

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA

(Creado por Ley N° 25265)

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL**



TESIS

**JUEGOS TRADICIONALES EN LOS ESTUDIANTES
BILINGÜES DE LA II.EE. MARISCAL CÁCERES DE
DANIEL HERNÁNDEZ – TAYACAJA- HUANCVELICA**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
EDUCACIÓN INTERCULTURAL**

PRESENTADO POR:

CAPCHA ASTO, Yohel

BARZOLA LINO, Ruber Jorge

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
EN EDUCACIÓN RURAL INTERCULTURAL BILINGÜE**

HUANCVELICA-PERU

2021


UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA

(Creada por Ley N° 25265)

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CERTIFICADA ISO 9001 Y 21001**
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL


"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huancavelica, a los veintiséis días del mes de enero del año 2021, a horas dieciocho, se reunieron los miembros del Jurado Evaluador, designados con la Resolución N° 0413-2020-D-FCED-UNH de fecha (16.09.2020), conformado de la siguiente manera:

PRESIDENTA : DR. ALVARO IGNACIO CAMPOSANO CORDOVA
SECRETARIO : Mg. ROSARIO MERCEDES AGUILAR MELGAREJO
VOCAL : Mg. GIOVANNA VICTORIA CANO AZAMBUJA

Con la finalidad de llevar a cabo la sustentación de tesis de forma virtual síncrona*, a través del Aplicativo MEET. La tesis titulada: "JUEGOS TRADICIONALES EN LOS ESTUDIANTES BILINGÜES DE LA II.BE. MARISCAL CÁCERES DE DANIEL HERNÁNDEZ – TAYACAJA- HUANCAMELICA", pertenece a la:

EGRESADOS : CAPCHA ASTO YOHEL
 BARZOLA LINO RUBER JORGE

Terminada la sustentación y defensa de la tesis de forma virtual síncrona, el presidente de jurado evaluador comunica a la egresada y asistentes de forma virtual, que los jurados evaluadores abandonarán la sustentación virtual síncrona por un momento, con el propósito de deliberar el proceso de la sustentación de tesis. Después de 15 minutos, los jurados evaluadores se reincorporan a la sala de sustentación virtual, donde el secretario del jurado evaluador da lectura del acta de sustentación virtual síncrona, llegando a la siguiente deliberación:

EGRESADO : CAPCHA ASTO YOHEL
APROBADO POR : MAYORIA
DESAPROBADO POR :
EGRESADO : BARZOLA LINO RUBER JORGE
APROBADO POR : MAYORIA
DESAPROBADO POR :

OBSERVACIONES:

.....

.....

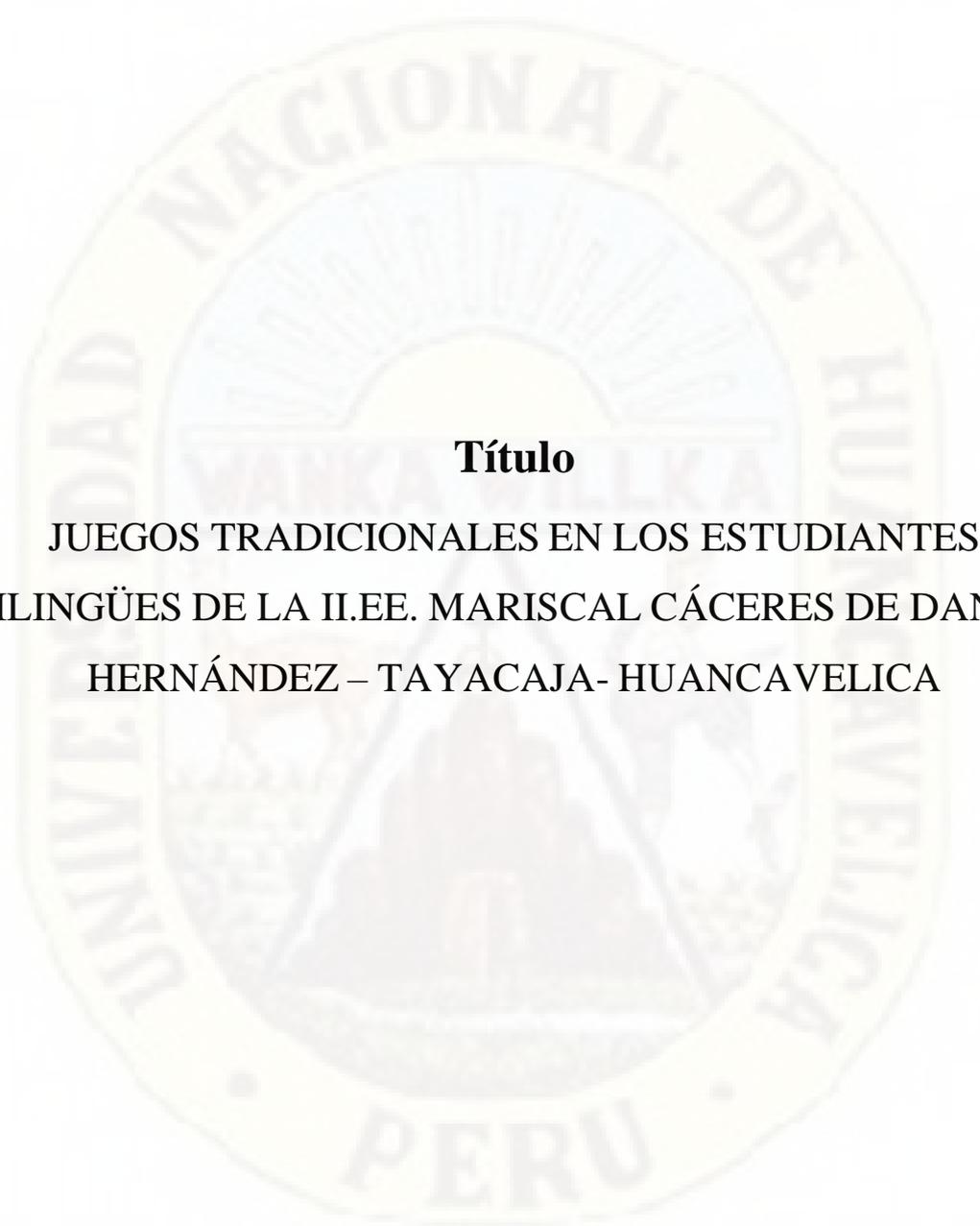
Siendo las horas diecinueve con dos minutos del mismo día, se da por concluida la sustentación virtual síncrona. En conformidad a lo actuado firmamos al pie del acta.

PRESIDENTE

SECRETARIO

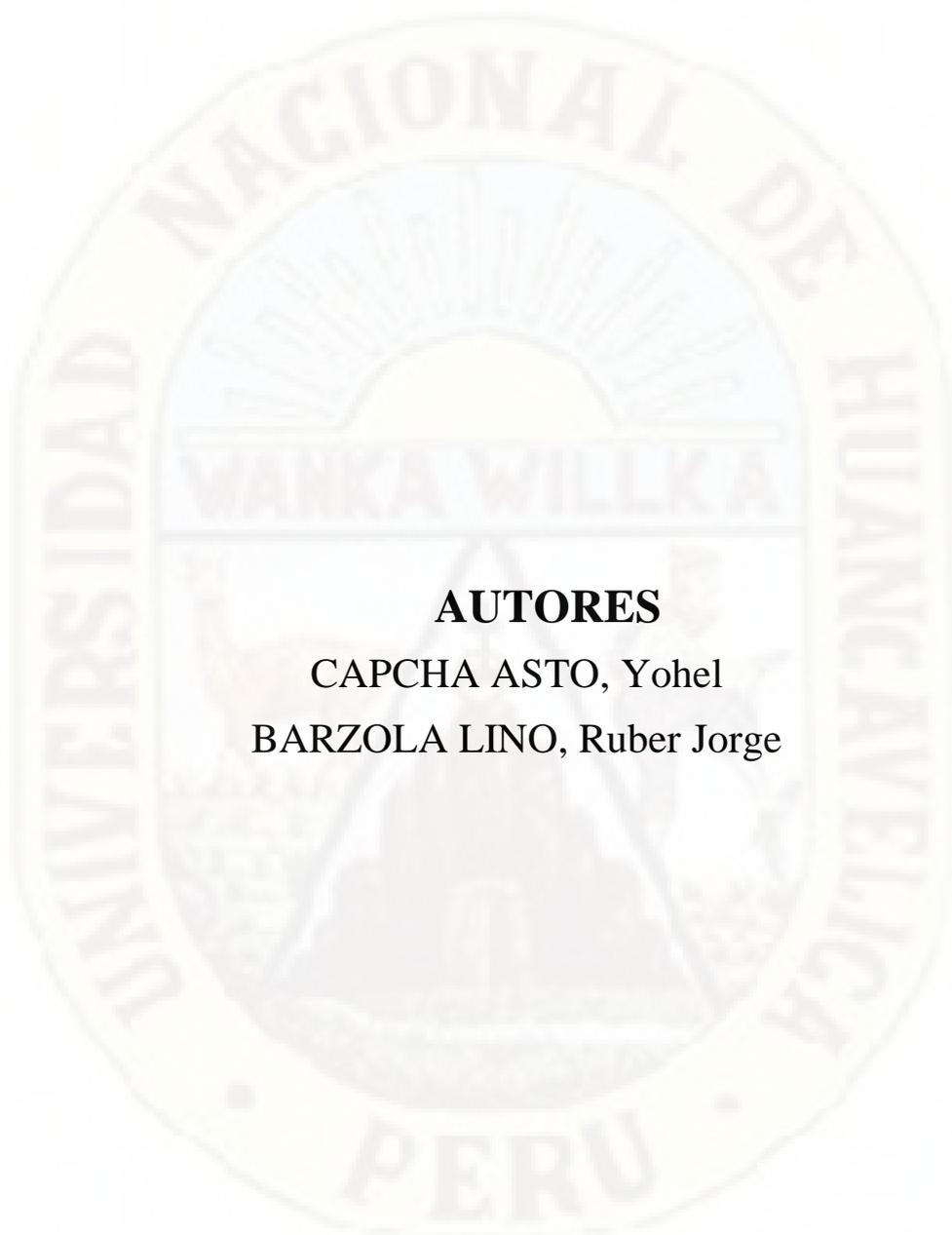
VOCAL

*Directiva N° 001-VRAC-UNH



Título

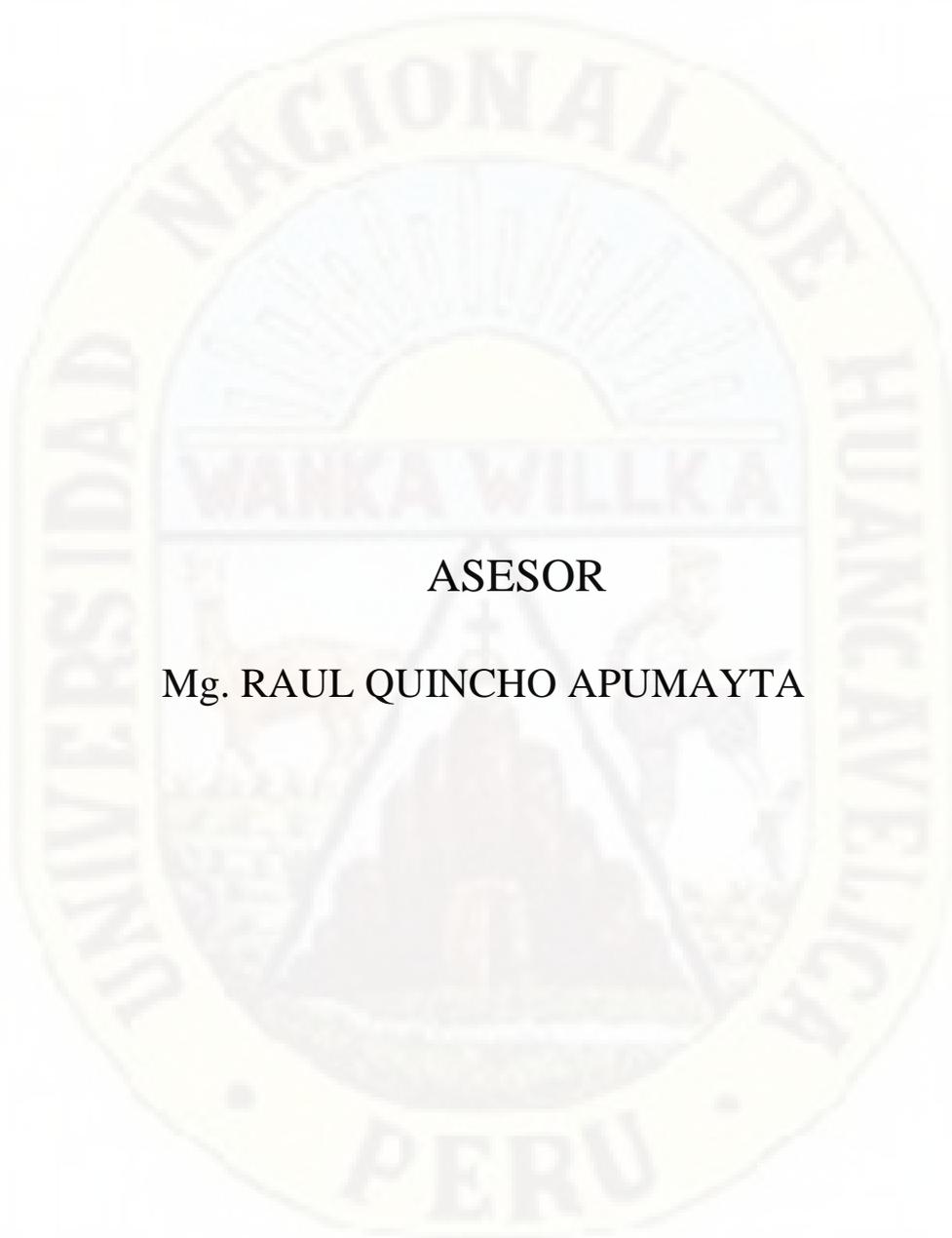
JUEGOS TRADICIONALES EN LOS ESTUDIANTES
BILINGÜES DE LA I.E.E. MARISCAL CÁCERES DE DANIEL
HERNÁNDEZ – TAYACAJA- HUANCAVELICA



AUTORES

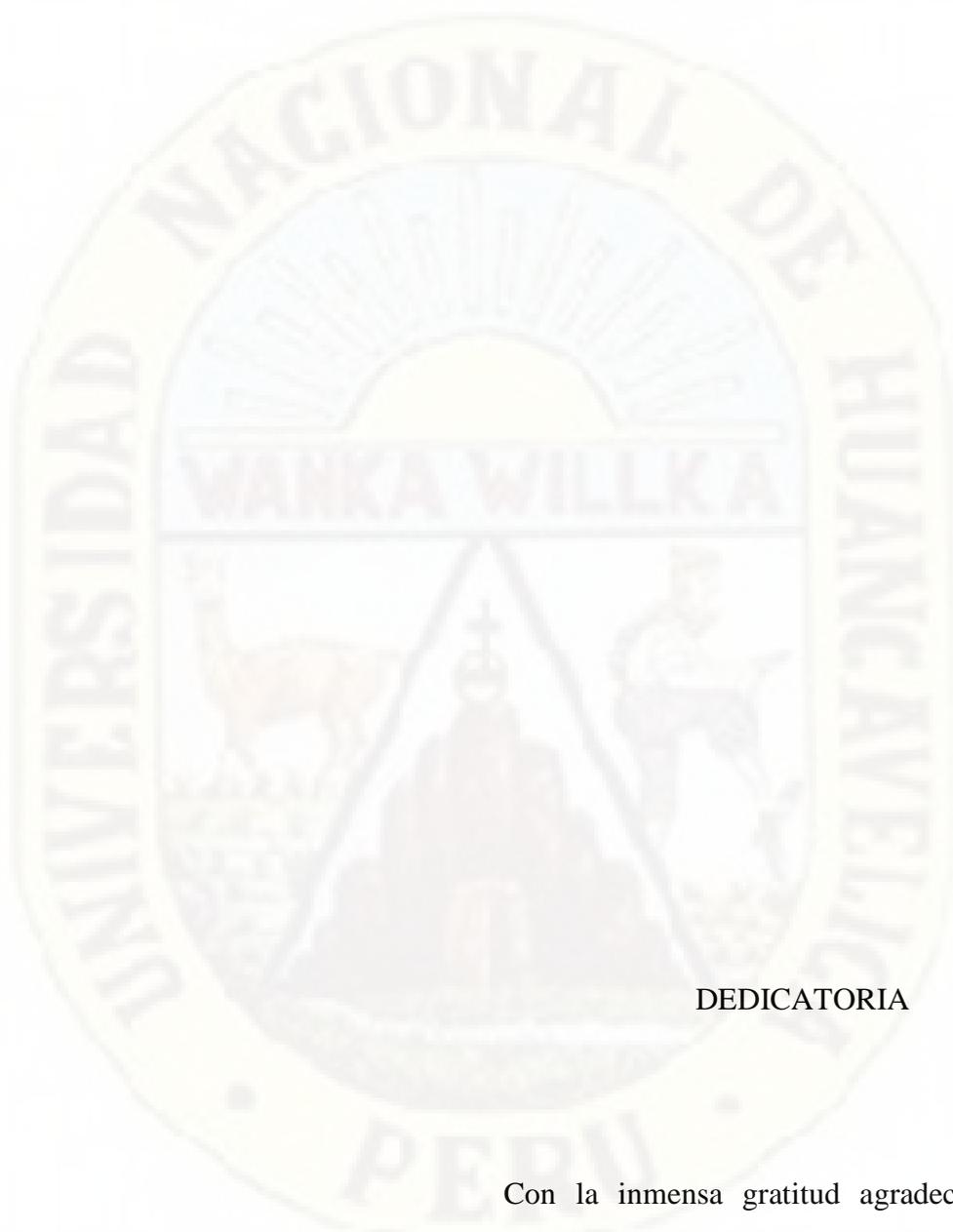
CAPCHA ASTO, Yohel

BARZOLA LINO, Ruber Jorge



ASESOR

Mg. RAUL QUINCHO APUMAYTA



DEDICATORIA

Con la inmensa gratitud agradecemos a nuestros queridos padres y familia por habernos brindado su apoyo incondicional en todo el proceso del logro de nuestros objetivos y metas.

ÍNDICE

PORTADA	i
ACTA DE SUSTENTACION.....	ii
TÍTULO	iii
AUTORES.....	iv
ASESOR	v
DEDICATORIA	vi
ÍNDICE.....	vii
LISTA DE TABLAS	x
LISTA DE FIGURAS	xii
RESUMEN.....	xiii
ABSTRACT.....	xvi
INTRODUCCIÓN	xv
CAPÍTULO I.....	17
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
1.1 Descripción del problema	17
1.2 Formulación del problema	19
1.2.1 Problema general	19
1.2.2 Problemas específicos	19
1.3 Objetivo: General y Específicos.....	19
1.3.1 Objetivos general.....	19
1.3.2 Objetivos específicos.....	19
1.4 Justificación.....	20
1.5 Limitaciones.....	21
CAPÍTULO II	22
MARCO TEÓRICO.....	22
2.1 Antecedentes	22
2.1.1 Internacional	22

2.1.2 Nacional.....	23
2.1.3 Regional.....	25
2.2 Bases Teóricas.....	26
2.2.1 Origen del juego	26
2.2.2 El juego.....	27
2.2.3 Características del juego.....	29
2.2.4 Importancia del juego	29
2.2.5 Tipos de juegos.....	30
2.2.6 Historia de los juegos tradicionales.....	31
2.2.7 Teorías de los juegos tradicionales.....	33
2.2.8 Juegos tradicionales.....	33
2.2.9 ¿Cómo se transmiten los juegos tradicionales?.....	34
2.2.10 Modalidades de los juegos tradicionales	35
2.2.11 Características de los juegos tradicionales	35
2.2.12 Importancia de los juegos tradicionales	36
2.2.13 Clasificación de los juegos tradicionales.....	36
2.2.14 Importancias tradicionales de los juegos populares.....	37
2.2.15 La importancia de los juegos tradicionales en el ámbito pedagógico	38
2.2.15.1 La educación y el juego.....	38
2.3 Definición de términos.....	39
2.4 Hipótesis.....	40
2.4.1 Hipótesis general	40
2.4.2 Hipótesis específicas	40
2.5 Identificación de variables	40
2.6 Definición operativa de variables e indicadores	41
CAPÍTULO III.....	43

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	43
3.1 Ámbito temporal y espacial	43
3.2 Tipo de investigación	43
3.3 Nivel de investigación.....	43
3.4 Método de investigación	44
3.5 Diseño de investigación	44
3.6 Población, muestra y muestreo	45
3.7 Técnicas e instrumento para recolección de datos	45
3.8 Técnicas y procesamiento de análisis de datos	46
CAPÍTULO IV	47
RESULTADOS	47
4.1 Presentación de Resultados	47
4.1.1. Resultados de la apreciación sobre juegos de locomoción.....	47
4.1.2 Resultados de la apreciación sobre los juegos de lanzamiento	51
4.1.3 Resultados de la apreciación sobre los juegos de pelota	54
4.1.4. Resultados de la apreciación sobre los juegos de precisión	59
4.2 Discusión.....	67
Conclusiones	69
Recomendaciones.....	71
Referencia Bibliográfica	72
ANEXOS	75

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Item1: ¿Realizas diversos juegos como competencia de carrera con tus compañeros de aula?	47
Tabla 2 Item2: ¿Realizas el movimiento, la manipulación y exploración motora durante el aprendizaje de un nuevo juego?	48
Tabla 3 Item3: ¿Realizas el juego dirigido: ¿Desplazamiento al ritmo del tambor, moviendo partes del cuerpo indicadas por el profesor?	49
Tabla 4 Item4: ¿Ejecutas en forma correcta desplazamientos a diferentes velocidades?	50
Tabla 5 Item5:¿ Realizas diversas carreras de juego como la de salta saco con tus compañeros de aula?	51
Tabla 6 Item6: ¿Crees tú que a través del juego aprendes lo que te enseñan?.....	52
Tabla 7 Item7: ¿Realizas los juegos de lanzamiento en diferentes niveles (arriba, abajo, al costado, adelante y atrás?	53
Tabla 8 Item8: ¿Realizas juegos de correr y atrapar con canciones?.....	54
Tabla 9 Item9: ¿Se le dificulta ejecutar desplazamientos a diferentes velocidades? 55	55
Tabla 10 Item10: ¿Participas activamente en diferentes eventos de juegos con pelotas?	56
Tabla 11 Item11: ¿Realizas actividades que involucran recepción, lanzamiento, giros y saltos con pelotas?.....	57
Tabla 12 Item12: ¿Aprendes juegos o actividades en Educación física que luego utilizas en el recreo para jugar con tus amigos?.....	58
Tabla 13 Item13: ¿Realizas actividades dirigidas con pelotas, aros y cuerdas?	59
Tabla 14 Item14: ¿Realizas lanzamiento de canicas a un hoyo pequeño a una distancia de 2m?	60
Tabla 15 Item15: ¿Usas adecuadamente el tiempo libre para la práctica de actividades físicas?.....	61
Tabla 16 Item16: ¿Te gustaría poder utilizar todo el material que hay en el colegio para jugar?.....	62
Tabla 17 Item17: ¿Te agitas durante la ejecución de los juegos motrices de velocidad?	63

Tabla 18 Item18: ¿Cuándo realizas tus lanzamientos con una pelota lo hace satisfecho?	64
Tabla 19 Item19: ¿Al ejecutar tus actividades te sientes satisfecho sin llegar al agotamiento?	65
Tabla 20 Item20: ¿Manejas el número de pulsaciones por minuto (140-160) en cada actividad de juego que participas?	66



LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Diagrama de barras sobre resultados del item1	48
Figura 2. Diagrama de barras sobre resultados del item2	49
Figura 3. Diagrama de barras sobre resultados del item3	50
Figura 4. Diagrama de barras sobre resultados del item4	51
Figura 5. Diagrama de barras sobre resultados del item5	52
Figura 6. Diagrama de barras sobre resultados del item6	53
Figura 7. Diagrama de barras sobre resultados del item7	54
Figura 8. Diagrama de barras sobre resultados del item8	55
Figura 9. Diagrama de barras sobre resultados del item9	56
Figura 10. Diagrama de barras sobre resultados del item10	57
Figura 11. Diagrama de barras sobre resultados del item11	58
Figura 12. Diagrama de barras sobre resultados del item12	59
Figura 13. Diagrama de barras sobre resultados del item13	60
Figura 14. Diagrama de barras sobre resultados del item14	61
Figura 15. Diagrama de barras sobre resultados del item15	62
Figura 16. Diagrama de barras sobre resultados del item16	63
Figura 17. Diagrama de barras sobre resultados del item17	64
Figura 18. Diagrama de barras sobre resultados del item18	65
Figura 19. Diagrama de barras sobre resultados del item19	66
Figura 20. Diagrama de barras sobre resultados del item20	67

RESUMEN

La presente investigación trata de los juegos tradicionales, donde los niños juegan con el propio cuerpo y con recursos disponibles de la naturaleza como las piedritas, hojas, flores, etc. sin la necesidad de los juguetes tecnológicos. Por el cual se formula el siguiente problema: ¿Cómo son los juegos tradicionales en los estudiantes bilingües de 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica? Como objetivo de la investigación es determinar cómo son los juegos tradicionales en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la I.E Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Huancavelica, su población de estudio estuvo constituido por todos los estudiantes 5to de la I.E Mariscal Cáceres “Daniel Hernández” Tayacaja, Huancavelica, y la muestra está constituida por 22 estudiantes del 5to “A” Grado de la misma institución, en la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta con su instrumento de un cuestionario de encuesta. Los resultados evidencian e indican que a través de los juegos tradicionales se logra desarrollar la socialización y cooperación entre ellos. Asimismo, los juegos de locomoción, de lanzamiento, de pelota y precisión intervinieron positivamente en las diferentes actividades lúdicas y su práctica se vio mayor frecuencia y siempre, En razón a estos resultados se concluye que los juegos tradicionales desarrollan habilidades sociales y psicomotoras en niños de educación primaria.

Palabras clave: Esquema corporal, juego tradicional y desarrollo.

ABSTRACT

The present investigation deals with traditional games, where children play with their own bodies and with resources available from nature such as pebbles, leaves, flowers, etc. without the need for tech toys. For which the following problem is formulated: ¿How are traditional games in 5th Grade bilingual students of the Mariscal Cáceres de Daniel Hernández Educational Institution, Tayacaja - Huancavelica? The objective of the research is to determine what traditional games are like in bilingual students of the 5th Grade of the IE Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Huancavelica, its study population was made up of all the 5th grade students of the IE Mariscal Cáceres "Daniel Hernández" Tayacaja, Huancavelica, and the sample is made up of 22 students of the 5th "A" Grade from the same institution, in the data collection the survey technique was used with its instrument of a survey questionnaire. The results show and indicate that through traditional games it will be possible to develop socialization and cooperation between them. Likewise, the games of locomotion, different throwing, ball and precision intervened positively in the recreational activities and their practice was seen more frequently and always. Due to these results it is concluded that traditional games develop social and psychomotor skills in children of primary education.

Keywords: body scheme, traditional game and development

INTRODUCCIÓN

La presente tesis hace referencia a: *Juegos tradicionales en los estudiantes bilingües de la I.E.E. Mariscal Cáceres de Daniel Hernández – Tayacaja-Huancavelica*. Los juegos tradicionales son aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás sigue perdurando, pasando de generación en generación, que son transmitidos de los abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, Es importante incorporar los juegos tradicionales en las Instituciones Educativas para el rescate de los valores culturales autóctonos y para fomentar el desarrollo integral del niño y niña en edad preescolar.

En los primeros años de vida es muy importante estimular el juego, ya que ayuda mucho a sus estructuras mentales futuras, en las diferentes etapas de su vida, los niños van evolucionando en el aprendizaje ya sea en las guarderías, jardín de Infantes y por supuesto en casa. Los juegos son recomendados para todos los niños que están en la edad escolar, además el juego es como medio de integración social, como medio para el aprendizaje.

Por ello en el desarrollo de la investigación se formula la siguiente pregunta: ¿Cómo influye los juegos tradicionales en los estudiantes bilingües de 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica?, como objetivo se formuló en analizar los juegos tradicionales en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la I.E Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica. Y la hipótesis que se planteo es si los juegos tradicionales influyen positivamente en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la I.E Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja - Huancavelica

El tema de la presente investigación se realizó con los estudios relacionados con el tema: Pinza y Ureña (2013), titulada: *Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Mons. Óscar Romero” Ubicado en el Cantón Jota de los Sachas en la Provincia de Orellana*. Así como también Araujo (2018), el presente trabajo se titula: *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la*

psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho, para optar el título de licenciada en Educación Inicial y Arte. Por otro lado, Mallqui & Sánchez (2014), en su tesis titulada: Juegos tradicionales en el desarrollo del esquema corporal en niños de cinco años de la I.E.I fundo Occobamba, distrito de Colcabamba, Tayacaja, Huancavelica.

La población del presente trabajo estuvo constituida por los estudiantes 5to grado matriculados en el año lectivo 2019 de la I.E Mariscal Cáceres – Daniel Hernández – Tayacaja – Huancavelica. Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo fueron: el método científico, descriptivo y estadístico. Por otro lado, el tipo de investigación es básica, el nivel de investigación es descriptivo y el diseño de investigación es descriptivo simple.

El trabajo de investigación está estructurado por cuatro capítulos:

El primer capítulo: Contiene la descripción del problema, la formulación del problema, los objetivos, la justificación y las limitaciones que se tuvo en la investigación.

El segundo capítulo: Este compuesto por las bases teóricas, los antecedentes, las bases teóricas, hipótesis, definición de términos, la identificación de variables y la operacionalización de variables.

El tercer capítulo: Es la metodología de la investigación, aquí se detalla el tipo, nivel y diseño de investigación, la técnica e instrumento de recolección de datos la población, muestra, muestreo asimismo también está la técnica de procesamiento de datos.

El capítulo cuatro: Se plasma los resultados mediante el procesamiento de datos y el análisis de datos. Así mismo la discusión de los resultados donde se determinan si los juegos tradicionales pueden ayudar desarrollar a los niños y niñas habilidades sociales y una mejor integración social. También se encuentran los anexos, la matriz de consistencia e instrumentos, las imágenes.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

La importancia de los juegos tradicionales en la educación infantil es necesario desde un enfoque didáctico, donde por naturaleza el hombre es un ser social, que no vive solo, sino dentro de una sociedad, donde todas sus actividades lo realizan con otros relacionándose en donde vive en una comunidad.

Además, el hombre desde que nace, crece y se desarrolla dentro de un medio social y natural, es ahí en el cual recibe influencias, ante ello reacciona eligiendo cosas y rechazando otra e incluso modificando de acuerdo a las necesidades. Caballo (1997)

En la región andina, específicamente en Huancavelica, podemos observar notoriamente el problema, donde mucho de los niños no les gusta interactuar entre ellos debido a que existe la discriminación, poca predisposición para la integración de los grupos sociales y en algunos casos la sobreprotección de sus padres, ya que se muestran ciertos miedos y temores por parte de los niños hacia su entorno y a otros niños, a sus propios padres e incluso de sus maestros. En la provincia de Pampas Tayacaja la difusión de la práctica de los distintos juegos tradicionales fue un éxito ya que muchos de los niños no jugaban y dejaron de ser practicados y promocionados en los centros educativos. En algunos casos se tergiversaron en el estilo y en la forma occidental, generando un proceso de alienación. Además, los juegos tradicionales son parte de la recreación del niño y en relación a ello los docentes deben de utilizar y ponerlo en práctica dentro de sus aulas educativas.

A nivel nacional en nuestro territorio peruano, los juegos tradicionales no son ajeno a ello, porque el juego es uno de las principales actividades para desarrollar emociones en los niños y niñas. Porque la educación inicial es el punto de partida para que el niño pueda aprender a adaptarse y desarrollar habilidades sociales, formar parte de un grupo y hacer amigos, Asimismo el niño al estar en constante interacción y descubrimiento con su entorno se desarrolla a nivel cognitivo y emocional.

Por consiguiente, cabe señalar que, así como es de carácter obligatorio el aprender matemáticas, lengua, historia, ciencias naturales, debe también ser de igual importancia en la formación académica de nuestras tradiciones y costumbres, como son: los juegos tradicionales. También podemos recalcar que en estos últimos años la importancia de las manifestaciones folclóricas, ya que forma parte de la vida del hombre y la mujer, por tal razón se debe tomar en cuenta la transmisión de los juegos tradicionales, promoviendo e inculcando a las formas de convivencia en nuestra población estudiantil.

Ante esta situación surge en plantear y tomar en cuenta los juegos tradicionales, esto en correspondencia con las reformas educativas y el Currículo Nacional de Educación Básica. Ya que todo lo aprendido en el nivel inicial podrá practicarse mucho mejor en el nivel primario para ello los docentes debemos de fortalecer e inculcar los juegos tradicionales de locomoción, de lanzamiento, de pelota y de precisión como parte de una actividad lúdica y recreativa con los niños para que desarrollen ciertas habilidades psicomotoras.

Los planteamientos realizados permiten abordar la realidad que se hace presente en la Unidad Educativa Tayacaja, tomando en cuenta la experiencia vivida en la institución, se tuvo en cuenta muchos aspectos que se daba entre conversaciones tanto con los estudiantes y docentes del plantel se evidenciaba claramente la poca importancia hacia los juegos tradicionales por parte de los estudiantes, ya que es parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, otro aspecto relevante que se daba en la institución es que los dichos juegos que realizaban no se relacionaban con el desarrollo del estudiante en relación con su desarrollo físico, como en lo psicosocial y emocional. Además, se observó el desconocimiento por parte de los estudiantes de las costumbres y tradiciones propias de la región y de la ciudad en eventos y actividades que se realizaban en la institución. Del mismo modo tenían mayor interés hacia los juegos informáticos que hacia los juegos propios de la localidad. Asimismo, no se realizan con frecuencia dentro de las aulas actividades lúdicas, que estén vinculados con las costumbres, tradiciones y expresiones propias de la comunidad y de la región.

En atención a esta situación se consideró pertinente la necesidad de plantear los juegos tradicionales en los estudiantes bilingües de la I.E.E. Mariscal Cáceres de Daniel Hernández – Tayacaja- Huancavelica.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo influye los juegos tradicionales en los estudiantes bilingües de 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cómo interviene los juegos tradicionales de locomoción en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica?
- ¿Cómo interviene los juegos tradicionales de lanzamiento en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica?
- ¿Cómo interviene los juegos tradicionales de pelota en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica?
- ¿Cómo interviene los juegos tradicionales de precisión en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica?

1.3 Objetivo: General y Específicos

1.3.1 Objetivos general

Determinar cómo son los juegos tradicionales en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la I.E Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja - Huancavelica

1.3.2 Objetivos específicos

- Describir la intervención de los juegos tradicionales de locomoción en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica.

- Describir la intervención de los juegos tradicionales de lanzamiento en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica.
- Describir la intervención de los juegos tradicionales de pelota en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica.
- Describir la intervención de los juegos tradicionales de precisión en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica.

1.4 Justificación

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo con la finalidad de conocer y analizar el propósito de los juegos tradicionales en los estudiantes bilingües de la I.E Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica. Los juegos tradicionales como (Trompo, mundo, tejo, canicas, chanca lata, entre otros), representan unas de las manifestaciones culturales representativas de la sociedad. Por ello deben ser considerados en las diferentes escuelas e instituciones educativas, como una actividad lúdica y culturales ya que se obtiene buenos resultados en el desarrollo corporal y cognitivo del niño.

Así mismo también para los docentes es muy importante tomar en cuenta los juegos tradicionales en nuestras diferentes actividades y talleres de aprendizaje para poder transmitir a los estudiantes las diferentes costumbres, tradiciones, mitos, leyendas del pueblo para poder revalorizar y fortalecer nuestra cultura. Por otro lado, podemos decir mediante los juegos permite a que los niños interioricen sus sentimientos, emociones y habilidades en diferentes ambientes donde pueda sentirse más contento en las diferentes actividades.

En ese sentido podemos decir que, mediante los resultados obtenidos de la investigación, el juego es una de las herramientas que debemos poner en práctica todos los docentes del nivel de primaria durante la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, ya que nos permite conocer las manifestaciones propias de la cultura, partiendo de la dinámica de los procesos que se hacen presentes en el marco de la realidad escolar.

Con relación a esta temática, es fundamental que los docentes formen y fortalezcan la identidad cultural de nuestra sociedad dentro y fuera del entorno educativo y así coadyuvar en el desarrollo de sentimientos, creatividad e interacción entre los niños, púberes, adolescentes a través de los juegos tradicionales, de tal forma que se logre la integración entre ellos con base en los principios culturales de la nación y en los principios psico-sociales pautados en el diseño curricular.

1.5 Limitaciones

Las limitaciones que se tuvieron durante el transcurso de la investigación, en el control de la muestra, se tomó difícil al acceder a los estudiantes para la aplicación de los juegos tradicionales, sin embargo, se pudo acudir a tiempo para recoger y responder a la lista de cotejo de los juegos tradicionales. Las limitaciones en la elaboración de los instrumentos es que se tenía que tener en cuenta su actividad del docente y su disponibilidad de tiempo para poder realizar los juegos tradiciones con los niños y se pudo culminar con la ayuda del docente del aula, asimismo para la validación del instrumento se acudió a los jueces expertos juntamente con el asesor.

Por otro lado, la dificultad que se tuvo para recoger la información respecto al instrumento utilizado en la investigación fue unos de los retos que nos propusimos porque a la hora de contrastar los resultados obtenidos se obtuvo una dificultad porque algunos estudiantes se ausentaban en el aula. Por último, la bibliografía encontrada fue muy escasa ya que son de los años anteriores y no actuales sobre los juegos tradicionales. Por ello se consideró en los antecedentes los que guardaban cierta relación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 Internacional

Pinza y Ureña (2013), titulada: *Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de primer año de educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Mons. Óscar Romero” Ubicado en el Cantón Jota de los Sachas en la Provincia de Orellana*. Este trabajo se plantea con el objetivo de analizar los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de primer año de educación básica. La técnica y el instrumento encuesta y guía de observación. Llego a la siguiente conclusión: El 67% de las maestras encuestadas sí utilizan los juegos tradicionales en la jornada diaria de trabajo y el 33% no. La utilización de los juegos tradicionales tiene gran importancia, puesto que son una forma de rescatar la identidad, saber que pertenecen a una cultura popular y constituyen un elemento esencial para fortalecer destrezas, habilidades y valores, es el puente que los lleva a relacionarse con los otros, aprendiendo hábitos, a compartir con los demás, a ser grato; es decir, se aprenden las cosas básicas de la y para la vida.

Torres (2013), titulada. *Los juegos tradicionales y como parte de su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de Educación Básica del Centro Educativo Reforma Integral CERIT, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi*. Se propuso como objetivo de determinar la importancia de la práctica de los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas con los estudiantes. El tipo y nivel de investigación en explicativa, descriptiva y correlacional. Se hizo el trabajo con 30 estudiantes. Llegando a las siguientes conclusiones de establecer que existen diferentes tipos de juegos tradicionales como la carrera de los sacos, trompo, rayuela, canicas, como se sabe en la actualidad no están siendo practicados por los niños, dejando a un lado debido a que muchas de las costumbres se han cambiado de generación en generación y muchos de los niños se interesan por otras actividades entre ellas el internet y también el impacto

de la aplicación de los juegos tradicionales permitió al estudiante a que no tenga un excelente desarrollo motriz y permitiendo también el insuficiente desarrollo de sus habilidades y destrezas de una manera óptima.

Torrealba (2015), el presente investigación es titulada: *Los juegos tradicionales del trompoy el papagayo en el proceso educativo para el rescate de las costumbres y tradiciones Folkloricas regionales en los niños y niñas de la educación Primaria Venezolana*, cuya investigación es para el título de Licenciada en Educación Mención Integral, como objetivo principal se plantea de proponer los juegos tradicionales del trompo y el papagayo en el proceso educativo como mecanismo para el rescate de costumbres y tradiciones folclóricas regionales en los niños y niñas de educación primaria. Caso Escuela Bolivariana “Pedro Castillo”, Valencia-Estado Carabobo. La investigación es de tipo campo, ya que se basa en los hechos reales, del nivel descriptivo, la población está constituida por treientos setenta niños, como instrumento utilizo un cuestionario, la técnica que se materializo es a través de la recolección de datos. En su conclusión que llego es: La propuesta de los juegos tradicionales es para fomentar el rescate de las tradiciones y costumbres regionales de los niños de educación primaria, ya que es factible de ejecutar, por cuanto en la Institución existen los recursos humanos, materiales y financieros necesarios para planificar, ejecutar y evaluar los juegos tradicionales propuestos. Los recursos que no se encuentren presentes, son fáciles de ubicar en la comunidad, por cuanto los padres y representantes entre otros miembros e instituciones de la comunidad educativa los pueden aportar, tal como se evidenció en la consulta realizada en este sentido.

2.1.2 Nacional

Araujo (2018), el presente trabajo se titula: *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho, para optar el título de licenciada en Educación Inicial y Arte*. Se plantea como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho. El diseño de investigación que se trabajo es de tipo descriptivo y se trabajó con 88 niños de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho. La técnica de recolección de datos fue

con una aplicación de encuestas, evaluación de las actividades desarrolladas, fichas Técnica de estadística, fichaje, durante el estudio, análisis bibliográfico y documental. Y llego a las siguientes conclusiones: Existe influencia de los juegos tradicionales sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho, debido a que el valor p del Chicuadrado es menor a la prueba de significancia ya que ($p=0.000<0.05$). Donde como resultados se obtuvo que existe influencia con el juego de la rayuela con el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho., porque la prueba Chi- cuadrado devuelve un valor $p=0.00<0.05$.

Lachi (2015), tesis titulada: *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*, Se propuso como objetivo de diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en niños de 5 años. Llego a la siguiente conclusión: La propuesta de proyectos de aprendizaje es una alternativa científica para mejorar el nivel de desarrollar de la competencia de número y operaciones porque abordar la integralidad de áreas de aprendizaje de los niños ya que les permite interactuar con diferentes elementos del contexto y situaciones de la vida diaria. Por lo tanto, las docentes deben considerar los proyectos de aprendizaje a través de los juegos tradicionales como una unidad didáctica que demanda mayor planificación en su proceso de aprendizaje.

Córdova (2018), la presente investigación titulada: *Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa de San Miguel, Lima, 2018*, donde se planteó como objetivo determinar la influencia del programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio Villanova de San Miguel, es de tipo aplicado y de diseño pre experimental. La población de la investigación es de 19 alumnos de primer grado del Colegio Villanova del distrito de San Miguel. Llegó a las siguientes conclusiones El programa de juegos tradicionales compuesto de 13 sesiones de aprendizaje y 2 de evaluación de aplicación diaria aumenta en promedio la edad motora y con ello influyó de manera directa en el desarrollo motriz de los niños de

primer grado del colegio Villanova de San Miguel. Esto se evidencia en la prueba de hipótesis de Wilcoxon cuando se rechaza la hipótesis nula al 95% de confianza al ser el sig. asintótico bilateral 0.041.

2.1.3 Regional

Mallqui & Sánchez (2014), en su tesis titulada: *Juegos tradicionales en el desarrollo del esquema corporal en niños de cinco años de la I.E.I fundo Occobamba, distrito de Colcabamba, Tayacaja, Huancavelica*. para optar el título profesional de licenciado en educación, como objetivo se plantea de determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo corporal en los niños preescolares de 05 años de la I.E.I. Fundo Occobamba, distrito de Colcabamba, Tayacaja, Huancavelica. El estudio se realizó con por los niños de la Institución Educativa Inicial Fundo Occobamba, Distrito de Colcabamba, Tayacaja, Huancavelica. La técnica y los instrumentos de recolección de datos es la observación y la lista de cotejo. Dónde llego a las siguientes conclusiones: Se ha encontrado que a través de los juegos tradicionales se logra desarrollar el esquema corporal en niños de 05 años, es así que en la primera evaluación el 86,70% de niños presentó un nivel de inicio en el desarrollo del esquema corporal, posteriormente y tras la aplicación de los juego tradicionales este porcentaje bajó a 00,%, este resultado queda destacado a través de la prueba t de Student con un valor igual a 16,62; resultando mayor al valor critico 2,048 con un nivel de confianza de 0,05.

Casavilca & Gómez (2018), el presente trabajo de tesis titulado: *Juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niñas y niños de 5 años de una Institución Pública-Antacocha*, para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial. Se planteo como objetivo de 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. Es de tipo aplicada, nivel explicativo, y el diseño pre experimental, donde el estudio se realizó con 10 niños de cinco años. Para la recolección de datos la técnica de observación y el instrumento que se aplico es la lista de cotejo. Dónde llego a la siguiente conclusión: El uso de los juegos tradicionales en base a una metodología activa logro mejorar los niveles de desarrollo de los valores

morales en los niños y niñas de 5 años de edad en Institución Educativa Inicial de Antacocha, Huancavelica, resultado que fue contrastado en base a los resultados con la estadística de prueba no paramétrica de Wilcoxon con un nivel de significancia de 0,05.

Acuña & Gutiérrez (2018), Tesis titulada: *Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro – Huancavelica*, para optar el título profesional de: licenciada en educación inicial. Se plantea con el objetivo de determinar la influencia de los juegos tradicionales con el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro - Santa Ana, Huancavelica, La investigación es de tipo aplicada, es de nivel experimental y su diseño de investigación es pre experimental. El estudio se realiza con 16 niños. La técnica e instrumento de evaluación es la observación y la lista de cotejo. Donde llego a las siguientes conclusiones: Los resultados confirman que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de las nociones espaciales de 04 años Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro - Santa Ana, Huancavelica, resultado que fue contrastado en base a los resultados con la estadística de prueba paramétrica de t de Student con un nivel de significancia de 0,05.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Origen del juego

El juego no es inventado por los hombres, desde el comienzo de la historia los cachorros de muchos mamíferos utilizaban en juego para desarrollar ciertas habilidades que son necesarias para el desarrollo del niño a lo largo de su vida. Así mismo también el juego se realizaba mediante comportamientos de persecución, la lucha y la caza donde perfilaban en una simulación jovial, carente de peligro y dramatismo que estos constituían para el aprendizaje eficaz para la vida.

Además, también otras especies manifestaban comportamientos lúdicos, desde el inicio de la prehistoria el hombre ya jugaba. Y es notorio en los gráficos referentes

a juegos pintados en la pared de los templos y tumbas egipcias. Sus representaciones jeroglíficas fueron en disfrutar la música, el baile y su juego.

La relación entre juego y aprendizaje es de forma natural, ya que los niños de primaria lo hacen inconscientemente, sin esfuerzo, disfrutando se divierten en construir el aprendizaje, porque todo conocimiento se va adquiriendo jugando de manera significativamente, por ello sin prestar la atención, para el niño jugar le hace más feliz, los verbos jugar y aprender son vocablos que consisten en encaminar, entrenar, deducir, inventar, adivinar y llegar para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Ángeles & García (2009)

2.2.2 El juego

El juego es una actividad recreativa del ser humano, que comienza desde él bebe, que se establece con la realidad exterior lleno de fantasías y deseos que van adquiriendo durante su crecimiento. Como por ejemplo cuando un niño toma cualquier objeto y lo hace volar, es ahí donde crea el niño un momento significativo porque ya lo pone vida a lo que está haciendo.

Entonces el juego es especialmente particular de la persona ya que cada uno de nosotros hemos aprendido a relacionarnos dentro de nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.

Según Delgado (2011), citando a Huizinga, sostiene que el juego es una acción de manera libre y voluntaria dentro de los límites espaciales y temporales y bajo una regla libremente consentida, donde el sentimiento de la alegría provocando algo diferente de la realidad para que parezca a lo que se desea. Para este autor el juego es una actividad llena de sentido; no solo tiene una función social, sino que crea su propia estructura social. Este autor también considera que el juego es más antiguo que la cultura. (p. 4)

De igual manera, este autor, Delgado (2011) citando a Piaget: “el juego es la forma que encuentra el niño para ser partícipe del medio que le rodea, comprenderlo y

asimilar mejor la realidad”. Y a su vez citando a Papalia sostiene que “El juego es una actividad multifacética que trasciende todos los niveles de la vida del niño”. (pág. 5)

Etimológicamente, muchos investigadores mencionan de la palabra de juego, proceden de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere” y ambos vocablos hacen referencia a una broma, diversión, chiste, junto a la expresión actividad lúdica. Existen muchas definiciones del juego que diferentes autores lo mencionan, el diccionario de la Real Académica menciona que el juego es aquel juego recreativo que está sometido a reglas donde se gana o pierde.

Sin embargo, los diferentes autores definen de un acercamiento parcial acerca del fenómeno lúdico. De cualquier realidad sociocultural y estas definiciones describen algunas de las características. Entre los conceptos más conocidos apuntamos las siguientes:

Según Huizinga (1987). El juego es la acción libre, que se desarrolla dentro de ciertos límites temporales y espaciales que están establecidos bajo las reglas de cada juego, que son totalmente obligatorias, aunque son aceptadas de forma libre con la acción en las diferentes actividades que va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser mismo, aunque sea de otro modo la vida misma.

Según Cagigal (1996). El juego es de forma libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se realiza en un tiempo y espacio fijo de la vida habitual, conforme a las reglas, que están establecidas cuyo elemento informativo es la tensión.

En conclusión, mencionaremos una serie de características y algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre de forma voluntaria y no obligatoria para jugar.
- Se realiza en un espacio y tiempo establecidos en el momento del juego.
- Es una actividad creativa, espontánea y original donde al finalizar el juego motiva a la incertidumbre que cautiva a todos.
- Además, el juego es gratuito, desinteresada e intrascendente, ya que el juego infantil no posibilita ningún fracaso.

- El juego se desarrolla de manera ficticio, narrado, con acciones, distinto a la vida cotidiana diaria y mostrando un mensaje simbólico.
- El resultado del juego es mediante mutuo acuerdo que está establecido por los mismos jugadores que determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas del juego.

2.2.3 Características del juego

Las características más relevantes para nosotras son las que propone Garvey (2000) quien prioriza las siguientes:

- El juego es placentero, divertido, aun cuando no está acompañado y además se evalúa por lo que se realiza.
- El juego no tiene propósitos, porque su motivación es intrínseca y no existe al servicio de otros objetivos.
- El juego es espontaneo y no obligado, donde es elegido de forma libre por el que lo practica.
- El juego implica la participación de todos los jugadores.
- El juego crea un mundo de fantasía, transformando la realidad externa.
- Se practica durante toda la vida y es propia de la infancia.
- El juego es algo innato de cada persona y de su cultura.
- Favorece en su proceso de socialización del niño con su entorno.
- Cumple la función de integradora, rehabilitadora permitiendo que no haya desigualdades.
- Tiene reglas que los mismos jugadores aceptan cuando se le proponen.

2.2.4 Importancia del juego

El juego es de mucha importancia para los niños dentro de un medio escolar, porque es ahí donde se desarrolla el sistema muscular, como las posturas, el equilibrio, etc.

Según Delgado (2011) El juego para el niño es importante. Ya que se experimenta a través de ello, donde se aprende, comprende la realidad que le rodea. Además, es una herramienta indispensable en el niño para su desarrollo físico, cognitivo, psicológico y social. Lo más importante es considerar el juego como algo

indispensable de la vida del estudiante, porque es una acción pertinente que se realiza a diario y en cualquier circunstancia. (p.31)

El juego es muy importante para el desarrollo de los niños y niñas; porque les posibilitan la práctica lúdica de actuar simulando la realidad, ver su comportamiento y afrontarlo con ella.

2.2.5 Tipos de juegos

a. Juegos populares.

Están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. Suele tener pocas reglas y se usan todo tipo de materiales. Estos juegos tradicionales también sirven como herramienta educativa en el aula, ya que sus canciones se observan en las características de cada época.

De acuerdo a Rodrigo Vásquez (2010) su reglamento es muy variable, y puede variar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se encuentre y se practique, además suelen tener pocas reglas donde se utiliza el tipo de material y su gran objetivo es de divertirse y su práctica no está institucionalizado más allá del propio cuerpo.

b. Juegos tradicionales

Son aquellos juegos típicos que se juegan sin la intervención de los juguetes, solo es el empleo del propio cuerpo y de recursos que se puedan obtener de la naturaleza como: piedras, ramas, flores, tierra, etc. También los objetos domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc. Los juegos tradicionales se han transferido de generación en generación en su conservación y divulgación, las instituciones y entidades han tenido que ver mucho con el paso del tiempo. Así mismo esté ligado a la historia, a su cultura y tradiciones del país.

Por otro lado, los juegos y deportes están ligados al propio origen del pueblo, lo cual también los denomina autóctonos. Ejemplo el silbo, el palo canario, la soga, soga tira, pelota mano, lanzamiento de barra, etc. (Vásquez, 2010, p. 11)

c. Juegos de mesa

Son aquellos que se juegan con el tablero o en una superficie plana, pueden participar entre una o más personas; las reglas va depender del tipo de juego. Para algunos juegos se requiere de la destreza manual, razonamiento lógico, y en otros es

fundamentalmente al azar. Como ejemplo tenemos a juego de ajedrez, el trival, el parchis, etc.

d. Juego de naipes

Los juegos de naipes utilizan como instrumento una baraja, esta puede ser española de 40 o 48 naipes o la baraja francesa de 52 cartas. Asimismo, hay algunos juegos que utilizan naipes para la magia.

e. Videojuegos

Es una aplicación que está orientada al entrenamiento, a través de ciertos mandos o controles y que simula las experiencias en la pantalla del televisor, computadora u otros dispositivos electrónicos, son controlados en la computadora, donde utiliza una o más dispositivos de entrada, con una combinación de teclas joystick, teclado, ratón, trackball o cualquier otro controlador. En ocasiones, existe carencia de metas o de oposición, que ha inducido una discusión sobre si éstos se deben considerar "juegos" o "juguetes". Además, el juego de ordenador está distribuido por todos los sectores sociales, pero va depender de la forma tradicional de jugar. Vásquez (2010)

f. Juegos de rol

Se desarrolla de manera interpretativa narrativa, donde los participantes asumen un personaje con sus características, imaginando una historia con un drama, con diálogos, describiendo sus acciones sin ningún guía a seguir, contemplando la narración oral acompañado con la imaginación eso es lo primordial del juego. Entonces podemos decir que los juegos de roles es una clase de juego donde los participantes asumen el papel de los protagonistas del juego.

g. Juegos cooperativos

Es aquel juego que se juega en equipo con llegar a un fin, como el logro de cada uno de sus integrantes, ya que el logro y el éxito no solo es de un miembro si no también del equipo, es decir los participantes no compiten entre sí, sino que se apoyan los unos a otros ya sea cuando ganan o pierdan. Lo hacen en equipo.

2.2.6 Historia de los juegos tradicionales

Según González de la Vega (2001) nos dicen que los juegos tradicionales constituyen una manifestación natural, que resultados de todas las diferentes actividades de carácter lúdico, donde su origen es parte de la historia de los pueblos y

de su subsecuente evolución cultural, en el que es transmitida de una comunidad determinada, con culturales propias.

Estos reflejan las costumbres de cada pueblo mediante el proceso de enculturación o transmisión cultural entre individuos del mismo marco cultural; muchos de ellos, tienen diferentes versiones y nombres donde se encuentran extendidos en una buena parte del mundo y que constituyen la huella palpable de las migraciones de los pueblos y la aculturación o proceso de transmisión cultural a través del contacto entre grupos de diferentes culturas. Prueba de lo constituye el imperio Romano, donde aplicaba una legislación en materia de amparo de la niñez, tan pronto nacía a era incorporado en la vida social.

También era como miembro de la familia, su vida del recién nacido era protegido por la ley, unos años más le esperaba una infancia llena de felicidad con juegos y juguetes como la pelota, muñecas, caracoles y dados, y los chicos romanos jugaban con los carros, luchaban a caballo montado en la espalda de otro niño, jugaban a los soldados. Estos juegos y otros tantos más se quedaron en la península Ibérica durante la dominación romana y de allí, pasaron a nuestro continente adquiriendo los ingredientes de la cultura conquistada. Probablemente, los juegos tradicionales se hayan estructurado con base en los rituales o esa dimensión simbólica de las actividades sociales, donde los hechos se presentan ceremonialmente, otorgándoles una gran satisfacción e importancia.

Un ejemplo de ello pudiera ser juegos tan tradicionales que, como los dados, el trompo, las cometas, las golosas o rayuela, parecen ser derivaciones de ceremonias o rituales de honor, de las fuerzas cósmicas o naturales que se gobernaban las tribus, así los dados, representaban el ordenamiento cósmico, el trompo el equilibrio dinámico de los cuerpos celestes; las cometas la fuerza natural del viento, la rayuela el difícil ascenso de las almas al cielo. Los juegos tradicionales no surgieron tal como se conocen en la actualidad, han experimentado una evolución, lo que supone que entre las posibles causas que enmarcaron este juego Están relacionadas con: La actividad económica o laboral, como por ejemplo actividades de caza, de agricultura, etc. La actividad militar y de supervivencia. La actividad lúdico - festiva y religiosa.

2.2.7 Teorías de los juegos tradicionales

Teorías del juego según Blanco (2012), manifiesta que existen teorías que sustentan la importancia de los juegos en el desarrollo de los niños, entre estas tenemos ha:

Jean Piaget. (1956) en su teoría del desarrollo, es parte de la formación del símbolo. Además, el juego tiene una función simbólica ya que le permite a que los niños se enfrenten a la realidad imaginaria, afectiva, El juego está dominado por la asimilación, por el que los niños se adaptan y se transforman en la realidad externa en función a sus motivaciones y el de su mundo interno.

Vygotsky (1924). Plantea que el juego surge de una necesidad al estar en contacto con los demás, pero también para Vygotsky existen dos líneas de cambio evolutivo que constituyen en el hombre: una es dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y la otra es de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, para Vygotsky el juego es una actividad social, con la cooperación de otros niños, donde se adquiere roles que son complementarios del propio juego y también señala que el niño transforma algunos objetos en su imaginación que tienen para él un significado, por ejemplo, cuando el niño corre con una escoba, para él está corriendo con un caballo, con esto podemos decir que se maneja y se contribuye una capacidad simbólica del niño. El mundo imaginario del niño conduce a una serie de reglas muy estrictas.

2.2.8 Juegos tradicionales

Son aquellos juegos que son típicos de la región donde no se necesita la intervención de los juguetes y es realizado de forma armónica por parte de los niños, adultos y así mismo han sido transmitidos de generación en generación, de padres a hijos, su origen se remonta a tiempos prehistóricos. Donde su propósito de los juegos tradicionales es aprender y relacionarse entre los participantes de los juegos. Además, forman de parte inseparable del hombre.

Según Morera, (2008) “Los juegos tradicionales es parte de la vida de la persona y además no puede estar sin los juegos ya que esto es parte de su expresión social y cultural que protagoniza el ser humano en relación con su entorno. En el Perú,

los juegos que se compartían con el grupo de vecinos y amigos del barrio o del pueblo, existen en la memoria y han sido parte de la formación, del desarrollo personal y afectivo; una gran ayuda para el conocimiento y fortalecimiento del cuerpo.

Segovia (1981), en su manual nos dice que “Los Juegos Tradicionales recogen las enseñanzas, hábitos tradiciones y la cultura de la actividad recreativa de las regiones y comunidades. Los juegos tradicionales tienen un gran valor didáctico, creativo que permite determinar que las tradiciones infantiles de un pueblo evidencian una identidad cultural que se perenniza a través del tiempo” (Pág. 58)

Entonces podemos decir que la maestra del aula tiene una enorme responsabilidad de transmitir a los niños la confianza, afectividad, respeto y el conocimiento. Así mismo debe jugar con todos sus niños, porque ahí es donde al niño le das seguridad, también debe de facilitar al niño las reglas del juego, para luego conducir en su desarrollo del niño.

Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida del hombre, sobre todo, de explicar al ser humano sobre la importancia de la condición social sin los juegos, ya que la expresión social y cultural integran en la adaptación que protagoniza el ser humano en relación con su entorno. Maestro (2005)

2.2.9 ¿Cómo se transmiten los juegos tradicionales?

Según Maestro (2005). La transmisión de los juegos tradicionales a estado transmitiendo de forma oral, pero también se da por dos formas: la vertical que se da a través de la familia y la horizontal por medio de la socialización. La familia es el seno y el primer lugar del aprendizaje del juego y por medio de sus diferentes miembros de la familia y de su entorno se puede desarrollar la potencia que tiene cada niño en las diferentes actividades del juego, a través de estímulos visuales, voces y sonidos. En la relación abuelo(a)-nieto(a) se crea un vínculo de protección, complicidad y de relación transgeneracional de gran importancia para la educación.

Esta también es llamada transmisión generacional directa por imitación. Por lo tanto, cuando se produce un adistamiento del núcleo familiar, el aprendizaje continuo

en la calle, en el patio recreativo, en la esquina del barrio, es ahí donde los juegos tradicionales juegan un papel importante como los juegos de trompos, carneas, rayuela, yoyos, boleros, cronos, gallinita ciega, jackses, entre otros llegan hasta las personas y de esa manera se mantiene en el transcurso del tiempo.

2.2.10 Modalidades de los juegos tradicionales

Las modalidades como referencia e importancia que tomamos como a:

- Juegos de niños
- Juegos de niñas
- Canciones de cuna
- Juegos de adivinación
- Cuentos de nunca acabar
- Juegos de sorteo
- Juguetes

2.2.11 Características de los juegos tradicionales

Las características más relevantes de los juegos tradicionales que tenemos es que:

- Son jugados por todos los niños por placer de jugar.
- Los niños toman la decisión cuando, donde y como jugar.
- Responden a necesidades básicas de los niños que tienen al jugar.
- Poseen reglas de juego de fácil comprensión, memorización y de acatamiento.
- Sus reglas son negociables, no requiere de materiales, tampoco es costoso, es practicables en cualquier momento y lugar.
- Donde se practica en un medio de transmisión de valores y cultura
- Es de fácil comprensión, memorización y acatamiento y sus reglas son flexibles.
- La escala es muy amplia y ofrecen muchas posibilidades para que todos puedan participar y Practicar en cualquier momento y lugar.
- Representa un patrimonio cultural en cada lugar y que forman parte de la diversión para la familia.
- Son una fuente de motivación de aprendizaje para grandes y pequeños
- Facilitan y estimulan su desarrollo de la sociabilidad de los niños entre ellos y con el entorno más próximo.

- Son la excusa para valorar y conocer otros juegos y tradiciones de otras culturas que favorecen la comunicación y adquisición del lenguaje.

2.2.12 Importancia de los juegos tradicionales

Según Ofele (1998) La importancia de los juegos tradicionales se diferencian por muchas razones que por otra parte vale la pena mantener vivos estos juegos. Porque a través de ello podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si, acompañamos los juegos contamos otros aspectos más en su proceso de desarrollo del niño. También se debe estudiar y mostrar los diferentes aspectos que tiene cada juego según su cultura y región.

Además, el juego a los niños le permite conocer el mundo, a explorar y descubrir su cuerpo, conocer personas y relacionarse junto a ellos y desarrollar su vocabulario e imitar roles que realizan las personas adultas. Por ello el docente se debe desempeñar en los espacios en los que el juego es parte de la necesidad y un derecho para los niños del aula del nivel de inicial.

La importancia que tienen los juegos tradicionales en el proceso de socialización y culturalización del estudiante, Para Maestro los niños son protagonistas, donde se socializan entre ellos y con las personas mayores, favorecen las relaciones interpersonales, favorecen en la comunicación, además el juego es un recurso creador en el sentido físico como en el desarrollo sensorial, motor, muscular y coordinación psicomotriz como también en lo mental, Además el juego es un medio de expresión afectivo-evolutiva, porque a través de ello el niño descubre el valor del otro, así mismo interioriza actitudes, valores y normas que contribuye el desarrollo afectivo-social, en su formación académica y también podemos decir que estimula al niño o niña en la participación de las actividades.

2.2.13 Clasificación de los juegos tradicionales

Los juegos se dividen en cinco grandes categorías:

- Juegos Infantiles

Estos juegos se realizan desde el nacimiento hasta los seis años en que se manifiesta principalmente el placer, donde no se exigen esfuerzo muscular, sus juegos se dan individualmente, donde se juega con juguete, como parte del estímulo del juego individual del niño.

- **Juegos Recreativos**

También es llamada juegos de salón, donde se caracteriza por proporcionar el placer y donde se exige el esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; por otra parte, se divide en dos grandes grupos: Corporales y Mentales.

- **Juegos Escolares**

Este juego se da entre los siete a doce años aproximadamente; en aquí el juego cambia de aspecto, porque ya es asociable. Estos juegos responden sutilmente al instinto gregario. Donde se juega dramáticamente, como ejemplo tenemos a: el gato y el ratón, el zorro y los perros, ladrones y celadores.

Los juegos escolares se dividen en tres grupos, de acuerdo a su acción:

- **Juegos de Velocidad:** En estos juegos lo que más prioriza es la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.
- **Juegos de Fuerza:** Estos juegos exigen de mucha energía y por ende producen la fatiga y congestión.
- **Juegos de Destreza:** Este juego se caracteriza por el empleo económico del esfuerzo, así se menciona por el mismo hecho de combinar de forma apropiada en los movimientos para alcanzar un fin.
- **Juegos Deportivos:** Este juego es conveniente para el estudiante ya que se rige a la regla y a la libertad de acción en su práctica. El deporte en la escuela es por la acomodación al medio, donde posee un carácter mixto pues por un lado son más difíciles que los demás juegos, ya que exige de destrezas y resistencia en sus diferentes tipos de juegos deportivos y por parte de quienes lo practican de manera libre y espontánea que todos los otros juegos.

2.2.14 Importancias tradicionales de los juegos populares

La experiencia de varios educandos indica que la enseñanza de los juegos y actividades cooperativas, induce a que los niños se acepten y exista una relación más positiva entre ellos.

Por otro lado, la psicología tiene la percepción como un individuo capaz de organizar su experiencia del juego, ya que su principal actividad es jugar:

Piaget dice: "Al juego, lo resalta en el cómo y el por qué donde se convierte como el instrumento primario de adaptación en el niño y transforma su experiencia en el juego con rapidez."

También podemos decir que los juegos desarrollan un conjunto de momentos y técnicas coordinados para guiar el aprendizaje del estudiante hacia determinados objetivos. En la actualidad la realidad del niño es tan compleja, ya que para el niño el juego es parte de su vida, como un medio que le acerque en forma positiva con nuevos paradigmas y situaciones del contexto en que se desarrolla y se forma como ciudadano.

Los juegos tradicionales se juegan de manera tranquila con desafíos y no para superar a los demás, busca la participación de todos sus integrantes del juego, da importancia a las metas colectivas y no individuales, procura la colaboración y el aporte con los demás y busca a que no exista la agresión física contra del resto del grupo. Predomina el interés de desarrollar las actitudes de empatía, cooperación y comunicación.

2.2.15 La importancia de los juegos tradicionales en el ámbito pedagógico

Son muchas las razones de las cuales se debe de mantener vivo los juegos, donde podemos transmitir a los niños ciertos valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas que tiene variantes según su cultura y la región en la que se juega.

Por otro lado, debe de fomentarse, el juego activo, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, tomando en cuenta a la cultura "de avanzada" que estimula en la parte corporal, receptividad consumista frente a una imagen/pantalla. Además, mediante los juegos tradicionales también se puede revivir nuestra cultura del pasado que ya no volverá, si no implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente.

El juego cumple perfectamente su papel de actividad prioritaria para la educación del individuo. Facilita el desarrollo equilibrado de sus áreas motriz, cognitiva y afectiva. Permite, además, una búsqueda de nuevas posibilidades que amplían el horizonte de la vida, de la formación y de la felicidad. Nos dice Castro Mangas (2008) que los "Psicólogos, pedagogos, sociólogos y los pediatras, coinciden al afirmar que todos los niños aprenden más cuando se tienen en cuenta sus tendencias y motivaciones en cada etapa del niño".

2.2.16.1 La educación y el juego

El juego tiene un lugar importante en la educación porque fortalece y ejercita las funciones psíquicas, ya que cumple una función importante en la vida del niño; como se sabe cuándo uno juega aprende muchos aspectos donde se desarrollan el lenguaje, despiertan el ingenio, perfeccionan la paciencia, ayuda la agudeza visual, táctil y auditiva, favorece en la noción del tiempo y espacio.

El juego y su importancia pedagógica. Según el Ministerio de Educación (2009). Es el cambio en la manera de pensar y accionar pedagógicamente, Además tiene que tener la virtud de respetar de forma libre y autónoma en los niños infantiles, se debe de tener en cuenta en su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva del niño ya que es el eje de la acción educativa, Así mismo el juego es el medio más importante para educar a todos los niños de las diferentes instituciones en sus diferentes niveles.

2.3 Definición de términos

- **Juego:** Es la actividad fundamental del niño, que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales. (Macmillan, 2018, p.7)
- **Juegos populares.** Son aquellos juegos que van pasando de los padres e hijos que forman parte de la cultura de los pueblos, de carácter tradicional usualmente su procedencia es mágico-religiosa no reglamentados, donde las reglas, si existen, que surge del mutuo acuerdo de los jugadores por ello son variables y flexibles. (Saco, Acedo & Vicente, 2001, p. 25)
- **Juegos tradicionales.** Son aquello que perduran en el tiempo y ha ido transmitiendo de generación en generación siendo trasmitidos por parte de los abuelos a padres y de éstos a sus hijos y así sucesivamente y casi siempre de forma oral (Saco, Acedo & Vicente, 2001, p. 25)
- **Juegos cooperativos:** Es una herramienta para los docentes donde se facilita la participación he integración de los estudiantes, teniendo resultados de diversión donde realizan una actividad apoyándolos, motivándolos y viéndolos reír en un campo de interacción. (Carreño Padilla, 2014, pág. 26)
- **Juegos didácticos.** son aquellos propios de una región o país en particular que forman parte de la cultura y las tradiciones. Por lo general tienen un origen ancestral y son producto del ingenio popular. (Vicuña & Carrillo, 2008, p. 14)
- **Locomoción:** La locomoción es el movimiento que permite que el sujeto se desplace y además que adquiera otra posición, cambie de lugar. Acero (2013)
- **Lanzamiento:** Un lanzamiento es el acto de impulsar o tirar un objeto ya sea utilizando una mano, las dos, alguna otra parte del cuerpo o incluso algún instrumento, que puede requerir de determinada técnica dependiendo de qué, para qué y en qué contexto se esté lanzando. Mullins (2015)

- **Precisión:** Es una coordinación visomotora a la cual se le suma la correcta aplicación de la fuerza para lanzar un objeto a un blanco fijo o móvil, desde una posición estática o dinámica y acertar el lanzamiento. Es una destreza que se puede mejorar y entrenar. Mullins (2015)

2.4 Hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

Los juegos tradicionales influyen positivamente en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la I.E Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja - Huancavelica

2.4.2 Hipótesis específicas

- Los juegos tradicionales de locomoción intervienen positivamente en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica.
- Los juegos tradicionales de lanzamiento intervienen positivamente en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica.
- Los juegos tradicionales de pelota intervienen positivamente en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica.
- Los juegos tradicionales de precisión intervienen positivamente en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica.

2.5 Identificación de variables

- Juegos tradicionales

2.6 Definición operativa de variables e indicadores

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO
Juegos tradicionales	Son aquellos juegos más solemnes que han sido transmitidos de generación en generación, y su origen se remonta a tiempos muy lejanos.	Son juegos que se aplican para el desarrollo locomoción, motor, de precisión .	Juegos de locomoción	1.1. Carreras 1.2. Saltos Equilibrios	1. ¿Realizas diversos juegos como competencia de carrera con tus compañeros del aula? 2. ¿Realizas el movimiento, la manipulación y exploración motora durante el aprendizaje de un nuevo juego? 3. ¿Realizas el juego dirigido: ¿Desplazamiento al ritmo del tambor, moviendo partes del cuerpo indicadas por el profesor? 4. ¿Ejecutas en forma correcta desplazamientos a diferentes velocidades?	Cuestionario de encuesta Escala de valoración 1. Nunca 2. Algunas veces 3. Con frecuencia 4. Siempre
			Juegos de Lanzamiento	2.1 De distancia 2.2 De precisión	5. ¿Realizas diversas carreras de juego como la de salta saco con tus compañeros del aula? 6. ¿Crees tú que a través del juego aprendes lo que te enseñan? 7. ¿Realizas los juegos de lanzamiento en diferentes niveles (arriba, abajo, al costado, adelante y atrás)?	
			Juegos de Pelota	3.1 De mano 3.2 De bate 3.3 De Pie 8. 3.4 De bola	9. ¿Realizas juegos de correr y atrapar con canchales? 10. ¿Se le dificulta ejecutar desplazamientos a diferentes velocidades? 11. ¿Participas activamente en diferentes eventos de juegos con pelotas?	

				<p>12. ¿Realizas actividades que involucran recepción, lanzamiento, giros y saltos con pelotas?</p> <p>13. ¿Aprendes juegos o actividades en Educación Física que luego utilizas en el recreo para jugar con tus amigos?</p>
		Juegos de Precisión	<p>4.1 De bolas</p> <p>4.2 De mazo y bola</p> <p>13. 4.3. De disco y monedas</p>	<p>14. ¿Realizan actividades dirigidas con pelotas, aros y cuerdas?</p> <p>15. ¿Realizas lanzamiento de canicas a un hoyo pequeño a una distancia de 2mts?</p> <p>16. ¿Usas adecuadamente el tiempo libre para la práctica de actividades físicas?</p> <p>17. ¿Te gustaría poder utilizar todo el material que hay en el colegio para jugar?</p> <p>18. ¿Te agitas durante la ejecución de los juegos motrices de velocidad?</p> <p>19. ¿Cuándo realizas tus lanzamientos con una pelota, lo hace satisfecho?</p> <p>20. ¿Al ejecutar tus actividades te sientes satisfecho sin llegar al agotamiento?</p> <p>21. ¿Manejas el número de pulsaciones por minuto (140-160) en cada actividad de juego que participas?</p>

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Ámbito temporal y espacial

El presente trabajo de investigación se desarrolló en la I.I.EE. Mariscal Cáceres de Daniel Hernández de la provincia de Tayacaja, perteneciente a la región Huancavelica, se encuentra a 3.276 m.s.n.m. Es una de las regiones del Perú. El ámbito temporal del trabajo se realizó en el año 2019 desde el mes de junio y se culminó en diciembre con la ejecución del proyecto.

3.2 Tipo de investigación

El tipo de estudio es básico, Carrasco (2008), menciona que la investigación de tipo básico es la es aquel que no tiene propósitos aplicativos, pues solo busca ampliar y profundizar el conocimiento científico existentes acerca de la realidad, su objeto de estudio es constituir las teorías científicas (p.43). El presente trabajo de investigación lo que busco es analizar y describir cómo los juegos tradicionales intervienen en los niños y con esta información obtenida nos permitió profundizar más de cuán importante es el juego en los niños producto de la participación en las diferentes actividades lúdicas.

3.3 Nivel de investigación

El nivel es descriptivo porque señala como es y cómo se manifiesta un fenómeno o evento, cuando se busca especificar las propiedades importantes para medir y evaluar aspectos como las dimensiones o componentes del fenómeno a estudiar. Para Carrasco (2008) La investigación descriptiva responde a preguntas ¿cómo son? ¿dónde están? ¿cuántos son?, del mismo modo hace referencia a las características, cualidades internas y externas de hechos de la realidad de los estudiantes de una institución determinada (p.41). Por ende, la investigación es descriptiva, porque busca describir la intervención y ejecución de los juegos tradicionales en los niños de la I.I.EE. Mariscal Cáceres de Daniel Hernández de la provincia de Tayacaja

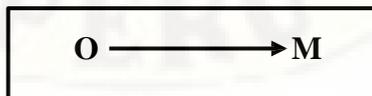
3.4 Método de investigación

El método de investigación que se utilizó en el presente trabajo son los siguientes:

- Método analógico: Se emplea cuando en la investigación se necesita analizar y describir la unidad y nexos internos entre los hechos o fenómenos de la realidad que se investiga. Esto permitió a controlar la variable sobre los juegos tradicionales. (Carrasco, 2008, p. 272)
- Método de matematización: Este método precisa de la estadística y del cálculo de probabilidad, ya que los fenómenos estudiados deben ser expresados cuantitativamente. Este método se realizó al momento de elaborar y presentar los cuadros estadísticos de los resultados obtenidos de la investigación. (Carrasco, 2008, p. 273)
- Método inferencial: es el que permite realizar la inducción y la deducción en el proceso de análisis y síntesis de los hechos y fenómenos que se investiga. La inducción permite conocer a partir de hechos particulares y concretos y la deducción a partir de las características generales de las teorías científicas. (Carrasco, 2008, p. 273)

3.5 Diseño de investigación

El diseño es descriptivo simple. Según Carrasco (2008), este diseño transeccional descriptivo, se emplea para analizar y conocer las características, propiedades y cualidades de un hecho o fenómeno de la realidad en un momento determinado. La presente investigación le corresponde al diseño descriptivo simple porque se está trabajando con una sola variable de los juegos tradicionales. El esquema del diseño es el siguiente:



M = Muestra

O = Grupo de observación

3.6 Población, muestra y muestreo

– Población

Para, Arias (2012), La población, o en términos más precisos población objetivo, es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. (p.81)

La población estuvo constituida por 42 estudiantes matriculados en el año lectivo 2019 del 5to grado A y B de la I.E Mariscal Cáceres – Daniel Hernández – Tayacaja – Huancavelica.

– Muestra

“La muestra es un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible”. (Arias, 2012, p. 83)

La muestra estuvo constituida por 22 estudiantes del 5to “A” Grado de la I.E Mariscal Cáceres – Daniel Hernández – Tayacaja - Huancavelica

– Muestreo

La presente investigación es no probabilística intencionado por criterio y conveniencia. Para Arias (2012), la investigación no probabilística es un procedimiento de selección en el que se desconoce la probabilidad que tienen los elementos de la población para integrar la muestra (p.85). Asimismo, es muestreo intencional u opinático porque los elementos son escogidos en base al criterio o juicio preestablecidos por el investigador.

3.7 Técnicas e instrumento para recolección de datos

Técnicas

Las técnicas que se utilizó en el presente trabajo fueron una función a la variable de estudio se empleó la técnica de la encuesta, que consiste en un conjunto de preguntas estructuradas y dirigidas en una muestra representativa de la población con el fin de indagar sobre la variable que es en este caso los juegos tradicionales.

Por otro lado, para Arias (2012), la encuesta es una técnica que pretende obtener información que suministra a un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular (p.72)

Instrumentos

El instrumento a utilizar es el cuestionario de encuesta. Los cuestionarios son conjuntos de preguntas estructuras y enfocadas que se contestan con lápiz y papel. Donde se pueden llenar el cuestionario sin la ayuda de la intervención directa de los individuos del investigador. Para Arias (2012), Son las que nos ofrecen opciones de respuestas, sino que se da la libertad de responder al encuestado, quien desarrolla su respuesta de manera independiente. (p.75)

3.8 Técnicas y procesamiento de análisis de datos

Los datos se recolectaron mediante el instrumento de cuestionario de encuesta y además fueron procesados y analizados de acuerdo a las unidades de análisis, la variable de estudio se realizó mediante el programa estadístico SPSS. Asimismo, se utilizó las tablas de frecuencia y gráficos de barra, así como las medidas de tendencia central y de dispersión empleando el Software estadístico. La interpretación se realizó en base a estos resultados descriptivos de la muestra de estudio.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 Presentación de Resultados

A continuación, se presenta los resultados obtenidos como consecuencia de la aplicación del instrumento denominado cuestionario de encuesta a la muestra de estudio conformado por 23 unidades estudiantes bilingües del 5to Grado de la I.E Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja - Huancavelica. Teniendo en cuenta los objetivos y diseño de investigación. Los cuales han sido procesados mediante el uso del software estadístico SPSS (Paquete estadístico para las Ciencias Sociales) V.26 y la hoja de cálculo Microsoft Excel.

4.1.1. Resultados de la apreciación sobre juegos de locomoción

Tabla 1

Item1: ¿Realizas diversos juegos como competencia de carrera con tus compañeros de aula?

		frecuencia	porcentaje
Ítem1: ¿Realizas diversos juegos como competencia de carrera con tus compañeros de aula?	Nunca	0	0,0%
	Algunas veces	14	60,9%
	Con frecuencia	4	17,4%
	Siempre	5	21,7%
Total		23	100,0%

Fuente: Cuestionario de encuesta

Figura 1

Diagrama de barras sobre resultados del ítem 1



Fuente: Cuestionario de encuesta

De la tabla 1 y figura 1, se observa los resultados del Ítem 1: ¿Realizas diversos juegos como competencia de carrera con tus compañeros de aula? Donde el 60,9% respondieron algunas veces, el 17,4% respondieron con frecuencia y el 21,7% respondieron siempre.

Tabla 2

Item 2: ¿Realizas el movimiento, la manipulación y exploración motora durante el aprendizaje de un nuevo juego?

		frecuencia	porcentaje
¿Realizas el movimiento, la manipulación y exploración motora durante el aprendizaje de un nuevo juego?	Nunca	0	0,0%
	Algunas veces	9	39,1%
	Con frecuencia	8	34,8%
	Siempre	6	26,1%
	Total	23	100,0%

Fuente: Cuestionario de encuesta

Figura 2

Diagrama de barras sobre resultados del ítem 2



Fuente: Cuestionario de encuesta

De la tabla 2 y figura 2, se observa los resultados del Ítem 2: ¿Realizas el movimiento, la manipulación y exploración motora durante el aprendizaje de un nuevo juego? Respondieron el 39,1% algunas veces, el 34,8% con frecuencia y el 26,1% siempre.

Tabla 3

Ítem 3: ¿Realizas el juego dirigido: ¿Desplazamiento al ritmo del tambor, moviendo partes del cuerpo indicadas por el profesor?

		frecuencia	porcentaje
¿Realizas el juego dirigido:	Nunca	0	0,0%
¿desplazamiento al ritmo del tambor, moviendo partes del	Algunas veces	11	47,8%
cuerpo indicadas por el	Con frecuencia	4	17,4%
profesor?	Siempre	8	34,8%
	Total	23	100,0%

Fuente: Cuestionario de encuesta

Figura 3

Diagrama de barras sobre resultados del ítem 3



Fuente: Cuestionario de encuesta

De la tabla 3 y figura 3, se observa los resultados del Ítem 3: ¿Realizas el juego dirigido: desplazamiento al ritmo del tambor, ¿moviendo partes del cuerpo indicadas por el profesor? Respondieron el 47,8% algunas veces, el 17,4% con frecuencia y el 34,8% siempre.

Tabla 4

Item 4: ¿Ejecutas en forma correcta desplazamientos a diferentes velocidades?

		frecuencia	porcentaje
¿Ejecutas en forma correcta desplazamientos a diferentes velocidades?	Nunca	0	0,0%
	Algunas veces	5	21,7%
	Con frecuencia	11	47,8%
	Siempre	7	30,4%
Total		23	100,0%

Fuente: Cuestionario de encuesta

Figura 4

Diagrama de barras sobre resultados del ítem 4



Fuente: Cuestionario de encuesta

De la tabla 4 y figura 4, se observa los resultados del Ítem 4: ¿Ejecutas en forma correcta desplazamientos a diferentes velocidades? Respondieron el 21,7% algunas veces, el 47,8% con frecuencia y el 30,4% siempre.

4.1.2 Resultados de la apreciación sobre los juegos de lanzamiento

Tabla 5

Item 5: ¿Realizas diversas carreras de juego como la de salta saco con tus compañeros de aula?

		frecuencia	porcentaje
¿Realizas diversas carreras de juego como la de salta saco con tus compañeros de aula?	Nunca	0	0,0%
	Algunas veces	6	26,1%
	Con frecuencia	7	30,4%
	Siempre	10	43,5%
Total		23	100,0%

Fuente: Cuestionario de encuesta

Figura 5

Diagrama de barras sobre resultados del ítem5



Fuente: Cuestionario de encuesta

De la tabla 5 y figura 5, se observa los resultados del Ítem5: ¿Realizas diversas carreras de juego como la de salta saco con tus compañeros de aula? Cuyas respuestas son: el 26,1% algunas veces, el 30,4% con frecuencia y el 43,5% siempre.

Tabla 6

Item6: ¿Crees tú que a través del juego aprendes lo que te enseñan?

		frecuencia	porcentaje
¿Crees tú que a través del juego aprendes lo que te enseñan?	Nunca	0	0,0%
	Algunas veces	5	21,7%
	Con frecuencia	3	13,0%
	Siempre	15	65,2%
	Total	23	100,0%

Fuente: Cuestionario de encuesta

Figura 6

Diagrama de barras sobre resultados del ítem 6



Fuente: Cuestionario de encuesta

De la tabla 6 y figura 6, se observa los resultados del Ítem 6: ¿Crees tú que a través del juego aprendes lo que te enseñan? Cuyas respuestas son: el 21,7% algunas veces, el 13% con frecuencia y el 65,2% siempre.

Tabla 7

Item 7: ¿Realizas los juegos de lanzamiento en diferentes niveles (arriba, abajo, al costado, adelante y atrás)?

		frecuencia	porcentaje
¿Realizas los juegos de lanzamiento en diferentes niveles (¿arriba, abajo, al costado, adelante y atrás)?	Nunca	0	0,0%
	Algunas veces	8	34,8%
	Con frecuencia	7	30,4%
	Siempre	8	34,8%
Total		23	100,0%

Fuente: Cuestionario de encuesta

Figura 7

Diagrama de barras sobre resultados del ítem7



Fuente: Cuestionario de encuesta

De la tabla 7 y figura 7, se observa los resultados del ítem7: ¿Realizas los juegos de lanzamiento en diferentes niveles (arriba, abajo, al costado, adelante y atrás)? Cuyas respuestas son: el 34,8% algunas veces, el 30,4% con frecuencia y el 34,8% siempre.

4.1.3 Resultados de la apreciación sobre los juegos de pelota

Tabla 8

Item8: ¿Realizas juegos de correr y atrapar con canciones?

		frecuencia	porcentaje
¿Realizas juegos de correr y atrapar con canciones?	Nunca	0	0,0%
	Algunas veces	10	43,5%
	Con frecuencia	5	21,7%
	Siempre	8	34,8%
Total		23	100,0%

Fuente: Cuestionario de encuesta

Figura 8

Diagrama de barras sobre resultados del ítem 8



Fuente: Cuestionario de encuesta

De la tabla 8 y figura 8, se observa los resultados del ítem 8: ¿Realizas juegos de correr y atrapar con canciones? Siendo los siguientes: el 43,5% algunas veces, el 21,7% con frecuencia y el 34,8% siempre.

Tabla 9

Ítem 9: ¿Se le dificulta ejecutar desplazamientos a diferentes velocidades?

		frecuencia	porcentaje
¿Se le dificulta ejecutar desplazamientos a diferentes velocidades?	Nunca	1	4,3%
	Algunas veces	6	26,1%
	Con frecuencia	6	26,1%
	Siempre	10	43,5%
Total		23	100,0%

Fuente: Cuestionario de encuesta

Figura 9

Diagrama de barras sobre resultados del ítem9



Fuente: Cuestionario de encuesta

De la tabla 9 y figura 9, se observa los resultados del Ítem9: ¿Se le dificulta ejecutar desplazamientos a diferentes velocidades? Siendo los siguientes: el 26,1% algunas veces, el 26,1% con frecuencia y el 43,5% siempre.

Tabla 10

Ítem10: ¿Participas activamente en diferentes eventos de juegos con pelotas?

		frecuencia	porcentaje
¿Participas activamente en diferentes eventos de juegos con pelotas?	Nunca	0	0,0%
	Algunas veces	6	26,1%
	Con frecuencia	3	13,0%
	Siempre	14	60,9%
	Total	23	100,0%

Fuente: Cuestionario de encuesta

Figura 10

Diagrama de barras sobre resultados del ítem 10



Fuente: Cuestionario de encuesta

De la tabla 10 y figura 10, se observa los resultados del ítem 10: ¿Participas activamente en diferentes eventos de juegos con pelotas? Siendo los siguientes: el 26,1% algunas veces, el 13% con frecuencia y el 60,9% siempre.

Tabla 11

Item 11: ¿Realizas actividades que involucran recepción, lanzamiento, giros y saltos con pelotas?

		frecuencia	porcentaje
¿Realizas actividades que involucran recepción, lanzamiento, giros y saltos con pelotas?	Nunca	0	0,0%
	Algunas veces	5	21,7%
	Con frecuencia	9	39,1%
	Siempre	9	39,1%
	Total	23	100,0%

Fuente: Cuestionario de encuesta

Figura 11

Diagrama de barras sobre resultados del ítem 11



Fuente: Cuestionario de encuesta

De la tabla 11 y figura 11, se observa los resultados del Ítem 11: ¿Realizas actividades que involucran recepción, lanzamiento, giros y saltos con pelotas? Siendo los siguientes: el 21,7% algunas veces, el 39,1% con frecuencia y el 39,1% siempre.

Tabla 12

Ítem 12: ¿Aprendes juegos o actividades en Educación física que luego utilizas en el recreo para jugar con tus amigos?

		frecuencia	porcentaje
¿Aprendes juegos o actividades en Educación física que luego utilizas en el recreo para jugar con tus amigos?	Nunca	0	0,0%
	Algunas veces	8	34,8%
	Con frecuencia	3	13,0%
	Siempre	12	52,2%
Total		23	100,0%

Fuente: Cuestionario de encuesta

Figura 12

Diagrama de barras sobre resultados del ítem 12



Fuente: Cuestionario de encuesta

De la tabla 12 y figura 12, se observa los resultados del Ítem 12: ¿Aprendes juegos o actividades en Educación física que luego utilizas en el recreo para jugar con tus amigos? Siendo los siguientes: el 34,8% algunas veces, el 13% con frecuencia y el 52,2% siempre.

4.1.4. Resultados de la apreciación sobre los juegos de precisión

Tabla 13

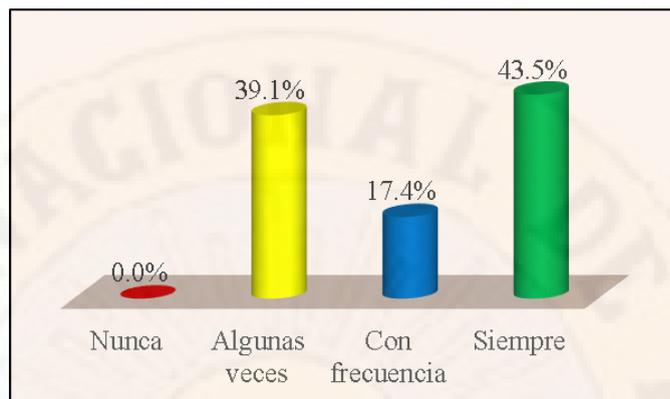
Item 13: ¿Realizas actividades dirigidas con pelotas, aros y cuerdas?

		frecuencia	porcentaje
¿Realizas actividades dirigidas con pelotas, aros y cuerdas?	Nunca	0	0,0%
	Algunas veces	9	39,1%
	Con frecuencia	4	17,4%
	Siempre	10	43,5%
Total		23	100,0%

Fuente: Cuestionario de encuesta

Figura 13

Diagrama de barras sobre resultados del ítem13



Fuente: Cuestionario de encuesta

De la tabla 13 y figura 13, se tienen los resultados del Ítem13: ¿Realizas actividades dirigidas con pelotas, aros y cuerdas? Donde del total de la muestra de estudio se tiene el 39,1% algunas veces, el 17,4% con frecuencia y el 43,5% siempre.

Tabla 14

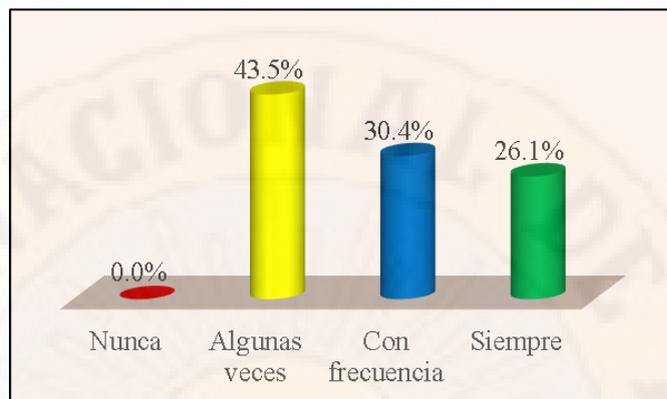
Item14: ¿Realizas lanzamiento de canicas a un hoyo pequeño a una distancia de 2m?

		frecuencia	porcentaje
¿Realizas lanzamiento de canicas a un hoyo pequeño a una distancia de 2m?	Nunca	0	0,0%
	Algunas veces	10	43,5%
	Con frecuencia	7	30,4%
	Siempre	6	26,1%
	Total	23	100,0%

Fuente: Cuestionario de encuesta

Figura 14

Diagrama de barras sobre resultados del item14



Fuente: Cuestionario de encuesta

De la tabla 14 y figura 14, se tienen los resultados del Item14: ¿Realizas lanzamiento de canicas a un hoyo pequeño a una distancia de 2m? Donde del total de la muestra de estudio se tiene el 43,5% algunas veces, el 30,4% con frecuencia y el 26,1% siempre.

Tabla 15

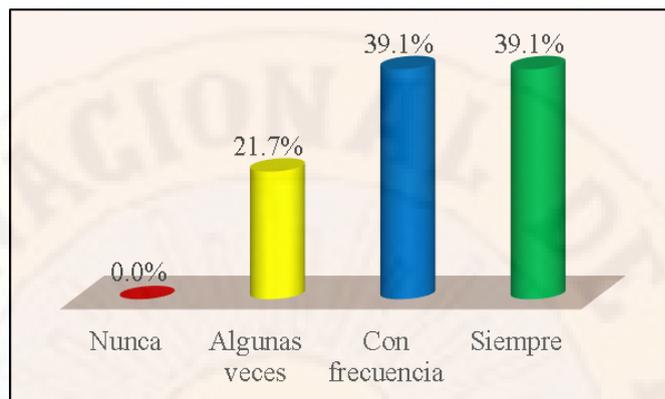
Item15: ¿Usas adecuadamente el tiempo libre para la práctica de actividades físicas?

		frecuencia	porcentaje
¿Usas adecuadamente el tiempo libre para la práctica de actividades físicas?	Nunca	0	0,0%
	Algunas veces	5	21,7%
	Con frecuencia	9	39,1%
	Siempre	9	39,1%
	Total	23	100,0%

Fuente: Cuestionario de encuesta

Figura 15

Diagrama de barras sobre resultados del item15



Fuente: Cuestionario de encuesta

De la tabla 15 y figura 15, se tienen los resultados del Item15: ¿Usas adecuadamente el tiempo libre para la práctica de actividades físicas? Donde del total de la muestra de estudio se tiene el 21,7% algunas veces, el 39,1% con frecuencia y el 39,1% siempre.

Tabla 16

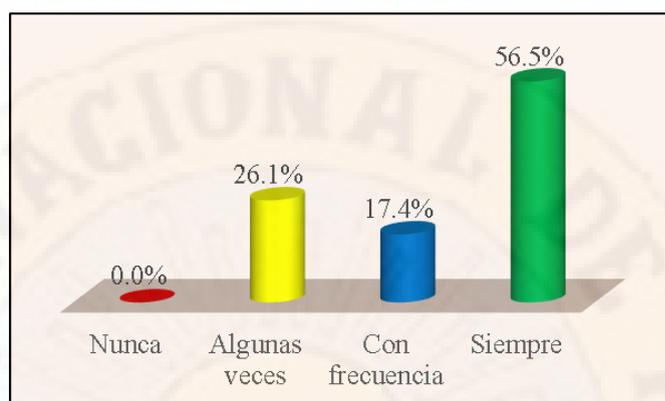
Item16: ¿Te gustaría poder utilizar todo el material que hay en el colegio para jugar?

	frecuencia	porcentaje
¿Te gustaría poder utilizar todo el material que hay en el colegio para jugar?		
Nunca	0	0,0%
Algunas veces	6	26,1%
Con frecuencia	4	17,4%
Siempre	13	56,5%
Total	23	100,0%

Fuente: Cuestionario de encuesta

Figura 16

Diagrama de barras sobre resultados del item16



Fuente: Cuestionario de encuesta

De la tabla 16 y figura 16, se tienen los resultados del Item16: ¿Te gustaría poder utilizar todo el material que hay en el colegio para jugar? Donde del total de la muestra de estudio se tiene el 26,1% algunas veces, el 17,4% con frecuencia y el 56,5% siempre.

Tabla 17

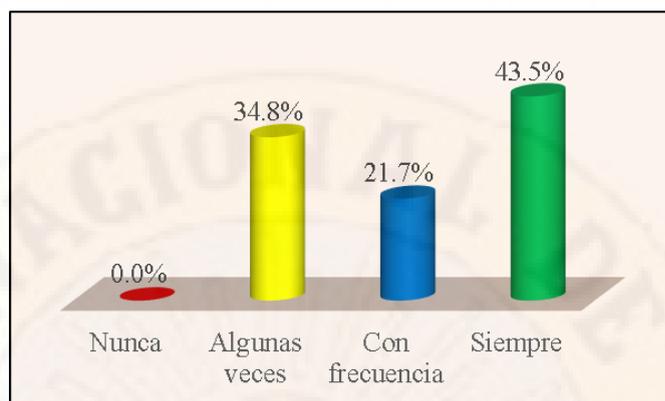
Item17: ¿Te agitas durante la ejecución de los juegos motrices de velocidad?

		frecuencia	porcentaje
¿Te agitas durante la ejecución de los juegos motrices de velocidad?	Nunca	0	0,0%
	Algunas veces	8	34,8%
	Con frecuencia	5	21,7%
	Siempre	10	43,5%
Total		23	100,0%

Fuente: Cuestionario de encuesta

Figura 17

Diagrama de barras sobre resultados del ítem17



Fuente: Cuestionario de encuesta

De la tabla 17 y figura 17, se tienen los resultados del Ítem17: ¿Te agitas durante la ejecución de los juegos motrices de velocidad? Donde del total de la muestra de estudio se tiene el 34,8% algunas veces, el 21,7% con frecuencia y el 43,5% siempre.

Tabla 18

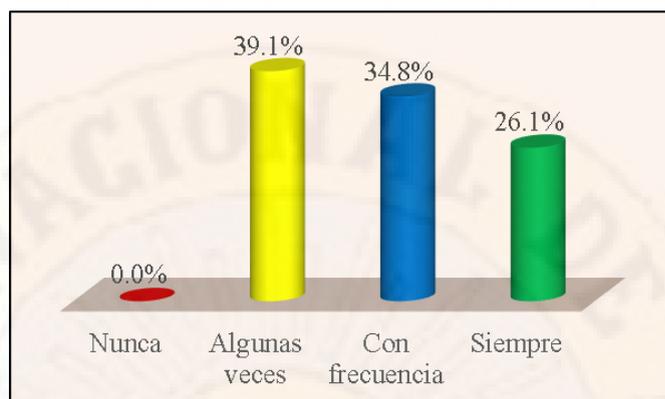
Item18: ¿Cuándo realizas tus lanzamientos con una pelota lo hace satisfecho?

		frecuencia	porcentaje
¿Cuándo realizas tus lanzamientos con una pelota lo hace satisfecho?	Nunca	0	0,0%
	Algunas veces	9	39,1%
	Con frecuencia	8	34,8%
	Siempre	6	26,1%
	Total	23	100,0%

Fuente: Cuestionario de encuesta

Figura 18

Diagrama de barras sobre resultados del ítem 18



Fuente: Cuestionario de encuesta

De la tabla 18 y figura 18, se tienen los resultados del ítem 18: ¿Cuándo realizas tus lanzamientos con una pelota lo hace satisfecho? Donde del total de la muestra de estudio se tiene el 39,1% algunas veces, el 34,8% con frecuencia y el 26,1% siempre.

Tabla 19

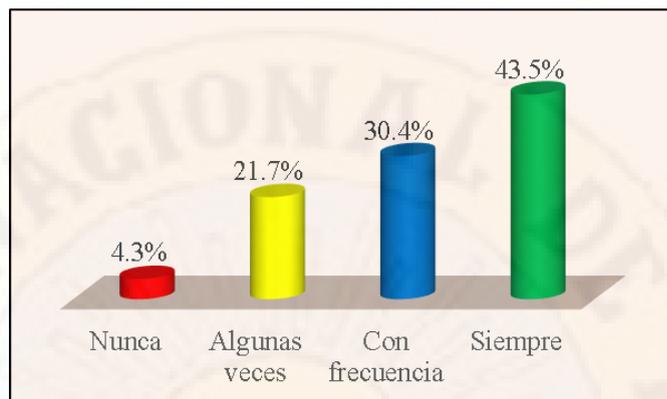
Item 19: ¿Al ejecutar tus actividades te sientes satisfecho sin llegar al agotamiento?

		frecuencia	porcentaje
¿Al ejecutar tus actividades te sientes satisfecho sin llegar al agotamiento?	Nunca	1	4,3%
	Algunas veces	5	21,7%
	Con frecuencia	7	30,4%
	Siempre	10	43,5%
Total		23	100,0%

Fuente: Cuestionario de encuesta

Figura 19

Diagrama de barras sobre resultados del ítem 19



Fuente: Cuestionario de encuesta

De la tabla 19 y figura 19, se tienen los resultados del ítem 19: ¿Al ejecutar tus actividades te sientes satisfecho sin llegar al agotamiento? Donde del total de la muestra de estudio se tiene el 4,3% nunca, el 21,7% algunas veces, el 30,4% con frecuencia y el 43,5% siempre.

Tabla 20

Ítem 20: ¿Manejas el número de pulsaciones por minuto (140-160) en cada actividad de juego que participas?

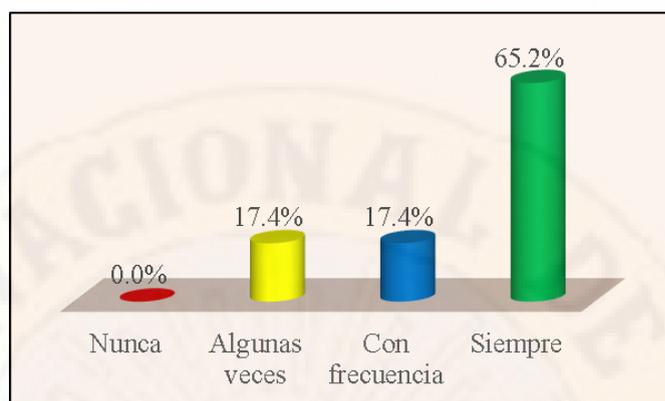
		frecuencia	porcentaje
Item20: ¿Manejas el número de pulsaciones por minuto (140-160)	Nunca	0	0,0%
	Algunas veces	4	17,4%
	Con frecuencia	4	17,4%
en cada actividad de juego que participas?	<u>Siempre</u>	<u>15</u>	<u>65,2%</u>
	Total	23	100,0%

g

Fuente: Cuestionario de encuesta

Figura 20

Diagrama de barras sobre resultados del ítem20



Fuente: Cuestionario de encuesta

De la tabla 20 y figura 20, se tienen los resultados del Ítem20: ¿Manejas el número de pulsaciones por minuto (140-160) en cada actividad de juego que participas? Donde del total de la muestra de estudio se tiene el 17,4% algunas veces, el 17,4% con frecuencia y el 65,2% siempre.

4.2 Discusión

Los resultados evidencian la vigencia de los juegos tradicionales en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la I.E Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica, es así en los juegos de locomoción se observa que el 60,9% de los estudiantes siguen practicando la competencia de carrera con frecuencia y siempre. Asimismo, los estudiantes durante su aprendizaje aun realizan la manipulación y exploración motora con frecuencia y siempre en un 60,9%. De la misma manera los estudiantes con las indicaciones del profesor aun realizan desplazamientos dirigidos con frecuencia y siempre en un 52,2%. Resultado que se puede corroborar con Pinza y Ureña (2013), en su trabajo “Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Mons. Óscar Romero” concluye el 67% de las maestras encuestadas sí utilizan los Juegos Tradicionales en la Jornada Diaria de Trabajo y el 33% no. La utilización de los juegos tradicionales fortalece destrezas, habilidades y valores.

En relación a los juegos de lanzamiento, se evidencio el 73,9% de los estudiantes practican el salta saco con frecuencia y siempre, así también afirman el 78,2% de ellos aprendes a través de los juegos. Asimismo, los estudiantes afirman con frecuencia y siempre en un 65,2% realizan juegos de lanzamiento en diferentes niveles. Resultado que se puede corroborar con Torrealba (2015), en su trabajo “ Los juegos tradicionales del trompo y el papagayo en el proceso educativo para el rescate de las costumbres y tradiciones folclóricas regionales en los niños y niñas de la educación Primaria Venezolana” afirma que los juegos tradicionales es para fomentar el rescate de las tradiciones y costumbres regionales de los niños ya que es factible de ejecutar, por cuanto en la Institución existen los recursos humanos, materiales y financieros necesarios para planificar, ejecutar y evaluar los juegos tradicionales propuestos.

En relación a los juegos de pelota, se encontró que los estudiantes del grupo de estudio el 56,3% realizan juegos de correr y atrapar con canchales con frecuencia y siempre. Además, afirman el 73,9% de ellos participar en eventos con juegos de pelota. también el 78,2% de estudiantes afirman realizar actividades de recepción, lanzamiento, giros y saltos con la pelota con frecuencia y siempre. Resultado que se puede contrastar con Araujo (2018), en su investigación: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho, donde afirma que existe influencia de los juegos tradicionales sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños.

Finalmente, respecto a la apreciación de los juegos de precisión se evidenciaron el 60,9% con frecuencia y siempre realizan actividades con pelotas, aros y cuerdas. También el 56,5% afirmaron usar juegos de lanzamiento de canicas a un hoyo. Asimismo, el 60,9% de los estudiantes afirmaron el lanzamiento de una pelota los hace satisfechos. Resultado que se corrobora con Córdova (2018), en su trabajo “Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa de San Miguel, Lima, 2018, afirma el programa de juegos tradicionales influye de manera directa en el desarrollo motriz de los niños. Del mismo modo Mallqui & Sánchez (2014), en su investigación Juegos tradicionales en el desarrollo del esquema corporal en niños de cinco años de la I.E.I fundo Occobamba, distrito de Colcabamba, Tayacaja, Huancavelica afirman los juegos tradicionales logran desarrollar el esquema corporal en niños.

Conclusiones

Con respecto al objetivo general se pudo constatar que los juegos tradicionales influyen positivamente en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la I.E Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica, lográndose desarrollar la motricidad con actividades lúdicas propiciando a la interacción y participación de los estudiantes permitiendo lograr satisfactoriamente su desarrollo corporal ya que los juegos tradicionales tienen un valor cultural.

Los juegos tradicionales de locomoción se intervinieron positivamente en el desarrollo de la competencia de carrera, de desplazamientos, de manipulación y exploración, Ya que el 60,9% de los estudiantes siguen practicando la competencia de carrera con frecuencia y siempre. Asimismo, los estudiantes aun realizan la manipulación y exploración motora con frecuencia y siempre en un 60,9%. De la misma manera los estudiantes con las indicaciones del profesor aun realizan desplazamientos dirigidos con frecuencia y siempre en un 52,2%.

En relación a los juegos tradicionales de lanzamiento se logró desarrollar e intervenir positivamente con respecto a la distancia y precisión en los estudiantes de la I.E.E. Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, donde se evidencio el 73,9% de los estudiantes practican el salta saco con frecuencia y siempre, así también afirman el 78,2% de ellos aprenden a través de los juegos. Asimismo, los estudiantes afirman con frecuencia y siempre en un 65,2% realizan juegos de lanzamiento en diferentes niveles.

Por otro lado, los juegos tradicionales de pelota intervienen positivamente respecto a los juegos de mano, de bate, de pie. Donde se evidencio que los estudiantes del grupo de estudio el 56,3% realizan juegos de correr y atrapar con canciones con frecuencia y siempre. Además, afirman el 73,9% de ellos participar en eventos con juegos de pelota. también el 78,2% de estudiantes afirman realizar actividades de recepción, lanzamiento, giros y saltos con la pelota con frecuencia y siempre.

Con respecto a los juegos tradicionales de precisión se logró desarrollar e intervenir positivamente con respecto a los juegos con discos, monedas y pelotas en los estudiantes, donde se evidenciaron el 60,9% con frecuencia y siempre realizan actividades con pelotas, aros y cuerdas. También el 56,5% afirmaron usar juegos de lanzamiento de canicas a un hoyo. Asimismo, el 60,9% de los estudiantes afirmaron el lanzamiento de una pelota de manera satisfiecha.



Recomendaciones

La aplicación de los juegos tradicionales debe ser utilizado en todas las instituciones educativas como parte de una estrategia ya que mediante ella se logra obtener un desarrollo adecuado e integro en los estudiantes, recuperando las costumbres de nuestra tierra mediante la práctica y la revalorización de nuestra cultura por medio de los juegos tradicionales.

Se sugiere utilizar en las instituciones educativas los juegos de locomoción ya que mediante este juego se logra desarrollar la resistencia muscular, la fuerza y potencia en los estudiantes que están en el transcurso de enseñanza-aprendizaje.

Se sugiere que se deben de intervenir los juegos de lanzamiento en los estudiantes de las diferentes instituciones ya que mediante este juego se lograr desarrollar el cálculo en las áreas de matemática mejorando el rendimiento académico de cada uno de los estudiantes.

Se debe de considerar en las diferentes actividades la aplicación de los juegos con pelota ya que es una herramienta que brinda como apoyo importante para desarrollar algunas partes del cuerpo.

Con respecto a los juegos de precisión facilitan el excelente desarrollo físico motor en los estudiantes que permite provocar la coordinación de movimientos que necesitan los estudiantes para su desarrollo integral.

Referencia Bibliográfica

- González de la Vega. (2001). *Influencia de la aplicación de actividades lúdicas en la Psicomotricidad de los niños de 4,5 años de edad en la Institución Educativa Inicial las Américas y Magisterial de Abancay*. Abancay - Perú.
- Acero Jáuregui, J. A. (28 de febrero de 2013). *Locomoción humana*. Obtenido de G-SE (Grupo sobre entrenamiento): <https://g-se.com/locomocion-humana-bp-G57cfb26e45c0c>
- Acuña Capani, O., & Gutiérrez Hinostriza, M. (2018). *Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro - Huancavelica*. Huancavelica, Perú.
- Ángeles Andreu, A., & García Casas, M. (2009). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. *Universidad Politécnica Valencia (España) - IES La Morería, Mislata, Valencia (España)*, 121.
- Ángeles Andreu, A., & García Casas, M. (2009). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. España: Universidad Politécnica Valencia - IES La Morería, Mislata, Valencia.
- Araujo Bernal, C. Y. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María - Huacho*. Huacho-Perú.
- Arias Odon, G. F. (2012). *El proyecto de investigación, Introducción a la metodología científica*. Caracas: El Pasillo 2011, C.A.
- Blanco, V. (12 de noviembre 2012). *Obtenido de Teorías del Juego*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/resumen-de-teorias-deljuego/>
- Caballo Manual, V. E. (1997). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Madrid: Siglo XXI. Editores.
- Cagigal, J. (1996). *Psicología Fundamental*. Madrid-España: Paraninfo.
- Carrasco Diaz, S. (2008). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos de Aníbal Jesús Predes Galván.

- Carreño Padilla, D. A. (2014). *El juego cooperativo como estrategia didáctica para incentivar la noción de táctica en un grupo de niños de la escuela de formación deportiva Verona F.C.* Bogotá: Universidad libre.
- Casavilca López, S. Y., & Gómez Palomino, A. R. (2018). *Juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niñas y niños de 5 años de una Institución Pública-Antacocha.* Huancavelica, Perú.
- Córdova Hernández, R. (2018). *Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018.* Lima-Perú.
- De Castro Mangas, A. (2008). *Juegos para Educación física: Desarrollo de destrezas básicas.* España: Narcea Ediciones.
- Delgado Linares, I. (2011). *El Juego Infantil y su Metodología.* España: Paraninfo.
- Garvey, C. (2000). *Propuestas de actividades motrices para el segundo ciclo.* Arequipa-Perú: Editorial Navarrete.
- Huizinga, J. (1987). *Juegos recreativos en Latinoamérica.* Nirvana.
- Lachi Jesús, A. R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños(as) de cinco años.* Lima-Perú.
- Macmillan. (jueves de octubre de 2018). *El juego.* Obtenido de JIMCAST: https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- Maestro, F. (2005). *Juegos tradicionales.* España.
- Mallqui Romero, V. F., & Sánchez Flores, P. G. (2014). *Juegos tradicionales en el desarrollo del esquema corporal en niños de cinco años de la LE.I. Fundo Occobamba, distrito de Colcabamba, Tayacaja, Huancavelica.* Huancavelica-Perú.
- Ministerio de Educación. (2009). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular/Educación Inicial.* Perú: Editorial Abedul.
- Morera, M. (2008). *Generación Tras Generación, Se Recobran Los Juegos Tradicionales.* Costa Rica: Editorial MH salud.
- Mullins, T. (4 de marzo de 2015). *Actividades y contenidos: Lanzamiento y puntería.* Obtenido de EFIPATIO. La educación física en la niñez y adolescencia:

<https://efimullins.blogspot.com/2015/03/actividades-y-contenidos-lanzamiento-y.html>

Ofele. (1998). *Psicología general*. México: Editorial Luminosa.

Pinza Astudillo, G. I., & Ureña Garces, C. B. (2013). *“Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Mons. Óscar Romero” Ubicado en el Cantón Jota de los Sachas en la Provincia de Orellana. Loja-Ecuador.*

Rodrigo Vásquez, N. (2010). *El Juego en la Educación Escolar*. Lulu.com.

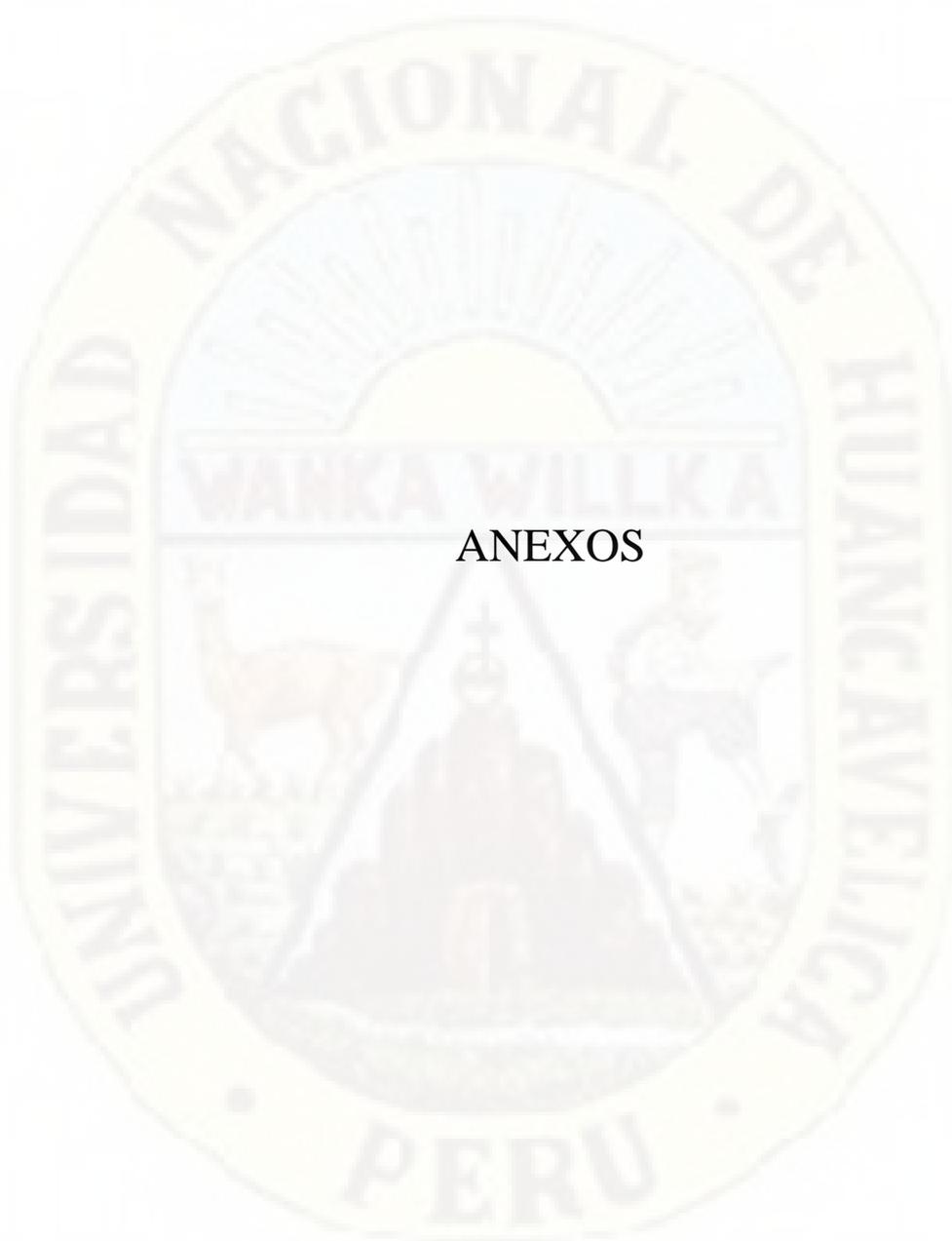
Saco Porras, M., Acedo Gracia, E., & Vicente Felipe, C. (2001). *Los juegos populares y tradicionales*. Mérida: JUNTA DE EXTREMADURA.

Segovia Baus, F. (1981). *Manual de recreación educativa*. Ecuador: Cuenca: Don Bosco.

Torrealba, C. (2015). *Los juegos tradicionales del trompo y el papagayo en el proceso educativo para el rescate de las costumbres y tradiciones Folkloricas regionales en los niños y niñas de la Educación Primaria Venezolana*. Bárbula-Venezuela.

Torres Chancusi, S. G. (2013). *Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de Educación Básica del Centro Educativo Reforma Integral CERIT, de la ciudad de Latucunga, provincia de Cotopaxi*. Ambato-Ecuador.

Vicuña Carpnteiro, I., & Carrillo Romero, S. G. (2008). *El juego didáctico como estrategia de aprendizaje en el primer año, Educación básica- Nivel primaria*. México: Universidad Pedagogía Nacional.



ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Juegos tradicionales en los estudiantes bilingües de la II.EE. Mariscal Cáceres de Daniel Hernández – Tayacaja- Huancavelica

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	Marco teórico	VARIABLES	METODOLOGIA
<p>Problema general</p> <p>¿Cómo son los juegos tradicionales en los estudiantes bilingües de 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo interviene los juegos tradicionales de locomoción en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica? - ¿Cómo interviene los juegos tradicionales de lanzamiento en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica? - ¿Cómo interviene los juegos tradicionales de pelota en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica? - ¿Cómo interviene los juegos tradicionales de precisión en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica? 	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar cómo son los juegos tradicionales en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la I.E Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja - Huancavelica</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Describir la intervención de los juegos tradicionales de locomoción en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica. - Describir la intervención de los juegos tradicionales de lanzamiento en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica. - Describir la intervención de los juegos tradicionales de pelota en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica. - Describir la intervención de los juegos tradicionales de precisión en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica. 	<p>Hipótesis general</p> <p>Los juegos tradicionales influyen positivamente en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la I.E Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja - Huancavelica</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los juegos tradicionales de locomoción intervienen positivamente en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica. - Los juegos tradicionales de lanzamiento intervienen positivamente en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica. - Los juegos tradicionales de pelota intervienen positivamente en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica. - Los juegos tradicionales de precisión intervienen positivamente en los estudiantes bilingües del 5to Grado de la Institución Educativa Mariscal Cáceres de Daniel Hernández, Tayacaja – Huancavelica. 	<p>Juegos tradicionales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Origen del juego - El juego - Características del juego - Importancia del juego - Tipos de juegos - Historia de los juegos tradicionales - Teorías de los juegos tradicionales - Juegos tradicionales - ¿Cómo se transmiten los juegos tradicionales? - Modalidades de los juegos tradicionales - Características de los juegos tradicionales - Importancia de los juegos tradicionales - Clasificación de los juegos tradicionales - Importancias tradicionales de los juegos populares - La importancia de los juegos tradicionales en el ámbito pedagógico - La educación y el juego 	<p>Juegos tradicionales</p>	<p>Tipo: Básica.</p> <p>Nivel: Descriptivo.</p> <p>Diseño: Descriptivo simple</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin: 10px 0;"> <p style="margin: 0;">O → M</p> </div> <p>M=muestra O=observación</p> <p>Población: Constituida por 42 estudiantes matriculados en el año lectivo 2019 del 5to grado A y B de la I.E Mariscal Cáceres – Daniel Hernández –Tayacaja - Huancavelica</p> <p>Muestra: Constituida por 22 estudiantes del 5to “A” Grado de la I.E Mariscal Cáceres – Daniel Hernández – Tayacaja - Huancavelica</p> <p>Muestreo. La presente investigación es no probabilística intencionado por criterio y conveniencia.</p> <p>Instrumentos: Cuestionario de encuesta.</p> <p>Técnicas: Encuesta</p> <p>Técnicas y procesamiento de análisis de datos: Se utilizo el programa estadístico SPSS V22. Mediante este programa se realiza el ingreso, procesamiento y resultados de la estadística a nivel descriptivo</p>



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

CUESTIONARIO DE ENCUESTA

Estimados estudiantes: La finalidad de esta encuesta es recoger información sobre los juegos tradicionales.

Instrucciones: Puedes apreciar que existen diversas alternativas para cada ítem, debe escoger solo una de ellas y marcar la alternativa que considere adecuada.

1. Nunca 2. Algunas veces 3. Con frecuencia 4. Siempre

DIMENSIONES	1 Nunca	2 Algunas veces	3 Con frecuencia	4 Siempre
JUEGOS DE LOCOMOCIÓN				
1. ¿Realizas diversos juegos como competencia de carrera con tus compañeros				
2. ¿Realizas el movimiento, la manipulación y exploración motora durante el aprendizaje				
3. ¿Realizas el juego dirigido: ¿Desplazamiento al ritmo del tambor, moviendo partes del cuerpo indicadas por el				
4. ¿Ejecutas en forma correcta desplazamientos a diferentes velocidades?				
JUEGOS DE LANZAMIENTO				
5. ¿Realizas diversas carreras de juego como la de salta saco con tus compañeros del				
6. ¿Crees tú que a través del juego aprendes lo que te enseñan?				
7. ¿Realizas los juegos de lanzamiento en diferentes niveles (arriba, abajo, al costado,				
JUEGOS DE PELOTA				
8. ¿Realizas juegos de correr y atrapar con canciones?				

9. ¿Se le dificulta ejecutar desplazamientos a diferentes velocidades?				
10. ¿Participas activamente en diferentes eventos de juegos con pelotas?				
11. ¿Realizas actividades que involucran recepción, lanzamiento, giros y saltos con pelotas?				
12. ¿Aprendes juegos o actividades en Educación Física que luego utilizas en el recreo para jugar con tus amigos?				
JUEGOS DE PRECISION				
13. ¿Realizan actividades dirigidas con pelotas, aros y cuerdas?				
14. ¿Realizas lanzamiento de canicas a un hoyo pequeño a una distancia de 2mts?				
15. ¿Usas adecuadamente el tiempo libre para la práctica de actividades físicas?				
16. ¿Te gustaría poder utilizar todo el material que hay en el colegio para jugar?				
17. ¿Te agitas durante la ejecución de los juegos motrices de velocidad?				
18. ¿Cuándo realizas tus lanzamientos con una pelota, lo hace satisfecho?				
19. ¿Al ejecutar tus actividades te sientes satisfecho sin llegar al agotamiento?				
20. ¿Manejas el número de pulsaciones por minuto (140-160) en cada actividad de				

GRÁFICOS, CUADROS, IMÁGENES

PANEL FOTOGRÁFICO

Institución Educativa Integrada Mariscal Cáceres



Institución Educativa Integrada Mariscal Cáceres



Institución Educativa Integrada Mariscal Cáceres



Institución Educativa Integrada Mariscal Cáceres



Institución Educativa Integrada Mariscal Cáceres



Institución Educativa Integrada Mariscal Cáceres



Ejercicios de calentamiento



Juego de los encostados



Juego de los encostados



Trabajando con el juego de la salta soga



Trabajando con el juego de la salta soga



Juego de bolitas o canicas



Juego de bolitas o canicas



Juego de los encantados

