cuál es la relación entre los juegos recreativos y los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la relación entre el juego y los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar la relación entre los juegos motores y los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021.</p> <p>Determinar la relación entre los juegos recreativos y los valores en niños de primaria de la</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL El juego se relaciona con los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS Los juegos motores se relaciona significativamente los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021.</p> <p>Los juegos recreativos se relaciona significativamente los valores en niños de primaria de</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGO</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE VALORES</p>	<p>X1= Juegos Motores</p> <p>X2=Juegos Recreativos</p> <p>X3= Juegos Cognitivos</p>	<p>INVESTIGACION: correlacional</p> <p>DISEÑO DE LA INVESTIGACION No experimental</p> <p>TIPO DE INVESTIGACION Básica</p> <p>ENFOQUE DE LA INVESTIGACION: Cuantitativo</p> <p>POBLACION: 30 niños</p> <p>MUESTRA: 30 niños</p>

<p>¿Cuál es la relación entre los juegos cognitivos y los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021?</p>	<p>Institución Educativa 20339 – Huaura 2021.</p> <p>Determinar la relación entre los juegos cognitivos y los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021.</p>	<p>la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021.</p> <p>Los juegos cognitivos se relaciona significativamente los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021</p>		<p>Y1= Valores Morales</p> <p>Y2= Valores Éticos</p>	<p>ESTADISTICO DE PRUEBA: Spss</p> <p>TECNICA: Encuesta</p> <p>INSTRUMENTOS: Cuestionario</p> <p>10 preguntas para medir la variable X</p> <p>10 Preguntas para medir la variable Y</p>
---	---	--	--	--	--



ENCUESTA

A NIÑOS DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 20339 – HUAURA 2021.

OBJETIVO: Conocer la opinión de niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021.

INSTRUCCIÓN

Los suscritos está realizando una investigación sobre entre el juego y los valores en niños de primaria de la Institución Educativa 20339 – Huaura 2021. Para el efecto solicito su pleno apoyo respondiendo a las siguientes preguntas.

EL JUEGO

N°	Indicador	Nunca	Casi siempre	Siempre
01	¿le gusta el juego del avioncito?			
02	¿le gusta participar en deporte cuando tiene tiempo libre?			
03	¿le gusta jugar partido o vóley en el lugar donde vive?			
04	¿los juegos recreativos ayudan a una mejor convivencia con tus compañeros?			
05	En los distintos juegos que prácticas, ¿integras a todos tus compañeros?			
06	¿Consideras que los roles del juego se cumplen por todos tus compañeros?			

07	¿crees que practicar deporte es un buen hábito para tu aprendizaje diario?			
08	¿Te agradan los juegos colectivos?			
09	¿te gustan mas los juegos donde solo participas tu?			
10	¿le gusta realizar los juegos con materiales que usted pueda percibir con las manos?			

LOS VALORES

N°	Indicador	Nunca	Casi siempre	Siempre
01	¿consideras que tus compañeros son leales contigo?			
02	¿Te gusta siempre hacer las cosas cada día mejor?			
03	¿consideras que eres feliz jugando algún deporte?			
04	¿tus compañeros son generosos cuando te pasa algo malo en el juego?			
05	¿respeta a los demás durante el juego?			
06	¿eres honesto al momento de jugar con tus compañeros?			
07	¿Cuándo un compañero no tiene algún material para realizar el juego, le prestas?			
08	¿eres responsable de tus acciones que ocurran durante el juego?			
09	¿eres puntual cuando se trata de jugar?			
10	¿eres justo con las regla del juego con todos tus compañeros?			

Dra. Padilla Delgadillo, Bernardita Ruth
ASESOR

Dra. Marcelo Angulo, Norvina Marlena
PRESIDENTE

Mg. León Vilca, Herminia
SECRETARIO

Lic. Vílchez Jaime, Roa Mercedes
VOCAL