



**UNIVERSIDAD NACIONAL
TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA DE AMAZONAS**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN PRIMARIA

**TESIS PARA OBTENER
EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**“INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES
PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LAS
OPERACIONES MATEMÁTICAS DE SUMA Y RESTA EN
LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N° 18255, LEONCIO PRADO CHACHAPOYAS 2018”**

Autor: Bach. María Reyna Correa Sánchez

Asesor: Lic. Rubén Martínez Lázaro

**CHACHAPOYAS – PERÚ
2019**



**UNIVERSIDAD NACIONAL
TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA DE AMAZONAS**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN PRIMARIA

**TESIS PARA OBTENER
EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**“INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES
PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LAS
OPERACIONES MATEMÁTICAS DE SUMA Y RESTA EN
LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N° 18255, LEONCIO PRADO CHACHAPOYAS 2018”**

Autor: Bach. María Reyna Correa Sánchez

Asesor: Lic. Rubén Martínez Lázaro

**CHACHAPOYAS – PERÚ
2019**

DEDICATORIA

A Dios en primer lugar, que me brindó la oportunidad de vivir y ser mi guía espiritual. Con un inmenso respeto y amor a mis padres, a mis hermanos como impulsores de mi superación como persona y como profesional apoyándome siempre y a todas aquellas personas que en cada paso de mi carrera profesional me apoyaron con dedicación y de manera incondicional hasta culminar este gran sueño.

AGRADECIMIENTOS

A Dios todopoderoso por haber permitido que uno de mis más grandes sueños se cristalice y les haya dado vida a mis seres queridos para ver que este momento ha llegado a mi vida.

A mi asesor **Lic. RUBÉN MARTÍNEZ LÁZARO** mi más sincero agradecimiento y reconocimiento por guiarme y asesorarme en el desarrollo de la presente tesis; quien además me ha impartido, conocimientos científicos y tecnológicos para mi formación profesional.

Al señor Director de la Institución Educativa N° 18255, Leoncio Prado Profesor: Gualberto Zamora Loja por su apoyo y sugerencias constantes en la aplicación del proyecto de mi tesis y a cada uno de los niños del primer grado de Educación Primaria que participaron con dedicación y entusiasmo haciendo posible el logro de los resultados de la presente investigación.

A todo el personal técnico de los diferentes laboratorios de la UNTRM–A, por su apoyo y paciencia, durante la labor experimental de la presente investigación.

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

UNIVERSIDAD NACIONAL

TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA DE AMAZONAS

Dr. Policarpio Chauca Valqui
Rector

Dr. Miguel Ángel Barrena Gurbillón
Vicerrector Académico

Dra. Flor Teresa García Huamán
Vicerrectora Investigación

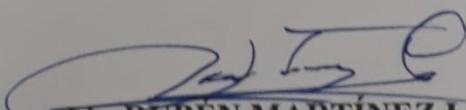
Dra. Waltina Condori Vargas

DECANA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN

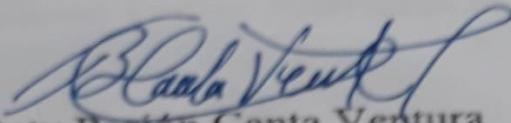
VISTO BUENO DEL ASESOR

Yo, Lic. RUBÉN MARTÍNEZ LÁZARO Identificado con DNI N° 33592088, Docente de la Escuela Académico Profesional de Educación Primaria, asesor de la tesis titulada **“INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LAS OPERACIONES MATEMÁTICAS DE SUMA Y RESTA EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 18255, LEONCIO PRADO CHACHAPOYAS 2018”** presentada por la Bachiller **MARIA REYNA CORREA SANCHEZ** egresada de la **FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**, Escuela Profesional Educación Primaria

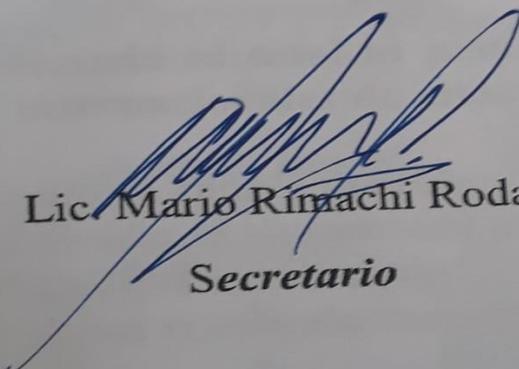
Por lo indicado doy testimonio y visto bueno, que la Bachiller **MARÍA REYNA CORREA SANCHEZ**, ha ejecutado la tesis mencionada, por lo que en fe a la verdad firmo el presente.


Asesor: Lic. RUBÉN MARTÍNEZ LÁZARO

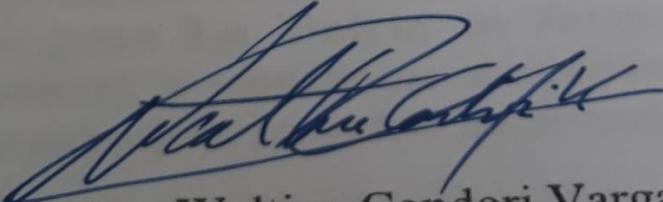
DNI N°: 33592088



Lic. Bety Pastón Canta Ventura
Presidente



Lic. Mario Rimachi Rodas
Secretario



Dra. Waltina Condori Vargas
Vocal



DECLARACIÓN JURADA DE NO PLAGIO

Yo, **MARÍA REYNA CORREA SÁNCHEZ**, identificada con DNI N° 42113391, Bachiller de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas.

Declaro bajo juramento que:

1. Soy autora de la tesis titulada:

“INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LAS OPERACIONES MATEMÁTICAS DE SUMA Y RESTA EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 18255, LEONCIO PRADO CHACHAPOYAS 2018”, la misma que presento para obtener:

El Título Profesional de Licenciada en Educación Primaria

2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
3. La tesis presentada no atenta contra derechos de terceros.
4. La tesis no ha sido publicada ni presentada anteriormente para optar algún grado académico previo o título profesional.
5. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo toda responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de la tesis, así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir a demás todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para La Untrm en favor de terceros por motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido de la tesis.

De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones civiles y penales que de mi acción se deriven.

Chachapoyas, 23 de agosto de 2019

María Reyna Correa Sánchez



ANEXO 3-N

**ACTA DE EVALUACIÓN DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL**

En la ciudad de Chachapoyas, el día 23 de Agosto del año 2019, siendo las 16:00 horas, el aspirante María Reyna Correa Sánchez defiende en sesión pública la Tesis titulada: Influencia de los juegos tradicionales para mejorar el aprendizaje de las operaciones matemáticas de suma y resta en los estudiantes de la Institución Educativa Nro 18255, Leoncio Prado, Chachapoyas, 2018.

para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Primaria a ser otorgado por la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas, ante el Jurado Evaluador, constituido por:

Presidente: Lic. Bety Pasión Canta Ventura

Secretario: Lic. Mario Rimachi Rodas

Vocal: Dra. Waitina Condori Vargas



Procedió el aspirante a hacer la exposición de la Introducción, Material y método, Resultados, Discusión y Conclusiones, haciendo especial mención de sus aportaciones originales. Terminada la defensa de la Tesis presentada, los miembros del Jurado Evaluador pasaron a exponer su opinión sobre la misma, formulando cuantas cuestiones y objeciones consideraron oportunas, las cuales fueron contestadas por el aspirante.

Tras la intervención de los miembros del Jurado Evaluador y las oportunas respuestas del aspirante, el Presidente abre un turno de intervenciones para los presentes en el acto, a fin de que formulen las cuestiones u objeciones que consideren pertinentes.

Seguidamente, a puerta cerrada, el Jurado Evaluador determinó la calificación global concedida la Tesis para obtener el Título Profesional, en términos de:

Aprobado () Desaprobado ()

Otorgada la calificación, el Secretario del Jurado Evaluador lee la presente Acta en sesión pública. A continuación se levanta la sesión.

Siendo las 18:00 horas del mismo día y fecha, el Jurado Evaluador concluye el acto de sustentación de la Tesis para obtener el Título Profesional.


SECRETARIO


VOCAL


PRESIDENTE

INDICE GENERAL

	Pag.
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	v
VISTO BUENO DEL ASESOR.....	vi
JURADO EVALUADOR.....	vii
DECLARACIÓN JURADA DE NO PLAGIO.....	viii
ACTA DE EVALUACIÓN DE SUSTENTACIÓN DE TESIS.....	ix
INDICE GENERAL.....	x
INDICE DE TABLAS.....	xii
INDICE DE FIGURAS.....	xiii
INDICE DE IMÁGENES.....	xiv
RESUMEN.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
I. INTRODUCCIÓN.....	17
1.1. Realidad problemática.....	17
1.2. Formulación del problema.....	19
1.3. Justificación del problema.....	19
1.4. Objetivos.....	20
1.5. Hipótesis.....	21
1.6. Variables de estudio.....	21
1.7. Juegos Tradicionales.....	23
1.8. Expresiones lúdicas del juego.....	25
1.9. Juegos.....	38
II. MATERIAL Y MÉTODOS.....	47
2,1. Material.....	47
2.2. Métodos.....	47
III. RESULTADOS.....	50

IV. DISCUSIÓN.....	57
V. CONCLUSIONES.....	59
VI. RECOMENDACIONES.....	61
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	62
ANEXOS.....	65

INDICE DE TABLAS

	Pag.
Tabla 1. Operacionalización de las variables independiente y dependiente.....	22
Tabla 2. Aprendizajes en escala vigesimal de los niños del 1° grado de la I.E. 18255 Leoncio Prado, Chachapoyas 2018.....	50
Tabla 3. Promedios generales en escala vigesimal.....	51
Tabla 4. Prueba T para medidas de dos muestras emparejadas.....	51
Tabla 5. Aprendizajes de operaciones de sustracción en escala vigesimal.....	53
Tabla 6. Prueba T para medidas de dos muestras emparejadas – sustracción.....	54
Tabla 7. Aprendizajes en operaciones de adición en escala vigesimal.....	55
Tabla 8. Prueba T para medidas de dos muestras emparejadas – adición.....	56

INDICE DE GRAFICO

	Pag.
Gráfico 1. Aprendizajes en escala vigesimal de los niños de 1° grado de la I.E. 18255, Leoncio Prado, Chachapoyas, 2018.....	53
Gráfico 2. Aprendizajes en escala vigesimal de los niños de 1° grado de la I.E. 18255, Leoncio Prado, Chachapoyas, 2018.....	55
Gráfico 3. Aprendizajes en escala vigesimal de los niños de 1° grado de la I.E. 18255, Leoncio Prado, Chachapoyas, 2018.....	57

INDICE DE IMAGENES

	Pag.
Imagen 1. Imagen esquemática de la rayuela o mundo.....	69
Imagen 2. Imagen del juego tradicional de la rayuela o mundo.....	69
Imagen 3. Niña jugando la rayuela o mundo.....	70
Imagen 4. Docente enseñando cómo se juega el mundo.....	70
Imagen 5. Niña jugando la rayuela o mundo.....	71
Imagen 6. Niña jugando la rayuela o mundo.....	71
Imagen 7. Niño jugando la rayuela o mundo.....	72
Imagen 8. Niño jugando la rayuela o mundo ejercitando el equilibrio.....	72
Imagen 9. Niño jugando el tumba latas.....	73
Imagen 10. Niña jugando el tumba latas.....	73
Imagen 11. Esquema del juego “el tumba latas”.....	74
Imagen 12. Tesista enseñando el juego de los dados.....	74
Imagen 13. Docente explicando la suma y resta con el juego de los dados.....	75
Imagen 14. Director de la institución educativa n° 18255, Leoncio Prado con la docente investigadora.....	75

RESUMEN

La presente tesis tiene como objetivo: Mejorar el aprendizaje de las operaciones matemáticas de suma y resta en los estudiantes de la Institución Educativa N° 18255, Leoncio Prado mediante los juegos tradicionales. Las técnicas utilizadas para la recopilación de datos son las siguientes: a) Técnica del muestreo y Observación, se utilizó estas técnicas con la finalidad de obtener información respecto al desempeño del niño, para recopilar información teórica de diferentes fuentes bibliográficas. b) Técnica de recolección de la información. Prueba (Pre-test y Post-test), para determinar los resultados de la aplicación del programa antes y después del proceso. c) Técnicas de procesamiento de la información. Prueba T- Student calculado Prueba T- Student tabular. d) Instrumento para la recolección de los datos. Prueba (Pre-test y Post-test), es una herramienta de evaluación que contiene problemas, indicadores de evaluación aprobados. Con el puntaje medimos la capacidad alcanzada y si están aptos los niños para resolver sencillos problemas matemáticos. En el análisis estadístico se tuvo en cuenta la validez y confiabilidad de los expertos en Educación primaria que estuvo conformada por profesores de ese nivel. En la escuela pública, los aprendizajes se miden en escala literal (AD, A, B y C) en niños con las características de los niños en estudio, de modo que para probar la hipótesis de las muestras relacionadas de calificaciones del pretest con el postest se debiera usar la prueba chi-cuadrado, que exige contar con una muestra lo más grande posible, que no es el caso de la presente investigación, porque solo se cuenta con una muestra de 15 niños, por lo tanto; los aprendizajes de los niños se midieron en escala vigesimal (0 – 20) para tener un conjunto de datos apropiados para probar la hipótesis con dos muestras pequeñas ($n=15$), apareadas o relacionadas y utilizar la estadística de prueba: t-student, que aplica para muestras pequeñas con datos numéricos También se observa que el coeficiente de correlación $r=0.60$ indica que los aprendizajes del pretest y postest tiene una relación aceptable cuyo vínculo de relación se atribuiría a la estrategia didáctica utilizada. Así mismo, se puede concluir que existe diferencia significativa entre los aprendizajes promedio del pretest y postest ($p=0.000 < 0.05$, prueba t-student), además, los aprendizajes del postest reportan un promedio significativamente superior a los del pretest ($p=0.000 < 0.05$, prueba t-student). Por lo tanto, **la estrategia didáctica “juegos tradicionales” mejoró significativamente los aprendizajes de los niños del primer grado de primaria de la I.E. N° 18255, Leoncio Prado, Chachapoyas.**

Palabras claves: Mejorar el aprendizaje, Juegos tradicionales.

ABSTRACT

The objective of this thesis is: to improve the learning of the mathematical operations of addition and subtraction in the students of the Educational Institution N ° 18255, Leoncio Prado through traditional games. The techniques used for data collection are the following: a) Sampling and observation technique. b) Technique for collecting information. Test (Pre-test and Post-test), to determine the results of the application of the program before and after the process. c) Information processing techniques. Test T- Student obtained Test T-Student tabular. d) Instrument for data collection. Test (Pre-test and Post-test), is an evaluation tool that contains problems, evaluation indicators, approved with the score. The statistical analysis took into account the validity and reliability of the experts in primary education that was made up of the professors of that level. In the public school, learning is measured on a literal scale (AD, A, B and C) in children with the characteristics of the children in the study, in the way of testing the hypothesis of the samples related to the pretest grades. with the posttest Why not? in the case of the current research, because there is only a sample of 15 children, therefore; the children's learning was measured on a vigesimal scale (0 - 20) to have a set of appropriate data to test the hypothesis with the small ($n = 15$), paired or related samples and use the test statistic: t-student, The correlation coefficient $r = 0.60$ can also be observed. It indicates that the test and publication learning have an acceptable relationship as a relationship link is attributed to the didactic strategy. Likewise, it can be concluded that there is a difference between the average post-test and post-test ($p = 0.000 < 0.05$, t-student test), in addition to the post-test learning a higher test score than the pretest ($p = 0.000 < 0.05$, test t-student). Therefore, the didactic strategy "traditional games" significantly improved the learning of children in the first grade of primary school of the I.E. N ° 18255, Leoncio Prado, Chachapoyas.

Keywords: to improve the learning, traditional games.

I. INTRODUCCION

1.1 Realidad problemática.

El juego es un espacio y un tiempo de libertad a través del cual se explora, experimenta y se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el mundo en general, creando incontables posibilidades de aprendizaje, más aún al hablar del juego tradicional con el objetivo de contribuir a desarrollar las distintas áreas de la psicomotricidad a través de su práctica, así como también ayudarán a fortalecer valores, facilitando la integración con su entorno y mantener las raíces vivas de los juegos ancestrales.

Las dificultades son evidentes, pero los beneficios también son indiscutibles. Centrándonos en el área de Matemáticas, esta multiculturalidad no es más que una excelente forma de conocer rasgos y en este caso juegos tradicionales de otras culturas tan enriquecedores para su actividad motriz así como para su entretenimiento lúdico dentro o fuera del local escolar.

Es notable el reconocimiento público que se le está mostrando a los Juegos Tradicionales dentro del área de Matemáticas, en la actualidad. La utilización de este tipo de juegos aparece constante y frecuentemente ya sea como contenido propio de estas asignaturas, así como formando parte de Unidades Didácticas creadas en torno a otros contenidos del currículo de primaria.

La utilidad de estos Juegos Tradicionales aborda aspectos dentro del desarrollo integral del niño/a. Se trabaja principalmente en aspectos cognitivos constantes y toma de decisiones, aspectos socio-emocionales favoreciendo la autoestima de cada estudiante,

aspectos psicomotrices desarrollando la motricidad fina y gruesa y finalmente aspectos referentes al lenguaje aprendiendo multitud de vocabulario nuevo y de otros idiomas distintos al castellano.

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar. (Andreu & Casas, 2009).

El Juego Tradicional tiene un valor añadido; es parte de la cultura, de la tradición. Este hecho hace que gane importancia y se manifieste la necesidad de ser conservado y transmitido generación tras generación, con la intención de dar a conocer a las generaciones futuras los aspectos que caracterizaron e hicieron posible su aparición.

A través de los juegos tradicionales el niño aprende, no se siente evaluado, no tiene metas fijas a seguir, tiene libertad para experimentar y no se encuentra condicionado por los errores, es una actividad que puede practicarla a diario.

Los juegos tradicionales han existido siempre en todas las culturas y sociedades, por lo que éstos se han encontrado asociados con ciertos valores y costumbres que han permitido acercar a los niños y niñas al conocimiento de su entorno. Por otro lado, el juego se ha considerado como el medio a través del cual el niño desarrolla sus capacidades intelectuales, físicas y sociales, por lo que a través del mismo se ha contribuido de forma global al desarrollo de los niños y niñas. Además “por el juego el niño se manifiesta” (Medina, 1987, p. 4) dando a conocer sus características y dificultades, lo que permite al maestro un conocimiento más próximo de sus estudiantes.

Según Huizinga (1938) el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites tiempo y espacio determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene como fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de - ser de otro modo - que en la vida corriente.

Según Cagigal, J.M (1996) el juego es la acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación tiempo y espacio de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

En resumen se puede manifestar que el juego en la época clásica era parte esencial de la vida de los niños y niñas esto en Grecia y Roma. En la época medieval el juego se realizaba con representaciones de figuras de animales y humanos, se elaboraban juguetes para los niños en las altas sociedades. En la actualidad se concibe al juego como elemento que facilita el aprendizaje.

1.2 Formulación del problema.

¿En qué medida influirán los juegos tradicionales en la mejora del aprendizaje de las operaciones matemáticas de suma y resta en los estudiantes de la Institución Educativa N° 18255, Leoncio prado Chachapoyas 2018?

1.3 Justificación del problema.

1.3.1) Justificación teórica.

Todo recurso educativo tiene que promover la actividad constructiva de los estudiantes, para que puedan transformarse y desenvolverse ante el medio que lo rodea , por lo que hemos creído necesario la utilización de material concreto y de

estrategias didácticas “juegos tradicionales” para desarrollar la capacidad de resolución de problemas de adicción y sustracción, Así de esta manera se logre alcanzar y por ende cumplir los fines del currículo, que se orienta hacia la formación integral de los niños y niñas; también estamos convencidos que este trabajo se logrará con éxito ya que somos testigos que los docente en las aulas y sobre todo en esta área no emplean material didáctico, tampoco lo crean ni poseen el entusiasmo por dar todo en la clase. Por ello no se logra al 100% el proceso de enseñanza – aprendizaje.

1.3.2) Justificación práctica.

Los resultados de la presente investigación está orientada a la práctica de los juegos tradicionales, buscando mejorar el aprendizaje de las operaciones matemáticas de suma y resta en los estudiantes de la Institución Educativa N° 18255, Leoncio Prado Chachapoyas 2018.

1.3.3) Justificación metodológica.

El trabajo de esta investigación tiene una utilidad metodológica porque podrían realizarse futuras investigaciones de este tipo en el campo de la educación de manera correcta proporcionando información que será útil a toda la comunidad educativa para mejorar el conocimiento del tema el alcance del problema y las formas de solucionarlo.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

Mejorar el aprendizaje de las operaciones matemáticas de suma y resta en los estudiantes de la Institución Educativa N° 18255, Leoncio Prado utilizando actividades lúdicas tradicionales para que desarrollen las habilidades de razonamiento lógico matemático.

1.4.2 Objetivos específicos

- Mejorar el aprendizaje de las operaciones matemáticas de suma en los estudiantes de la Institución Educativa N° 18255, Leoncio Prado mediante la práctica de juegos tradicionales.
- Mejorar el aprendizaje de las operaciones matemáticas de resta en los estudiantes de la Institución Educativa N° 18255, Leoncio Prado mediante la práctica de juegos tradicionales.

1.5 Hipótesis

1.5.1 Hipótesis de investigación alterna H1

Los juegos tradicionales influyen significativamente en la mejora del aprendizaje de las operaciones matemáticas de suma y resta en los estudiantes de la Institución Educativa N° 18255, Leoncio prado Chachapoyas 2018.

1.5.2 Hipótesis de investigación nula H₀

Los juegos tradicionales no influyen significativamente en la mejora del aprendizaje de las operaciones matemáticas de suma y resta en los estudiantes de la Institución Educativa N° 18255, Leoncio prado Chachapoyas 2018.

1.6 Variable de estudio

V.1. Juegos tradicionales

V2. Aprendizaje de las operaciones matemáticas de suma y resta

1.6.1 Operacionalización de las variables independiente y dependiente

- a) Operacionalización variable independiente.

b) Operacionalización de variables dependiente

Tabla 1. Operacionalización de la variable independiente y dependiente,

Variables de estudio.	Conceptual	Operacional	Dimensiones	Indicadores	ítems	Técnica e Instrumento
Variable Independiente. Juegos tradicionales	Juegos tradicionales.	El rayuelo o mundo	Estructural	Identifica la estructura del juego. Analiza la estructura del juego. Aplica las reglas establecidas del juego. Utiliza en el juego la simbología.	1 – 7	Observación. Fichas de observación. Pre-test y Pos-test.
		El tumba latas	Cultural	Da por sentado que tiene conocimiento del juego. Ayuda a los demás a comprender el juego. Prioriza las operaciones importantes para ganar el juego.	8 – 14	
		El dado	Personal	Le ayuda a adquirir conocimientos para otros juegos similares. Amplia las reglas para seguir en el juego. Se propone explicar en qué consiste el juego.	15 – 20	
Variable dependiente. Aprendizaje de las operaciones matemáticas de suma y resta	Operaciones matemáticas.	Mejorar el aprendizaje de las operaciones matemáticas de suma y resta	Suma	Emplea procedimientos de cálculo para sumar y avanza con cantidad del 1 al 10 Comprueba su procedimiento y estrategias usando material	1 – 10	Mediante evaluación
			Resta	Calcula su sicomotricidad fina y gruesa durante el lanzamiento y salto Comprueba su procedimiento y estrategias usando material al restar.	11 – 20	

Fuente: Elaborada por la autora

1.8 Juegos Tradicionales.

a. Dimensión Estructural.

Lo fundamental para este tipo de juegos o actividades lúdicas es lo que se mantiene en el tiempo y es reproducido, desarrollado, ejecutados, proliferado y transmitido a través de las generaciones y en los diferentes sitios o lugares en donde se ha radicado, así, aunque el juego se presta para realizar operaciones matemáticas de suma y resta, pues es importante la concentración en los juegos para lograr el objetivo de ganar, allí entra en precisión las operaciones básicas de la matemática. (García, 2007).

Todo juego es importante que, tengan sus reglas para poder ordenarse y realizar la actividad acorde con las indicaciones que vienen dados desde generaciones por generaciones, es decir debe ser portador el juego tradicional de la lógica interna que representa las estructuras de su funcionamiento para lograr jugarla, de esta forma, las operaciones matemáticas se dan sin la necesidad de llegar a la pizarra o que el docente les ayude en algunos casos, pues estos juegos son impartidos por generaciones, las reglas puestas son de todos y universal, salvo que por propuesta del grupo incluyan algunas, así, podemos indicar que la combinación de las reglas dan las estructuras, para que el estudiante llegue a jugar y tenga la tranquilidad para hacer y por ende saber que el objetivo es llegar a la meta (Parlebas, 1988) No se puede olvidar que Parlebas (2001) mencionaba que los “juegos motrices o tradicionales a través de la estructura se seguirán transmitiendo, a través de la naturaleza y del campo de las situaciones motrices” (p. 406), Finalmente podemos decir que “la estructura del juego son

productos ambientales que cobran sentido en cada contexto” y “ las estructuras de juego suponen unos textos que implican una simbología” (García, 2007, p. 92).

b. Dimensión Cultural.

Podríamos pensar en el juego como un especialista en enculturación, y en ese sentido, se debe tener en cuenta que a través de él hay usos estandarizados, prácticas y encuentros corporales, marcos de aprendizaje de la mente y estimaciones de cada circunstancia única, así se tiene que las operaciones matemáticas influyen en el juego para mejorar la actividad o dar mejor de sí para ganarlo. Estas conexiones entre el juego y la cultura están alrededor de las expresiones de Parlebás (1988, p. 114): Al jugar, el niño aprende su universo social y afirma, sin saberlo, el modo de vida al que pertenece.

García (2007), menciona que, a lo largo de nuestros juegos, descubriremos temas y procedimientos corporativos según los factores de sexo, clase social, vocación, circunstancia, etc. Desde la apariencia física (vestimenta, peinado, adornos, maquillaje, forma del cuerpo ...) hasta movimientos o ejercicios de relajación (recuerde el significado de como componente del refinamiento social desde el principio) obtendremos a la vez el manejo de las operaciones matemáticas que ayudan al niño a mejorar su aprendizaje, pues la competencia hace de él un ser que debe conocer el juego y sus respectivas reglas para mejorar y lograr el objetivo de ganar el juego, en un par de casos de vida (desde manuales de buenas tradiciones o pautas de urbanidad hasta anuncios comerciales reducidos), a partir de ahora en nuestros días) y en otros transmitidos ciertamente por varios métodos (familia, escuela, reunión de

compañeros, afiliaciones o métodos para correspondencia). Así “El juego es una forma de introducirse en la cultura aprendiendo una visión del entorno y una relación con él, así como de unos usos con el cuerpo más apropiados y una vivencia del mismo determinada” (García, 2007, p. 94).

c. Dimensión Personal.

Para los docentes es principal reconocer lo que sucede con la población general comprometida con los juegos, sus inspiraciones, objetivos, estados, problemas o aprendizaje. Es difícil abordar este punto de vista de la investigación del juego, ya que está sujeto a la subjetividad de cada miembro y a los procedimientos (apasionados, psicológicos y otros) que se publican en él (López, 1988)

Numerosas investigaciones sobre el juego realizado por expertos o maestros han impedido esta subjetividad. Estos esfuerzos para dar forma a las aclaraciones generales se proponen mediante una valoración del "estado poco común" de conducta que se observa en los individuos que juegan (Luschen y Weis, 1979)

Esta dimensión personal implica todo proceso cognitivo, en especial las operaciones matemáticas que estarán en el juego, pues estas realidades hacen de las operaciones matemáticas un juego para el estudiante (Pelegrin, 1979).

1.9 Expresiones lúdicas del juego

La importancia de los juegos tradicionales peruanos se puede decir que es indiscutible, pues si ponemos en práctica llegaremos a tener mejores niveles de aprendizaje psicomotricidad de los niños y niñas del primer grado de I.E. “LEONCIO PRADO”.

a) Origen del juego.

El juego no han inventado los seres humanos; los cachorros de muchos mamíferos utilizan el juego para desarrollar habilidades que les van a ser necesarias a lo largo de la vida. Comportamientos como la persecución, la lucha y la caza se perfeccionan en una simulación jovial, carente de peligro y dramatismo, que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje para la vida.

Si otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba. Testimonios gráficos referentes a juegos aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas egipcias. En sus representaciones los egipcios se mostraban pasando el tiempo disfrutando de la música, el baile y jugando.

El doctor Birch (Andreu & Casas, 2009), manifiesta que los primeros juegos aparecidos en una tumba de Rásense, un escriba del rey de Tat-Ka-ra de la quinta dinastía egipcia. Uno de los gráficos representaba una mesa baja con dos jugadores sentados en el suelo, uno frente al otro, y con una mano sobre una de las piezas situadas sobre la mesa. Esas piezas eran doce en total, de formas diferentes: las del jugador de la izquierda eran cónicas mientras que las del de la derecha tenían una especie de pequeño sombrero superior. Esas piezas estaban colocadas alternativamente.

Otro de los juegos se refería a un tablero redondo, pintado frontalmente para que se viera mejor, a modo de laberinto.

Poco después, en 1866 el doctor Birch, reconocía una palabra encontrada en uno de los juegos egipcios con el significado de juego del ajedrez, e indagaba sobre la similitud

entre dicho juego y el actual ajedrez a partir de las piezas listas para empezar a jugar. Asimismo se refiere a Ramsés III, jugando a las damas con Isis.

b) Concepto de juego

¿Qué es el juego? Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. (Gualotuña, 2011) Se puede afirmar que el juego es la actividad propia del niño, su función es proporcionar estímulos de diverso orden como el placer, no solo por los éxitos que obtenga, sino por el simple hecho de jugar; el desarrollo psicomotriz, emocional, intelectual y social, satisfaciendo algunas de sus necesidades básicas en el campo bio-psico-social. El hecho mismo de encontrarse en la fase de crecimiento hace que el niño se sientan impulsados al movimiento.

Jugar para el niño es vivir "El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia que en la vida corriente." (García, 2015)

Jean Piaget (1950) manifiesta que enriquece notablemente los intentos de comprensión del juego infantil, pues reconociendo el valor de las teorías señala que no puede hablarse del juego como una unidad, sino que en función de la variación de los estadios evolutivos y la superación de etapas, existen notas diferentes en el juego de cada edad.

Igualmente, Erik H. Erikson (1970) indica al respecto las constricciones realizada por los niños puede verse claramente la declaración condensada de un tema dominante en

el destino de una persona, expresan una renovación lúdica. Si parecen gobernar por alguna necesidad de comunicarse, ciertamente también parecen servir al gozo del auto expresión. Si parecen delicadas al ejercicio de cultivar facultades, también parecen servir al dominio de una compleja situación vital.

El juego tiene un papel fundamental en desarrollo integral de los niños. Es el principio del **“enseñar deleitando”** máxima que se acuñó tras descubrir que los niños aprenden mejor y más rápidamente si lo hacen de una forma divertida y sin estrés.

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación. El juego es un instrumento indispensable para aprender. Potencia la creatividad.

c) El juego lúdico

El juego lúdico es aquella actividad incluida en los programas educativos, que utilizando el idioma con su respectivo vocabulario permiten el desarrollo intelectual y de determinadas destrezas y habilidades de los niños que asisten a los centros educativos.

La amenidad de las clases es un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia, bien sea ésta en lengua para fines profesionales, lengua extranjera o cualquier otra. En un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa. Podemos simular en el aula o en una pantalla de ordenador

una situación real que precise de los conocimientos lingüísticos de los alumnos para llevarla a cabo.

Con la llegada de los primeros ordenadores a los hogares, hacia 1980, y su evolución a mediados de los 90 con gráficos, imágenes, animaciones y sonido, es decir, con los ordenadores multimedia, las posibilidades de explotación han aumentado significativamente en la clase de los colegios actuales.

Pero no es menos cierto que, gracias a la colaboración multidisciplinar, cada vez es más plausible diseñar y programar informáticamente los juegos o actividades lúdicas.

Con humor, ingenio y buenas estrategias didácticas podemos desarrollar y explotar, en papel o en la pantalla del ordenador, una actividad educativa atractiva y eficaz para con nuestros alumnos. Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del alumno, sobre todo la participación creativa, además de poder ser utilizadas como refuerzo de clases anteriores.

Hemos comprobado que con un planteamiento adecuado hecho en el momento oportuno del curso y de la clase, considerando con rigor el tiempo a invertir en el juego, hasta la actividad lúdica aparentemente más insignificante funciona y tiene sentido incluso con el grupo más difícil, bien sean estudiantes universitarios o de enseñanza secundaria, por no mencionar los de primaria e inicial.

La psicología cognitiva insiste en el papel del juego en el desarrollo personal. Ni es la única estrategia ni es demostrable que sea la mejor, pero es un instrumento muy interesante que se vive con intensidad en la clase. En el juego se manifiesta una actitud activa y dinámica inherente al papel de jugador, por eso no son de extrañar los reparos que, de entrada, pueden mostrar alumnos habituados a una enseñanza basada en la

recepción. Tales resistencias pueden superarse a través de la negociación, sin imposiciones.

d) Concepto de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Según Maestro (2005), los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

Para Ofele, al tratar la utilización pedagógica de los juegos tradicionales, señala que son aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un periodo y vuelven a surgir.

Kishmoto, citado por Ofele (2006), menciona al juego tradicional infantil, denominado así por el folklore, es la incorporación de la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo.

Este tipo de juegos tradicionales traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos. Además, son actividades donde se permite recordar eventos históricos de hace muchos años o siglos y conocer costumbres y tradiciones de los pueblos, que de generación en generación se han logrado recobrar y mantener, son un pasado que no se quiere olvidar.

Los juegos tradicionales son los que se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños...), teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico.

Los juegos tradicionales facilitan los aprendizajes propios de una región, posibilitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades, favorecen la descarga de tensiones y energías.

Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre de los niños, son actividades susceptibles de interdisciplinariedad, son un elemento de integración social, favorecen la aceptación y el cumplimiento de las normas, estimulan la imaginación y la creatividad, mejoran la adquisición de la competencia lingüística, tanto para el que escucha como el que habla, estimulan actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto, etc., y contribuyen a la adquisición de las competencias básicas. (Castillo, 2014).

Los juegos tradicionales pueden realizarse tanto en el ámbito de la educación formal como en la no formal o la informal, sólo hay que encontrar el momento y el lugar para trabajarlos. En los centros educativos y más concretamente en la educación infantil se puede organizar el rincón del juego tradicional.

Según Romero y Gómez (2003), los juegos tradicionales desde el punto de vista formativo ayudan a los individuos a desarrollar ciertas capacidades, como son: inician a los niños en la aceptación de las reglas comunes compartidas, favorecer la aceptación de una cierta disciplina social, facilita la integración del individuo en la sociedad, favorecen la comunicación y la adquisición del lenguaje.

Otra de las ventajas de los juegos tradicionales, se puede mencionar: desarrollan habilidades psicomotoras; coordinación óculo manual, movimientos de dedos, control postural, etc. permiten descubrir el entorno donde viven, ayudan a los niños a autoafirmarse mejorando su autoestima, contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños, fomentan la transmisión de usos lingüísticos generando un vocabulario específico, posibilitando el conocimiento de sí mismo y de los sujetos que le rodean.

Los juegos tradicionales permitan la relativización del ganar y el perder en la medida en que no siempre se gana o se pierde y que esta no es la única aspiración pues del juego lo más importante es el proceso el tiempo que han estado jugando y el placer que han obtenido mientras jugaban y ayudan a facilitar la integración individual o a grupos sociales con problemas de adaptación.

En nuestro país, el repertorio de juegos tradicionales es muy amplio y los maestros y educadores infantiles son los profesionales que por su proximidad con los niños pueden conseguir que esta forma de cultura lúdica popular que no se acabe o se pierda.

Hay que diferenciar entre juegos populares y tradicionales. Los juegos populares son aquellas actividades recreativas infantiles y folclóricas dinamizadoras del

encauzamiento del desarrollo de las capacidades y habilidades de las motricidades gruesa y fina en correlación al desarrollo psicopedagógico de un determinado grupo etario; en cambio los juegos tradicionales guardan la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico.

Además los juegos tradicionales traen consigo aspectos culturales de comportamiento y aprendizaje de valores, tareas cotidianas, normas y hábitos. Además, son actividades donde se permite recordar eventos históricos de hace muchos años o siglos y conocer costumbres y tradiciones de los pueblos, que de generación en generación se han logrado recobrar y mantener.

e) Concepto de juegos populares

Los juegos populares son aquellas actividades recreativas infantiles y folclóricas dinamizadoras del encauzamiento del desarrollo de las capacidades y habilidades de las motricidades gruesa y fina en correlación al desarrollo psicopedagógico de un determinado grupo etario. (Rodríguez, 2012).

Los juegos populares han permanecido a lo largo del tiempo, los mismos que han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un

sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse. (Rodríguez, 2012).

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de matemáticas, Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten. (Rodríguez, 2012)

Los juegos populares no se encuentran escritos en libros especiales, ni cuentan con un autor reconocido pero si aparecen en diferentes momentos o épocas del año, desaparecen por un período y vuelven a surgir posteriormente.

Se definen los juegos populares como aquellos propios de una región o nacionalidad que se repiten de generación en generación con suma espontaneidad.

En todas partes del mundo donde han aparecido sociedades humanas, los juegos han estado presentes como el modo de imitar las actividades laborales, guerreras, sociales, etc. De igual forma los juegos populares cuentan con determinados aspectos históricos -socio- culturales que nos ayudan no sólo entender la naturaleza de los mismos con respecto a su contenido, estructura y funcionamiento, si no también nos permiten comprender la propia historia y cultura de nuestros pueblos.

Aunque estos juegos se repiten tradicionalmente podemos encontrar diferencias en cuanto a su forma de participación, diseño, utilización o en algún otro aspecto que

caracteriza la cultura de cada región, época o el momento en que se ha jugado, la cultura de las personas que lo jugaban, aún en los lugares más remotos.

Dentro de los juegos populares se encuentra una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños: el trompo; juegos de niñas la cojita; canciones de cuna duérmeme mi niña, juegos de adivinanzas: veo-veo, juegos de nunca acabar: el cuento de la buena pipa, juegos de rima: la rana, juegos de sorteo o adivinanzas: la prenda, el mensaje, de juguetes: la rayuela, etc. En ocasiones da la impresión de que algunos de estos juegos tienden a desaparecer, sin embargo, en determinadas épocas observamos nuevamente la práctica de los mismos. (Suárez, 2010)

Los juegos populares son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y culturas de otras épocas o sistemas socioeconómicos. El hecho de reactivar estos juegos no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar en las raíces y así comprender mejor el presente. (Suárez, 2010).

Su práctica sistemática en las escuelas, en la comunidad, en las actividades recreativas y al seleccionarlos en el marco de los juegos libres son considerados como una de las manifestaciones de la independencia infantil a la vez se está contribuyendo al desarrollo de las habilidades y capacidades motrices al fomentar el juego activo, participativo y relacional entre los niños y niñas frente a una cultura de avanzada tecnología que estimula cada vez más el sedentarismo corporal lo cual incrementa los índices de obesidad y la torpeza de los movimientos.

Dentro de las características de los juegos populares se tienen las siguientes: surgen por una temporada, desaparecen y luego vuelven aparecer. Algunos juegos se practican más

en épocas invernales ya que implican mayor movimiento físico y corporal, mientras que otros surgen en épocas de verano. (Suárez, 2010).

Existen juegos populares con preferencias en cuanto: sexo, por ejemplo: las niñas juegan a la gallinita ciega, la cojita, la muñeca, etc., mientras que los varones juegan por ejemplo: las bolas, el trompo, etc.

Algunos juegos están más ligados a determinadas edades por ejemplo: las canciones de cuna, los sonajeros son propias para niños más pequeños como estímulos sensorio-motores y otros con reglas más complejas para los mayores de manera que puedan comprender, respetar y cumplir las mismas. Asimismo existen juegos que son fundamentalmente practicados por los adultos.

Son jugados por niños y niñas por el mero placer de jugar quienes deciden cuándo, dónde y cómo jugar. Responden a necesidades básicas de los niños y niñas. Las reglas son de fácil comprensión, memorización y cumplimiento pero además son negociables ya que pueden variarse. No requieren de muchos materiales y los necesarios no son muy costosos. Son sencillos y fáciles de compartir con otros jugadores. Pueden practicarse en cualquier momento y lugar. (Lara, 2015).

f) Conceptos de juegos didácticos

El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repetido por el estudiante pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante. Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos. (Andrade, 2010).

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje. (Baque, 2011).

g) Clasificación de los juegos didácticos

Han sido escasos, los intentos de clasificar los juegos didácticos. A partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, se considera tres clases de juegos:

Juegos para el desarrollo de habilidades.- Mediante el fortalecimiento de las habilidades, enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida, y garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.

Juegos para la consolidación de conocimientos.- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.

Juegos para el fortalecimiento de los valores.- Preparar a los estudiantes el fortalecimiento de los diferentes valores humanos, en la solución de los problemas de la vida.

La selección adecuada de los juegos didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo se debe seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos. (Avila, 2009)

1.9 Juegos

a) Importancia de los juegos

Importancia del juego en el primer año de Educación General Básica, la importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Por lo que es necesario entender la importancia de esta actividad, para una eficiente dirección de la educación en el centro educativo como en los hogares donde residen los alumnos, con la finalidad de garantizar la calidad del normal flujo de enseñanza y aprendizaje en los niños y niñas.

Actualmente la educación peruana, está pasando de lo tradicional a la modernización estructural del sistema educativo, el juego es el mejor medio para transferir los conocimientos a los niños y niñas del primer año de general básica. De manera que se tiene que continuar en el esfuerzo de mejorar el desempeño educativo en esos escenarios.

Frente a esta realidad el presente estudio propone respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individual y colectiva. Por lo que hay que considerar al niño como el eje de la acción educativa. Y el juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

Entre tanto, la importancia de los juegos radica en la aplicación inteligente para transferir y empoderar los conocimientos de manera más dinámica. Por lo tanto los juegos sirven para desarrollar varios aspectos particulares y globales de los niños y niñas, entre ellos se tiene a los siguientes: (Licta, 2010).

a.1) Para el desarrollo físico

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuromuscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute en la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo.

El juego por ser una actividad que promueve la sinergia integral del cuerpo, de tal modo que exige la intervención de los diferentes sistemas del cuerpo humano, por un lado fortaleciendo y desarrollando ciertos órganos y sistemas, y por otro lado incentivando el desarrollo de la memoria de manera dinámica.

a.2) Para el desarrollo mental

Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan. (VALVERDE, 2010)

Dentro de esta perspectiva el desarrollo es equitativo entre la parte corporal y la mente, es por esta razón que es muy necesario la formación del docente, para orientar un apoyo potencial en el desarrollo integral de los niños.

Durante el juego el niño desarrollará su poder de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa.

a.3) Fortalecimiento del carácter

Los niños a través de una diversidad de juegos construyen su personalidad y carácter, de manera que es un medio idóneo, para que forjen brillantes formas de adopción en el desarrollo de los juegos constructivos que podrían servirles como prototipos para el periodo de madurez.

Dentro de este escenario, es imprescindible la orientación y apoyo del docente en caso que se desarrolle en un centro educativo, y en caso de que efectúe o se ejecutaren en las casas, los padres son los llamados a estar alerta o supervisar el desarrollo de los juegos que practican los niños de la familia en integración con los niños de la comunidad o barrio.

Por la profundidad del tema es importante tener presente dentro de esta dimensión, que el desarrollo de cada juego exige un cierto liderazgo y expresiones basados en los

marcos básicos reglamentarios para cada tipo, en ella intervienen en algunos casos todos los niños que participan en el juego, pero sin embargo existen otros juegos más complicados, que exige un nivel de intervención y capacidad del quien dirige o lidera un juego en particular.

Por lo que es impresionante notar que por medio de estas actividades entretenidas, van formando y moldeando los caracteres que les servirá para posicionarse dentro del entorno social.

En la práctica, hemos visto que los niños del primer año de Educación Primaria de la I.E.E Leoncio Prado N° 18255; sus caracteres han sido variables y volubles, pero al final del trabajo sus formas de expresión dentro de esta dimensión lúdica, han sido más sólidas, es decir que la práctica de los juegos sirvieron de base para la formación de los caracteres personales de los nuevos talentos humanos que inician su carrera formativa.

a.4) Para el fomento de las expresiones hacia la sociedad

El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se ha observado claramente en el centro

educativo prescrito que; es en este espacio donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo infantil.

Por esta razón es indispensable realizar excursiones para tratar sutilmente sus asuntos particulares; al mismo que es interesante provocar el juego colectivo para que el niño vaya adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad y corresponsabilidad entre otros. Además son muy valioso estas enseñanzas para que los niños y niñas formen las lecciones de carácter social que le han de servir con posterioridad, y que les será útil para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad en general.

Al fomentar la Cultura Física y sus diversas disciplinas en el Centro Educativo, los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general, los citados en velar y observar el desarrollo integral de las actividades físico-mentales, porque los niños cultivan tan profundamente su inteligencia creadora e innovadora. (Pérez, 2015)

A continuación presento algunos juegos tradicionales, los mismos que se pueden aplicar en el centro.

b) Tipos de juegos tradicionales

Existen muchos tipos de juegos pero para realizar el trabajo de investigación hemos escogido los juegos que más adecuados para la suma y resta.

b.1) El dado

El dado es un material cúbico construido de marfil, madera o plástico, en cuyas caras están señaladas puntos desde uno hasta seis y que sirve para la enseñanza de

la matemática específicamente a los niños(as) de primer grado de educación básica.

Los dados son un recurso sencillo, fácil y mucho más válido ypreciado de lo que podemos pensar a simple vista para la clase de Educación Inicial y de primer grado de Educación Primaria.

Existen diferentes tipos de dados con números, con puntos, pequeños y grandes. Estos materiales podemos construirlos nosotras mismas en las aulas de clase, con materiales didácticos disponibles. A través de ellos podemos trabajar, así por lo pronto, los aspectos numéricos básicos a través de juegos tan sencillos como tirar el dado en una hora de clase y ver cuántas veces aplaudimos, o tirar dos dados y sumar los resultados en fin.

Este tipo de juego estimula el interés de los niños en el campo de números, ya que sin darse cuenta ellos se habilitan en el amplio mundo de los números, iniciando por la parte de las adiciones. Pero hay más juegos con dados que pueden interesar. A continuación se presenta algunos recursos muy sencillos de elaborar y muy útiles para trabajar los números.

En este ámbito, es imprescindible anotar que, es posible crear otras formas, para que los niños de manera dinámica puedan ir empoderándose de los números y hacerlos suyos la base numérica dentro del escenario diversificado de aprendizaje. Además es importante hacer notar en los niños que todas las actividades micro y macro que existen en el ambiente integral cósmico, en cuanto suceden están basadas en la ciencia de los números. (REYES, 2014)

b.2) El rayuelo o mundo

El rayuelo el mundo es un bonito juego para los niños, sólo necesitas una superficie lisa y una tiza para poder jugar. Con el rayuelo los niños aprenderán a mejorar su equilibrio y su coordinación corporal.

Este popular juego se conoce también como truque, luce, el cuadrado, la chilena o el volantín. El Rayuelo requiere una cierta agilidad, y también ayuda a los niños a aprender los números.

Pasos para jugar al Rayuelo o mundo con los niños

- Dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedes hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores.
- Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar.
- El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.
- Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego.

Edad recomendada; A partir de 4 años

¿Dónde se juega?; En exterior (patio, aceras, plazas, o en la playa)

Número de jugadores; Más de 1

Materiales necesarios

Una tiza

Rayuela (juego)

b.3) El tumba latas

Es el más conocido de todos en donde cada participante deberá tirar la mayor cantidad de latas con una pelota a una cierta distancia. Tendrá una o varias oportunidades para poder tirar por completo la totalidad de latas, y eso le dará un puntaje determinado.

Materiales: Unas 3 pelotas (pueden ser hechas de papel o con medias viejas) y entre 10 y 15 latas

- El juego de tumba latas como juego educativo

Al igual que el juego original se trabaja con latas pueden ser de leche o de atún o de cualquier conserva, la diferencia está en que a estas latas ya forradas se les escribe números, de acuerdo a lo que se está trabajando. Se forman las latas con el número visible, luego el alumno arroja la pelota, caen las latas, se acercan y el alumno va levantando las latas caídas y sumando o restando, de acuerdo a lo que esté trabajando, y al final da el resultado; el profesor con la ayuda de todos los estudiantes va sumando o restando y verifican que la respuesta que dio fue la acertada, con esta verificación también hace que todos vayan practicando.

También se puede trabajar con otros números, lo importante es que las latas estén forradas y escritas con los números que queremos trabajar, una vez que arrojen la pelota, van formando números con las latas caídas o haciendo cualquier operación, a medida que van levantando van gritando la respuesta.

II. MATERIAL Y METODO

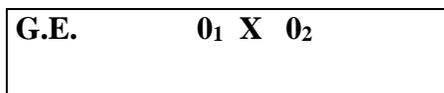
2.1. MATERIAL

- 15 Latas de diferentes colores rojo, azul, amarillo, verde
- Pelota
- Tizas
- Fichas
- Dados

2.2. MÉTODO

a) Diseño de investigación

Este trabajo de investigación asume el diseño cuasi experimental con dos grupos no equivalentes con pretest y posttest (Sánchez y Reyes 2008), dado el tamaño de la muestra, la investigación a utilizar será aplicada y explicativa, trabajada con un solo grupo de estudio con PRE y POST TEST; y en su realización se ejecutara el seguimiento correspondiente para asegurar los resultados esperados, cuya representación es:



DONDE:

G.E.: Grupo Experimental.

O1: Aplicación del Pre – test.

O2: Aplicación del Post – test.

X: Aplicación de juegos tradicionales

b) Población y muestra

- Población:

Estudiantes de la Institución Educativa N° 18255, Leoncio Prado.

- Muestra:

Estudiantes del primer grado

c) Técnicas e instrumentos

- Técnica del muestreo

Observación, se utilizara esta técnica con la finalidad de obtener información respecto al desempeño del niño, para recopilar información teórica de diferentes fuentes bibliográficas.

- Técnica de recolección de la información

Prueba (Pre-test y Post-test), para determinar los resultados de la aplicación del programa antes y después del proceso.

- Técnicas de procesamiento de la información

Prueba T- Student tabular, Prueba exacta de Fisher

- Instrumento para la recolección de los datos

Prueba (Pre-test y Post-test), es una herramienta de evaluación que contiene problemas, indicadores de evaluación y puntaje mediante el cual medimos la capacidad de aprendizaje de los estudiantes.

d) Procedimiento

d.1) Plan a seguir:

- Observar del quehacer diario
- Identificamos el problema
- Aplicamos el programa

d.2) Procedimientos estadísticos:

- Validez del instrumento
- Aplicación del pre- test
- Recojo de resultados
- Aplicación del post- test
- Recojo de resultados
- Comparación de resultados, antes y después de la aplicación del programa.

III. RESULTADOS

Generalmente en la escuela pública, los aprendizajes se miden en escala literal (AD, A, B y C) en niños con las características de los niños en estudio, de modo que para probar la hipótesis de la muestras relacionadas de calificaciones del pretest con postest se debiera usar la prueba chi-cuadrado, que exige contar con una muestra lo más grande posible, que no es el caso de la presente investigación, porque solo se cuenta con una muestra de 15 niños, por lo tanto; los aprendizajes de los niños se midieron en escala vigesimal (0 – 20) para tener un conjunto de datos apropiados para probar la hipótesis con dos muestras pequeñas (n=15), apareadas o relacionadas y utilizar la estadística de prueba: t-student, que aplica para muestras pequeñas con datos numéricos. Los datos se presentan en la siguiente tabla:

Tabla 2. Aprendizajes en escala vigesimal de los niños de primer grado de la I.E. 18255 – Leoncio Prado, Chachapoyas, 2018.

Pretest		Postest	
Suma	Resta	Suma	Resta
15	14	20	18
12	12	17	15
7	7	17	16
5	5	17	17
2	2	15	14
7	7	15	15
10	10	15	13
5	5	15	14
8	8	20	18
5	5	17	17
5	5	17	15
2	2	12	12
5	5	11	11
10	10	18	16
5	5	12	12

Tabla 3. Promedio general de los aprendizajes en escala vigesimal de los niños de primer grado de la I.E. 18255 – Leoncio Prado, Chachapoyas, 2018.

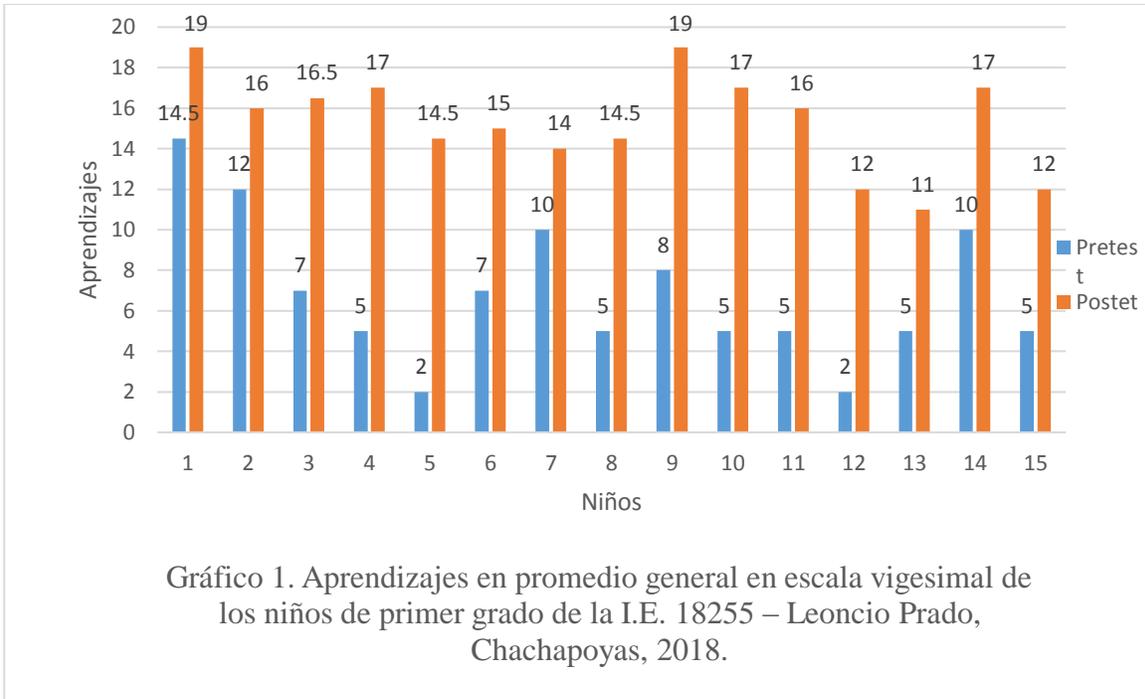
Promedio general	
Pretest	Posttest
14.5	19
12	16
7	16.5
5	17
2	14.5
7	15
10	14
5	14.5
8	19
5	17
5	16
2	12
5	11
10	17
5	12

Prueba de hipótesis

Tabla 4. Prueba t para medias de dos muestras emparejadas para el Promedio general de los aprendizajes en escala vigesimal de los niños de primer grado de la I.E. 18255 – Leoncio Prado, Chachapoyas, 2018.

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Media	6.83333333	15.3666667
Varianza	12.4166667	5.83809524
Observaciones	15	15
Coeficiente de correlación de Pearson	0.54881033	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	14	
Estadístico t	-11.0722809	
P(T<=t) una cola	1.3043E-08=0.000	
Valor crítico de t (una cola)	1.76131014	
P(T<=t) dos colas	2.6085E-08=0.000	
Valor crítico de t (dos colas)	2.14478669	

Los aprendizajes en Promedio general en el pretest fueron de 6.83 y por efecto de la estrategia didáctica “juegos tradicionales” el promedio en el postest fue de 15.37 donde se observa una diferencia bastante importante, además; las varianzas de cada uno nos indican que los aprendizajes en el pretest tiene alta variabilidad (12.41), mientras que las del postest la variabilidad disminuyo a 5.83, es decir que los aprendizajes se uniformizaron con respecto a los del pretest. También se observa que el coeficiente de correlación $r=0.5488$ indica que los aprendizajes del pretest y post tiene una relación aceptable cuyo vinculo de relación se atribuiría a la estrategia didáctica utilizada. Así mismo, se puede concluir que existe diferencia significativa entre los aprendizajes promedio del pretest y postest ($p=0.000 < 0.05$, prueba t-student), además, los aprendizajes del postest reportan un promedio significativamente superior a los del pretest ($p=0.000 < 0.05$, prueba t-student). Por lo tanto, la estrategia didáctica “juegos tradicionales” mejoraron significativamente los aprendizajes de los niños del primer grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado, como se observa en el siguiente gráfico.



Aprendizajes en operaciones de sustracción

Tabla 5. Aprendizajes en operaciones de sustracción, en escala vigesimal de los niños de primer grado de la I.E. 18255 – Leoncio Prado, Chachapoyas, 2018.

Resta	
Pretest	Posttest
14	18
12	15
7	16
5	17
2	14
7	15
10	13
5	14
8	18
5	17
5	15
2	12
5	11
10	16

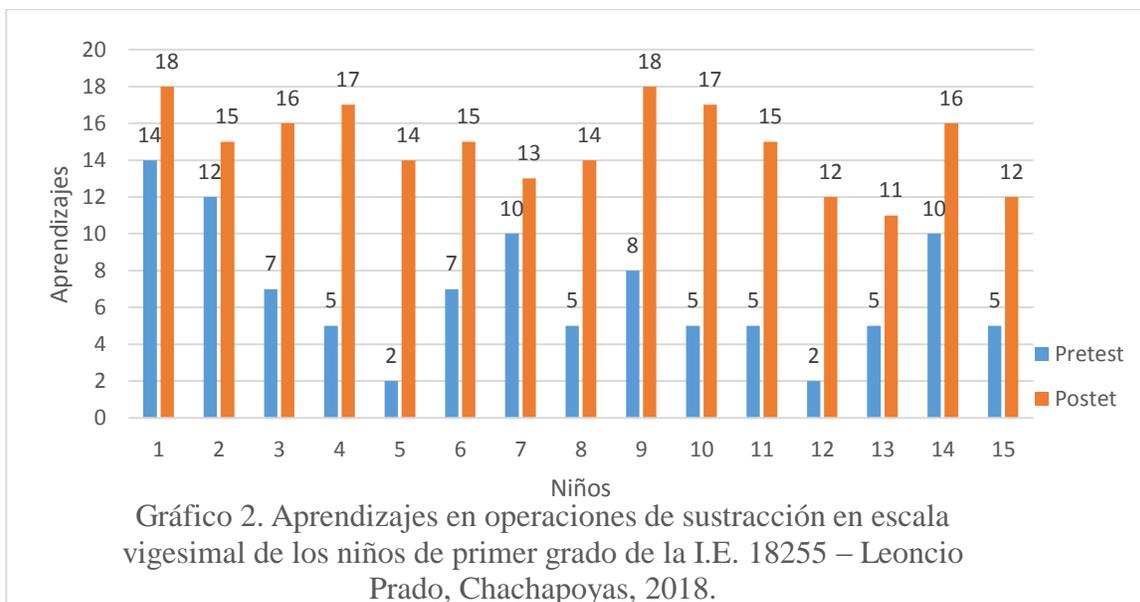
Fuente: Evaluaciones de los niños
Prueba de hipótesis

Tabla 6. Prueba t para medias de dos muestras emparejadas para los Aprendizajes en operaciones de sustracción, en escala vigesimal de los niños de primer grado de la I.E. 18255 – Leoncio Prado, Chachapoyas, 2018.

	<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
Media	6.8	14.8666667
Varianza	11.8857143	4.83809524
Observaciones	15	15
Coefficiente de correlación de Pearson	0.45778165	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	14	
Estadístico t	-9.98962461	
P(T<=t) una cola	4.7311E-08=0.000	
Valor crítico de t (una cola)	1.76131014	
P(T<=t) dos colas	9.4623E-08=0.000	
Valor crítico de t (dos colas)	2.14478669	

Los aprendizajes promedio en operaciones de sustracción en el pretest fueron de 6.80 y por efecto de la estrategia didáctica “juegos tradicionales” el promedio en el postest fue de 14.87 donde se observa una diferencia bastante importante, además; las varianzas de cada uno nos indican que los aprendizajes en el pretest tiene alta variabilidad (11.89), mientras que las del postest la variabilidad disminuyo a 4.83, es decir que los aprendizajes se uniformizaron con respecto a los del pretest. También se observa que el coeficiente de correlación $r=0.45$ indica que los aprendizajes del pretest y post tiene una relación regularmente aceptable cuyo vinculo de relación se atribuiría a la estrategia didáctica utilizada. Así mismo, se puede concluir que existe diferencia significativa entre los aprendizajes en operaciones de sustracción promedio del pretest y postest ($p=0.000 < 0.05$, prueba t-student), además, los aprendizajes del postest reportan un promedio significativamente superior a los del pretest ($p=0.000 < 0.05$, prueba t-student). Por lo tanto, la estrategia didáctica “juegos tradicionales” mejoraron significativamente los aprendizajes

de los niños del primer grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado, como se observa en el siguiente gráfico.



Aprendizajes en operaciones de adición

Tabla 7. Aprendizajes en operaciones de adición, en escala vigesimal de los niños de primer grado de la I.E. 18255 – Leoncio Prado, Chachapoyas, 2018.

Suma	
Pretest	Posttest
15	20
12	17
7	17
5	17
2	15
7	15
10	15
5	15
8	20
5	17
5	17
2	12
5	11
10	18
5	12

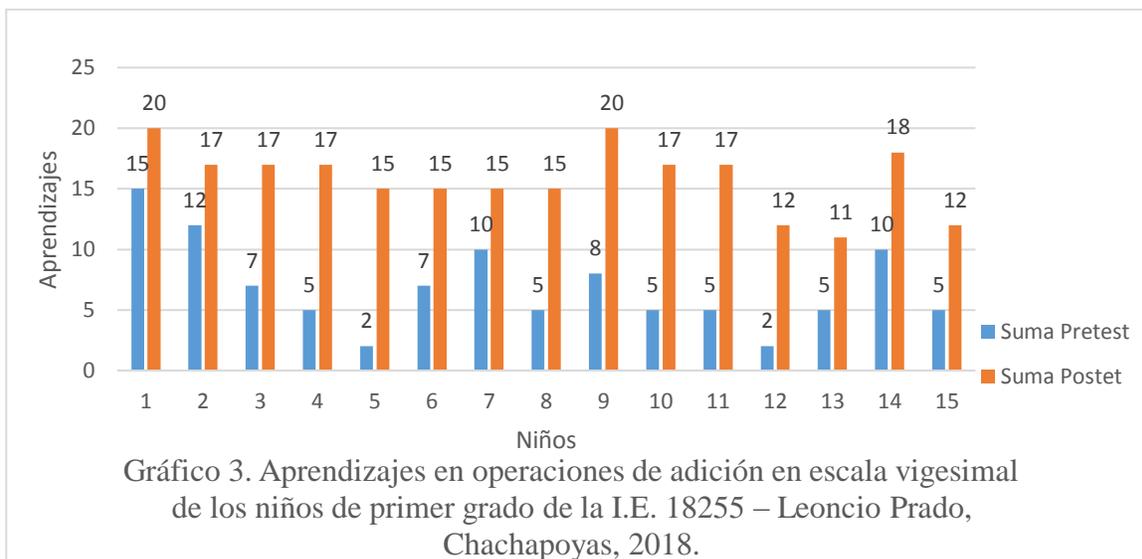
Prueba de hipótesis.

Tabla 8. Prueba t para medias de dos muestras emparejadas para los Aprendizajes en operaciones de adición, en escala vigesimal de los niños de primer grado de la I.E. 18255 – Leoncio Prado, Chachapoyas, 2018.

	<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
Media	6.86666667	15.86666667
Varianza	12.9809524	7.26666667
Observaciones	15	15
Coefficiente de correlación de Pearson	0.60845938	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	14	
Estadístico t	-12.0063542	
P(T<=t) una cola	4.645E-09	
Valor crítico de t (una cola)	1.76131014	
P(T<=t) dos colas	9.29E-09	
Valor crítico de t (dos colas)	2.14478669	

Los aprendizajes en operaciones de adición promedio en el pretest fueron de 6.87 y por efecto de la estrategia didáctica “juegos tradicionales” el promedio en el postest fue de 15.87 donde se observa una diferencia bastante importante, además; las varianzas de cada uno nos indican que los aprendizajes en el pretest tiene alta variabilidad (12.98), mientras que las del postest la variabilidad disminuyo a 7.27, es decir que los aprendizajes se uniformizaron con respecto a los del pretest. También se observa que el coeficiente de correlación $r=0.60$ indica que los aprendizajes del pretest y post tiene una relación aceptable cuyo vinculo de relación se atribuiría a la estrategia didáctica utilizada. Así mismo, se puede concluir que existe diferencia significativa entre los aprendizajes promedio del pretest y postest ($p=0.000 < 0.05$, prueba t-student), además, los aprendizajes del postest reportan un promedio significativamente superior a los del pretest ($p=0.000 < 0.05$, prueba t-student). Por lo tanto, la estrategia didáctica “juegos tradicionales”

mejoraron significativamente los aprendizajes de los niños del primer grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado, como se observa en el siguiente gráfico.



IV. DISCUSIÓN

El juego y el aprendizaje mantienen una relación natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. (Andreu y Casas, 2009).afirman que ambos vocablos consisten en superar obstáculos,.. Entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, mientras que (Gualotuña, 2011) encontró que el juego es la actividad propia del niño, su función es proporcionar estímulos de diverso orden como el placer, no solo por los éxitos que obtenga, sino por el simple hecho de jugar; En esto concuerdan con nuestra investigación si al juego lo orientamos como estímulo para el aprendizaje.

(Pelegrin, 1979). Encontró que el juego influye en los procesos cognitivos y de manera especial en las operaciones matemáticas que estarán en el juego, pues estas... hacen de las operaciones matemáticas un juego para el estudiante, por eso Jean Piaget (1950) señala que

no puede hablarse del juego como una unidad, sino en función de la variación de los estadios evolutivos de los niños, Concuerdan con lo que hemos reportado en nuestra investigación. El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con el objetivo de disfrute para la mente y el cuerpo, y en la actualidad, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación.

La vida de los niños es jugar y jugar, juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte. (Andrade, 2010). Halló que el juego influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo-conductual, afectivo-motivacional y en las aptitudes. Según Romero y Gómez (2003), los juegos tradicionales desde el punto de vista formativo ayudan a los individuos a desarrollar ciertas capacidades, como (**sumar y restar**). Hallazgos muy similares a nuestra investigación pues hemos comprobado que dichos **juegos tradicionales** han influido de manera significativa en el aprendizaje de las operaciones matemáticas de suma y resta.

V. CONCLUSIONES.

La vida de los niños es jugar y juegan por instinto, por esa fuerza interna que los obliga a moverse. En nuestra investigación la hemos planteado como estrategia didáctica “Juegos Tradicionales” por lo que hemos encontrado lo siguiente: Los aprendizajes en Promedio general en el pretest fueron de 6.83 y por efecto de la estrategia didáctica “Juegos Tradicionales” el promedio en el postest fue de 15.37 donde se observa una diferencia bastante importante, además; las varianzas de cada uno nos indican que los aprendizajes en el pretest tiene alta variabilidad (12.41), mientras que las del postest la variabilidad disminuyo a 5.83, es decir que los aprendizajes se uniformizaron con respecto a los del pretest. Por lo tanto, mediante la estrategia didáctica “juegos tradicionales” mejoraron significativamente los aprendizajes de suma y resta en los niños del primer grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado.

Los aprendizajes promedio en operaciones de sustracción en el pretest fueron de 6.80 y por efecto de la estrategia didáctica “juegos tradicionales” el promedio en el postest fue de 14.87 donde se observa una diferencia bastante significativa, además; las varianzas de cada uno nos indican que los aprendizajes en el pretest tiene alta variabilidad (11. 89), mientras que las del postest la variabilidad disminuyo a 4.83, es decir que los aprendizajes se uniformizaron con respecto a los del pretest. Por lo tanto, la estrategia didáctica “Juegos Tradicionales” mejoró significativamente los aprendizajes de **sustracción** en los niños del primer grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado.

Los aprendizajes en operaciones de adición el promedio en el pretest fueron de 6.87 y por efecto de la estrategia didáctica “Juegos Tradicionales” el promedio en el postest fue de 15.87 donde se observa una diferencia bastante importante, además; las varianzas de cada uno nos indican que los aprendizajes en el pretest tiene alta variabilidad (12.98), mientras que las del postest la variabilidad disminuyo a 7.27, es decir que los aprendizajes se uniformizaron con respecto a los del pretest. Por lo tanto, la estrategia didáctica “Juegos Tradicionales” mejoró significativamente los aprendizajes de adición de los niños del primer grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado.

VI. RECOMENDACIONES.

- Realizar un estudio con otros juegos tradicionales; a fin de verificar la influencia de estos en el aprendizaje de la adición, sustracción y otras operaciones matemáticas.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.

- García, A., y Rodríguez, H. (2007). *Dimensiones para un análisis integral de los juegos de reglas. Implicancias para la Educación Física*. Revista de Educación Física y Deporte. 2(1), 83-107.
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- López, P. (1988). *Para una sociología del juego* (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid.
- Luschen y Weis, K. (1979). *Sociología del deporte*. Valladolid: Miñón.
- Pelegrin, A. (1996). *Gesto, juego, cultura*. Revista de Educación, 311, 77-99.
- Andrade, V. A. (2010). *Las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje*. San Gabriel, Ecuador: Universidad Técnica del Norte.
- Andreu, M. y Casas, M. (2009). *Actividades lúdicas de la enseñanza LFE: el juego didáctico*. (Tesis de maestría; Universidad Politécnica Valencia). Recuperado de http://cvc.cervantes.es/ensenaza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf.
- Anónimo. (13 de Noviembre de 2014). *Las rondas*. Obtenido de vizeldamendoza.wikispaces.com/file/view/Rondas+Infantiles.docx
- Avila, M. V. (2009). *Procedimientos pedagógicos que se aplican en los procesos de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas*. San Patricio de la ciudad de Manta. Manabí Ecuador: Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

- Baque, M. (2011). *Metodología basada en la utilización de juegos en la clase de inglés del nivel básico*. Jipijapa, Ecuador: SERIE PEDAGÓGICA.
- Cagigal, J. M. (1996). José María Cagigal. Obras selectas. Volumen II. Deporte, pulso de nuestro tiempo. El deporte en la sociedad actual. Cultura intelectual y cultura física. Jesús mora vicente (coord). Cádiz: Comité Olímpico Español, Ente de Promoción Deportiva “José M^a Cagigal“, Asociación Española de Deportes para Todos.
- Castillo, S. (2014). *Juegos populares y tradicionales*. Recuperado 12 de agosto de 2019, desde <http://juegostradicionalesseminario2.blogspot.com/2011/11/concepto-y-caracteristicas-de-los.html>.
- García, S. (2007): La escolarización obligatoria en el siglo XXI. Madrid, Editorial la Muralla.
- Gualotuña, P. (2011). *Los juegos tradicionales ecuatorianos y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas*. Quito, Ecuador: Escuela Politécnica del Ejército.
- Jean Piaget, (1965). “*La enseñanza de las matemáticas*”. International Bureau of Education – UNESCO. Pag. 43
- Lara, R. (20 de Enero de 2015). *Los juegos tradicionales*. Obtenido de http://www.ecured.cu/index.php/Juegos_Tradicionales
- Lara, S. (2012). *Estrategias de enseñanza aprendizaje*. Ruleta del conocimiento. Guatemala: Universidad San Carlos de Guatemala.
- Licta, M. (2010). *Los juegos recreativos y su incidencia en el desarrollo cognitivo de los niños/as*: Universidad Técnica de Ambato.
- Ortiz, A. (2014). *La didáctica lúdica*. Monterrey, México: SION.

- Pérez, P. (14 de Enero de 2015). *Clasificación de los juegos*. Obtenido de www.academia.edu/5658394/Clasificación_de_los_juegos
- Reyes, C. P. (2014). *Memoria del séptimo Encuentro Nacional sobre Empoderamiento Femenino*. UAEH. Obtenido de <http://es.scribd.com/doc>.
- Romero y Gómez (2003). Modelo lúdico en la intervención educativa.
- Rodríguez, M. (2012). *Los juegos recreativos como estrategia didáctica para el fortalecimiento de los valores humanos*. Caracas, Venezuela: Libro Mundo.
- Sánchez y Reyes (2008) Metodología de la investigación.
- Suárez, W. (2010). *Programa recreativo con juegos populares tradicionales infantiles para el consejo popular Agramonte*. La Habana, Cuba: Universidad de Matanzas.
- Valverde, A. (2010). *Los juegos educativos en educación primaria*. México: UNILIBRO

ANEXOS

Test y Pre test
EL CONCEPTO DE SUMA

Suma o adición, es agregar números de diferente tamaño para hallar el total sumando:
 $5 + 2 + 3 + 7 = 17$.

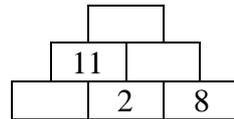
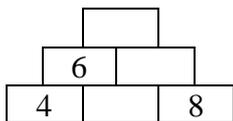
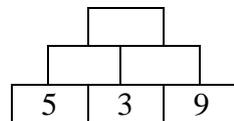
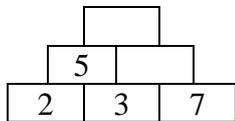
Completa sumando 6



Completa sumando 10



Completa sumando



Completa los cuadros con los números que faltan

2	+	9	=	
+		+		+
4	+	8	=	
=		=		=
6	+		=	

8	+		=	10
+		+		+
4	+	5	=	
=		=		=
	+		=	

	+	8		10
+		+		+
9	+	6	=	
=		=		=
	+		=	

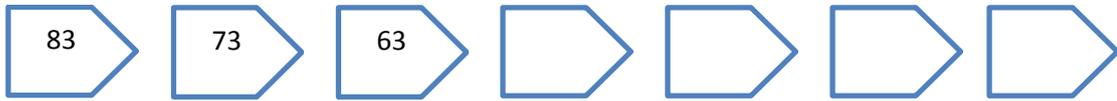
5	+	9	=	
+		+		+
10	+	7	=	
=		=		=
	+		=	

Sustracción = Encontrar la diferencia

Completa Restando 5



Completa Restando 10

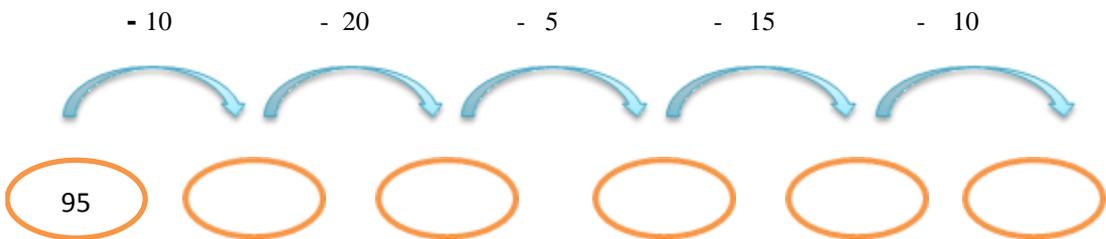
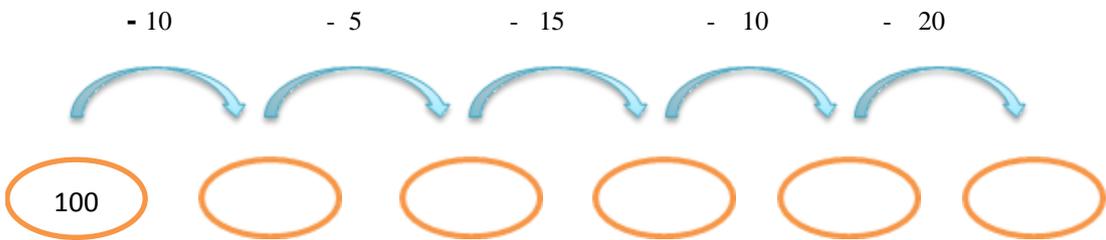


Completa Restando -

-	10	20	30	40	50	60
90						
80						
70						

-	5	10	15	20	25	30
95						
85						
75						

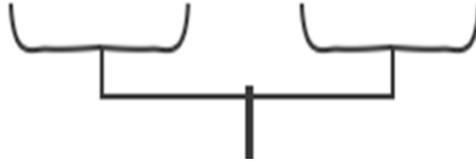
Completa restando los números que están sobre las flechas



Problemas de la balanza

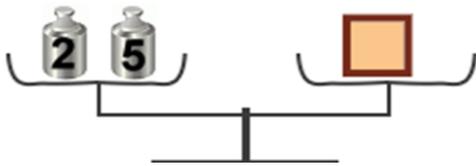
Esta es una balanza. Se colocan cosas en los dos lados, y el lado más pesado bajará, como un subibaja.

Si las dos cosas tienen el mismo peso, la balanza queda en equilibrio.

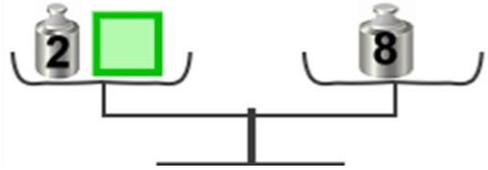


1. Resuelve cuánto "pesa" cada figura geométrica. Puedes utilizar o libras o kilogramos.

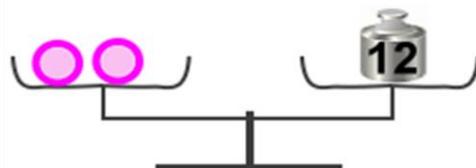
a. El cuadrado pesa _____



b. El cuadrado pesa _____



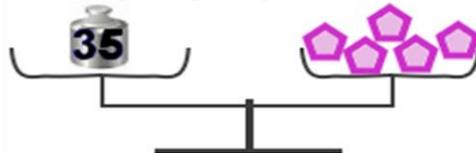
c. Un balón pesa _____



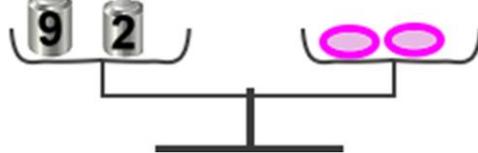
d. Un rectángulo pesa _____



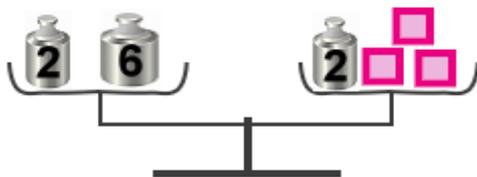
e. Un pentágono pesa _____

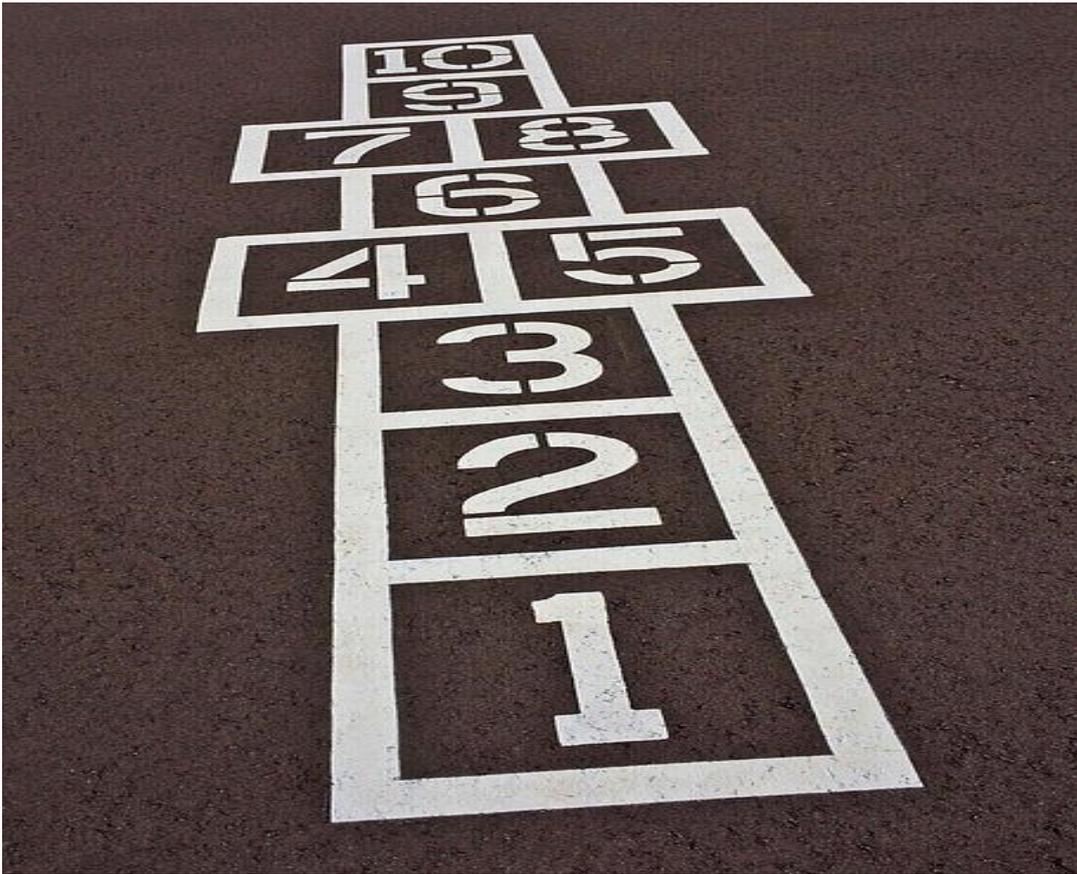


f. Un óvalo pesa _____



g. Un cuadrado pesa _____





01 – IMAGEN ESQUEMÁTICA DE LA RAYUELA O MUNDO



02 – IMAGEN DEL JUEGO TRADICIONAL DE LA RAYUELA O MUNDO



03 – IMAGEN DE LA NIÑA JUGANDO LA RAYUELA O MUNDO



04 –IMAGEN DEL DOCENTE ENSEÑANDO CÓMO SE JUEGA EL MUNDO



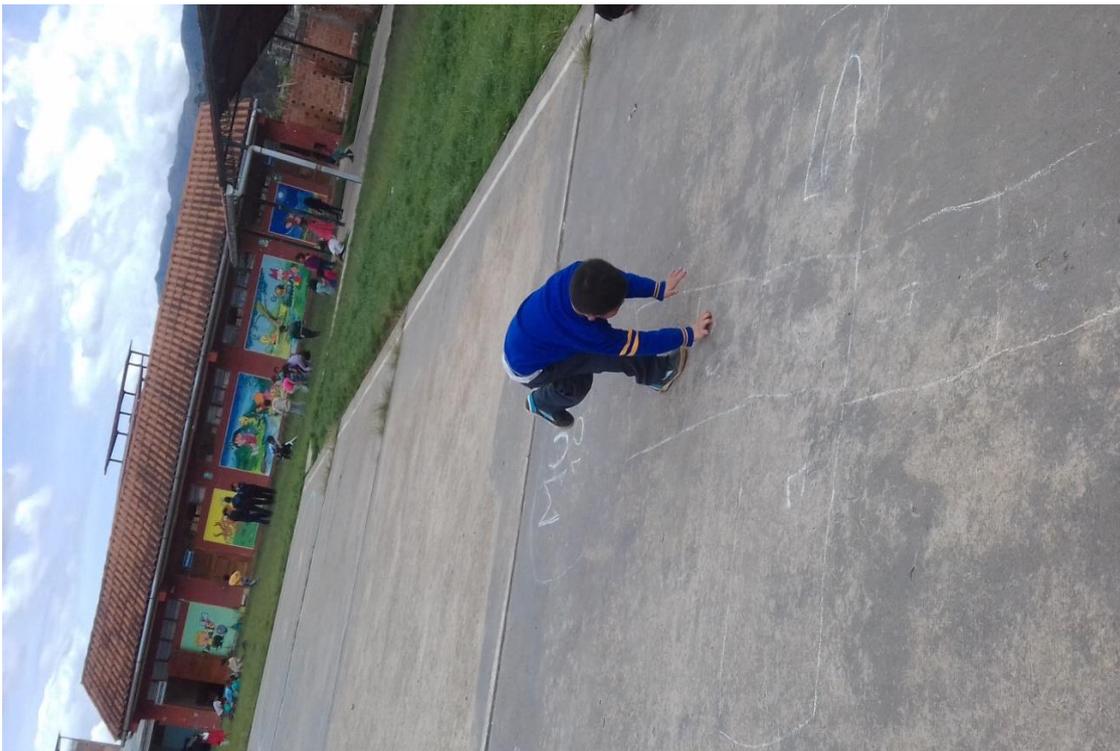
05 – IMAGEN DE LA NIÑA JUGANDO LA RAYUELA O MUNDO



06 – IMAGEN DE LA NIÑA JUGANDO LA RAYUELA O MUNDO



07 – IMAGEN DEL NIÑO JUGANDO LA RAYUELA O MUNDO



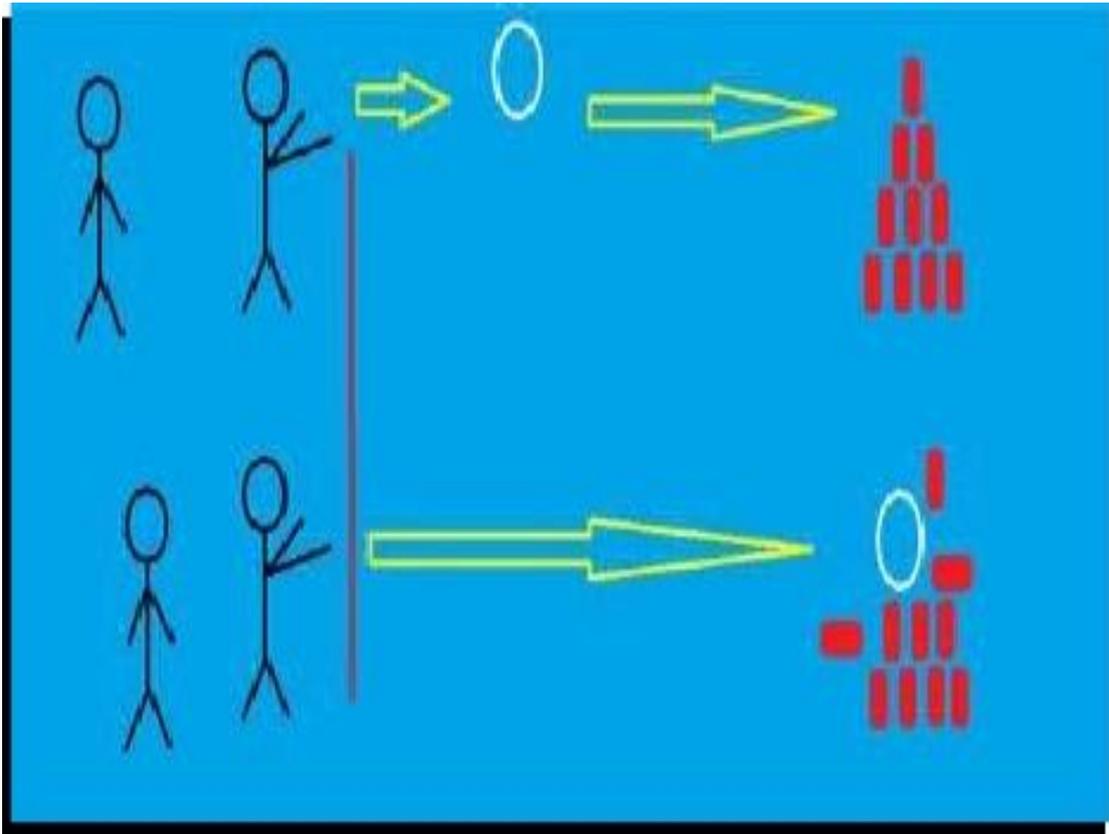
08 – IMAGEN DEL NIÑO JUGANDO LA RAYUELA O MUNDO EJERCITANDO EL EQUILIBRIO



09 – IMAGEN DEL NIÑO JUGANDO EL TUMBA LATAS



10 – IMAGEN DE LA NIÑA JUGANDO EL TUMBA LATAS



11 – IMAGEN DE ESQUEMA DEL JUEGO “EL TUMBA LATAS”



12 – IMAGEN DE LA TESISISTA ENSEÑANDO EL JUEGO DE LOS DADOS



13 - IMAGEN DEL DOCENTE EXPLICANDO LA SUMA Y RESTA CON EL JUEGO DE LOS DADOS



14 - IMAGEN DEL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 18255, LEONCIO PRADO CON LA DOCENTE INVESTIGADORA.