

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ESPECIALIDAD EDUCACIÓN FÍSICA Y DANZAS



**“NIVELES DE INFLUENCIA DE LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS
EN RED Y LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LOS NIÑOS DEL V
CICLO DE LA I.E.P. DIVINO MAESTRO DEL DISTRITO DE
ABANCAY - 2010”**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE: LICENCIADO EN EDUCACIÓN

**ESPECIALIDAD EDUCACIÓN FÍSICA Y
DANZAS**

**BACHILLERES: ÉMERSON MARTÍNEZ ALARCÓN
ABEL PIMENTEL CHOCLLO**

**ASESORES: LIC. EDDI MIGUEL SUCARI MAMANI
LIC. TEODORO ARENAS MAMANI**

Abancay, diciembre del 2010

PERÚ



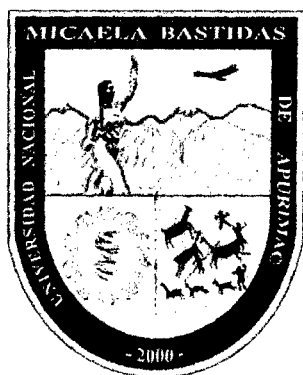
UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURIMAC	
CÓDIGO	MFN
T EFD M 2010	BIBLIOTECA CENTRAL 28 MAR 2012
FECHA DE INGRESO:	00113
Nº DE INGRESO:	

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ESPECIALIDAD EDUCACIÓN FÍSICA Y DANZAS



**“NIVELES DE INFLUENCIA DE LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS
EN RED Y LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LOS NIÑOS DEL V
CICLO DE LA I.E.P. DIVINO MAESTRO DEL DISTRITO DE
ABANCAY - 2010”**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE: LICENCIADO EN EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EDUCACIÓN FÍSICA Y
DANZAS**

**BACHILLERES: ÉMERSON MARTÍNEZ ALARCÓN
ABEL PIMENTEL CHOCLLO**

**ASESORES: LIC. EDDI MIGUEL SUCARI MAMANI
LIC. TEODORO ARENAS MAMANI**

**Abancay, diciembre del 2010
PERÚ**



**“NIVELES DE INFLUENCIA DE LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS
EN RED Y LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LOS NIÑOS DE LA
I.E.P. DIVINO MAESTRO DEL DISTRITO DE ABANCAY - 2010”**

DEDICATORIA

Con admiración, respeto, cariño, y gratitud a mis queridos padres Jesús Giraldo e Inés por su apoyo, esfuerzo, sacrificio y ejemplo constante hicieron posible que culmine una de mis más grandes metas. Emerson

Con amor y cariño a mi hijo Sayri Adriel y mi esposa Elizabeth por su aliento y comprensión. Emerson

A mí querido pueblo de Cánua, testigo de mi infancia y símbolo de mi identidad personal. Emerson

Con ósculo santo para mi hija Elízama, mi esposa Sonia y para mis padres Santusa y Evangelino. A Dios sobre todas las cosas. Abel

AGRADACIMIENTO

Al docente Lic. Apolinario SALDIVAR BOLÍVAR por el apoyo incondicional en la realización de este trabajo de investigación.

Al Mag. Cesar CUENTAS CARRERA por la iniciativa que nos emprendió y por el apoyo incondicional que nos brindó como docente y amigo en la ejecución de éste trabajo de investigación.

A la I.E. Indivisa Manent y en particular a la I.E. Divino Maestro nuestra primera casa de estudios.

A nuestros asesores al Lic. Eddi Miguel SUCARI MAMANI y al Lic. Teodoro ARENAS MAMANI.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Pág

Resumen.....	19
Introducción.....	25

Capítulo I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Definición y formulación del problema.....	27
1.2. Justificación e importancia de la investigación.....	29
1.3. Limitaciones.....	31
1.4. Formulación de objetivos.....	32
1.4.1. Objetivo general.....	32
1.4.2. Objetivo específico.....	32
1.6. Formulación de la hipótesis.....	33
1.6.1. Hipótesis general.....	33
1.6.2. Hipótesis específico.....	33
1.7. Operacionalización de variable.....	34

Capítulo III

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.....	35
2.2. Marco Teórico.....	44
2.2.1. Teorías acerca del juego.....	44
2.2.2. Normas legales que respaldan a los juegos tradicionales.....	50
2.2.3. Etimología del juego.....	51
2.2.4. Historia del juego.....	55

2.2.5. Características del juego.....	59
2.2.6. Clasificación de juegos.....	61
2.2.7. Tipos de juegos.....	67
2.2.8. Juegos tradicionales... ..	73
a) Historia de los juegos tradicionales.....	73
b) Definición de los juegos tradicionales.....	74
c) Caracterización de los juegos tradicionales.....	76
d) Importancia de los juegos tradicionales.....	76
e) Desventaja de los juegos tradicionales.....	77
f) Juegos tradicionales aun practicados en la ciudad de Abancay.....	78
g) Ventajas de los juegos tradicionales.....	91
2.2.9. Juegos en red.....	92
a) Historia de los juegos en red.....	92
b) Juegos en red más practicados en la ciudad de Abancay.....	93
c) Modalidad de los juegos en red.....	98
d) Características de los video juegos y juegos en red.....	100
e) Ventajas de los juegos en red.....	101
f) Desventajas de los juegos en red.....	101
2.3. Marco Conceptual.....	102
2.3.1. Definición de juego.....	102
2.3.2. Definición de juegos tradicionales.....	103
2.3.3. Definición de juegos en red.....	103
2.3.4. Tipo de juego.....	104
2.3.5. Frecuencia de juego.....	104

2.3.6. Tiempo de juego.....	104
2.3.7. Motivo de juego.....	104
2.3.8. Bienes del hogar.....	105
2.3.9. Material de la vivienda.....	105
2.3.10. Grado de instrucción.....	105
2.3.11. Social.....	105
2.3.12. Económica.....	105
2.3.13. Nivel socioeconómico.....	105

Capítulo III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo y nivel de investigación.....	106
3.2. Método y diseño de investigación.....	106
3.3. Población.....	107
3.3.1. Características y delimitación.....	107
3.3.2. Ubicación espacio – temporal.....	108
3.4. Muestra.....	108
3.4.1. Técnicas de muestreo.....	10
3.4.2. Tamaño y cálculo del tamaño.....	108
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	109
3.6. Procesamiento y análisis de datos.....	110
3.7. Pruebas de hipótesis.....	111
3.7.1. Formulación de hipótesis nulas y alternas.....	111
3.7.2. Selección de las pruebas estadísticas.....	114
3.7.3. Condiciones para rechazar o aceptar las hipótesis.....	114

Capítulo IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Caracterización del ámbito de estudio.....	115
4.1.1. Institución Educativa - Divino Maestro.....	118
4.1.1.1. Ubicación.....	118
4.1.1.2. Reseña histórica.....	118
4.1.1.3. Grados, sección y número de niños.....	118
4.1.1.4. Docentes, autoridades y personal de servicio.....	118
4.1.2. Institución Educativa - Indivisa Manent.....	119
4.1.2.1. Ubicación.....	119
4.1.2.2. Reseña histórica.....	119
4.1.2.3. Grados, sección y número de niños.....	119
4.1.2.4. Docentes, autoridades y personal de servicio.....	119
4.2. Análisis de las variables e indicadores.....	120
4.2.1. Jugos en red:.....	121
4.2.1.1. Gusto por practicar juegos en red.....	121
4.2.1.2. Motivo para practicar juegos en red.....	124
4.2.1.3. Motivo para no practicar juegos en red.....	125
4.2.1.4. Número de días aproximado de práctica de juegos en red a la semana.....	127
4.2.1.5. Número de días aproximado de práctica de juegos en red a la semana.....	128
4.2.1.6. Preferencia de tipo de juego en red.....	129
4.2.1.7. Escala de juegos en red.....	131

4.2.2. Juegos tradicionales.....	132
4.2.2.1. Gusto por practicar juegos tradicionales.....	132
4.2.2.2. Motivo para practicar juegos tradicionales.....	133
4.2.2.3. Motivo para no practicar juegos tradicionales.....	135
4.2.2.4. Número de días aproximado de práctica de juegos tradicionales a la semana.....	137
4.2.2.5. Número de horas aproximado de práctica de juegos tradicionales al día.....	139
4.2.2.6. Escala de juegos tradicionales.....	140
4.2.3. Nivel socioeconómico.....	142
4.2.3.1. Ocupación de los padres.....	142
4.2.3.2. Ocupación de las madres.....	144
4.2.3.3. Bienes del hogar.....	146
4.2.3.4. Tipo de vivienda.....	148
4.2.3.5. Promedio de ingreso familiar.....	149
4.2.3.6. Escala de nivel socioeconómico.....	151
4.3. Relación entre juegos tradicionales, juegos en red y nivel socioeconómico (tabla de contingencia).....	152
4.3.1. Práctica de juegos en red y juegos tradicionales.....	152
4.3.2. Escala de nivel socioeconómico familiar según escala de juegos en red....	154
4.3.3. Escala de nivel socioeconómico familiar según escala de juegos tradicionales	155

4.3.4. Practica de juegos tradicionales por Institución Educativa.....	157
4.3.5. Practica de juegos en red por Institución Educativa.....	158
4.3.6. Nivel socioeconómico familiar por Institución Educativa.....	159
4.3.7. Practica de juegos en red según sexo.....	160
4.3.8. Practica de juegos tradicionales según sexo.....	161
4.4. Prueba de hipótesis.....	162
4.4.1. Prueba de hipótesis General.....	162
4.4.2. Prueba de hipótesis específica (1)	165
4.4.3. Prueba de hipótesis específica (2)	167
4.4.4. Prueba de hipótesis específica (3)	169
4.3. Discusión de resultados.....	172
CONCLUSIONES.....	177
RECOMENDACIONES.....	179
Bibliografía.....	180
Anexos	
Apéndice	

ÍNDICE DE CUADROS

• Cuadro N° 01: Clasificación de los juegos dirigidos según los participantes.....	68
• Cuadro N° 02: Clasificación de los juegos dirigidos según el contenido.....	69
• Cuadro N° 03: Clasificación de los juegos dirigidos según el contenido propiamente.	70
• Cuadro N° 04: Clasificación de los juegos dirigidos según los recursos empleados...	71
• Cuadro N° 05: Clasificación de los juegos dirigidos según la estructura.....	71
• Cuadro N°06: Clasificación de los juegos dirigidos según los contenidos motores...	72
• Cuadro N°07: Distribución de la muestra según Institución Educativa.....	109
• Cuadro N° 08: Técnicas y instrumentos de recolección de datos.....	110
• Cuadro N° 09: Número de encuestas por Institución Educativa.....	110
• Cuadro N° 10: Gusto por practicar juegos en red.....	121
• Cuadro N° 11: Motivo para practicar juegos en red.....	122
• Cuadro N° 12: Motivo para no practicar juegos en red.....	124
• Cuadro N° 13: Número de días aproximado de práctica de juegos en red a la semana.....	126
• Cuadro N° 14: Número de horas aproximado de práctica de juegos en red al día.....	127
• Cuadro N°15: Preferencia de tipo de juego en red.....	129
• Cuadro N°16: Escala de juegos en red.....	131
• Cuadro N° 17: Gusto por practicar juegos tradicionales.....	132

• Cuadro N° 18: Motivo para practicar juegos tradicionales.....	133
• Cuadro N°19: Motivo para no practicar juegos tradicionales.....	135
• Cuadro N° 20: Número de días aproximado de práctica de juegos tradicionales a la semana.....	137
• Cuadro N° 21: Número de horas aproximado de práctica de juegos tradicionales al día.....	139
• Cuadro N° 22: Escala de juegos tradicionales.....	140
• Cuadro N°23: Ocupación de las padres.....	142
• Cuadro N°24: Ocupación de los madres.....	144
• Cuadro N° 25: Bienes del hogar.....	146
• Cuadro N° 26: Tipo de vivienda.....	148
• Cuadro N° 27: Promedio de ingreso familiar.....	149
• Cuadro N° 28: Escala de nivel socioeconómico.....	151
• Cuadro N° 29: Práctica de juegos en red y juegos tradicionales.....	152
• Cuadro N° 30: Nivel socioeconómico familiar según práctica de juegos en red.....	154
• Cuadro N° 31: Nivel socioeconómico familiar según práctica de juegos tradicionales.....	155
• Cuadro N° 32: Practica de juegos tradicionales por Institución Educativa.....	157
• Cuadro N° 33: Practica de juegos en red por Institución Educativa.....	158
• Cuadro N° 34: Nivel socioeconómico familiar por Institución Educativa.....	159
• Cuadro N° 35: Practica de juegos en red según sexo	160
• Cuadro N° 36: Practica de juegos tradicionales según sexo	161
• Cuadro N° 37 Resumen de valores y significancia por cada hipótesis específica.....	163

- **Cuadro N° 38:** Juegos en red ponderado y juegos tradicionales ponderado (estadísticos de contraste).....166
- **Cuadro N° 39:** Correlaciones de juegos en red ponderado y nivel socioeconómico...168
- **Cuadro N°40.** Juegos tradicionales y nivel socioeconómico (estadísticos de contraste).....170

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Pág

• Gráfico N° 01: Gusto por practicar juegos en red.....	121
• Gráfico N° 02: Motivo para practicar juegos en red.....	123
• Gráfico N° 03: Motivo para no practicar juegos en red.....	125
• Gráfico N° 04: Número de días aproximado de práctica de juegos en red a la semana.....	126
• Gráfico N° 05: Número de días aproximado de práctica de juegos en red a la semana.....	128
• Gráfico N° 06: Preferencia de tipo de juego en red.....	130
• Gráfico N° 07: Escala de juegos en red.....	131
• Gráfico N° 08: Gusto por practicar juegos tradicionales.....	132
• Gráfico N° 09: Motivo para practicar juegos tradicionales.....	134
• Gráfico N° 10: Motivo para no practicar juegos tradicionales.....	136
• Gráfico N° 11: Número de días aproximado de práctica de juegos tradicionales a la semana.....	138
• Gráfico N° 12: Número de horas aproximado de práctica de juegos tradicionales al día.....	139
• Gráfico N° 13: Escala de juegos tradicionales.....	141
• Gráfico N° 14: Ocupación de las madres.....	143
• Gráfico N° 15: Ocupación de los padres.....	145
• Gráfico N° 16: Bienes del hogar.....	147

- **Gráfico N° 17:** Tipo de vivienda.....148
- **Gráfico N° 18:** Promedio de ingreso familiar.....150
- **Gráfico N° 19:** Escala de nivel socioeconómico.....151
- **Gráfico N° 20:** Práctica de juegos en red y juegos tradicionales.....153
- **Gráfico N° 21:** Práctica de juegos en red según nivel socioeconómico familiar ...154
- **Gráfico N° 22:** Práctica de juegos tradicionales según nivel
socioeconómico familiar.....156
- **Gráfico N° 23:** Practica de juegos tradicionales por Institución Educativa.....157
- **Gráfico N° 24:** Practica de juegos en red por Institución Educativa.....158
- **Gráfico N° 25:** Nivel socioeconómico familiar por Institución Educativa.....159
- **Gráfico N° 26:** Practica de juegos en red según sexo160
- **Gráfico N° 27:** Practica de juegos tradicionales según sexo161

ÍNDICE DE IMÁGENES

Pág

• Imagen N° 01: El Tejo.....	79
• Imagen N° 02: El trompo.....	81
• Imagen N° 03: Carrera de aros.....	82
• Imagen N° 04: Batisoga.....	83
• Imagen N° 05: Tiros o canicas.....	85
• Imagen N° 06: Chapas.....	86
• Imagen N° 07: Dota o War Craf.....	94
• Imagen N° 08: CounterStric.....	95
• Imagen N° 09: Star Craf.....	96
• Imagen N° 10: Jai Laf.....	97
• Imagen N° 11: Mapa Político del Perú.....	115
• Imagen N° 12: Mapa Político de la Región de Apurímac.....	116
• Imagen N° 13: Mapa Político de la Provincia de Abancay.....	116
• Imagen N° 14: Mapa Político del Distrito de Abancay.....	117

RESUMEN

EL presente estudio de investigación emite los siguientes resultados sobre la relación entre las variables práctica de los juegos en red y práctica de los juegos tradicionales según el nivel socioeconómico familiar, se trabajó con una muestra de 150 niños y niñas de las I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Instituciones, a los que se les aplicó el instrumento de cuestionario de preguntas las cuales fueron analizados en el programa SPSS 18.

El objetivo general de la investigación fue “establecer la relación entre la práctica de los juegos en red, la práctica de los juegos tradicionales según el nivel socioeconómico familiar de los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay – 2010”. La hipótesis con que se trabajó fue “el incremento acelerado de la práctica de los juegos en red habría provocado la disminución considerable de la práctica de los juegos tradicionales, según el nivel socioeconómico familiar, de los niños y niñas del 5to ciclo de de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay – 2010”.

El método de la investigación se enmarca dentro del enfoque cuantitativo, modelo hipotético deductivo, el tipo investigación es básico; el nivel de investigación es correlacional y el diseño es no experimental porque no se manipula las variables en estudio. Los resultados obtenidos a través de las pruebas estadísticas nos muestran los siguientes resultados:

Entre la práctica de los juegos en red y los juegos tradicionales, si existe una relación significativa porque:

- El valor de la chi cuadrada (X^2) de la variable juegos en red es de 260,453, cuyo grado de libertad (Gl) es de 12.
- El valor de la chi cuadrada (X^2) de la variable juegos tradicionales es de 47,307, cuyo grado de libertad (Gl) es de 13.
- Ambos valores de la chi cuadrada (X^2) para los respectivos grado de libertad (Gl), son superiores al nivel del significancia de .001 (chi cuadrada (X^2) es significativa, es decir que hay un 99% de confianza que la correlación es verdadera y 1% de probabilidad de error).

Entre el nivel socio económico familiar y la práctica de los juegos en red, si existe una correlación significativa porque:

- El valor de rho de Spearman es de .403, al nivel del significancia de .001 (r es significativa, es decir que hay un 99% de confianza que la correlación es verdadera y 1% de probabilidad de error).

Entre el nivel socioeconómico familiar y la práctica de los juegos tradicionales, no si existe una relación significativa porque:

- El valor de la chi cuadrada (X^2) de la variable socioeconómico familiar es de 58,240, cuyo grado de libertad (Gl) es de 56.
- El valor de la chi cuadrada (X^2) de la variable juegos tradicionales es de 47,307, cuyo grado de libertad (Gl) es de 13.
- El valor de la chi cuadrada (X^2) en la variable socioeconómico familiar, es inferiores al nivel de significancia 0.05(X^2 no es significativa, es decir no hay un porcentaje mínimo de confianza que la correlación sea verdadera)

- El valor de la chi cuadrada (X^2) en la variable juegos tradicionales, es superior al nivel de significancia 0.01 (X^2 es significativa, es decir que hay un 99% de confianza que la correlación es verdadera y 1% de probabilidad de error).

Finalmente “el incremento acelerado de la práctica de los juegos en red habría provocado la disminución considerable de la práctica de los juegos tradicionales, según el nivel socioeconómico familiar, se rechaza y se acepta la hipótesis nula, aclarando de que si hay relación entre “a mayor nivel de práctica de los juegos en red se observa menor nivel de práctica de los juegos tradicionales” y “a mayor nivel socioeconómico familiar se observa mayor práctica de los juegos en red” pero no existe una relación entre “a menor nivel socioeconómico familiar se observa mayor práctica de los juegos tradicionales”.

SUMMARY

THE present study of investigation emits the research findings on the relation between the practical variables of the games in net, practice of the traditional games with the socioeconomic family level, it was worked up with 150 boys and girls's sign of the Educational Divine Master Institutions and Indivisa Manent, the same that they were diligent the instrument of questionnaire of questions which were examined in the program SPSS 18.

The general objective of investigation becomes of establishing the relation between the practice of the games in net, the practice of the traditional games and the socioeconomic family level of the boys and girls of the state-owned Divine Master I.E.P. and the private I.E.P Indivisa Manent of the city of Abancay – 2010. The hypothesis it was worked up with was the increment expedited of the practice of the games in net the considerable decrease of the practice of the traditional games according to the socioeconomic family, boys and girls level of the 5to, would have provoked cycle of of the state-owned Divine Master I.E.P. and the reserved I.E.P Indivisa Manent of the city of Abancay – 2010

You delimit the method of investigation within the quantitative focus, hypothetic deductive model, the type investigation is basic; The level of investigation is correlacional and the design no is experimental because does not manipulate him the variables under consideration. The results obtained through the statistical proofs evidence the following results to us:

Enter the practice of the games in net and the traditional games, if a significant relation exists because:

X2's value of the variable is games in net of 260.453, whose G1 you come from 12.



X2's value of the variable is traditional games of 47.307, whose G1 you come from 13.

Both moral values X2 for the respective G1, they are superior to the level of the significancia of,001 (X2 is significant, that means that you have 99 % of confidence that correlation is true and 1 % of probability of error).

Enter the level economic familiar member and the practice of the games in net, if a significant correlation exists because:

Rho's value of Spearman comes from,403, at the same level as the significancia of,001 (the r is significant, that means that you have 99 % of confidence that correlation is true and 1 % of probability of error).

Enter the socioeconomic family level and the practice of the traditional games, no if a significant relation exists because:

X2's value of the socioeconomic family variable comes from 58.240, whose G1 you come from 56.

X2's value of the variable is traditional games of 47.307, whose G1 you come from 13.

X2's value in the socioeconomic family variable, he is inferiors to significancia's level 0,05 (X2 is not significant, that is does not have a minimal percentage of confidence that correlation be true)

X2's value in the variable traditional games, you are superior to significancia's level 0,01 (X2 is significant, that means that you have 99 % of confidence that correlation is true and 1 % of probability of error).

The increment expedited of the practice of the games in net would finally have provoked the considerable decrease of the practice of the traditional games according to the socioeconomic family level,, it reject myself and the null hypothesis is accepted,

clarifying of what if there is relation enter “ minor level of practice of the traditional games is observed to bigger level of practice of the games in net and bigger practice of the games in net is observed to bigger socioeconomic family level but a relation does not exist enter minor socioeconomic family level bigger practice of the traditional games is observed.

INTRODUCCIÓN

El juego es la ocupación principal de los niños y niñas, expresión pura y sana de la espiritualidad infantil mediante el movimiento del cuerpo. El niño y el juego son como dos gemelos, hermanos inseparables ya que el niño y niña no puede ser feliz sin el juego, para ellos los juegos es un trabajo serio tal como lo es para los adultos.

Por ello, el juego tradicional que se practicaba frecuente y masivamente hasta hace unos pocos años brindando gratos momentos de alegría a nuestros niños y niñas, pero sin embargo con la aparición y presencia del internet en nuestro contexto y junto con este los juegos en red, la práctica de los juegos tradicionales ha disminuido considerablemente debido al incremento de la práctica de los juegos en red.

Desde aquel entonces (hablamos de hace poco) nuestros niños han otorgado mayor preferencia a la práctica de los juegos en red, por el mismo hecho de que estos juegos son novedosos, con características atractivos y tentadores para los niños y niñas. Este hecho ha generado graves problemas, alterando así el normal proceder de los niños con el juego tradicional, las cuales promueven el desarrollo de la socialización, la creatividad, la imaginación, el compartimiento de valores la sana competencia y esencialmente la práctica del ejercicio físico y la actividad lúdica.

Pero ahora la mayoría de nuestros niños y niñas al practicar los juegos en red están propensos a tener una actitud violenta por las características de los juegos en red afectando de esta manera en el desarrollo integral de los niños.

Es por ello que esta investigación surge a la luz debido al problema antes descrito y nos planteamos la siguiente pregunta: ¿En qué medida se relaciona la práctica de los juegos en red con la práctica de los juegos tradicionales según nivel socioeconómico familiar de los



niños y niñas del 5to ciclo de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?

El objetivo trazado consiste en determinar la relación entre la práctica de los juegos en red y la práctica de los juegos tradicionales según el nivel socioeconómico familiar de los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay – 2010.

El presente trabajo de investigación se ha estructurado de la siguiente manera: en las primeras páginas se presenta el resumen y la introducción a la investigación, en el primer capítulo se expone el planteamiento del problema: definición y formulación del problema, justificación, limitaciones, además de los objetivos, hipótesis y variables de la investigación, en el segundo capítulo se expone el marco referencial: antecedentes, marco teórico y marco conceptual, en el tercer capítulo se presenta la metodología de la investigación: tipo y nivel de investigación, método y diseño de investigación, población, muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, procesamiento y análisis de datos, y pruebas de hipótesis, y en el cuarto capítulo se presentan los resultados de la investigación: caracterización del ámbito de estudio, contrastación de las hipótesis y discusión de los resultados.

Finalmente se presentan las conclusiones, sugerencias, bibliografía y los anexos respectivos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El juego es una de las actividades más antiguas y naturales de la especie humana, la desarrollan tanto niños y adultos. En los niños y niñas es fuente inagotable de aprendizaje y por lo tanto constituye una actividad básica para que sus afectos, su inteligencia y su cuerpo se desarrollen. Asimismo, los juegos proporcionan hermosas ocasiones para el intercambio, la socialización, el estímulo, la autovaloración, autonomía, el éxito y la diversión.

Desde el punto de vista tecnológico, el mundo de hoy está en constante cambio, donde la globalización tiene mayor presencia en nuestra sociedad, sobre todo el uso del internet que es un conjunto de redes interconectadas a nivel mundial, y junto al internet llegan también los juegos en red que está al alcance de los niños y niñas; donde las causas de la práctica de estos juegos, “según las investigaciones muestran que se abren pautas a la agresividad y a la reproducción de roles sexistas, también existe el abuso del tiempo, además de tener un impacto negativo en las relaciones amistosas y familiares”(Velázquez 2007: 02), limitando la formación integral de los niños y niñas. A esto obedece esta preocupación y curiosidad académica, ahora que la práctica de estos juegos se va generalizando cada vez más.

Los juegos tradicionales o también llamados juegos de la cultura popular tienen un rol muy importante en el desarrollo integral de los niños y niñas, tanto en los aspectos de la inteligencia, creatividad, socio afectivo, y sobre todo motriz; sin embargo, observamos

en la actualidad cada vez menos práctica de los juegos tradicionales, a pesar de las bondades y beneficios que lleva consigo la práctica de estos juegos, ahora vemos nuestros barrios tristes y desolados con pocos niños y niñas que adornan y decoran esas calles, con sus alegría, gritos y expresiones de emoción, jugando al trompo, a la chanca la lata, a las escondidas y de más juegos; como lo hacían hace unos pocos años atrás, hasta antes de que los juegos en red aparecieran.

En consecuencia es preocupante observar actitudes en los niños y niñas sobre la práctica de los juegos de red; por otra parte es triste y lamentable ver esta realidad donde los juegos tradicionales están siendo menos practicados y a punto de ser extinguidos; y los juegos en red están siendo practicados con mayor frecuencia hasta el punto de mecanizar y robotizar la motricidad de nuestros niños, omitiendo la práctica de la actividad lúdica.

He aquí radica el problema de los juegos en sí: los juegos en red han adquirido una mayor y rápida aceptación en todas las clases sociales y así paralelamente omitiendo y suprimiendo los objetivos e intenciones reales de los *“juegos en sí”* que antes eran satisfactorios con la práctica de los juegos tradicionales.

Este cambio de preferencia de juego en los niños y niñas limita la formación integral y ocasiona la ruptura de la transmisión de la cultura popular. Además este problema social ya se observa en gran parte de los países del mundo, nuestro país no ha sido ajeno a este problema y en particular nuestra región Apurímac; preocupados por los niños y niñas de hoy y mañana de nuestro distrito de Abancay decidimos realizar la presente investigación planteándonos las siguientes preguntas:

- ✓ ¿En qué medida se relaciona la práctica de los juegos en red con la práctica de los juegos tradicionales según nivel socioeconómico familiar de los niños y

niñas del 5to ciclo de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?

- ✓ ¿Cuál es relación entre la práctica de los juegos en red y la práctica de los juegos tradicionales según el nivel socioeconómico familiar en los niños y niñas del 5to ciclo de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?
- ✓ ¿Cuál es la relación entre el nivel socioeconómico familiar y la práctica de los juegos en red de los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?
- ✓ ¿Cuál es la relación entre el nivel socioeconómico familiar y la práctica de los juegos tradicionales de los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?

1.2. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

Los juegos ofrecen espacios donde se desarrollan un clima de libertad para expresarse, un clima de alegría, de participación, de ofrecer la oportunidad de desplegar iniciativas, de estimular la educación emocional, de propiciar actitudes de respeto, amistad, honestidad, de establecer relaciones sociales entre los que intervienen y de fortalecer el cuerpo.

Es por ello conveniente realizar la investigación de los juegos tradicionales debido a que todo los aspectos antes mencionados están presentes en los juegos tradicionales, la cual trae mayor beneficio al niño y niñas, que además contribuye al desarrollo

normal e integral; que respecto a los juegos en red que incitan a la violencia, a la no practica de la actividad lúdica y al no compartimiento de valores sociales y morales.

Por este motivo ahora ha surgido una necesidad de tratar sobre el estudio de los “juegos tradicionales” que cada vez más se van alejando y quedando en la historia popular del pueblo gracias a la mayor practica de los juegos en red lo cual no es saludable ni conveniente para los niños y niñas de nuestra ciudad quienes estimulan y expresan su estado espiritual con alegría, fuerza y vigor a través de la práctica de los juegos tradicionales (la espiritualidad de los niños reflejada en los juegos tradicionales).

La investigación busca la relación, que existe entre los juegos tradicionales y los juegos en red y el nivel socioeconómico familiar. En el mundo de hoy y del porvenir se requiere de personas protagonistas, creativos, adaptables a situaciones cambiantes, con habilidades y destrezas que puedan integrar grupos de trabajo y por lo tanto es imprescindible los Juegos Tradicionales, porque gracias a su práctica se inician y se desarrolla de manera inconsciente todo estos aspectos antes mencionados mediante el juego, que es considerado para el niño y niñas como un trabajo serio.

Por tanto, el presente trabajo busca contribuir a la formación integral de los niños y niñas, con el conocimiento científico generado para todos los elementos, medios, factores que contribuyen en la educación de los niños y niñas, tales como las familiar y la escuela y por otro lado busca fortalecer la identidad cultural del pueblo a través del rescate de los juegos tradicionales y para aportar al currículo regional y local,

contenidos de juegos tradicionales para el desarrollo de capacidades y habilidades en el área de educación física.

1.3. LIMITACIONES.

- La poca facilitación de información por parte de los trabajadores de la unidad de estadística de la UGEL Abancay con respecto al total de la población y muestra de los niños y niñas de ambas instituciones. Además de que sus reportes estadísticos no estaban actualizados debido a la demora de entrega nóminas de matrículas de la mayoría de las Instituciones Educativas.
- La poca disponibilidad de textos o información sobre estudios de juegos en red y juegos tradicionales para enriquecer el marco teórico.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

- ✓ Establecer la relación entre la práctica de los juegos en red y la práctica de los juegos tradicionales según el nivel socioeconómico familiar de los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Determinar la relación entre la práctica de los juegos en red y la práctica de los juegos tradicionales de los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?
- ✓ Establecer la relación entre el nivel socioeconómico familiar y la práctica de los juegos en red en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?
- ✓ Determinar la relación entre el nivel socioeconómico familiar y la práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?

1.5. HIPÓTESIS Y VARIABLES

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

El incremento acelerado de la práctica de los juegos en red habría provocado la disminución considerable de la práctica de los juegos tradicionales, según el nivel socioeconómico familiar, de los niños y niñas del 5to ciclo de de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay – 2010.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- ✓ A mayor nivel de práctica de los juegos en red se observa menor nivel de práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?
- ✓ A mayor nivel socioeconómico familiar se observa mayor práctica de los juegos en red en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010
- ✓ A menor nivel socioeconómico familiar se observa mayor práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?

1.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLES PRINCIPALES	Juegos en red.	• Tipos de juegos.	• Juegos de lucha. • Juegos de acción. • Juegos de estrategia.
		• Frecuencia de juego.	• Números de veces al día. • Números de veces a la semana.
		• Tiempo de juego.	• Horas de juego al día. • Horas de juego a la semana.
		• Motivo de juego.	• Factor que incentiva la elección.
	Juegos tradicionales.	• Tipos de juegos.	• Juegos de persecución. • Juegos de salto. • Juegos de lanzamiento.
		• Frecuencia de juego.	• Números de veces al día. • Números de veces a la semana.
		• Tiempo de juego.	• Horas de juego al día. • Horas de juego a la semana.
		• Motivo de juego	• Factor que incentiva la elección.
VARIABLES INTERVINIENTE	Nivel socioeconómico.	• Económico.	• Grado de instrucción del padre • Grado de instrucción de la madre. • Ingreso económico.
		• Social.	• Bienes del hogar. • Tipo del piso de la vivienda. • Tipo de material de vivienda.

IDENTIFICACIÓN DE VARIABLES

Variables principales

- ❖ Los juegos en red.
- ❖ Los juegos tradicionales.

Variables interviniente

- ❖ Nivel socioeconómico.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Cabello, Roxana y Moyano, Renzo (2007: 02,09,10), publican un artículo en la Revista Electrónica Razón y Palabra, los resultados de su trabajo de investigación: “Hábitos de consumo de juegos en red en zonas periurbanas” realizada en el área de Comunicación de la Universidad Nacional General Sarmiento, Buenos Aires – Argentina, llegando a las siguientes conclusiones:

- a) Según las declaraciones de los entrevistados y a pesar de las imágenes más instaladas socialmente (las cuales, por otra parte pueden influir en esas declaraciones), la mitad de los jugadores se clasificara dentro del segmento que denominamos “usuarios bajos”(53%). Se trata de jugadores que concurren a los locales solo algunas veces durante la semana y permanece en ellos poco tiempo. Su promedio de edad es de 19 años. La otra mitad se distribuye de manera bastante pareja entre los que llamamos “usuarios altos”(25%), que acostumbran acercarse todos los días al local y a permanecer varias horas en el mismo y los “usuarios medios“(22%), que son los jugadores que suelen concurrir casi todos los días pero permanecen una hora promedio. El promedio de edad de los “usuarios altos” ronda los 16 años y 18 años el de los “usuarios medios”

- b) Existe una línea de análisis que se ha dedicado al problema de los videojuegos (y más recientemente y de manera incipiente, a los juegos en red), que enfoca desde una perspectiva de género tanto los contenidos de esos juegos como las prácticas con las que se asocian. En general se afirma que los videojuegos pertenecen a un universo masculino, al cual reafirman y reproducen permanentemente. Se trata de juegos diseñados por hombres y para hombres según sus propios intereses y que, por consiguiente, ponen a disposición imágenes sobre los sexos y los roles correspondientes a ese particular punto de vista. En lo que respecta a la práctica de juegos en red, el predominio masculino en este tipo de locales de acceso público se verifica no exclusivamente en relación con la proporción en que cada sexo se hace presente en esos lugares sino también en el tiempo que se dedica a la permanencia y la práctica de juegos en red. Las jugadoras acostumbran a permanecer en el establecimiento aproximadamente 2 horas cuando concurren un día de semana (lunes a viernes), y se quedan media hora más los sábados y los domingos; los hombres, en cambio, permanecen unas 3 horas los días de semana y entre 3 horas y media y 4 horas los fines de semana.
- c) Sin embargo a lo largo de los casi tres años en que estamos desarrollando este estudio el Counter Strike ha sido el juego que se ha mantenido en el primer lugar indiscutido de preferencias en esta zona en particular; y, entre quiénes tienen otros juegos como su alternativa favorita, los varones suelen optar por los juegos bélicos o de lucha y las mujeres por los juegos de competencia deportiva.
- d) Para llegar a estas conclusiones se realizó un trabajo de campo, el cual se desarrolló durante el 2004 con encuestas, el 2005 y principios del 2006 con

entrevistas y los resultados arribados fueron reforzados con entrevistas en profundidad.

ANNICHLARIC, Rubén y BARREIRO, Pilar (2003:03,04,05), en el resultado de su investigación titulado Los juegos populares tradicionales gallegos aplicados a las clases de Educación Física en primaria”, realizado en el colegio público integrado de Santiago de Compostela –España, llegan a las siguientes conclusiones:

- a) Tras finalizar la aplicación de la unidad didáctica descrita y una vez realizada la evaluación del alumnado para emitir una “calificación”, reflexionamos e hicimos un balance del resultado obtenido a todos los niveles, tanto desde el punto de vista docente, como discente y socio – cultural.

No hemos dado cuenta que en todo momento nuestros alumnos se mostraron interesados por la actividad y ellos mismos nos ayudaron a recopilar juegos que sus familiares y vecinos de mayor edad que podían recordarles. Al mismo tiempo nos llevaban al centro con juguetes que elaboran con ayuda de estas personas y nos enseñaban como se creaban y cómo se juega con ellos. Nos explicaban incluso que muchos juguetes solo pueden construirse en una determinada época del año, porque el requieren el material de un árbol o una planta en concreto que únicamente hay en dicha época. Comprábamos que el tema de los juegos populares tradicionales había dejado huella en el alumnado, ya que podíamos observar que en gran parte de los juegos que habíamos llevado a cabo forman parte ahora de su amplio abanico lúdico. Aprovechaban los recreos para llevarlos a cabo y traían juguetes contruidos

por ellos mismos, como ya habían hecho para la exposición de juguetes en general, se facilitó la integración de niños que se habían mostrado un poco apartado del grupo hasta el momento; estos vieron compensadas algunas de sus limitaciones por otras aportaciones que podían hacer al grupo. Así, se afanaban en conseguir juguetes que aun no habían traído nadie, juegos nuevos, etc. Por lo tanto, cabe decir que la aplicación de la unidad didáctica contribuyo, no solo al enriquecimiento del alumnado, sino también al del profesorado que hemos participado en la misma.

El recurso metodológico utilizado para llegar a estas conclusiones fue la unidad didáctica aplicada en el Colegio Público Privado ubicado en una zona rural de nivel socio económico medio - bajo, que poseen educación infantil, primaria y secundaria. Durante el curso de 2002 / 2003 que fue intervalo temporal en el cual se llevo a cabo la experiencia, había dos grupos de educación infantil un grupo de primer grado de primaria, dos grupos de segundo grado, dos grupos de tercer grado, dos grupos de cuarto grado, dos grupos de quinto grado y dos grupos de sexto grado. Respecto a la educación secundaria existían dos grupos de primer grado, dos grupos de segundo grado, dos de tercer grado y dos de cuarto grado en total, 21 grupos que albergaban unos 400 alumnos, los profesores eran 39. La unidad didáctica en 11 sesiones incluyendo evaluaciones individuales, presentaciones de trabajos escritos, pruebas escritas y técnica de observación con escalas de observación.

LANTIGUA, Mattie y LOPEZ, Mariela (2007:02,04), en el resultados de su trabajo de investigación “Estudio acerca del deterioro de los juegos populares tradicionales infantiles en las ciudades de Matanzas, Cárdenas y Varadero”, Cuba, llegan a las siguientes conclusiones:

Al abundar en las causas del deterioro manifestado en los juegos populares tradicionales de estas localidades, la investigación realizada permitió la propuesta de alternativas metodológicas encaminadas al rescate y fomento de dichas expresiones lúdicas. Entre las mismas parece las siguientes:

- a) Propiciar una oferta sistemática en el ámbito comunitario que posibilite el aprendizaje de las formas lúdicas tradicionales, en la misma medida que fomenta la realización de eventos pendientes a despertar el espíritu competitivo de los pequeños.
- b) Se impartirán conferencias en la comunidad propiciado un mayor conocimiento entre los adultos, acerca del universo lúdico tradicional, de forma tal que se coadyuve a la transmisión en el marco familiar de dichos valores a las nuevas generaciones.
- c) A partir del inventario de los diferentes juegos los profesores de educación física podrán recoger en sus clases las formas lúdicas tradicionales del barrio, dirigidas al desarrollo de las diferentes capacidades motrices (fuerza, rapidez, resistencia, agilidad y flexibilidad), de manera que al unísono puedan incrementar esas cualidades, promoviendo la conservación y rescate de esas expresiones como partes de la cultura popular.



d) Se realizan videos sobre el desarrollo de diferentes de juegos tradicionales, de manera que puedan servir como material didáctico a los educadores.

Como parte de esa labor se ha propuesto la generalización del estudio de los juegos tradicionales entre docentes, profesores de educación física y otras personas encargadas de laborar con niños en edad primaria, así como el desarrollo de acciones de superación de todo tipo, con el objeto de profundizar en la caracterización de esas expresiones lúdicas y su importancia en el desarrollo y fomento de la cultura popular.

Para llegar a estas conclusiones se ha utilizado la técnica de encuestas y entrevistas a la familia, la escuela y a los propios niños con un total de 1877 encuestas.

MARTINEZ, Vicente (2006:01,02) Responsable del proyecto con el programa de actividad física “Los juegos tradicionales infantiles reducen la obesidad y desarrollan la autoestima”. Un estudio realizado por investigadores del Centro de Estudios Socio sanitarios (CESS) de la Universidad de Castilla - La Mancha – España. Llegan a las siguientes conclusiones:

En el programa, Evidencia científica en la prevención del sobrepeso en escolares: estudio de Cuenca, han participado más de 1.000 niños de 4º y 5º de Educación Primaria, de 9 a 11 años, pertenecientes a 20 colegios públicos, donde se establecieron dos grupos, uno control y otro de intervención. A todos los alumnos se les midió las mismas variables: porcentaje de sobrepeso y obesidad, grosor del pliegue cutáneo tricipital (la zona del tríceps es un buen indicador de la grasa

subcutánea), porcentaje de grasa corporal, analítica y gasto energético. También se les hizo una prueba respiratoria. El estudio se ofreció como una actividad extraescolar más del colegio y se desarrolló durante dos años (2004-2006).

Los resultados revelan que en el grupo de intervención disminuyó la obesidad (del 33,16% al 27,08%), el pliegue cutáneo tricipital (del 17,41 a 16,83 milímetros) y el porcentaje de grasa corporal (del 24,29% al 23,99%). Asimismo, se redujo la APO B, una proteína relacionada con el colesterol malo, y aumentó la APO A, una proteína relacionada con el colesterol bueno. Los niños más delgados aumentaron el pliegue cutáneo mientras que disminuyó en los más obesos. Las cifras de grasa corporal se redujeron ligeramente en los más obesos y aumentaron en los más flacos.

"De las aproximadamente 1.000 calorías que gasta un niño al día sólo se puede influir en el 10% del gasto energético. Este estudio ha demostrado que el grupo de intervención gastó 300 kilocalorías más que el grupo control pero no disminuyó significativamente el peso. Lo que ha sucedido es cambiar grasa por músculo, situación que ocurre siempre que se realiza ejercicio físico", apunta Vicente Martínez Vizcaíno, director del CESS y responsable del proyecto.

Los resultados del trabajo confirman, además, que los niños más activos tienen mayor calidad de vida, mejoran su autoestima, tienen mejor rendimiento académico y menos limitaciones en su vida cotidiana. Igualmente, muestra que las niñas obtuvieron mejores resultados que los niños.

ESTALLO, Juan (2000:01,02) en su ponencia presentada en el segundo congreso de Psicología e Internet "Los adolescentes y los juegos en red". Toledo – Argentina relata las siguientes consideraciones:

Como una nueva fiebre que se extiende por las principales ciudades del país, los locales de cybers se ven invadidos día tras día por grupos de jóvenes que llegan para jugar en red. Ver adolescentes (y también mayores y niños) arrasando con una ametralladora todo lo que se le ponga por delante en la pantalla es una escena común de los "cybers" de los centros urbanos más importantes de nuestro país suelen abrir durante toda la noche, y los amaneceres permiten ver rostros ojeros que han pasado las horas enchufados a los juegos en red. En ciertos sectores de la ciudad de Córdoba por ejemplo, hay un promedio de tres cybercafés o cibercentros por cuadra, donde el uso más frecuente de la red no es para estudio investigación.

La dificultad para definir la "adicción" en el campo del internet está dado por su origen médico y por qué se refiere a sustancias, a lo que podemos sumar que internet es un espacio social o un medio de comunicación. Por esto el concepto de adicción ha sido remplazado por el uso abusivo, donde el criterio es la cantidad de horas frente a la PC. Criterio que sigue siendo insuficiente, ya que alguien puede pasar ocho horas conectados al Internet y no ser un adicto; en tanto lo puede hacer por razones de trabajo porque necesita estar comunicado por las actividades que le son propias. El trastorno conductual o uso abusivo aparece cuando la cantidad de horas en la computadora resiente o afecta los distintos planos de la vida diaria.

Así como un adicto clásico necesita cada vez mas droga, el adicto a internet necesita cada vez más tiempo y estímulos; le resulta difícil apagar la maquina; no se desconecta mentalmente ni cuando está apagada, y se pierde momentos de la vida cotidiana y las relaciones físicas y reales.

Para muchos este fenómeno ha ido en aumento con el abaratamiento de los costos en las horas de conexión y con el surgimiento de los videos juegos en red.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. TEORÍAS ACERCA DEL JUEGO

En el presente capítulo abordamos teorías acerca del juego sustentado bajo distintos autores:

Uno de los autores que más ha explorado el significado del juego desde su vertiente sociológica ha sido Johan Huizinga, cuyo logro más importante consistió en haber analizado las características esenciales del juego y haber señalado su importancia en la historia evolutiva de la civilización.

- a) Desde su libro *“Homo Ludens”*, publicado por primera vez en 1938, define el juego como “una acción o actividad voluntaria que se realiza dentro ciertos límites fijados en el espacio y tiempo, que atiende a reglas libremente aceptadas, pero completamente imperiosas, que tiene su objetivo en si mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría y una conciencia del ser algo diferente de lo que es la vida corriente.
- b) Huizinga descarta las diferentes explicaciones que desde la ideología y psicología había pretendido explicar el juego: ni el exceso de energía vital, ni la tendencia a la imitación, ni la necesidad de distracción, justifican la existencia del juego, ya que para el fenómeno del juego es un problema eminentemente cultural. De este modo que estadio, el templo, la escena, el tribunal, serían en su forma y función, diferentes espacios definidos y separados, donde se juega bajo el amparo de una reglas previamente establecidas.

c) **Rogert Caillois**, Mantiene la tesis de **Huizinga** en donde el juego es un hecho primordial de la cultura, pero profundiza en las actividades íntimas de juego que le confiere al comportamiento humano una significación más precisa. Para él en el juego intervienen estructuras determinadas de la conducta que corresponden a impulsos esenciales de la personalidad, su estudio por memorizado de los juegos sin atender únicamente a los aspectos meramente formales, desemboca en una clasificación según la predominancia de la competición, al azar, el vértigo o el simulacro, estos aspectos - su predominio contribuye al decir el futuro de una civilización, sentido en el que propone una correspondencia entre juego y sociedad

d) **Caillois**, supone que en las sociedades primitivas predominaron los juegos de simulacro y de vértigo, mientras que en las sociedades desarrolladas y organizadas jerárquicamente tienen especial predominancia los juegos agonísticos y de azar. Comúnmente se le ha reconocido a **Schiller** como uno de los primeros defensores del juego que lo sitúa como una actividad estética, recreativa y artística, cuya finalidad en contraposición con la satisfacción de necesidades puramente naturales, es el recreo. Este filósofo entiende el origen del arte y del juego como una actividad generadora con bases en común.

e) **Stanley Hall** desde una perspectiva evolucionista vincula el juego a las fases del desarrollo infantil y a la evolución de la especie humana, de tal manera

que según su teoría, los juegos que practican los niños en las diferentes etapas de su desarrollo reproducen los periodos de evolución de la especie.

f) El **siquiatra checoslovaco Sigmud Freud**, desde una visión terapéutica entiende el juego como una forma de descargar tensión y expresar sentimientos. El núcleo central explica el comportamiento humano en la teoría sicoanalítica es la “Libido”, que en forma amplia significa el deseo que se manifiesta en el ser humano desde su nacimiento y que se orienta hacia consecución de múltiples objetos o la realización de actividades, que le produzcan sensaciones caracterizadas por un intenso tono afectivo y de placer; por ello Freud, comienza vinculando el juego a la expresión de instintos que obedecen al principio de placer. Sin embargo a partir de este análisis da una dimensión a su planteamiento y añade que los niños no solo juegan con lo que resulta agradable, sino que además rememoran a través del acto lúdico las experiencias traumáticas tratando de ejercer un dominio sobre ellos; así encuentra en el juego una estrecha relación en el desarrollo del niño constituyendo este un fabuloso medio de socialización elaboración de conflictos, elaboración de lo desagradable, desarrollo de la moral y de transmisión hacia la sexualidad del adolescente.

g) Para Jean Piaget, el juego es una valiosa ayuda que estimula el desarrollo global de la inteligencia infantil. Para psicólogo y pedagogo Suizo, el juego además de cumplir una función biológica y en el desarrollo de la moral, colabora en la adquisición de esquemas y estructuras que facilitan la

elaboración de operaciones cognitivas. Dentro de su teoría de desarrollo infantil, la actividad refleja la estructura intelectual propia de cada momento de desarrollo, de tal forma que a cada etapa corresponde un tipo de juego.

- h) El filósofo inglés Herbet Espenser, opina bajo un concepto fisiológico, que mediante el juego se liberan energías acumuladas: “el juego es una actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin operante utilitaria, como medio para eliminar su exceso de energía”. Esta teoría, una de las más propagadas durante el siglo XIX que considera al juego como una válvula de escape de energía superflua acumulada en el ser vivo, afirma que el animal trabaja cuando el motor de su actividad es el deseo de procurarse algo que le falta, y que se juega cuando este motor es simplemente la riqueza, la abundancia de fuerza, cuando por el acercamiento de la vida se excita asimismo a la actividad, diferenciándolo claramente entre “trabajo” como una actividad con un fin exterior concreto y “juego” como una actividad sin un fin deliberado.
- i) Desde la perspectiva psicólogo alemán Carl Groos, quien basándose en las teorías de Spenser y en contraposición a este, afirma que el juego es un ejercicio preparatoria para la vida adulta, nacido del impulso a la actividad y acompañada por el placer de la función, el juego para el niño cumple la función de desarrollo de destrezas que más tarde se necesitaran. Añade que el niño se expresa y se inicia a la vida por el juego, siendo esta la primera forma de aprendizaje que se ofrece.

- j) El psicopedagogo Suizo Edouard Claparede considera al juego como una distracción, recreo, descanso, utilizado en el tiempo libre como contraposición al trabajo; como una actividad compensatoria de restitución de fuerzas perdidas.
- k) O. Decroly, Aprecia el juego como un medio para el desarrollo motor e intelectual del niño.
- l) José María Cagigal.-Define el juego como “una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que saliéndose de la vida habitual de efectúa en una limitación temporal y espacial con forme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”
- m) H. Wallon.- Concibe el desarrollo humano como un proceso en constante interacción con los medios físicos y humanos, en el que la actividad lúdica cumple con tres funciones básicas:
- ✓ La función sensoria motriz, en actividades que implican precisión y habilidad.
 - ✓ La función de la articulación en la que se implica fundamentalmente la memoria.
 - ✓ la función de sociabilidad, en la formación de grupos y distribución de funciones.

Desde esta perspectiva considera al juego como imitación: el niño repite en los juegos las experiencias que acaba de vivir, “reproduce, imita”. Pero esa imitación no se reduce a sí mismo si no que propicia la exploración.” el juego, por el contrario se asemeja a una exploración jubilosa o apasionada que tiende a probar las posibilidades de la función”.

n) L.Vygotsky, desde la perspectiva socio histórico centra su atención en el juego protagonizado o de rol, de carácter socio dramático en el que se encuentra las siguientes virtudes: El juego unido a la tendencia infantil de satisfacción de deseo inmediato, aparece cuando las necesidades no se cumplen en la actividad bien tal situación el niño crea una escena ficticia.

- El juego es una actividad lúdica principal en la edad infantil en la que afloran proceso internos, fuente de evolución y creación de zonas de desarrollo próximo.
- El niño crea situaciones de juego en las que impone unas reglas que van unidas al papel asumido en cada situación.

o) D. Elokin, profundiza en las hipótesis formuladas por Vigotsky y elabora una teoría que se refiere al origen socio histórico del “juego de rol” atribuyéndole un origen social:

“El singular impacto que produce el juego en las actividades humanas y las relaciones sociales evidencian que los temas de juego no se extraen únicamente de la vida de los niños, si no que tienen un fondo social”.

Para él “el juego es una variedad de practica social consistente en reproducir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito real”. Desde esta perspectiva, se opone a las teorías biológicas a cerca del juego infantil. (Campos 2000:22- 28)

2.2.2. NORMAS LEGALES QUE RESPALDA A LOS JUEGOS TRADICIONALES

Seguidamente se presenta algunas normas internacionales que respaldan al juego en sí.

Declaración de las Naciones Unidas sobre los derechos de los pueblos indígenas

Artículo 31

1. Los pueblos indígenas tienen derecho a mantener, controlar, proteger y desarrollar su patrimonio cultural, sus conocimientos tradicionales, sus expresiones culturales tradicionales y las manifestaciones de sus ciencias, tecnologías y culturas, comprendidos los recursos humanos y genéticos, las semillas, las medicinas, el conocimiento de las propiedades de la fauna y la flora, las tradiciones orales, las literaturas, los diseños, los deportes y **juegos tradicionales**, y las artes visuales e interpretativas. También tienen derecho a mantener, controlar, proteger y desarrollar su propiedad intelectual de dicho patrimonio cultural, sus conocimientos tradicionales y sus expresiones culturales tradicionales. (Naciones Unidas 2007: 10)

Convención sobre los derechos del niño.

Artículo N° 27

El nivel de vida.

Los niños y niñas tienen derecho a un nivel de vida adecuado para su desarrollo físico, mental, espiritual, moral y social. Los padres son los responsables de que ellos cuenten con lo necesario para vivir de una forma digna (en especial vivienda, nutrición y vestido). Si ellos no pueden proporcionárselos, las autoridades deben ayudárselos.

Artículo N° 31

El ocio y la cultura.

Tienen derecho al juego, al descanso y a las actividades recreativas y culturales. (Convención de los derechos del niño 1989: 68,76)

2.2.3. ETIMOLOGÍA DEL JUEGO.

Etimológicamente la palabra juego proviene del vocablo latín *jocus* (*iocus - iocare*), que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo. Aunque los diccionarios interpretan que también puede provenir el vocablo latín *ludus – ludere*, que significa el acto de jugar, siendo su derivación semántica la correspondiente a diversión o ejercicio recreativo que se somete a reglas y en el que se gana se pierde; sin embargo en esta interpretación sinónima de juego y lúdica es necesario hacer unas precisiones aclaratorias:

a) **Caillois.**-En función de hacer una aproximación al fenómeno del juego establece una diferenciación entre los vocablos latinos *Paidia* y *ludus*. Por *Paidia* entiende el principio “de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada”, mientras que “en el extremo opuesto, esa exuberancia, traviesa y espontánea casi es absorbido o en todo caso, disciplinada por una tendencia complementaria, opuesta por algunos conceptos, pero no por todos, de su naturaleza anárquica y caprichosa: una necesidad creciente de plegarla a convencionalismos arbitrarios, y imperativos molestos a propósito, de contrariarla cada vez más usando ante ellas tretas indefinidamente cada vez mas estorbosas, con el fin de hacerle más difícil llegar al resultado deseado”, componente este que ha llamado *ludus*.

Resumiendo un poco el sentido de la dos palabras podríamos decir que la capacidad primaria de improvisación y vitalidad es lo que denominamos como *paidia*, que va acompañada del gusto por superar dificultades artificiales para lo que se propone el nombre de *ludus*, llegándose así a los juegos más diversos. Es así como *ludus* es tanto complemento como la evolución de la *paidia* al que disciplina y enriquece.

b) En este mismo sentido, Carlos Bolívar Bonilla anota: “pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos. Al parecer todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego.

No se trata de un simple malabarismo de palabras, se trata de empezar por reconocer que la lúdica no se reduce o agita en los juego, que vas allá, trascendiéndonos con una connotación general, mientras el juego es mas particular”. Asegura además: que “la lúdica es una dimensión humana de carácter natural que integra tanto la disposición como la aptitud y la necesidad existencial de diversión, entre tensión y goce”.

No es nuestro interés someternos a discusiones semánticas mas allá de única aproximación e interpretación de significado del juego, continuaremos con las palabras que en diferentes idiomas significan juego:

La palabra *Kedratī* del sánscrito fue utilizado para designar el juego de adultos, niños y animales y se empleaba sobre todo para hacer referencia a los movimientos bruscos y caprichos que resultan de una exuberante vitalidad y alegría o para designar relaciones eróticas ilícitas, el vaivén de las olas y en general todo lo que se balanceaba a merced del viento. La palabra china *Wan* significa fundamentalmente juego infantil y, abarca todas las variantes de despreocupada y frívola diversión. Además significa comprobar, manipular, confeccionar pequeños objetos de artesanía. Los germanos usaron la palabra *Spilan*, para definir un movimiento pendular ligero, suave y muy placentero. La palabra inglesa *Play* con su significado de jugar se diferencia de la palabra *Game* que significa juego. En este sentido se le otorga a la primera un carácter libre, espontáneo, impulsivo, creativo y placentero - recordemos que en inglés se usa el término *play* para significar tocar instrumentos: *play the piano* – al igual que en francés *Jouer du piano*

mientras que a la segunda se le otorga un significado mas institucionalizado. La palabra juego se usa frecuentemente en el lenguaje “ vulgar ” de casi todas las personas , así esta palabra se usa de igual forma para designar las ideas de juego deportivo, juegos de ajedrez, juegos de palabras, juegos de imaginación, juego de la naturaleza, juegos con fuego, juegos económicos y finalmente juego infantil.

- c) Norbeck, (1971), citado por Ramos – 2004, El juego es un comportamiento universal del hombre y vital para la existencia humana. Desde los tiempos primitivos el hombre manifestó sus creencias religiosas y formas de vida por medio de la actividad del juego en sus diferentes formas. (Campos 2000: 15-17)

Otro argumento que acude en abono de la razón histórica es el origen etimológico del juego, “Ludus” en latín que derivaría de la palabra Lydia, si se da como un hecho incontrovertible su existencia en todos los pueblos, la actitud que tomaron frente a él, las diferencias; así por ejemplo hubieron pueblos como el Hebreo que lo aceptaron plenamente, y otro como el Hindú, que lo rechazó abiertamente. En la cultura de Israel se aceptaba este criterio de sabiduría popular lo que agrada a los hombres, agrada a Dios, y en virtud de esta concepción no se podía omitir el juego, por ser una actividad placentera y agradable al hombre; en los pueblos orientales donde el ascetismo tiene un profundo arraigo, no podía admitirse, una ocupación física en desmedro del espíritu; entienden que el alma se purifica por el martirio del cuerpo, ven con malos ojos todo lo que se refiere a la

Educación Física; de manera que por concepción de cultura en algunos pueblos se vio relegada esta actividad, y en otros alcanzo extraordinario desarrollo.

Los juegos olímpicos en Grecia y los juegos en Roma. Los juegos propiamente dicho, es decir sistematizados empiezan en Grecia; al principio la palabra juego tenía una concepción muy general y significaba varias cosas: carreras, luchas, representaciones dramáticas, salto, lanzamiento del disco y de la flecha, conjunto de espectáculos que se realizaban en honor de los dioses, de los héroes, de algún triunfo militar, o también de los funerales de algunos hombres importantes.(Barahona:189)

2.2.4. HISTORIA DEL JUEGO

Por lo que respecta al origen del juego, entendido en su sentido retrospectivo, debemos situarlo a partir del juego animal, que evolucionó en el hombre hacia a una estructura superior integrada, en primer lugar por componentes utilitarios y por creencia, que surgió en forma ritualizada en aquellas actividades de gran trascendencia para el grupo. El juego caracterizado desde sus orígenes por una simbolización espiritual, forma parte del acervo cultural de los pueblos y se hace manifiesto en la conciencia individual y colectiva de estos. De sus características de creatividad, libertad y espontaneidad, se generan costumbres y conocimientos y cultura. Haciendo un análisis antropológico del juego, se puede atribuir a este un comienzo de tipo mágico religioso, vinculado siempre a la euforia y manifestado en ritos sagrados hacia a los fuerzas superiores.

Huizinga plantea la hipótesis de que el hombre desde su dimensión lúdica y festiva, *homo ludens*-crea cultura a través del juego, revelando no solo en formas competitivas como la guerra, si no en las más altas manifestaciones de la vida humana: ritos, saber, justicia, arte, ciencia, y todo en cuanto ha generado el hombre culturalmente, encuentra su razón última en el juego. Esta afirmación no quiere decir que la cultura surja del juego mediante un proceso evolutivo o que se transformen en culturas actividades por actos que originalmente eran juegos, si no que la cultura tiene un principio algo de lúdica, que se desarrolla con formas y con ánimos de juego.

Así vemos el juego, profundamente ligado a las comprensiones en un grupo determinado elabora entorno al mundo, a la existencia, a la trascendencia, un ejemplo de ello lo ofrecen juegos tan universales e inexplicables como los dados, el trompo, las cometas, ola golosa, que parecen ser derivaciones de ceremonias o rituales en honor a las fuerzas cósmicas naturales que gobernaban la tribu simbolizando cada uno de ellos diferentes significados fundamentalmente para la vida, pues se relacionaban. Los dados con orden cósmico, el trompo con los cuerpos celestes, las cometas con el viento, la golosa o rayuela con el acenso de las almas al cielo. Son muchas otras las manifestaciones lúdicas en donde se detectan ciertos elementos culturales: los mitos son ficciones alegorías que plasman historias de un determinado grupo a cerca de figuras y acontecimientos legendarios, un ejemplo de ello lo encontramos en las crónicas de Popol - Vuh en el simbolismo del juego de pelota que ente los mayas estuvo relacionado además de los aspectos de los aspectos puramente cosmogónicos, con la consecución del bien y del mal, su sentido religioso asociado con lo lúdico, hizo posible esta simbiosis entre la moral y el juego. Uno de estos relatos cuenta la historia de dos héroes gemelos convocados por los príncipes de la

muerte, que reinaban en las tierras bajas de Xibalbá, para disputar un partido de pelota, dos hermanos gemelos pierden el importante encuentro y las gentes del Xibalbá, deciden sacrificarlos, pero uno de los hermanos aunque decapitado, embaraza a una de las hijas de las príncipes de Xibalbá, los dos hijos de estos nacidos en la tierras altas cobraron venganza bajaron a Xibalbá, para jugar un partido de pelota, que ganaron gracias a las artes de la magia. Fue así como los mayas personificaron el relato en su juego de pelota, que parecido al baloncesto actual, consistía en pasar una pelota de caucho por un aro de piedra sujetado verticalmente a un muro a una altura variable en el que el hecho de ganar correspondía a una proeza inmortal, mientras que el perdedor del juego pagaba su derrota con su vida ofreciendo su sangre a los dioses.

Otra idea que hay que tener presente es que cuanto más arcaica la cultura mas indiferenciados en sus fiestas, los caracteres sacros, lúdicos, competitivos, y mágicos. En muchos pueblos antiguos la contemplación de la vida generaba un sentimiento hacia a ella que se hacía evidente en forma de juego sagrado; mediante él estos pueblos se acercaban, agradecían y pedían a sus dioses. El triunfo en el juego ritual se asumía como la victoria de las fuerzas positivas sobre las negativas, manteniendo de este modo en orden del mundo y el bienestar del grupo participante. El antiguo Grecia los templos eran un lugar para el juego, en donde se conjugaban lo religioso y o profano. Adultos y niños participaban de los rituales y ambos, cada uno de sus necesidades y características, tomaban de él algo y lo recreaba. Juego y teatro compartían aspectos comunes siendo las dos expresiones religiosos de tipo ritual con profundos componentes agonales. Durante la edad media tenían lugar gran número de fiestas y manifestaciones lúdicas, con lo que el profundo sentido puritano, ligado

a la ética del trabajo y el esfuerzo de la reforma y protestante acabo. Desde esta época y como consecuencia de la proclamación de la excelencia del pensamiento del razonamiento, en los que se seguía fielmente los postulados del cartesianismo, se palma en occidente un profundo debilitamiento en las manifestaciones tendientes a la fantasía y la fiesta. El siglo XIX hace su aparición en el principio utilitario de la industrialización, se suspende el valor creativo del juego en benéfico del valor económico del capital.

El paso a la modernidad y su subsecuente preocupación por la tematización del juego, relevó las posibilidades liberadoras del juego y la crisis en la que habían entrado sus manifestaciones, abriendo paso la extraordinaria fuerza del deporte y perdiendo así su dimensión dramática y fantástica tomando características de seriedad. A si pues el deporte se va alejando cada vez más de su esfera lúdica, en donde los criterios de trabajo, racionalización, eficacia, resultados y marcas apenas dejan lugar para la presencia del elemento lúdico en el deporte actual. El trabajo es revalorizado en detrimento del juego y paralelamente de produce una privatización del espacio en las ciudades que crecen rápidamente a raíz de la explosión demográfica. La escolaridad implantada a gran escala a partir del siglo XIX, separa la infancia del mundo de los adultos y el juego pasa a tener un espacio y tiempo determinado. (Campos 200: 18-21)

Sobre la historia del juego, no ha sido patrimonio de un solo pueblo, de una sola época, sin embargo donde alcanzan los datos históricos, el primero que nos habla de ellos es Herodoto, quien señala con lugar de origen la ciudad de Lydia; enumera como causa histórica un caso anecdótico: “En el reinado de de Atys se experimentó

en todo Lydia una carestía de víveres, hambre cruel asoló todo el país, el pueblo lo soportó durante mucho tiempo pero después viendo que no cesaba la calamidad, buscaron remedio contra ella y descubrieron varios entretenimientos entonces inventaron los dados, la pelota y todo los otros juegos a excepción del ajedrez que fue copia de otros pueblos”.

Como estos juegos inventaron para distraer al hombre, pasaba un día entero jugando a fin de no pensar en comer y al día siguiente cuidaban de alimentarse y con esta alternativa vivieron hasta 18 años.(Barahona:189)

2.2.5. CARACTERÍSTICA DEL JUEGO

Rogert Caillois, determinó seis características del juego: libre, separado, incierto, improductivo, reglamentado y ficticio. A partir de ahí y con posteriores estudios podemos concluir que el juego como comportamiento natural del hombre cumple con que es una actividad:

- ✓ **Pura.-** No posee dentro de sí una finalidad concreta (carácter autotelético).
El juego tiene como una única finalidad simplemente el jugar, o la búsqueda del placer que genera en sí. “el juego no tiene más sentido que el juego mismo”
- ✓ **Espontánea .-** Surge como una actividad repentina sin previa preparación para ello; no requiere ningún tipo de aprendizaje.
- ✓ **Placentera.-** El juego gira fundamentalmente en torno a la producción de placer de carácter moral, físico, estético y sensual, favoreciendo la satisfacción de impulsos profundos.

- ✓ **Libre.-** Da libertad, facilita la toma de decisiones y permite actuar dentro del él sin que se convierta en obligación. No está sujeto a imposiciones externas, surgiendo en forma espontánea y de forma natural. No se puede obligar a un jugador a que participe sin que el juego deje de ser inmediatamente lo que es: “solo se juega si se quiere cuando se requiere y el tiempo que se quiere”
- ✓ **Delimitada.-** El juego se desarrolla dentro de unos límites de espacio y de tiempo preciso y fijado de antemano.
- ✓ **Incierta.-** Su desenlace incierto proporciona un factor motivante para su constante realización ya que la verdadera pasión del juego recae en no conocer la acción del mismo, dejando a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar: “cuando en una partida el resultado ya no es dudoso se deja de jugar”.
- ✓ **Ficticia.-** En comparación con la vida corriente el juego es ante todo irreal, en el sentido que se desarrolla en medio de situaciones inexistentes y que carecen de trascendencia.
- ✓ **Ambivalente.-** Tiene diferentes niveles de tensión.
- ✓ **De Totalidad.-** Se origina desde diferentes tipos de situaciones, van ordenándose y estructurándose, hasta conseguir unas reglas bien definidas.
- ✓ **Reglamentada.-** Todos los juegos, incluso de los individuales, están sometidos a convenciones que rigen ordinariamente y que establecen temporalmente una nueva ley, que es la única que cuenta. Además, poseen formas en las que se regulan las propias relaciones que surgen al interior de estos; estas se determinan por acuerdos informales previos, por el uso y



la costumbre. “Todo juego es un sistema de reglas, están definen lo que es o no es juego, es decir lo permitido y lo prohibido. A la vez esas convenciones son arbitrarias, imperativas e inapelables. No pueden violarse con ningún pretexto, su pena de que el juego acabe al punto y se estropee por este hecho. Pues nada mantiene las reglas salvo el deseo de jugar; es decir la voluntad de respetarla”

- ✓ **Improductiva.-** Íntimamente relacionada con la características de pureza y ficción. (Méndez 1999:12)

2.2.6. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

- a) **Rogert Caillois** en su obra “**Les Jeux les Hommes**” propone una clasificación de los juegos que se han convertido en clásica. Distingue desde su posición sociológica cuatro estructuras en relación a los juegos:

- ✓ **Juegos de Agón (competición)**, forma más pura de merito personal cuyo componente esencial es la lucha, se apoya en la destreza de los participantes; incluye en ellos aquellos juegos que incitan al desea de vencer y la necesidad de obtener reconocimiento por la victoria en el que se establece la igualdad de oportunidades, asegurando que los competidores se enfrenten en condiciones ideales. Requiere del mejor esfuerzo y el deseo de ganar, para que de esta forma el triunfo del vencedor cobre un valor indiscutible.

- ✓ **Juegos de *Mimicry* (pantomima, simulacro o imitación)**, son aquellas manifestaciones en las que el participante busca ser otro, desplegando una actividad en una situación imaginaria; el jugador se convierte en una figura ilusoria y se comporta como tal.
 - ✓ **Juegos de *Illinx* (vértigo)**, tienen como fin principal la producción de placer mediante la desestabilización, la turbación o embriaguez del participante. Son todos aquellos juegos que causan sensación de pérdida de equilibrio, desconcierto, nerviosismo, etc. y que provocan sensaciones internas de pánico psicológico.
 - ✓ **Juegos de *Alea* (Azar)**, directamente opuesto a los juegos de competición ya que el resultado no está supeditado a las habilidades del participante sino que por el contrario este se abandona a los mandatos del destino, ya que los jugadores se encuentran fuera de su campo de influencia y totalmente fuera del control de sí mismos, en consecuencia su principal objetivo no es la de vencer a un adversario sino triunfar sobre el destino, en este caso la derrota no significa otra cosa sino que el jugador ha tenido mala suerte. El jugador al contrario de los juegos de *agon* – desempeña un papel totalmente pasivo, que el arriesgar algo espera la sentencia del destino
- b) **J. Piaget** establece desde su postura psicológica tres tipos de juegos diferenciados de acuerdo a los momentos en que hacen su aparición a lo largo del desarrollo psicológico del hombre:

- ✓ **Juegos de simple ejercicio o sensomotores.-** Son juegos primitivos de simple funcionamiento, cuya principal característica es el simple placer de la acción de descubrimiento del mundo; surgen como placer funcional y medio para que el niño, a través del movimiento, madure su sistema nervioso, por ejemplo, **Piaget (1969)** “el niño que descubre por azar la posibilidad de balancear un objeto de suspendido, reproduce en seguida el resultado para adaptarse a él y para comprenderlo” (**Piaget, 1969**).
- ✓ **Juegos simbólicos.-** Poseen al igual que los objetos de *mimicry* de Caillois un único componente de imitación que se mueve dentro del mundo de lo simbólico; surge como imitación del mundo circundante, mediante el cual el niño se apropia de una imagen que representa las formas de relación. **Piaget (1967)** ilustra esta etapa con un ejemplo “el niño que juega a muñecas rehace su propia vida, pero corrigiéndola a su manera; vive todos sus placeres o todo sus conflictos, pero resolviéndolos, y sobre todo, compensa y complementa la realidad mediante la ficción”
- ✓ **Juegos de reglas .-** En este tipo de juegos, Piaget no se refiere a la regulación, de hecho característica de todo tipo de juego, sino que implica más bien una obligación, en la que el niño se adentra paulatinamente al mundo de las relaciones de grupo. Este tipo de juego refleja paulatinamente las reglas de la sociedad, que en el desarrollo se dan como primero no “no coercitivas”, que no requieren obligatoriedad de cumplimiento; después como “intangibles”, de obligado cumplimiento y finalmente como ley, resultante del consenso entre compañeros de juego.

c) **H. Wallon**, dentro de las funciones que atribuye al juego distingue cuatro estadios en los que configura el proceso evolutivo en el uso del juego:

- ✓ **Juegos de Adquisición.-** Representan el esfuerzo infantil por querer comprender imágenes, cuentos, canciones, etc. y por aprehender la realidad.
- ✓ **Juegos Funcionales.-** Dominados por la ley causa y efecto y caracterizado por la búsqueda de resultados.
- ✓ **Juegos de Ficción.-** Implica acciones que tienen un carácter significativo en los que se incluyen elementos simbólicos.
- ✓ **Juegos de Fabricación.-** Representa la exploración de la capacidad creadora.

d) **Para Chateau**, las reglas es el elemento más importante al interior de los juegos, de ahí que establezca su diferenciación en función de ella:

- ✓ **Juegos no Reglamentados.-** Extendidos desde el nacimiento hasta las primeras imitaciones. Dentro de este tipo de juegos el autor agrupa los juegos funcionales caracterizados por movimientos espontáneos y de desarrollo de funciones; los juegos hedonísticos, cuyo objetivo primordial es la producción de placer mediante actividades que estimulen los sentidos; y los juegos con los nuevos, con los que el niño comienza a conocer su mundo más inmediato relacionándose con él mediante el juego.
- ✓ **Juegos Reglamentados.-** En los que se agrupan: los juegos de imitación; juegos de construcción, de una amplia tendencia al orden que se plasma

en la colocación sistemática de objetos y cosas; juegos de reglas arbitrarias, en los que el niño crea nuevas reglas, nacidas de la propia naturaleza o características del medio tanto social como ambiental en el que se desarrolla el juego; juegos sociales, de carácter figurativo; juegos tradicionales, juegos reglados con un alto contenido organizado.

e) **G. Jacquin**, realiza una clasificación de los juegos que atiende a una postura psicológica, según las etapas evolutivas del sujeto por lo que los clasifica en:

- ✓ **Juegos de Proeza.-** Normalmente realizados en solitario, en los que el niño trata de vencer y/o obtener lo que él considera un obstáculo.
- ✓ **Juegos de Imitación Exacta.-** Son juegos caracterizados principalmente por un afán de reproducir la totalidad de gestos del medio que le circunscribe.
- ✓ **Juegos de Imitación Ficticia.-** Realizados en un mundo imaginario en donde el niño se transporta a un mundo extraordinario.
- ✓ **Juegos Colectivos descendentes.** Son juegos de proeza realizados en grupo, en los que el niño trata de demostrar sus superioridades sobre el grupo.
- ✓ **Juegos en grandes Colectivos.-** Son juegos de carácter eminentemente cooperativo.

f) **Erika y Hugo Dobler**, clasifican los juegos de la siguiente forma, en función de abarcar una gama amplia de juegos dentro de ellos:

- ✓ **Juegos de la Calle.-** Dentro de esta clasificación incluyen los juegos populares ligados a las costumbres y las fiestas también populares.
- ✓ **Juegos Motores.-** Ligados a movimientos físicos.

- ✓ **Juegos Menores.-** Son los tipos de juegos en los que pueden ser reducidas en forma simultánea las condiciones previas para el desenvolvimiento del juego, requieren pocos medios, no exige grandes habilidades, se puede jugar en grupos pequeños y sus reglas son sencillas.
 - ✓ **Juegos Deportivos.-** Juegos mayores de equipos, en donde las reglas son fijas y de validez general.
- g) **D. Elokin,** destaca dentro de los contenidos en el proceso de formación, cuatro etapas en las que se centran las acciones del juego, en los que en las primeras etapas se desarrollan más centrados en las acciones y en las dos siguientes se asume un sentido mucho más social acorde con las relaciones reales entre las personas.
- ✓ **Juegos con Objetos.-** Suceden tal y como acontecen en el mundo real. En las que si bien, no se acepta la alteración del orden establecido tampoco se protesta por ello.
 - ✓ **Juegos que ponen en relación otros participantes en el juego.-** Los papales están bien delimitados e infringir la lógica en la dinámica de las acciones provoca la protesta de los compañeros del juego.
 - ✓ **Juegos ante la actitud mostrada por personas, cuyos roles asumen otros niños.-** Los papales aquí están bien definidos y las acciones responden a la lógica real. La infracción provoca rechazo haciendo alusión a las reglas del juego.
- h) **D. Johnson,** establece una clasificación del juego con relación al salteamiento de la estructura de meta de cada juego y así distinguir tres tipos diferentes:

- ✓ **Juegos con estructura de meta Individualizada.**-Cuyos objetivos no están relacionados con el resto.
- ✓ **Juegos con estructura de meta de competición.**- En donde existe una relación directa en cuanto a los éxitos individuales en la consecución del objetivo del juego.
- ✓ **Juegos con estructura de meta de cooperación.**- Cuyos objetivos van unidos al común de todos los participantes, de forma que cada uno alcanza su meta sólo si todos los alcanzan.(Campos 2000:32-37)

2.2.7. TIPOS DE JUEGO

a) El JUEGO DIRIGIDO

El juego dirigido (también llamado juego organizado, juego educativo, juego pedagógico, juego intencionado, juego didáctico, etc.) Como una categoría de juego que se emplea para lograr un objetivo predeterminado en diferentes campos como la educación, la recreación, la psicología, la industria de los juguetes, etc. Se presenta como producto de diferentes manifestaciones ideológicas, motoras sociales, etc. que al conjugarse reglamentarse y repetirse como actividad de una manera particular, reflejan el carácter lúdico de un grupo social, constituyéndose en un medio para lograr objetivos educativos, recreativos, psicológicos, deportivos, etc. a los que se les antepone siempre la intención de quien los aplica y en los que casi toda la acción se su desarrollo está prevista de antemano.

La clasificación de los juegos dirigidos ha surgido de acuerdo a criterios heterogéneos , según las condiciones que determinan el tipo de juego que se emplea , algunos ejemplos de ellos son las siguientes:

CUADRO N° 01
CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DIRIGIDOS SEGÚN LOS PARTICIPANTES

CANTIDAD DE JUGADORES	EDAD DE LOS PARTICIPANTES
★ Juegos individuales ★ Juegos por parejas ★ Juegos en pequeños grupos ★ Juegos en equipo ★ Juego masivos	★ Juegos infantiles ★ Juego juvenil ★ Juego para adultos

CUADRO N° 02
CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DIRIGIDOS SEGÚN EL
CONTENIDO

- ★ Juegos mentales
- ★ Juegos emotivos
- ★ Juegos psicomotores
- ★ Juegos curiosos
- ★ Juegos científicos
- ★ Juegos pre deportivos
- ★ Juegos didácticos
- ★ Juegos educativos
- ★ Juegos deportivos
- ★ Juegos sociales

CUADRO N° 03
CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DIRIGIDOS SEGÚN EL
CONTENIDO PROPIAMENTE

- ★ Juegos sexuales
- ★ Juegos electrónicos
- ★ Juegos mecánicos
- ★ Juegos de azar
- ★ Juegos de competencia
- ★ Juegos cooperativos
- ★ Juegos de imitación
- ★ Juegos dramáticos
- ★ Juegos pirotécnicos
- ★ Juegos ecológicos
- ★ Juegos de salón

CUADRO N° 04
CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DIRIGIDOS SEGÚN LOS RECURSOS EMPLEADOS

SITIO DE REALIZACIÓN	UTILIZACIÓN DE MATERIAL
★ Juego de interior: salón, mesa, etc. ★ Juego de exterior: al aire libre, de patio, de campo, de piscina, etc.	★ Juegos de pelota ★ Juegos de aros ★ Juegos con cuerda ★ Juego con bastones, etc.

CUADRO N° 05
CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DIRIGIDOS SEGÚN LA ESTRUCTURA

INTENSIDAD	ORGANIZACION	DURACION
★ Juegos pasivos ★ Juegos semiactivos ★ Juegos activos	★ Juegos en corrillo ★ Juegos en círculos ★ Juegos en hileras ★ Juegos en filas ★ Juegos de colocación dispersa	★ Juegos de corta duración. ★ Juegos de mediana duración ★ Juegos de larga duración.

CUADRO N°06
CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DIRIGIDOS SEGÚN LOS CONTENIDOS MOTORES

SENSORIALES	COMPLEJIDAD DE LA TAREA	MOTORES	DE DESARROLLO ANATOMICO	GESTUALES O PREDEPORTIVOS
★ Auditivos	★ Genérico	★ De velocidad	★ Musculares	★ Para la adquisición de habilidades. ★ Para el manejo de elementos.
★ Visuales	★ Específicos	★ De locomoción	★ Articulares	
★ Táctiles	★ Adaptados	★ De saltos.		
★ Del gusto	★ deportivos	★ De equilibrio.		
★ Del olfato		★ De lanzamientos		
★ De orientación		★ De coordinación		

b) TRADICIONALES

Podemos entender como juegos tradicionales a aquellos que se transmiten de generación en generación; ósea que son juegos que realizaban en épocas . portantes, que no tengan valor para nuestra época.

c) JUEGOS TÉCNICOS O DINÁMICA

Los juegos técnicos mejor conocidos como dinámicas de grupo nacieron producto de la aplicación terapéutica del juego, en donde la psicología encontró un gran campo de acción en el proceso de colaborar a la capacitación y motivación de grupos humanos, ya que al contrario de la conferencia son mucho más activas y facilitan la reflexión y el análisis de todo tipo de situaciones.
(Campos 2000:56-64)

2.2.8.JUEGOS TRADICIONALES

a) HISTORIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales constituyen una manifestación natural, que son resultados del legado generacional de todas aquellas actividades de carácter lúdico que se originan en la remota historia de los pueblos y de su subsecuente evolución cultural, por lo que se transmite en una comunidad determinada, definida como pautas culturales propias. Estos reflejan las costumbres de los pueblos mediante el proceso de enculturación o transmisión cultural entre individuos del mismo marco cultural; muchos de ellos aunque con diferentes versiones y nombres, se encuentran extendidos por 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 ello lo constituye el imperio romano, que aplicaba una drástica legislación en materia de amparo de la niñez. Tan pronto como el recién nacido era incorporado a la vida social, momento en el que aparecía como miembro de una familia, su vida estaba protegida por la ley, esperándole unos años de feliz infancia con juegos y juguetes que como hoy eran pelotas, muñecas, caracoles y dados, los chicos romanos jugaban a los carros, luchaban a caballo montado en la espalda de otro niño o jugaban a los soldados. Estos juegos como tantos otros, 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, en 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 originaron este juego Essen relacionadas con:

- ☞ La actividad económica o laboral, como por ejemplo actividades de caza, de agricultura, etc.
- ☞ La actividad bélico - militar y de supervivencia.
- ☞ La actividad lúdico - festiva y religiosa.(Campos 2000:60-62)

b) DEFINICIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

El autor **Zhukovskala**, define que el juego “es un conjunto de actividades y procesos libertarios, en la que los sujetos implicados en dicha experiencia cultural, se introducen en una zona lúdica de característica neutra, apta para fortalecer el desarrollo de la integralidad humana”. (Universidad Pedagógica Experimental Libertador Barinas Venezuela 2007:02).

Otro autor **Trautmann**, comenta sobre los juegos tradicionales mencionado:

No olvidemos por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado. Quizás algunos de estos juegos sean jugado con variaciones o modificaciones, pero siguen manteniendo viva la esencia. Pero de todos modos bien vale la pena ahondar en estos juegos y refrescar así la memoria lúdica de un pueblo, comunidad o generación, aun cuando surjan la pregunta si realmente tiene sentido repensar y resurgir estos juegos en una sociedad industrializada, frente a un avance apabullante y arrasante de la electrónica. Aun así los contenidos de series televisivas y juegos “más modernos” son una combinación de héroes y actitudes tradicionales enmarcadas en un entorno actual de avanzada.

Por otro lado, considero interesante el desafío de fomentar, favorecer y apoyar el juego activa, participativo, comunicativo y relacional entre los niños, frente a una cultura “de avanzada” que estimula cada vez más la pasividad aun corporal, receptividad consumista frente a una imagen /pantalla. El hecho de reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, si no que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente. “los juegos tradicionales son indicados como una faceta – aun en niños de ciudad – para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio”. (Ofele 2006:05)

c) CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

- ✓ Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar.
- ✓ Son los mismos niños quienes deciden cuando, donde y como jugar.
- ✓ Responden a necesidades básicas de los niños.
- ✓ Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y de acatamiento. Las reglas son negociables, no requiere mucho material ni costoso, son simples de compartir, practicables en cualquier momento y lugar. (Ofele 2006:04)

d) IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

¿Cuál es el interés o la importancia que estos juegos pueden tener en el ámbito pedagógico? Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si, acompañamos los juegos contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo que juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega. (Ofele 2006:04)

e) DESVENTAJAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Una de las desventajas que presentan estos juegos tradicionales es el nivel de peligro que se genera por la interacción y la socialización entre los que practican, por la misma naturaleza de los juegos y esta desventaja se genera puesto que para practicar este tipo de juego se utiliza las tres dimensiones de manera implícita espacio, tiempo y movimiento, para enseñar y/o educar a los niños en forma indirecta sobre las normas de convivencia entre niños para un convivir en la sociedad.

Los peligros que generalmente se presentan son los siguientes:

- Exposición al transporte público
- Peligro de ser raptados o secuestrados
- Peligro de sufrir daños psicológicos o físicos (en la pelea entre niños)
- Y esto mismo preocupa a los padres de familia respecto a la práctica de estos juegos. Por lo cual optan por inculcar en los niños otros tipos de juegos.

f) JUEGOS TRADICIONALES AUN PRACTICADOS EN LA CIUDAD DE ABANCAY.

Los siguientes juegos que se describen son aquellos que se siguen practicando en esta localidad de Abancay y lo detallamos a continuación nosotros como los responsables directos de dicho trabajo de investigación.

EL TEJO

PARTICIPANTES: Un mínimo de dos y un máximo de seis.

GÉNERO: Masculino y femenino.

MATERIAL: Una piedrecita plana y tizas.

DESCRIPCIÓN: Un jugador lanza su piedra al cuadro primero, empuja la piedrecita saltando a la pata coja de cuadro en cuadro, después pasa al tercero y continúa así hasta el final, en las casillas cinco y nueve descansa apoyando los dos pies. Para regresar se da la media vuelta y avanza recogiendo la piedra al llegar al lugar donde está. Después lanza la piedra a la segunda casilla y repite el proceso. Si en algún momento falla por no lanzar la piedra al lugar que corresponde o por pisar mal, vuelve a empezar. Si consigue completar el cuadro completo, marca una casilla en la que los demás jugadores no pueden pisar pero el sí.

REGLAS:

No saltar con los dos pies apoyados excepto en los casilleros nueve y diez.

No pisar la línea de marcación de casillero en casillero.

Si al lanzar la piedrecita pica parte de la línea de demarcación, se repite el juego.

ÉPOCA: Se juega durante todo el año de manera indistinta.

OBJETIVO: desarrollo motor óculo pedal y estimula la capacidad del equilibrio.

FOTOGRAFÍA N° 01



Niños jugando al tejo

LOS TROMPOS

PARTICIPANTES: Un mínimo de dos y un máximo de cuatro.

GÉNERO: Masculino.

MATERIAL: Un trompo de madera con una púa de metal y un cordel.

DESCRIPCIÓN: Llamado también zaranda. El juego comienza por trazar un círculo de unos 30 a 40 centímetros en el suelo; luego se enrolla alrededor del trompo con un cordel para luego lanzarlo con una de las manos hacia el piso y hacerlo girar; la partida comienza por quien pone primero el trompo en medio del círculo. Para ello realizaran una prueba de puntería, echando un escupitajo en el suelo llamado CHOJA para ver quien se aproxima más con el trompo. Por tanto el que está más alejado de la

CHOJA es el que comienza a poner el trompo en el medio del círculo, seguidamente tienen que tocar el trompo que está en el medio del círculo con el trompo en lanzamiento, para luego ubicarlo a puro choche de trompo levantado con la mano en la línea del círculo para así ganar la competencia.

REGLAS:

Si el trompo en lanzamiento no toca al trompo en parada no puede comenzar la partida.

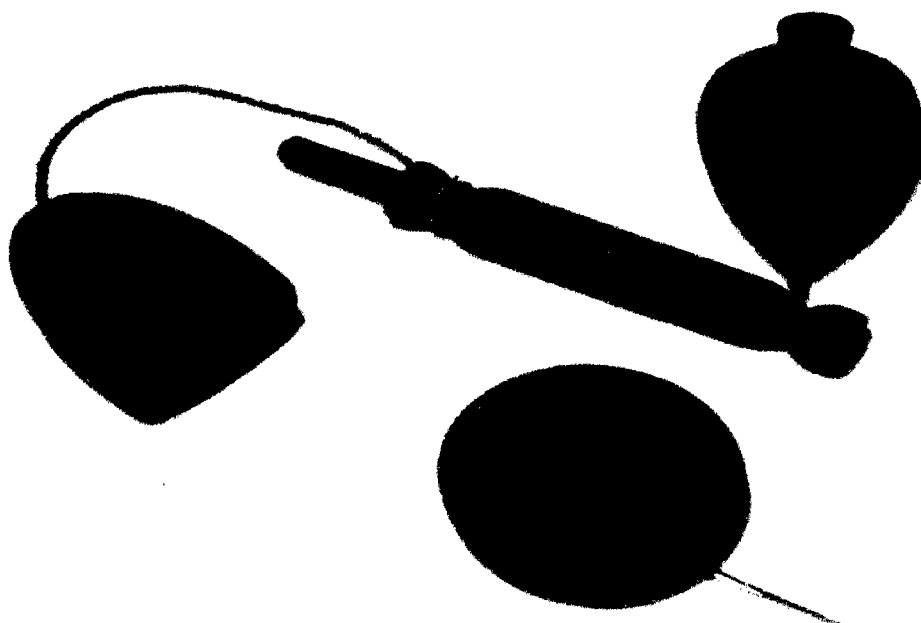
El trompo en parada tiene que estar ubicado justamente en el medio de la línea del círculo. Para que haya un ganador.

Si en el trayecto de llevar el trompo en parada a la línea del círculo no logro hacerle tocar con el trompo en juego reemplazará al trompo en parada.

ÉPOCA: Se juega en la temporada de otoño entre los meses de junio, julio y agosto.

OBJETIVO: desarrollo motor óculo manual y estimula la capacidad de precisión.

FOTOGRAFÍA N° 02



Materiales para jugar el trompo

CARRERA DE AROS

PARTICIPANTES: Ilimitado.

GÉNERO: Masculino- femenino.

MATERIAL: Un aro de metal y/o jebe dura por participante.

DESCRIPCIÓN: Consiste en correr tras un aro de metal y/o de jebe dura en ruedo, ya sea con la mano o guiado con un apoyo en ella.

REGLAS:

El aro no debe dejarse caer por completo en el suelo, pues si lo hace, deja de competir en la carrera o vuelve a empezar de nuevo.

ÉPOCA: Se juega durante todo el año de manera indistinta.

OBJETIVO: desarrollo motor óculo manual- pedal y estimula la visión periférica.

FOTOGRAFÍA N° 03



Niños jugando a la carrera de aros

BATI SOGA

PARTICIPANTES: Ilimitado.

GÉNERO: Masculino- femenino.

MATERIAL: Una soga.

DESCRIPCIÓN: Este juego consiste en ubicar dos personas en cada extremo de la soga para que puedan hacer girar simultáneamente en el mismo sentido, dentro de ella se ubican las que van a saltar; puede ser una, dos, tres o más. El juego se realiza cantando de la siguiente manera, niña

cochina

lávate,

péinate,

etc.

REGLAS:

El juego se detiene cuando la soga es estropeada por el choque en alguna de las saltadoras.

ÉPOCA: Se juega durante todo el año de manera indistinta.

OBJETIVO: Desarrollo motor grueso, estimula la capacidad del equilibrio y en cuestión del desarrollo de las capacidades aplica los saltos polimétricos para cumplir fines diversos.

FOTOGRAFÍA N° 04



Niñas jugando la batisoga

TIROS O CANICAS

PARTICIPANTES: De uno a cinco.

GÉNERO: Masculino.

MATERIAL: canicas y/o bolitas de cristal.

DESCRIPCIÓN: Llamado también, las metras; juego de múltiple variedad que consiste en poner dos tiros en el suelo (llamadas paradas) uno por participante, para luego realizar la entrada desde una distancia prudente con los tiros llamados tankas, empieza a jugar o a tinkar el que lanzó más cerca de los tiros que estaban en el suelo, en donde se constituye ganador el que logra rozar o chocar dos tiros consecutivamente ya sea entre paradas o con una de los tankas, esta es la forma de juego más común del juego de los tiros.

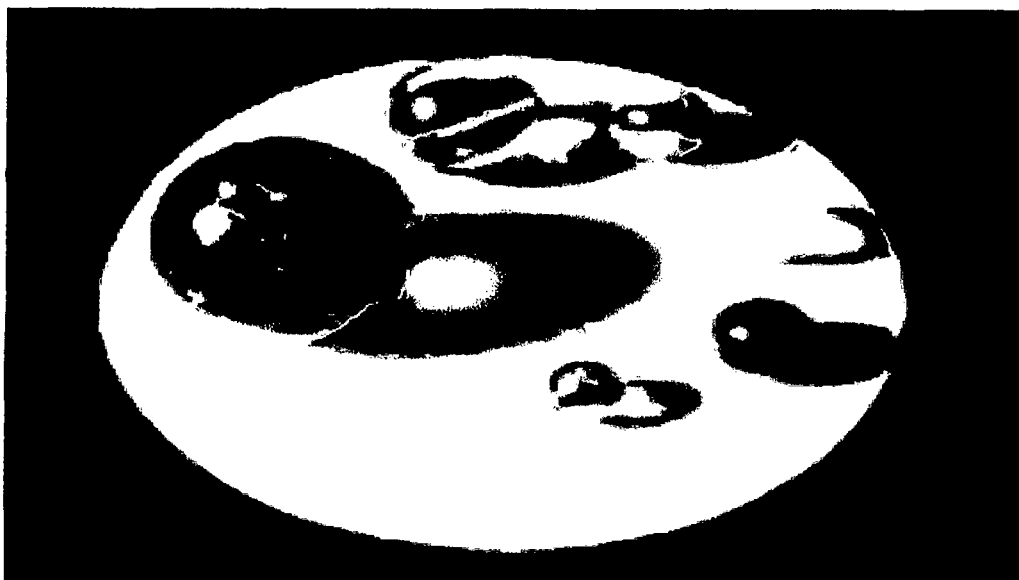
REGLAS:

En la otra forma de juego en el de los pescaditos, la norma es que no debe de quedarse el tanka en la línea o en el centro del pescadito, y si lo hace pierde automáticamente por tanto abandona el juego y pierde su parada.

ÉPOCA: Se juega durante los meses de mayo, junio y julio.

OBJETIVO: Desarrollo de la motricidad fina, y desarrollo motor óculo – manual.

FOTOGRAFÍA N° 05



Tiros de diferentes tamaños

LAS COMETAS

PARTICIPANTES: individual.

GÉERO: Masculino.

MATERIAL: Una cometa de plástico y una cierta cantidad de hilos.

DESCRIPCIÓN: Consiste en elaborar una cometa compuesta de plástico, hilos y palitos muy suave, con una cola de plástico delgada, la cual se suelta al aire libre para que este suba progresivamente tomando una altura de acuerdo a la extensión del hilo.

REGLAS:

El hilo de la cometa no debe de romperse.

La cometa utilizada no debe de enredarse con otras cometas.

ÉPOCA: Se juega durante los meses de julio y agosto.

OBJETIVO: Desarrollo motor óculo – manual.

LAS CHAPAS

PARTICIPANTES: De dos a cuatro.

GÉNERO: Masculino.

MATERIAL: Una chapa de cualquier botella metal o de caucho.

DESCRIPCIÓN: El juego de las chapas es parecido a una de las variedades del juego de canicas, ya que se ubica en el suelo dos chapas llamadas paradas uno por participante, luego empiezan a lanzar de un aproximado de dos metros de distancia hacia a las paradas con las chapas llamadas tankas, donde el que esté más cerca de las paradas comienza el juego.

REGLAS: El juego es ganado por quien llega a contactar primero las chapas ya sea entre paradas o con uno de las tankas.

ÉPOCA: Se juega durante todos los meses del año.

OBJETIVO: Desarrollo de la motricidad fina, y desarrollo motor óculo – manual.

FOTOGRAFÍA N° 06



Niños jugando a la chapa

KIWI

PARTICIPANTES: En grupo de cuatro a diez.

GÉNERO: Masculino - Femenino.

MATERIAL: Una lata reciclable de leche ya sea pequeña o grande y una pelota.

DESCRIPCIÓN: El juego del kiwi consiste en colocar una cantidad de latas de manera deductiva, formando un triángulo, para luego iniciar lanzando con bote sobre ella con la intención de hacer caer la mínima cantidad de latas para armarlo lo más rápido posible.

REGLAS: El juego termina cuando se logra armar las latas derribadas. Se resta la cantidad de participantes haciéndole coger con el balón al lanzar contra ellos (matar) ya que si esto sucede tiene que retirarse del juego hasta otro rueda de juego.

ÉPOCA: Se juega durante todos los meses del año.

OBJETIVO: Desarrollo motor óculo -- manual y pedal y estimula del equilibrio y la atención.

MATA GENTE

PARTICIPANTES: Un mínimo de tres y un máximo de ocho.

GÉNERO: Masculino y femenino.

MATERIAL: Un balón suave de tamaño manejable.

DESCRIPCIÓN: Llamado el juego del lanzamiento del balón. El juego comienza por posicionarse en dos extremos a una distancia de seis o diez metros aproximadamente para que uno o dos personas lance el balón apuntando al o a los que están en el medio y así contactarles para que este abandone el juego y de la

misma manera hasta que no quede ninguno. Los que están ubicados en el medio pueden tomar el balón lanzado sin dejar caer al suelo y generar vida y esto hace prolongar su turno de juego haciendo que reingrese el jugador eliminado de su grupo. De manera que si ya no hay nadie en el medio toca el turno a los lanzadores.

REGLAS:

No vale el juego cuando el balón es direccionado hacia la cara o hacia a los testículos en caso de los varones.

Tampoco vale salir de la línea demarcada para los esquivados que están ubicados a cuatro y cinco metros.

ÉPOCA: Cualquier época del año

OBJETIVO: Desarrollo motor óculo manual, estimula la capacidad de precisión y desarrolla la visión periféricas.

MATA CHOLA

PARTICIPANTES: Un mínimo de dos y un máximo de cuatro.

GÉNERO: Masculino y femenino.

MATERIAL: Un balón hecho de trapos envuelto con una medias, el cual es colgado con una pita de un poste.

DESCRIPCIÓN: Este juego consiste en ubicarse uno o dos a cada lado del poste, para el inicio del juego realizan el respectivo sorteo y el ganador comienza a pegar con la palma de la mano con la intención de hacerle coger a su contrincante en alguna parte de su cuerpo o ganarle enrollando la matachola en el poste, entonces se dice que es huevo.

REGLAS:

No es válido tocar la pita de la matachola, tampoco es válido golpear el balón con otra parte del cuerpo excepto la palma de la mano.

ÉPOCA: Cualquier época del año.

OBJETIVO: Desarrollo motor óculo manual y estimula la capacidad de precisión.

PAISES

PARTICIPANTES: Un mínimo de tres y un máximo de doce.

GÉNERO: Masculino y femenino.

MATERIAL: Un balón suave de tamaño manejable.

DESCRIPCIÓN: Este juego consiste en designar a cada participante un nombre de cualquier país determinado, mediante un sorteo se elige al que dará inicio al juego, este lanza el balón hacia arriba lo más fuerte posible indicando el nombre de cualquier país en juego para que este sea el que coja el balón inmediatamente y diga estop, en donde los que se están escapando se detengan en ese preciso momento, de ese instante el lanzador tiene tres pasos para aproximarse al niño más cercano para hacerle coger con el balón y así le toque a él. En caso de que no lo hiciere coger el seguirá repitiendo el juego.

REGLAS:

No vale botar el balón en otra dirección, solo en dirección vertical hacia arriba, tampoco vale dar más de tres pasos para aproximarse, moverse después de lo dicho estop no es válido moverse.

ÉPOCA: Cualquier época del año.

OBJETIVO: Desarrollo de la motricidad gruesa óculo manual – pedal, desarrollo de la precisión.

CHANCA LA LATA

PARTICIPANTES: Un mínimo de tres y un máximo de diez.

GÉNERO: Masculino y femenino.

MATERIAL: Una lata de leche vacía.

DESCRIPCIÓN: Consiste en designar a un niño mediante sorteo para que sea el primero en buscar a los escondidos después de tirado la lata. Cuando la lata es arrojado por los que se van a esconder, corre inmediatamente el niño designado y pone la lata al lugar de donde salió para dejarlo allí y va en busca de los que están escondidos al ver a alguno tiene que correr donde está la lata y chancar la lata indicando chanca la lata y el nombre del quien se hizo encontrar y así sucesivamente, pues este será el siguiente en buscar en la siguiente ronda.

Cuando uno de estos niños escondidos anticipa a la lata antes del que está buscando y chanca la lata, hace que se repita el juego con el mismo buscador.

REGLAS:

No vale lanzar la lata a un lugar inaccesible y tampoco vale empujarse durante la carrera.

ÉPOCA: Cualquier época del año.

OBJETIVO: Desarrollo motor grueso, velocidad y estimula la capacidad de la visión periférica.

Son todos estos juegos de nuestra localidad, los cuales se practican en un determinado época del año, y que a su vez se transmiten de manera oral de generación en generación. Los juegos tradicionales populares que se practican en nuestra localidad, están siendo cada vez menos practicados a pesar de que son una joya, un tesoro para la motricidad de los niños.

g) VENTAJAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Es importante mencionar que los juegos tradicionales tienen muchas ventajas según investigaciones realizadas sobre el tema ya que:

- Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad en los niños.
- Son un elemento de integración social que supera el círculo familiar estricto.
- Inician en la aceptación de reglas comunes compartidas, favoreciendo la integración de una sana disciplina social.
- Favorecen la comunicación y adquisición del lenguaje.
- Fomentan la transmisión de usos lingüísticos generando un vocabulario específico incluso de jerga.
- Permiten el descubrimiento y el dominio natural de espacio.
- Hacen suyo el entorno que les rodea.
- Los juegos del escondite requieren condiciones concretas de espacio
- Favorecen el conocimiento del elemento meteorológico como factor real.
- Desarrollan habilidades Psicomotrices de todo tipo: correr, saltar, esconderse, y agacharse.

- Contribuyen al desarrollo cognitivo afectivo social y ético de los niños.
- Posibilitan el conocimiento de uno mismo y de los demás.(Paredes 2010:02)

2.3.10. JUEGOS EN RED

a) HISTORIA DE LOS JUEGOS EN RED

El primer videojuego comercial que salió fue el famoso Pong, que apareció en la década de los 80 en un salón recreativo de California. Desde el Pong, los videojuegos han sufrido una continua evolución hasta llegar a las sofisticadas máquinas cercanas a la realidad virtual que ahora mismo podemos ver en muchos salones recreativos. La posibilidad de utilizar un ordenador para jugar en redes telemáticas comenzó en torno a 1979, cuando un grupo de estudiantes de la Universidad de Essex crearon una versión informática multiusuario de un juego de rol llamado Dragones y Mazmorras, basado en el uso de textos alfanuméricos. Así surgió un nuevo tipo de juegos conocidos como MUD (Multi-User Dungeons o Domains) que se desarrollaría rápidamente por la aún poco conocida Internet, surgiendo así las primeras comunidades virtuales. El primer juego multiusuario que incorporó imágenes fue Habitat en 1986, creado por Lucas Films Games y destinado para el Commodore 64. De él surgieron posteriormente juegos como el Everquest, Asheron's o Ultima Online. Pero la verdadera revolución de los juegos en red surgió en 1993 con la creación de la World Wide Web. Los usuarios tenían la posibilidad de acceder gratuitamente a versiones reducidas de videojuegos para ordenador con fines básicamente promocionales, como es el caso de la primera entrega del Doom. Además la rápida difusión de Internet como medio de entretenimiento facilitó la mejora de las tecnologías para la conexión en red de usuarios y su acercamiento a la sociedad. Es importante destacar también el auge de las videoconsolas que, desde

principios de la década de los 90, sirven de entretenimiento tanto a niños como a mayores. La primera consola que incorporó la posibilidad de conexión a Internet para jugar en red fue Dreamcast, que se lanzó en Japón en 1998. A partir de ella las consolas más importantes (incluidas portátiles como Nintendo DS o PlayStation Portable) empezaron a ofrecer la posibilidad de ser conectadas a Internet. Estos juegos han sido censurados en varias ocasiones por promover el uso de drogas y armas. (Levis 2003:01)

e) JUEGOS EN RED MÁS PRACTICADOS EN EL DISTRITO DE ABANCAY

Los siguientes juegos que se describen son aquellos que practican los niños con mayor frecuencia en este distrito y lo detallamos a continuación nosotros como los responsables directos de dicho trabajo de investigación

DOTA O WAR CRAFT

PARTICIPANTES: En pequeños grupos.

GÉNERO: Masculino - Femenino.

MATERIAL: Fuentes de poder ficticio emitido por los dioses.

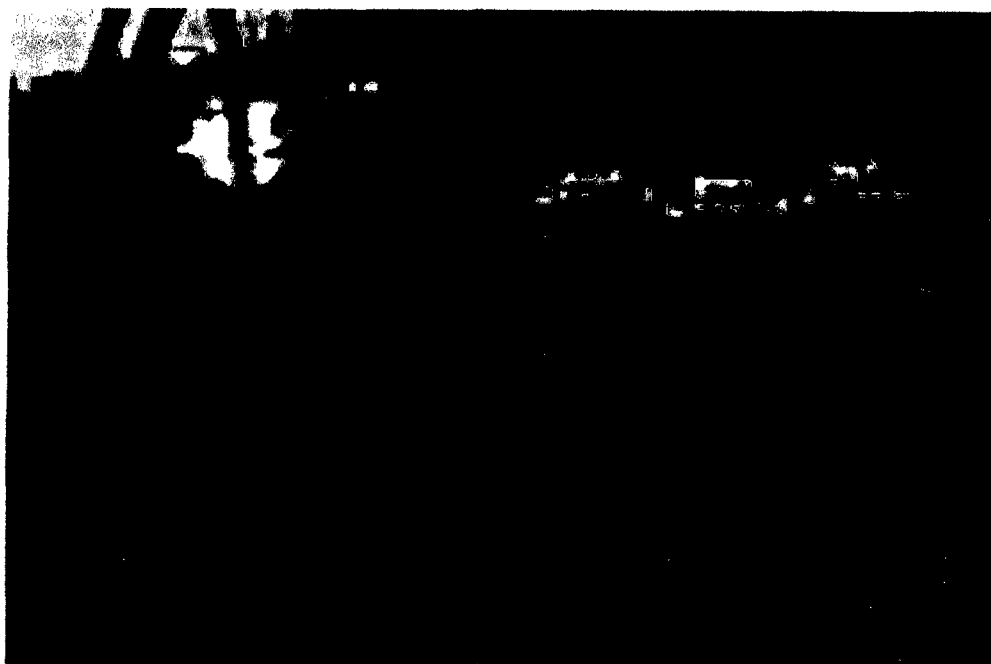
DESCRIPCIÓN:

Este juego consiste en el enfrentamiento de dos bandos de dioses quienes luchan a toda costa para vencer al bando contrario para así obtener la victoria y pasar al otro nivel.

REGLAS: El juego termina cuando se logra destruir más cantidad de dioses del bando contrario.

OBJETIVO: Vencer al bando contrario y así obtener la victoria.

FOTOGRAFÍA N° 07



Parte de una escena de juego de War Craf

COUNTER STRIC

PARTICIPANTES: En pequeños grupos.

GÉNERO: Masculino.

MATERIAL: Armas de guerra y armas blancas como pistolas, metralletas, cuchillos, bombas y granadas.

DESCRIPCIÓN:

Este juego consiste en el enfrentamiento de dos grupos quienes se enfrentan contra el bando contrario utilizando todas las armas necesarias, generándose una pelea sangrienta casi real. Mientras va eliminando más soldados aumenta la posibilidad de adquirir armas.

REGLAS: El juego termina cuando se logra destruir a todos los soldados del bando contrario.

OBJETIVO: Vencer al bando contrario y así obtener la victoria.

FOTOGRAFÍA N° 08



Parte de una escena de juego de COUNTER STRIC

STAR CRAF

PARTICIPANTES: En pequeños grupos.

GENERO: Masculino.

MATERIAL: Armas de guerra como pistolas, metralletas, bombas y granadas.

DESCRIPCION:

Este juego consiste en el enfrentamiento entre los humanos y los alienígenos, los alienígenos son extraterrestres que busca destruir a los humanos; donde se juega a defender la humanidad, generándose así dos bandos en una batalla campal sangrienta en la que el fin es invadir su cuartel.

REGLAS:

El juego termina cuando se logra destruir a todos los soldados del bando contrario e invadir su cuartel.

OBJETIVO: Vencer al bando contrario y así obtener la victoria.

FOTOGRAFÍA N° 09



Parte de una escena de juego de STAR CRAFT

JAI LAF

PARTICIPANTES: En pequeños grupos.

GÉNERO: Masculino- Femenino.

MATERIAL: Armas de guerra como pistolas, cuchillo, metralletas, bombas y granadas.

DESCRIPCIÓN:

Este juego consiste en crear una base para adquirir de allí armamento y soldados ya sea varones o mujeres y luego enfrentar al otro bando de terroristas contra quienes se lucha, también participan las mujeres al igual que los varones luchando sangrientamente en el campo libre. Para adquirir más fuerza como bando, los soldados en el trayecto de la guerra encuentran armas la cual tienen que poseerla para seguir comprando armas.

REGLAS: El juego termina cuando se logra destruir a todos los soldados del bando contrario.

OBJETIVO: Vencer al bando contrario y así obtener la victoria.

FOTOGRAFÍA N° 10



Parte de una escena de juego de JAI LAF

ARMY MEN

PARTICIPANTES: En pequeños grupos.

GÉNERO: Masculino.

MATERIAL: Armas de guerra como pistolas, cuchillo, metralletas, helicópteros de guerra, bombas y granadas.

DESCRIPCIÓN:

Este juego consiste en crear una base utilizando tractor, carros y hombres; para adquirir de allí armamento y soldados; en el trayecto de la guerra se hallan armas en forma de plástico para poseerlas y así disponer de más para comprar armas en la guerra luego enfrentar al otro bando, la lucha aun es más sangrienta y cruel

que las de más juegos de red.

REGLAS: El juego termina cuando se logra destruir a todos los soldados del bando contrario.

OBJETIVO: Vencer al bando contrario y así obtener la victoria.

c) MODALIDADES DE JUEGO EN RED

✓ Individual contra la máquina (conectado o no a una red telemática):

Se trata del modo tradicional de juego informático en el cual el jugador se enfrenta a la “inteligencia” del software. En la modalidad “off line” se puede jugar con cualquier tipo de la plataforma aunque la relación con el juego difiere según el soporte utilizado. Así en el caso de las máquinas recreativas el costo económico por partida supone un condicionante emotivo mayor que en caso del juego con otro tipo de aparatos en el que se puede reanudar la partida cuantas veces se desee.

✓ Modo arena o de competencia:

Dos o más jugadores se enfrentan entre sí utilizando la pantalla del ordenador o televisor como un tablero o terreno de juego siguiendo las pautas y reglas fijadas por el programa informático. Los juegos de lucha y de deportes son los que más frecuentemente ofrecen esta opción como alternativa al juego contra la máquina.

Las máquinas recreativas y las videoconsolas son las plataformas más utilizadas esta modalidad aunque los ordenadores personales también permiten jugar en modo arena

✓ **En red en modo arena:**

Esta modalidad permite jugar contra otra persona utilizando cada uno de los jugadores máquinas diferentes conectadas entre sí a través de una red local (LAN) o externa siguiendo las pautas y reglas previstas por el programa informático. Utilizando Internet u otra red telemática esta forma de juego permite jugar con personas situadas en cualquier lugar del mundo. Algunos simuladores de conducción de coches de los salones recreativos son un antecedente directo de esta modalidad. Plataforma utilizada: Ordenador personal conectado a una red (local o externa)

✓ **En red en modo asociativo o en equipo (multiplayer)**

Dos o más jugadores forman un equipo para jugar contra el programa de juego. Cada uno de los jugadores utiliza máquinas diferentes conectadas entre sí a través de una red local (LAN), el programa de juego puede estar alojado en un servidor local o externo conectado a través de Internet.

✓ **En red, competencia de equipos.**

Equipos formados por dos o más jugadores se enfrentan entre sí de acuerdo a las pautas y reglas fijadas por el programa informático. Los miembros de cada equipo colaboran en búsqueda del mismo objetivo lo cual favorece el

desarrollo de estrategias y acciones conjuntas que contemplen la colaboración y el apoyo mutuo. El programa de juego puede estar alojado en un servidor local o externo conectado a través de Internet. A través de Internet esta modalidad permite el juego entre equipos situados en lugares diferentes e incluso que los miembros de cada uno de los equipos no estén en el mismo lugar. Plataforma: Ordenador personal en red.

✓ **Multiusuarios en red:**

El jugador participa en un espacio multijugador (multiplayer) que se constituye en forma de comunidad (virtual), dentro de la cual asume un personaje o rol. Puede jugar de forma individual o colaborativa formando alianzas temporales o permanentes con otros participantes. Algunos de estos juegos, como Ultima OnLine y Everquest, reúnen a cientos de miles de participantes. Este tipo de juego tiene su origen en los juegos de rol. (Levis 2003:4-5)

d) CARACTERÍSTICAS DE LOS VIDEO JUEGOS Y JUEGOS EN RED

Las características son las siguientes:

- Los videos juegos presentan imágenes en 3D y generalmente con contenidos de enorme realismo.
- Los videos juegos tienen una representación simbólica en el que los jugadores son los protagonistas de un simulacro sin fin, en el que matar y morir es normal.
- El espacio físico en los videos juegos son suprimidos.
- Están diseñados para jugar a partir de los 18 años.

- Son un modo de entretenimiento.
- La violencia que presenta estos juegos es divertida y banal.
- Tiene un fin más mercantil que humanitario.
- Forman parte del consumismo.
- Son sexistas.(García 2005:11-18)

e) VENTAJAS DE LOS JUEGOS EN RED

Los efectos positivos que han arrojado las investigaciones se concentran en que el uso de los videojuegos potencia la retención de conocimientos básicos sobre una materia concreta. Otras de las premisas positivas que apuntalan el uso de videojuegos son las habilidades de visualización, nuevas destrezas de atención, unas concentradas en el tacto y otras en la vista.

f) DESVENTAJAS DE LOS JUEGOS EN RED

Mientras que, del lado negativo, las investigaciones muestran que se abren pautas a la agresividad y a la reproducción de roles sexistas. También hay abuso del tiempo, es decir, un exceso de consumo. Este exceso suele tener un impacto negativo en las relaciones amistosas y familiares. (Velázquez 2007: 02)

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. DEFINICIÓN DE JUEGO

Es toda acción espontánea, libre y voluntaria que compromete las facultades mentales y motrices de la integralidad humana, en los aspectos (físico, cognitivo, afectivo, espiritual y social) donde su práctica se da en un determinado tiempo, espacio y momento adecuado; caracterizado fundamentalmente por el movimiento el cual es practicado por el par y/o grupos de personas, especialmente de niños con el único propósito de divertirse o pasar el tiempo.

El juego [es] un ejercicio preparatorio para la vida, [ya que los niños] reproducen por imitación, muchas acciones de sus mayores, para desdoblar la personalidad, un agente de preparación en vista de “situaciones por venir” o “necesidades actuales” del cuerpo o del espíritu; jugando se aprende la solidaridad, se forma, se consolida el carácter se estimula el poder creador, desenvuelven el lenguaje, despierta el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia [Formación integral del niño]. (Barahona: 192, 194,195)

El juego además de cumplir una función biológica y en el desarrollo de la moral, liberan energías acumuladas para eliminar su exceso” como una válvula de escape de energía superflua acumulada en el ser vivo. (Campos 2000:24)

2.3.2. DEFINICIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES

Kishimoto (1994), al hablar de los juegos tradicionales nos referimos a 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,[se practican en espacios como parques, calles, escuela y patio de casa]. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un periodo y vuelven a surgir. [Formando así parte de la identidad cultural de los pueblos, puesto que forma al hombre como parte de la sociedad de manera integral en los aspectos físicos, psíquicos afectivos y social y los prepara para afrontar los retos de la vida futura de manera indirecta] (Ofele 2006:03)

2.3.3. DEFINICIÓN DE JUEGOS EN RED

Los juegos en red son programas digitales de entretenimiento que se instalan en la computadora y que a través de una conexión de banda ancha, se conectan con un servidor que abre paso para que los jugadores cuyas computadoras tienen instalado ese programa, puedan jugar al mismo juego simultáneamente. Las redes que se constituyen para jugar pueden desarrollarse dentro del local o fuera del mismo, pudiendo incluso atravesar fronteras internacionales. Sin dudas los juegos en red se ubican en la tradición que inauguran los videojuegos, pero a diferencia de estos últimos, el jugador no

compite contra la máquina sino que compite contra otros jugadores a través de una tecnología que posibilita asociarse o enfrentar a otros situados del otro lado del mundo. (Cabello 2001:01)

2.3.4. TIPO DE JUEGO

Son los distintos o diversos juegos que existen y se diferencian por sus peculiares formas de practicarse incluyendo materiales, espacio, tiempo, etc., tanto en los juegos en red y juegos tradicionales.

2.3.5. FRECUENCIA DE JUEGO

Es la cantidad de veces que se practica los juegos en red o los juegos tradicionales que puede ser en un día, en una semana, en un mes, etc.

2.3.6. TIEMPO DE JUEGO

El tiempo de juego implica la duración de la práctica de los juegos en red y los juegos tradicionales que está representado en minutos, en horas, semanas, etc.

2.3.7. MOTIVO DE JUEGO

Es la razón, la causa y el porqué un niño elige o practica un juego determinado dependiendo en el contexto que se encuentra además de sus distintas características con las que cuenta cada juego.

2.3.8. BIENES DEL HOGAR

Es todo aquello que tiene valor y utilidad de toda familia actual y que adquiere para satisfacer sus necesidades como por ejemplo: televisor, vehículo, computadora, refrigeradora, etc. etc.

2.3.9. MATERIAL DE LA VIVIENDA

Es todo material y objeto que se emplea para construir una vivienda tales como podemos mencionar: fierros, bloquetas, cementos, mayólica, yeso, etc., etc.

2.3.10. GRADO DE INSTRUCCIÓN

Es el nivel de educación en la que encuentra una persona (primaria, secundaria y superior). Además involucra el tipo de profesión de la persona (ingeniero, policía, médico, abogado, etc.).

2.3.11. SOCIAL

Relativo a la sociedad o las clases sociales (Océano 1994.) En la cual no faltan niños y niñas que practican juegos en red y juegos tradicionales.

2.3.12. ECONOMÍA

Ciencia que se ocupa de la producción y distribución de los bienes para satisfacción de las necesidades humanas. (Lexus 2000.)

2.3.13. NIVEL SOCIOECONÓMICO

Es la condición de las familias que se reflejan mediante sus grados de instrucción, tipo de vivienda, bienes adquiridos y su ingreso mensual.

CAPÍTULO III

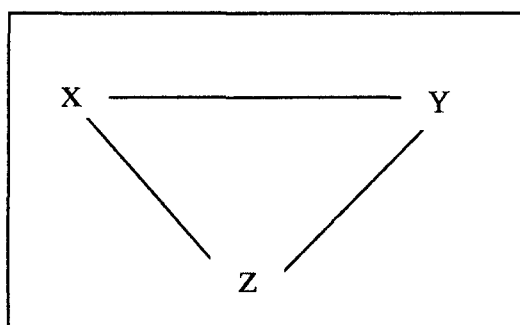
METODOLOGÍA

3.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

La investigación es de tipo básica, porque no es experimental ya que no se manipula las variables en estudio.

El nivel de investigación es: Correlacional.

- ✓ Correlacional porque ha sido pertinente para el tratado de las variables ya que asocia tres variables con valores estadísticos.



Leyenda:

X: Juegos en Red

Y: Juegos tradicionales

Z: Socioeconómico

3.2. MÉTODO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El método de la investigación se enmarca dentro del enfoque cuantitativo, modelo hipotético deductivo.

Enfoque cuantitativo, porque se obtenido resultados con valor numérico y modelo hipotético deductivo porque se parte de una teoría y se derivan en una hipótesis (de lo general a lo particular) para luego someter a una prueba.

El diseño de análisis optado para la presente investigación corresponde al diseño no experimental, de corte transversal.

No Experimental: ya que no se manipula las variables en estudio sino, más bien se ha observado el fenómeno tal como se presenta en su contexto natural.

De corte transversal: ya que se recolectó los datos de la investigación en un momento único, lugar y tiempo para dar su tratamiento.

3.3. POBLACIÓN

La población está conformado de 755 niños(as) de 10 a 11 años de edad del V ciclo de educación básica regular del ambas instituciones educativas del distrito de Abancay – 2010.

3.3.1. Características y delimitación

La población elegida para la presente investigación tiene las siguientes características: el estudio se focalizó en niños y niñas del V ciclo de educación básica regular que comprenden los grados 5to y 6to grado del nivel primario ubicado entre las edades aproximadas de 10 y 11 años, los cuales están enmarcados dentro de las familias de las clases sociales baja, media y alta.

3.3.2. Ubicación espacio temporal

La investigación se ha realizado en el país de Perú, región Apurímac, provincia de Abancay, en el distrito de Abancay, específicamente en la I.E. Privada. Indivisa Manent y la I.E.P. Estatal Divino Maestro, del año 2010

3.4. MUESTRA

3.4.1. Técnicas de muestro

Para la presente investigación se eligió la técnica de muestro **no probabilístico**; porque el tamaño de la muestra se ha determinado de manera informal e intencional de acuerdo a la naturaleza de la investigación realizada puesto que los resultados no se han generalizado a toda la población, así eligiendo a las dos Instituciones Educativas Divino Maestro (estatal) e Indivisa Manent (privada), ya que en estos dos centros se encuentran niños y niñas ubicados en las tres clases social y situados, la primera institución en la zona periurbana con dos secciones por grado y la otra en la zona urbana con secciones únicas por grado.

3.4.2. Tamaño y cálculo del tamaño

La muestra elegida corresponde al muestreo no probabilístico, estratificado, el cual involucra a 166 niños ubicados en las dos Instituciones Educativas elegidas para el estudio. Sin embargo, por el proceso de filtro de datos corresponde a 150 niños y niñas de ambas Instituciones Educativas debido a que los cuestionarios presentaban muchos borrones, algunos deteriorados y unos en blanco, el detalle de la muestra anterior se presenta en el siguiente cuadro:

CUADRO N°07
DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA SEGÚN INSTITUCIÓN EDUCATIVA

CICLO	I.E.	POBLACION	GRADO	SECCIONES	MUESTRA
V	I.E.P. ESTATAL "Divino Maestro"	320	5to grado	5to "A"	26
			5to grado	5to "B"	29
			6to grado	6to "A"	26
			6to grado	6to "B"	23
	I.E.P. PRIVADA "Indivisa Manent"	435	5to grado	5to "Única"	30
			6to grado	5to "Única"	32
TOTAL		755			166

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.5.1. Técnica

Teniendo en consideración la cantidad de la muestra elegida, empleamos la técnica de encuesta ya que es la fue las más adecuada para la recolección de datos.

3.5.2. Instrumento

Eligiendo la técnica de encuesta el instrumento que utilizo fue el cuestionario de preguntas estructuradas, previa aplicación de prueba (preguntas de características cerradas y abiertas) para la recolección de datos de la muestra de niños y niñas, resumiendo así en el siguiente cuadro:

CUADRO N° 08
TÉCNICAS Y INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
• Encuesta.	Cuestionario de preguntas.

Enmarcado dentro del diseño de investigación pertinente y explicando el cuadro anterior se efectuó las encuestas a los niños un total de 166 encuestas en ambas Instituciones Educativas y divididas en 104 encuestas en la I.E.P. estatal Divino Maestro y 62 encuestas en la I.E. privada Indivisa Manent, resumiendo en el siguiente cuadro:

CUADRO N° 09
NÚMERO DE ENCUESTAS POR INSTITUCIÓN EDUCATIVA

ENCUESTA	CANTIDAD
A los niños de la I.E. Divino Maestro.	104
A los niños de de la I.E. Indivisa Manent	62
Total de encuestas	166

3.6. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

Cabe precisar que para la obtención de los datos, acudimos a la técnica de encuesta y utilizamos el instrumento del cuestionario; luego para tener detalle más precisos y pertinentes se elaboró el libro de códigos, en donde se dio una valoración a cada ítem, teniendo ya la información de los datos codificados, se procedió a insertar los datos ya valorizados (codificados) a una tabla de Excel para posteriormente insertar al programa estadístico SPSS versión 18, donde se procedió a seleccionar las frecuencias (%) para obtener resultados pertinentes a la naturaleza de la investigación. Además

tuvimos acceso al programa Excel para el mejor tratamiento de los datos en gráficos a través de barras y finalmente se utilizó el programa Word para el análisis e interpretación de los datos.

3.7. PRUEBA DE LA HIPÓTESIS

3.7.1. FORMILALACIÓN DE HIPÓTESIS NULAS Y ALTERNAS

Hipótesis General

Hipótesis de Investigación (Hi):

El incremento acelerado de la práctica de los juegos en red habría provocado la disminución considerable de la práctica de los juegos tradicionales, según el nivel socioeconómico familiar, de los niños y niñas del 5to ciclo de de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?

Hipótesis Nula (HO)

El incremento acelerado de la práctica de los juegos en red no habría provocado la disminución considerable de la práctica de los juegos tradicionales, según el nivel socioeconómico familiar, de los niños y niñas del 5to ciclo de de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?

Hipótesis Alterno (Ha)

El incremento paulatino de la práctica de los juegos en red habría provocado la disminución moderada de la práctica de los juegos tradicionales, según el nivel socioeconómico familiar, de los niños y niñas del 5to ciclo de de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?

Hipótesis Específicas

Hipótesis Investigación 1 (Hi1)

A mayor nivel de práctica de los juegos en red se observa menor nivel de práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manen.

Hipótesis Nula 1 (HO1.)

A mayor nivel de práctica de los juegos en red no se observa menor nivel de práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent.

Hipótesis Alterna 1 (HA1.)

A menor nivel de práctica de los juegos en red se observa mayor nivel de práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent.

Hipótesis Investigación 2 (Hi2)

A mayor nivel socioeconómico familiar se observa mayor práctica de los juegos en red en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent.

Hipótesis Nula 2 (HO2)

A mayor nivel socioeconómico familiar no se observa mayor práctica de los juegos en red en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent.

Hipótesis Alterna 2 (HA2)

A menor nivel socioeconómico familiar se observa menor práctica de los juegos en red en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent.

Hipótesis Investigación 3 (Hi3)

A menor nivel socioeconómico familiar se observa mayor práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent.

Hipótesis Nula 3 (H03)

A menor nivel socioeconómico familiar no se observa mayor práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent.

Hipótesis Alterna 3 (HA3)

A mayor nivel socioeconómico familiar se observa menor práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent.

3.7.2. SELECCIÓN DE LAS PRUEBAS ESTADÍSTICAS

Según la naturaleza de la investigación las pruebas estadísticas optadas para probar y estimar parámetros de la hipótesis es el coeficiente rho de Spearman (r_s) y la Chi cuadrada (X^2), puesto que se ha correlacionar las dos variables y determinar el nivel de relación entre las variables.

3.7.3. CONDICIONES PARA RECHAZAR O ACEPTAR LAS HIPÓTESIS

Las hipótesis se aceptaran solo cuando cumpla los siguientes requisitos:

- Nivel de medición de las variables: ordinal
- Si el valor calculado de la chi cuadrada (X^2) es igual o superior a los grados de libertad – Gf respectivos en la tabla de distribución, entonces decimos que las variables están relacionadas (x^2 es significativa).
- Cuando el valor r sea considerable y su nivel de significancia sea igual a 0.05 ó 0.01.

CAPÍTULO IV

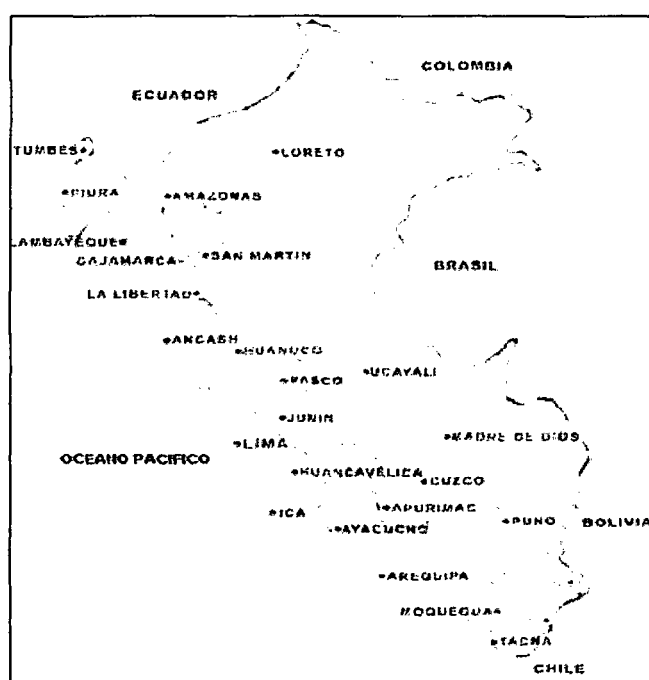
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. CARACTERIZACIÓN DEL ÁMBITO DE ESTUDIO

La presente investigación de tesis se desarrolló en el país Perú, departamento de Apurímac, provincia y distrito de Abancay.

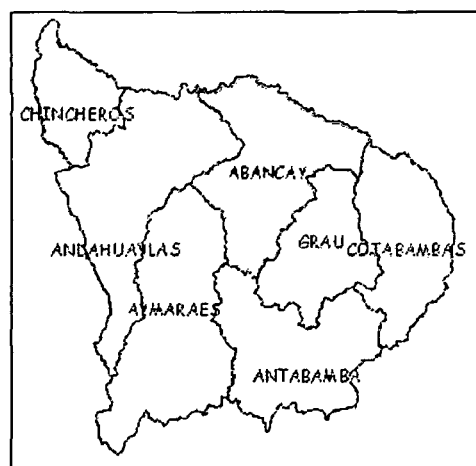
La población y muestra del estudio corresponde a las Instituciones Educativas “Divino Maestro” e “Indivisa Manent” ubicados en la ciudad de Abancay.

IMÁGEN N° 11
Mapa político del Perú



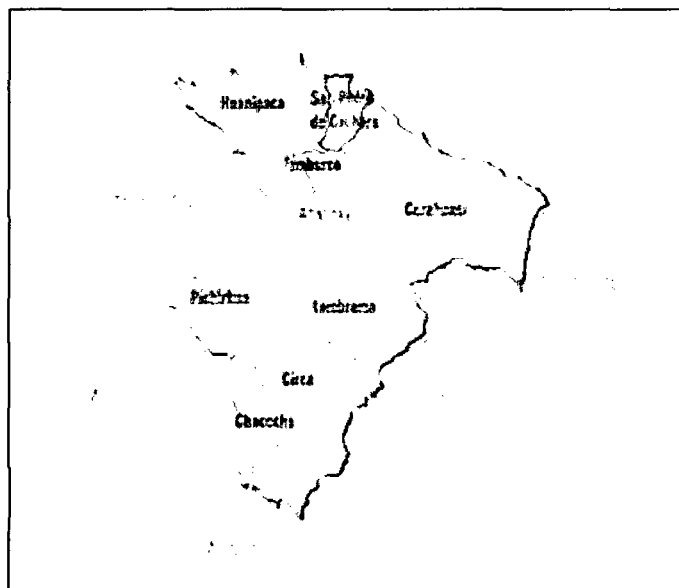
FUENTE: Elaboración propia

IMÁGEN N° 12
Mapa político de la región de Apurímac



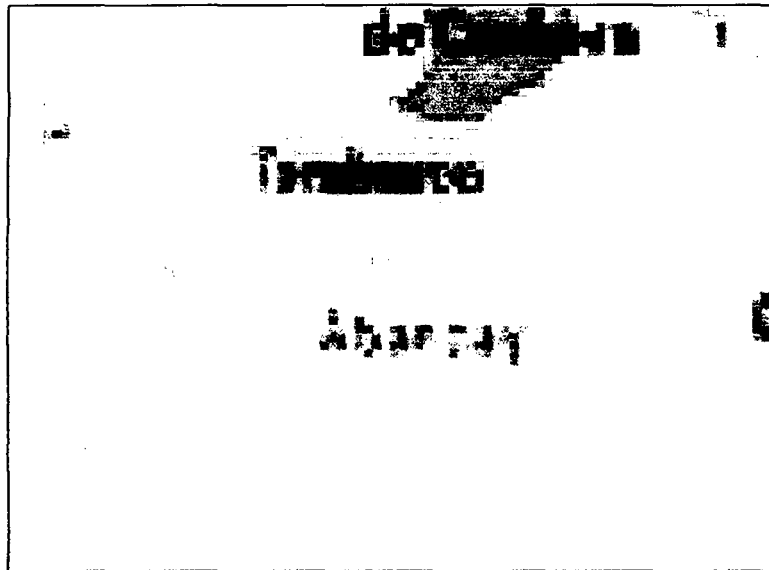
FUENTE: Elaboración propia

IMÁGEN N° 13
Mapa político de la provincia de Abancay



FUENTE: Elaboración propia

IMÁGEN N° 14
Mapa político del distrito de Abancay



FUENTE: Elaboración propia

4.1.1. I.E. DIVINO MAESTRO

4.1.1.1. UBICACIÓN

La Institución Educativa, N° 54008 “DIVINO MAESTRO”, está ubicada en la parte Nor-este de la ciudad de Abancay correspondiente a la zona periurbana. El mismo que esta sobre los 2,574.60 m2.

4.1.1.2. RESEÑA HISTÓRICA

La institución originariamente llamada “Pueblo Joven” funcionó con un programa no escolarizado como es el PRONOI, luego se formalizó el servicio de Educación básica Regular creándose la Institución Educativa N° 54008 de Pueblo Joven “Centenario “ el 24 de junio del año 1976”; posteriormente se ha cambiado con el nombre de la Institución Educativa “DIVINO MAESTRO” de pueblo joven centenario . El cual es el nombre actual como también han ido transcurriendo el tiempo sus directores también han ido cambiando llegando así a la fecha con el director actual el Lic. VARGAS TORREZ, Apolinario y el aniversario de la institución se celebra cada 24 de junio de cada año.

4.1.1.3. GRADOS, SECCION Y NÚMERO DE NIÑOS

Cuenta con seis grados en primaria como sigue: en

Quinto grado : Sección “A” = 26 Niños(as) ; Sección “B” = 29 Niños(as).

Sexto grado : Sección “A” = 25 Niños(as) ; Sección “B” = 23 Niños(as).

Conformando así una población de 345 niños entre niñas en primaria.

4.1.1.4. DOCENTES, AUTORIDADES Y PERSONAL DE SERVICIO

La Institución cuenta con un director, una secretaria, dos personales de servicio y catorce profesoras (es) de aula, conformando un total de 18 trabajadores entre personal administrativo y docentes.

La Institución descrita está comprendida dentro de la UGEL, unidad de Gestión Educativa Local ejecutora de Abancay.

4.1.2. I.E- INDIVISA MANENT

4.1.2.1. UBICACIÓN

La Institución Educativa “INDIVISA MANNET”, está ubicado en la parte este de la ciudad de Abancay correspondiente a la zona urbana. El mismo que está sobre los 2,574.60 m²

4.1.2.2. RESEÑA HISTÓRICA

Fue creada por resolución de acreditación el 09 de marzo del 2000, teniendo como fundador al Licenciado ARIAS ABUHADHA, Wilber, director actual de la institución, la cual a partir de la fecha de su acreditación ha ido progresando satisfactoriamente hasta contar a la fecha ya con dos niveles de la Educación Básica Regular (Primaria y Secundaria), el aniversario de de la institución se celebra cada 24 de mayo de todos los años.

4.1.2.3. GRADOS, SECCION Y NÚMERO DE NIÑOS

Cuenta con seis grados en primaria como sigue: en

Quinto grado : Sección Única = 31 Niños(as).

Sexto grado : Sección Única = 32 Niños(as).

Conformando así una población de 172 niños entre niñas en primaria.

4.1.2.4. DOCENTES, AUTORIDADES Y PERSONAL DE SERVICIO

La Institución cuenta con un director, una secretaria, un auxiliar de Educación, un personal de servicio y diez profesoras(es) de aula, conformando un total de 14 trabajadores entre personal administrativo y docentes.

La Institución descrita está comprendida dentro de la UGEL, (unidad de Gestión Educativa Local) ejecutora de Abancay.

4.2. ANÁLISIS DE LAS VARIABLES E INDICADORES

En las siguientes páginas mostramos la descripción de los indicadores más principales de las tres variables, a través de tabla de contingencias, utilizando frecuencias y porcentajes, acompañado con sus respectivos gráficos, el orden de presentación es de la siguiente manera:

Jugos en red:

- ✓ Gusto por practicar juegos en red.
- ✓ Motivo para practicar juegos en red.
- ✓ Motivo para no practicar juegos en red.
- ✓ Número de días aproximado de práctica de juegos en red a la semana.
- ✓ Número de días aproximado de práctica de juegos en red a la semana
- ✓ Preferencia de tipo de juego en red
- ✓ Escala de juegos en red

Juegos tradicionales

- ✓ Gusto por practicar juegos tradicionales
- ✓ Motivo para practicar juegos tradicionales
- ✓ Motivo para no practicar juegos tradicionales
- ✓ Número de días aproximado de práctica de juegos tradicionales a la semana
- ✓ Número de horas aproximado de práctica de juegos tradicionales al día
- ✓ Escala de juegos tradicionales

Nivel socioeconómico

- ✓ Ocupación de los padres
- ✓ Ocupación de las madres
- ✓ Bienes del hogar
- ✓ Tipo de vivienda
- ✓ Promedio de ingreso familiar
- ✓ Escala de nivel socioeconómico

4.2.1. JUEGOS EN RED

4.2.1.1. Gusto por practicar juegos en red.

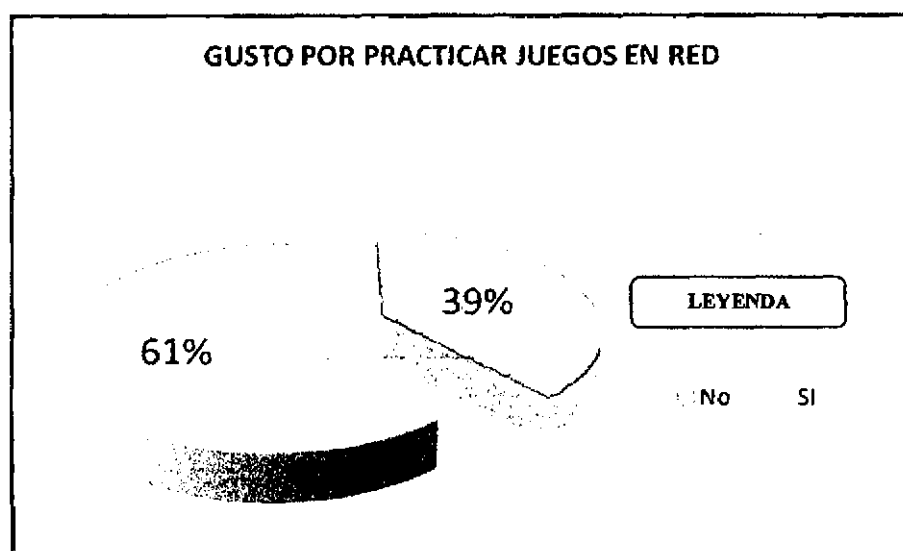
CUADRO N° 10

GUSTO POR PRACTICAR JUEGOS EN RED

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No	58	38,7	38,7	38,7
SI	92	61,3	61,3	100,0
Total	150	100,0	100,0	

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 01



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 01 nos expresa que el 61 % de los niños y niñas encuestados de la muestra total indica que le gusta jugar juegos en red y el 39% de los encuestados afirman que no le gusta jugar juegos en red; por lo tanto, describimos que la mayoría de los niños y niñas le gusta jugar juegos en red.

4.2.1.2. Motivo para practicar juegos en red.

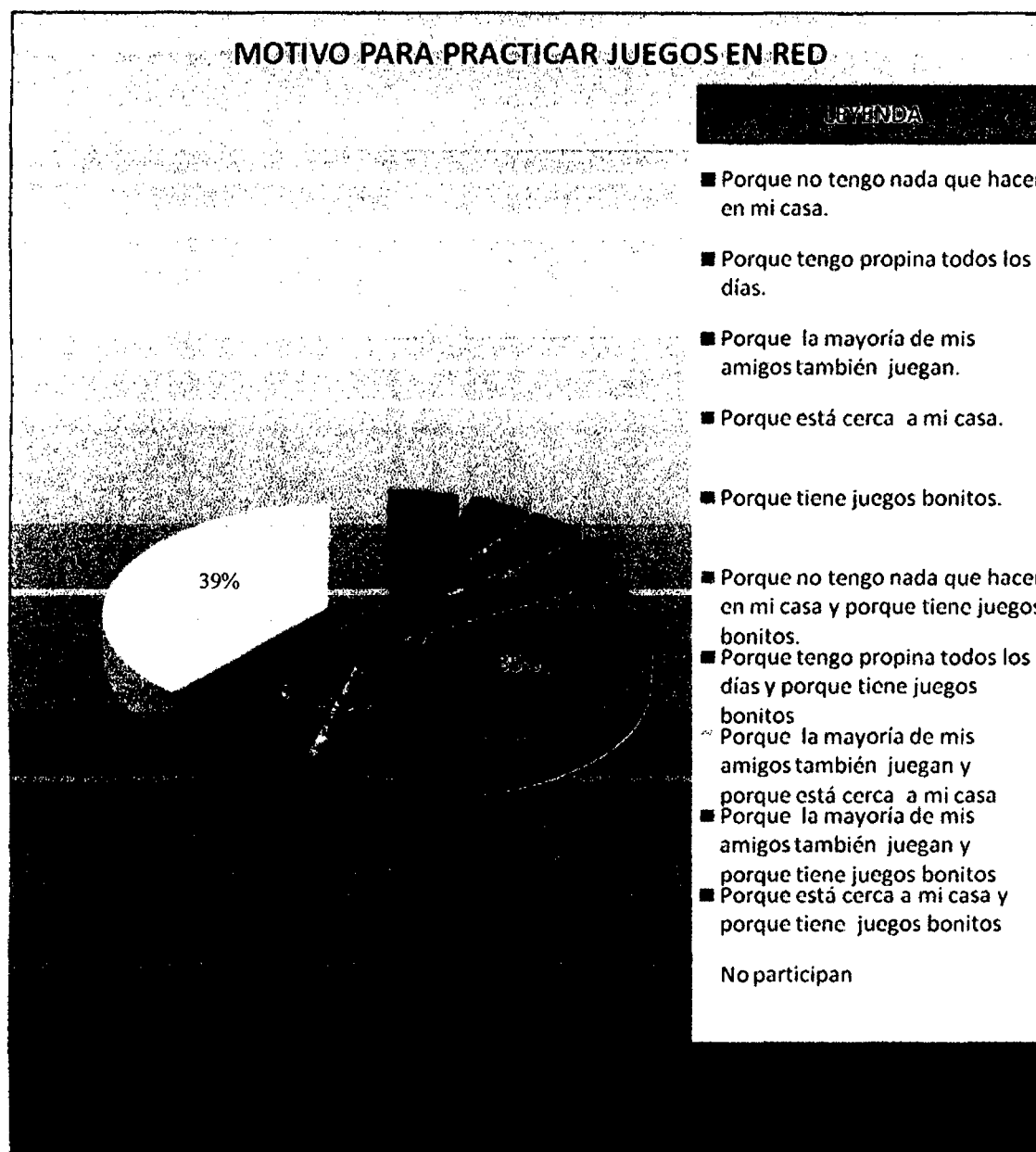
CUADRO N° 11

MOTIVO PARA PRACTICAR JUEGOS EN RED

	Frecuencia	Porcenta je	Porcentaje válido	Porcentaje acumulad o
Otros	8	5,3	8,7	8,7
Porque no tengo nada que hacer en mi casa.	7	4,7	7,6	16,3
Porque tengo propina todos los días.	1	,7	1,1	17,4
Porque la mayoría de mis amigos también juegan.	5	3,3	5,4	22,8
Porque está cerca a mi casa.	4	2,7	4,3	27,2
Porque tiene juegos bonitos.	53	35,3	57,6	84,8
Porque no tengo nada que hacer en mi casa y porque tiene juegos bonitos.	1	,7	1,1	85,90
Porque tengo propina todos los días y porque tiene juegos bonitos	1	,7	1,1	87,0
Porque la mayoría de mis amigos también juegan y porque está cerca a mi casa	1	,7	1,1	88,0
Porque la mayoría de mis amigos también juegan y porque tiene juegos bonitos	2	1,3	2,2	90,2
Porque está cerca a mi casa y porque tiene juegos bonitos	9	6,0	9,8	100,0
Total	92	61,3	100,0	
No participan	58	38,7		
Total	150	100,0		

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 02



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 02 nos indica que el 35% de los niños y niñas encuestadas practican juegos en red por motivos de que tiene juegos bonitos y el 6% juegan en red por motivos de que esta cerca a su casa y porque tiene juegos bonitos y el 5% por otros motivos las cuales son: “porque a veces averiguan su tarea y se quedan jugando”, “porque le gusta el juego de jailaf”, “porque está aburrido”, “porque son libres e independientes”, “porque es

que tampoco algunos juegos no son chéveres”, “porque es interesante”, y “porque existe internet en su casa”, y el 5% de los niños y niñas que representan 7 niños y niñas juegan juegos en red porque no tiene nada que hacer en su casa; por lo tanto, esto nos indica que la mayoría de los niños y niñas juegan juegos en red: porque tiene juegos bonitos, porque está cerca de su casa, esto comprende de que los niños y las niñas son atraídos por los sonidos, luces, colores y efectos que posee los juegos en red, además de que las cabinas de internet están instaladas cerca de sus viviendas.

4.2.1.3. Motivo para no practicar juegos en red.

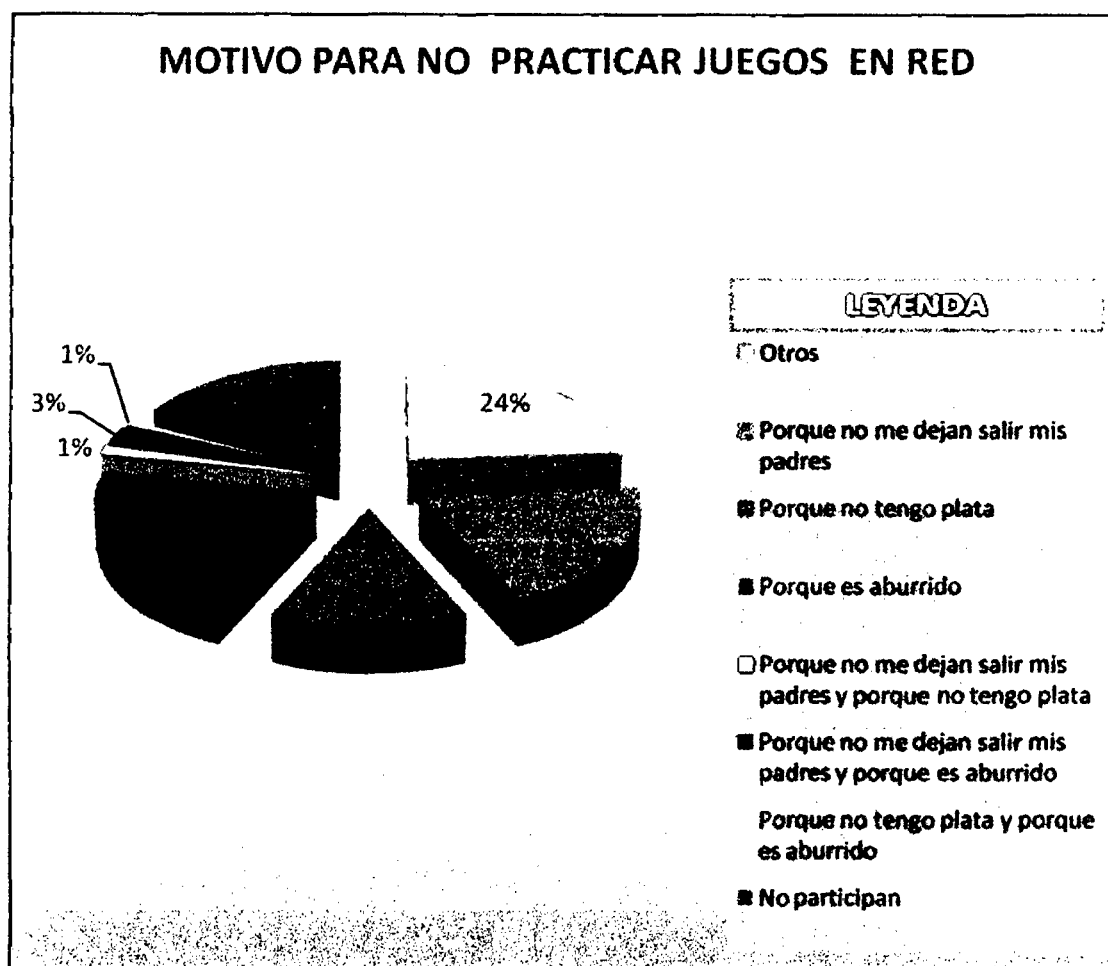
CUADRO N° 12

MOTIVO PARA NO PRACTICAR JUEGOS EN RED

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Otros	36	24,0	29,0	29,0
Porque no me dejan salir mis padres	29	19,3	23,4	52,4
Porque no tengo plata	20	13,3	16,1	68,5
Porque es aburrido	32	21,3	25,8	94,4
Porque no me dejan salir mis padres y porque no tengo plata	2	1,3	1,6	96,0
Porque no me dejan salir mis padres y porque es aburrido	4	2,7	3,2	99,2
Porque no tengo plata y porque es aburrido	1	,7	,8	100,0
Total	124	82,7	100,0	
No participan	26	17,3		
Total	150	100,0		

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 03



INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 03 nos expresa que el 24% de los niños y niñas encuestadas no juega en red por otros motivos como: le malogra la vista, porque jugar en red es muy malo, porque no saben manejar juegos en red, y el 21% no juegan en red porque es aburrido, y el 19% porque no le dejan salir sus padres y el 14% no tiene plata para ir a jugar; por lo tanto, esto nos indica que la mayoría de los niños y niñas, no van a jugar juegos en red porque le malogra la vista, y además jugar en red es muy malo, porque no saben manejar juegos en red, además de que es aburrido y que sus padres no le dejan salir.

4.2.1.4. Número de días aproximado de práctica de juegos en red a la semana.

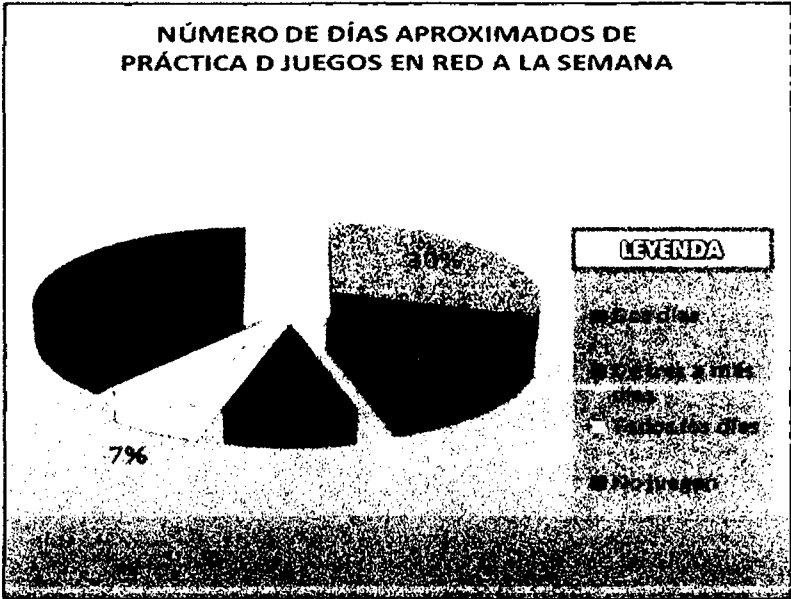
CUADRO N° 13

NÚMERO DE DÍAS APROXIMADO DE PRÁCTICA DE JUEGOS EN RED A LA SEMANA

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Un día	45	30,0	48,9	48,9
Dos días	23	15,3	25,0	73,9
De tres a más días	14	9,3	15,2	89,1
Todos los días	10	6,7	10,9	100,0
Total	92	61,3	100,0	
No juegan	58	38,7		
Total	150	100,0		

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 04



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACION

En el gráfico N° 04 se muestra que de los niños y niñas que practican juegos en red, el 30% juegan un día por semana aproximadamente, el 15% juegan dos días por semana y el 9% de tres a más días por semana aproximadamente; por lo tanto, describimos que la mayoría de los niños y niñas juegan un día a la semana juegos en red; sin embargo existe un grupo que representa el 6% que dice que juegan todos los días juegos en red.

4.2.1.5. Número de horas aproximado de práctica de juegos en red a la semana.

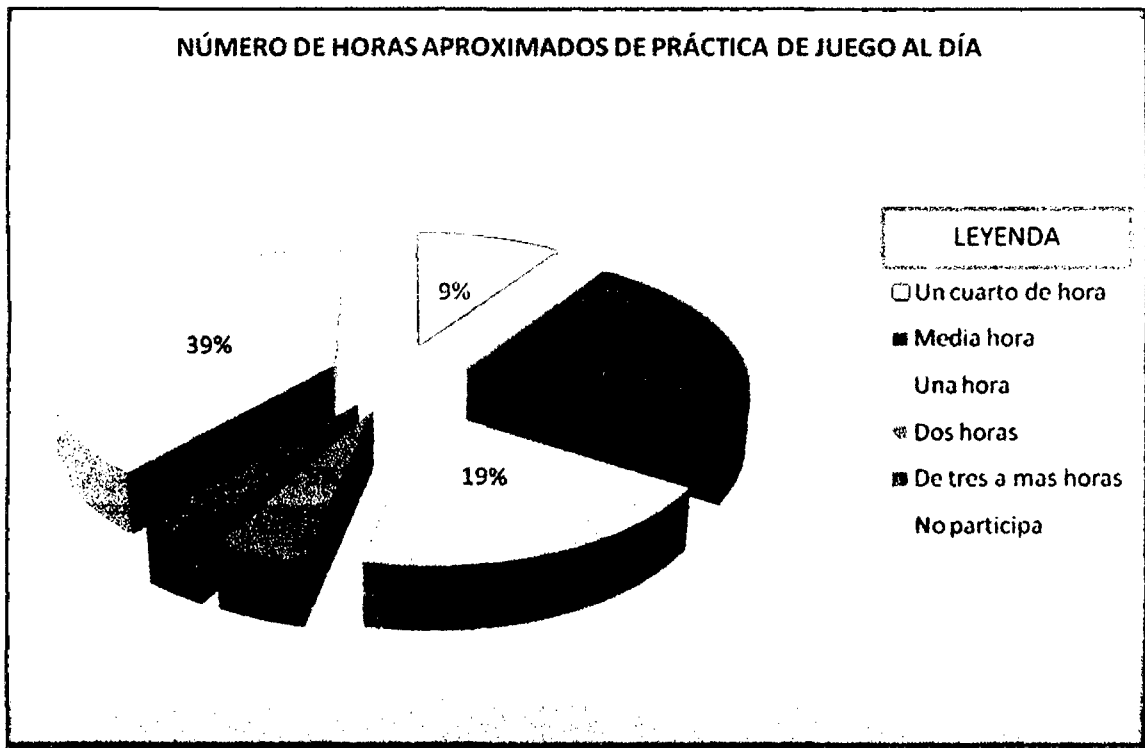
CUADRO N° 14

NÚMERO DE HORAS APROXIMADO DE PRÁCTICA DE JUEGO EN RED AL DÍA

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Un cuarto de hora	14	9,3	15,2	15,2
Media hora	37	24,7	40,2	55,4
Una hora	29	19,3	31,5	87,0
Dos horas	7	4,7	7,6	94,6
De tres a mas horas	5	3,3	5,4	100,0
Total	92	61,3	100,0	
No participa	58	38,7		
Total	150	100,0		

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 05



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N°05 nos expresa que los 25% de los niños y niñas encuestados juegan media hora al día aproximadamente juegos en red y el 19% juegan una hora al día red y el 9% de los niños y niñas juegan un cuarto de hora al día aproximadamente juegos en red; por tanto, nos indica que la mayoría de los niños y niñas juegan media hora al día juegos en red.

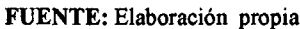
4.2.1.6. Preferencia de tipo de juego en red

CUADRO N° 15

PREFERENCIA DE TIPO DE JUEGO EN RED

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Otros	27	18,0	29,3	29,3
Poquemón craf	5	3,3	5,4	34,8
Vay City	18	12,0	19,6	54,3
Imperius	3	2,0	3,3	57,6
Star Craf	13	8,7	14,1	71,7
Poquemón craf y vay city	2	1,3	2,2	73,9
Poquemón craf y imperius	1	,7	1,1	75,0
Poquemón craf y star craf	1	,7	1,1	76,1
Vay city y imperius	1	,7	1,1	77,2
Vay city y star craf	11	7,3	12,0	89,1
Imperius y star craf	1	,7	1,1	90,2
Todos	9	6,0	9,8	100,0
Total	92	61,3	100,0	
No participa	58	38,7		
Total	150	100,0		

FUENTE: Elaboración propia



En el gráfico N° 06 nos expresa que el 18% de los niños y niñas encuestadas prefieren otros juegos como raki3n, jailaf, barbie y conter, el 12% prefieren jugar vay city; el 9% prefieren jugar el star craf ; el 7% de los ni3os y ni3as prefieren jugar vay city y star craf; por lo tanto, esto nos indica que la mayor3a de los ni3os y ni3as juegan raki3n, jailaf, barbie y conter.

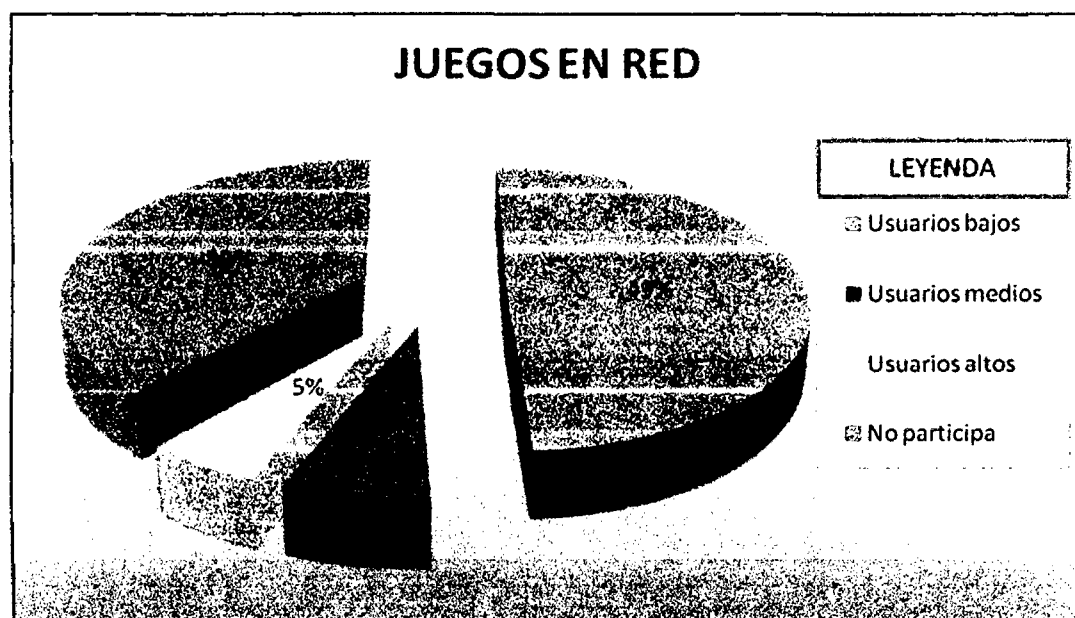
4.2.1.7. Escala de juegos en red

CUADRO N° 16
ESCALA DE JUEGOS EN RED

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Usuarios bajos	74	49,3	80,4	80,4
Usuarios medios	10	6,7	10,9	91,3
Usuarios altos	8	5,3	8,7	100,0
Total	92	61,3	100,0	
No participa	58	38,7		
Total	150	100,0		

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 07



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 07 nos expresa que 49% de los niños y niñas son usuarios bajos, el 7% son usuarios medios y el 5% son usuarios altos; por lo tanto, esto nos indica que la mayoría de los niños y niñas son usuarios bajos de los juegos en red.

4.2.2. JUEGOS TRADICIONALES

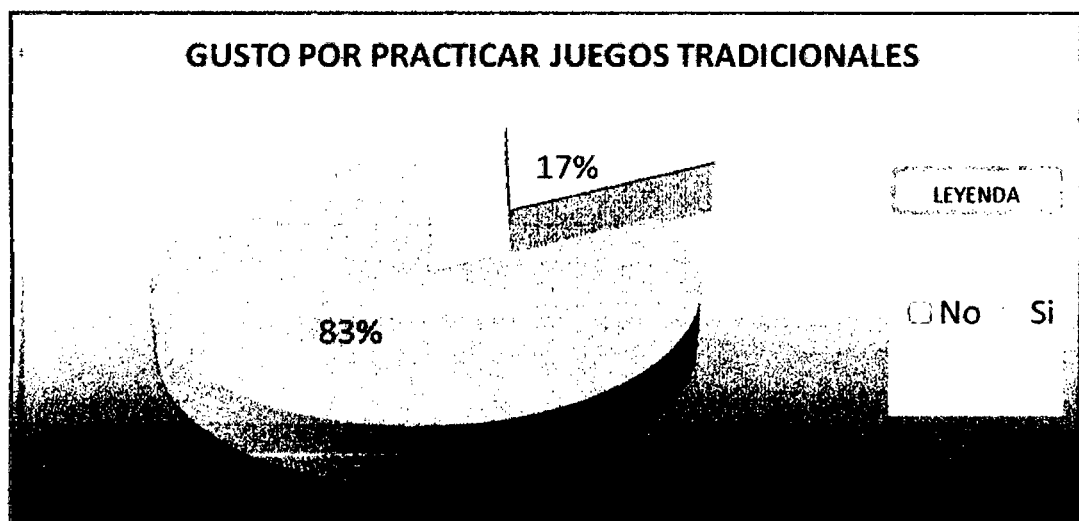
4.2.2.1. Gusto por practicar juegos tradicionales

CUADRO N° 17
GUSTO POR PRACTICAR JUEGOS TRADICIONALES

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
No	26	17,3	17,3	17,3
Si	124	82,7	82,7	100,0
Total	150	100,0	100,0	

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 08



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N°08 nos expresa que 83% de los niños y niñas encuestados le gusta jugar juegos tradicionales y el 17% no les gusta jugar juegos tradicionales; por lo tanto, esto nos indica que la mayoría de los niños y niñas les gusta practicar juegos tradicionales.

4.2.2.2. Motivo para practicar juegos tradicionales

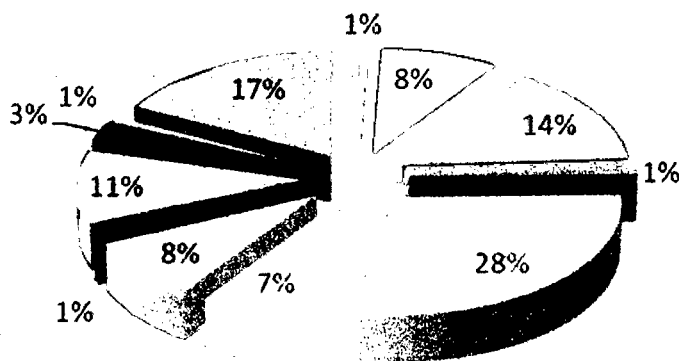
CUADRO N° 18
MOTIVO PARA PRACTICAR JUEGOS TRADICIONALES

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Otros	1	,7	,8	,8
Porque así puedo conocer y tener más amigos y amigas	13	8,7	10,5	11,3
Porque puedo correr saltar y reírme con mis amigos y amigas	22	14,7	17,7	29,0
Porque no tengo plata para ir al internet	1	,7	,8	29,8
Porque es divertido jugar de varios	42	28,0	33,9	63,7
Porque así puedo conocer y tener más amigos y amigas y porque puedo correr saltar y reírme con mis amigos y amigas	10	6,7	8,1	71,8
Porque así puedo conocer y tener más amigos y amigas y porque es divertido jugar de varios	13	8,7	10,5	82,3
Porque puedo correr saltar y reírme con mis amigos y amigas y porque no tengo plata para ir al internet	1	,7	,8	83,1
Porque puedo correr saltar y reírme con mis amigos y amigas y porque es divertido jugar de varios	16	10,7	12,9	96,0
Porque no tengo plata para ir al internet y porque es divertido jugar de varios	4	2,7	3,2	99,2
Todos	1	,7	,8	100,0
Total	124	82,7	100,0	
No participa	26	17,3		
Total	150	100,0		

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO Nº 09

MOTIVO PARA PRACTICAR JUEGOS TRADICIONALES



LEYENDA

- ☐ Otros
- ☐ Porque así puedo conocer y tener más amigos y amigas
- ☐ Porque puedo correr saltar y reírme con mis amigos y amigas
- ☐ Porque no tengo plata para ir al internet
- ☐ Porque es divertido jugar de varios
- ☐ Porque así puedo conocer y tener más amigos y amigas y porque puedo correr saltar y reírme con mis amigos y amigas
- ☐ Porque así puedo conocer y tener más amigos y amigas y porque es divertido jugar de varios
- ☒ Porque puedo correr saltar y reírme con mis amigos y amigas y porque no tengo plata para ir al internet
- ☐ Porque puedo correr saltar y reírme con mis amigos y amigas y porque es divertido jugar de varios
- ☒ Porque no tengo plata para ir al internet y porque es divertido jugar de varios
- ☐ Todos
- ☐ No participa

FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 09 nos expresa que el 28% de los niños y niñas encuestadas le gusta jugar juegos tradicionales porque es divertido jugar de varios, el 14% le gusta jugar juegos tradicionales porque puede correr saltar y reírse con sus amigos y amigas y el 11% de los niños y niñas le gusta jugar juegos tradicionales porque puede correr saltar y reírse con sus amigos y amigas y porque es divertido jugar de varios; por lo tanto, esto nos indica que la mayoría de los niños y niñas les gusta jugar porque es divertido jugar de varios, y en grupo compartiendo experiencias, alegrías, valores entre niños y niñas.

4.2.2.3. Motivo para no practicar juegos tradicionales

CUADRO N° 19

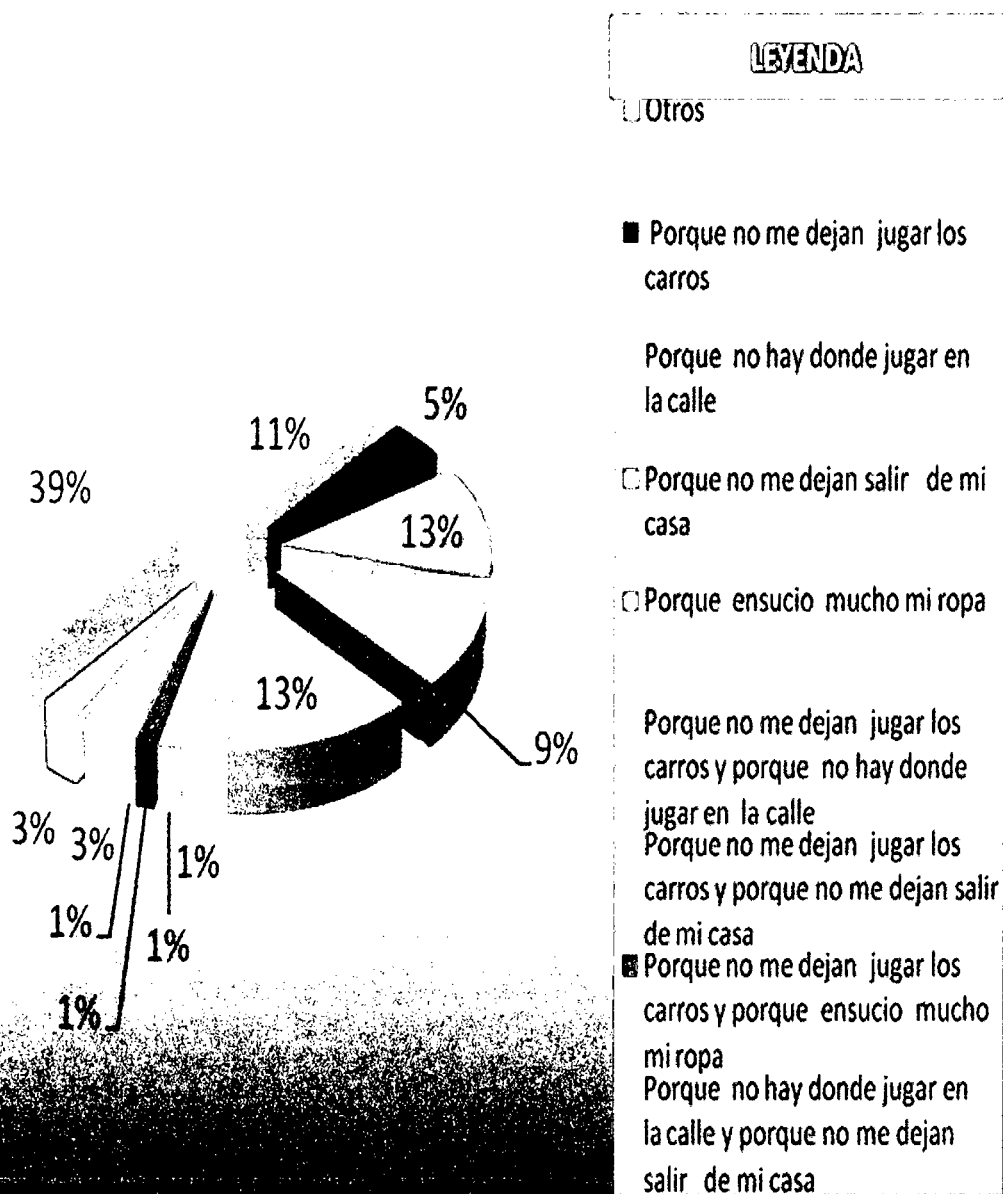
MOTIVO PARA NO PRACTICAR JUEGOS TRADICIONALES

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Otros	17	11,3	18,5	18,5
Porque no me dejan jugar los carros	7	4,7	7,6	26,1
Porque no hay donde jugar en la calle	19	12,7	20,7	46,7
Porque no me dejan salir de mi casa	14	9,3	15,2	62,0
Porque ensucio mucho mi ropa	20	13,3	21,7	83,7
Porque no me dejan jugar los carros y porque no hay donde jugar en la calle	2	1,3	2,2	85,9
Porque no me dejan jugar los carros y porque no me dejan salir de mi casa	2	1,3	2,2	88,0
Porque no me dejan jugar los carros y porque ensucio mucho mi ropa	2	1,3	2,2	90,2
Porque no hay donde jugar en la calle y porque no me dejan salir de mi casa	1	,7	1,1	91,3
Porque no hay donde jugar en la calle y porque ensucio mucho mi ropa	4	2,7	4,3	95,7
Porque no me dejan salir de mi casa y porque ensucio mucho mi ropa	4	2,7	4,3	100,0
Total	92	61,3	100,0	
No participa	58	38,7		
Total	150	100,0		

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 10

MOTIVO PARA NO PRACTICAR JUEGOS TRADICIONALES



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N°10 nos expresa que el 13% de los niños y niñas encuestadas no van a jugar juegos tradicionales porque ensucia mucho su ropa, el 13% no va a jugar juegos tradicionales porque no hay donde jugar en la calle y el 11% no van a jugar juegos tradicionales por otros motivos como: porque tiene que hacer sus tareas, porque no tiene tiempo, porque tiene computadora en su casa y porque es aburrido; por lo tanto, nos indica que la mayoría de los niños y niñas no salen a jugar juegos tradicionales porque ensucia mucho su ropa.

4.2.2.4. Número de días aproximado de práctica de juegos tradicionales a la semana

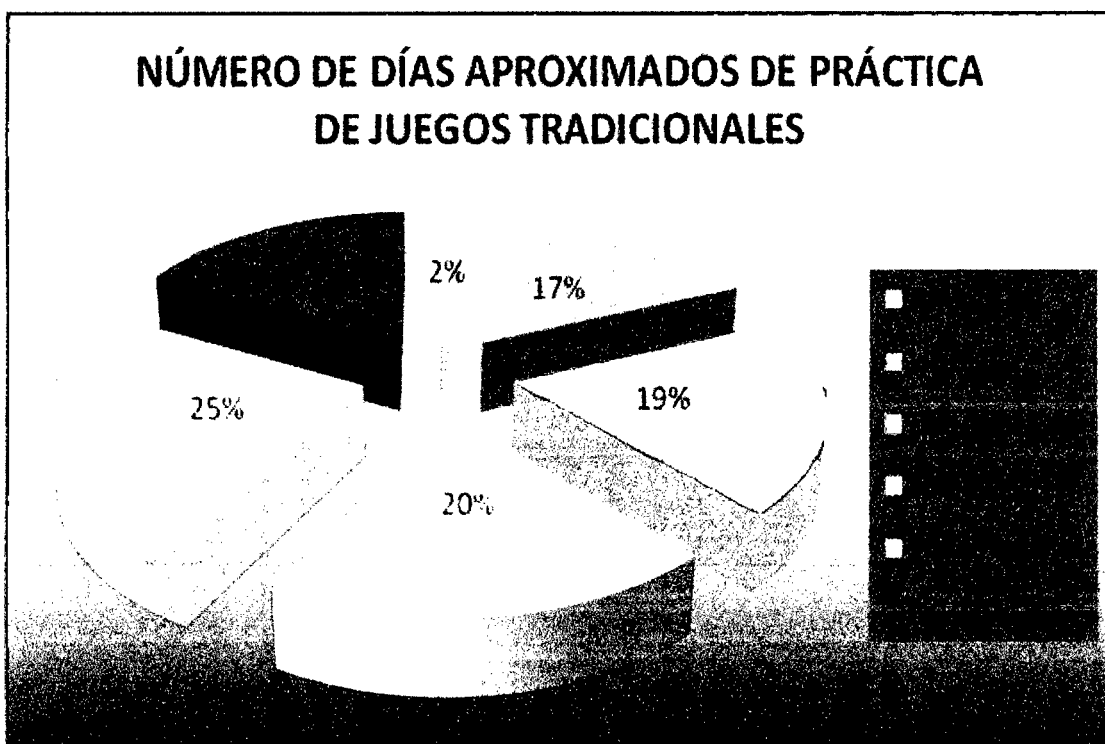
CUADRO N° 20

NÚMERO DE DÍAS APROXIMADO DE PRÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES A LA SEMANA

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Ningún día	2	1,3	1,6	1,6
Un día	26	17,3	21,0	22,6
Dos días	29	19,3	23,4	46,0
Tres días	30	20,0	24,2	70,2
Todos los días	37	24,7	29,8	100,0
Total	124	82,7	100,0	
No participa	26	17,3		
Total	150	100,0		

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 11



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N°11 nos expresa que 25% de los niños y niñas encuestados juegan todos los días a la semana aproximadamente los juegos tradicionales, el 20% tres días a la semana aproximadamente, el 19% juegan dos días a la semana aproximadamente juegos y el 17% juegan un día a la semana aproximadamente; por lo tanto, nos indica que la mayoría de los niños y niñas juegan todos los días a la semana, sin embargo 2% de niños y niñas que no juegan juegos tradicionales, además de los niños y niñas que representan 19% que solo juegan dos veces al día y el 17% que solo juega una vez a la semana.

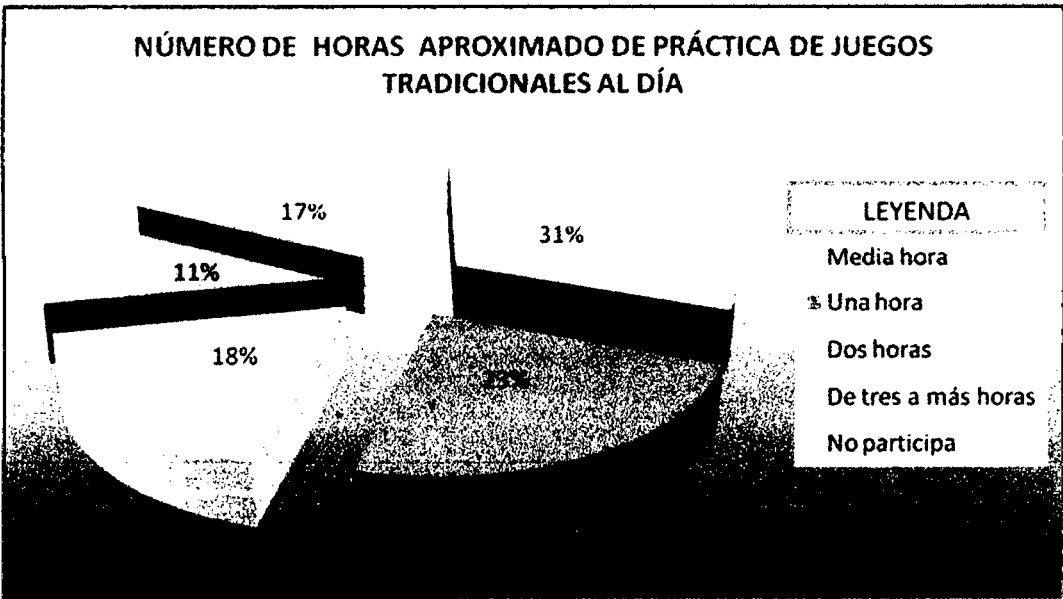
4.2.2.5. Número de horas aproximado de práctica de juegos tradicionales al día.

CUADRO N° 21
NÚMERO DE HORAS APROXIMADO DE PRÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES AL DÍA

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Media hora	46	30,7	37,1	37,1
Una hora	35	23,3	28,2	65,3
Dos horas	27	18,0	21,8	87,1
De tres a más horas	16	10,7	12,9	100,0
Total	124	82,7	100,0	
No participa	26	17,3		
Total	150	100,0		

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 12



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 12 nos expresa que 31% de los niños y niñas encuestadas juegan media hora al día aproximadamente juegos tradicionales, el 23% juegan una hora al día, el 18% juegan dos horas al día y el 11% juegan de tres a mas horas aproximadamente juegos tradicionales; por lo tanto, esto nos indica que la mayoría de los niños y niñas juegan media hora aproximadamente juegos tradicionales. Aclarando que el 17% de los valores perdidos corresponde a los que no participan.

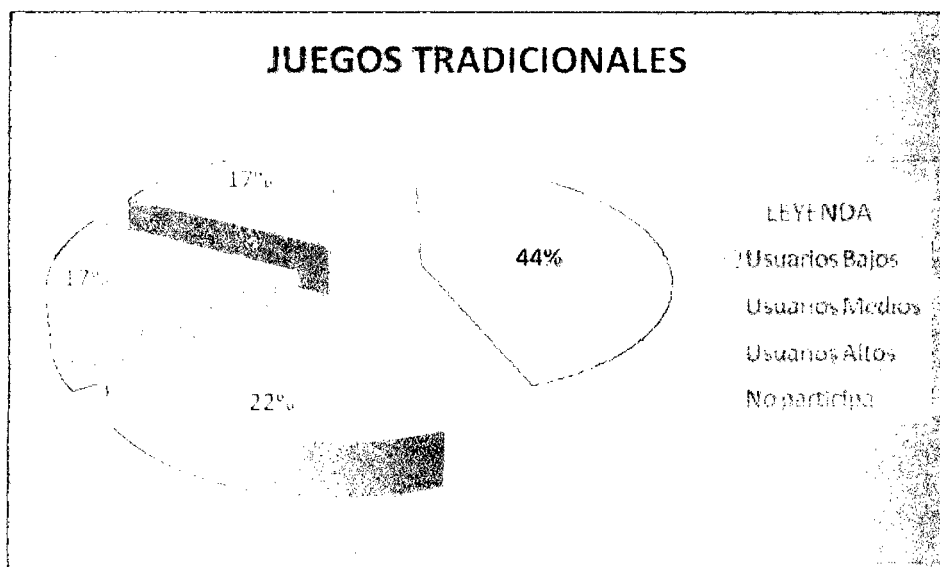
4.2.2.6. Escala de juegos tradicionales

CUADRO N° 22
ESCALA DE JUEGOS TRADICIONALES

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Usuarios Bajos	66	44,0	53,2	53,2
Usuarios Medios	33	22,0	26,6	79,8
Usuarios Altos	25	16,7	20,2	100,0
Total	124	82,7	100,0	
No participa	26	17,3		
Total	150	100,0		

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 13



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 13 nos expresa que 44% de los niños y niñas encuestados son usuarios bajos de los juegos tradicionales, el 22% son usuarios medios y el 17% son usuarios altos; por lo tanto, esto nos indica que la mayoría son usuarios bajos de los juegos tradicionales.

4.2.3. NIVEL SOCIOECONÓMICO

4.2.3.1. Ocupación de los padres

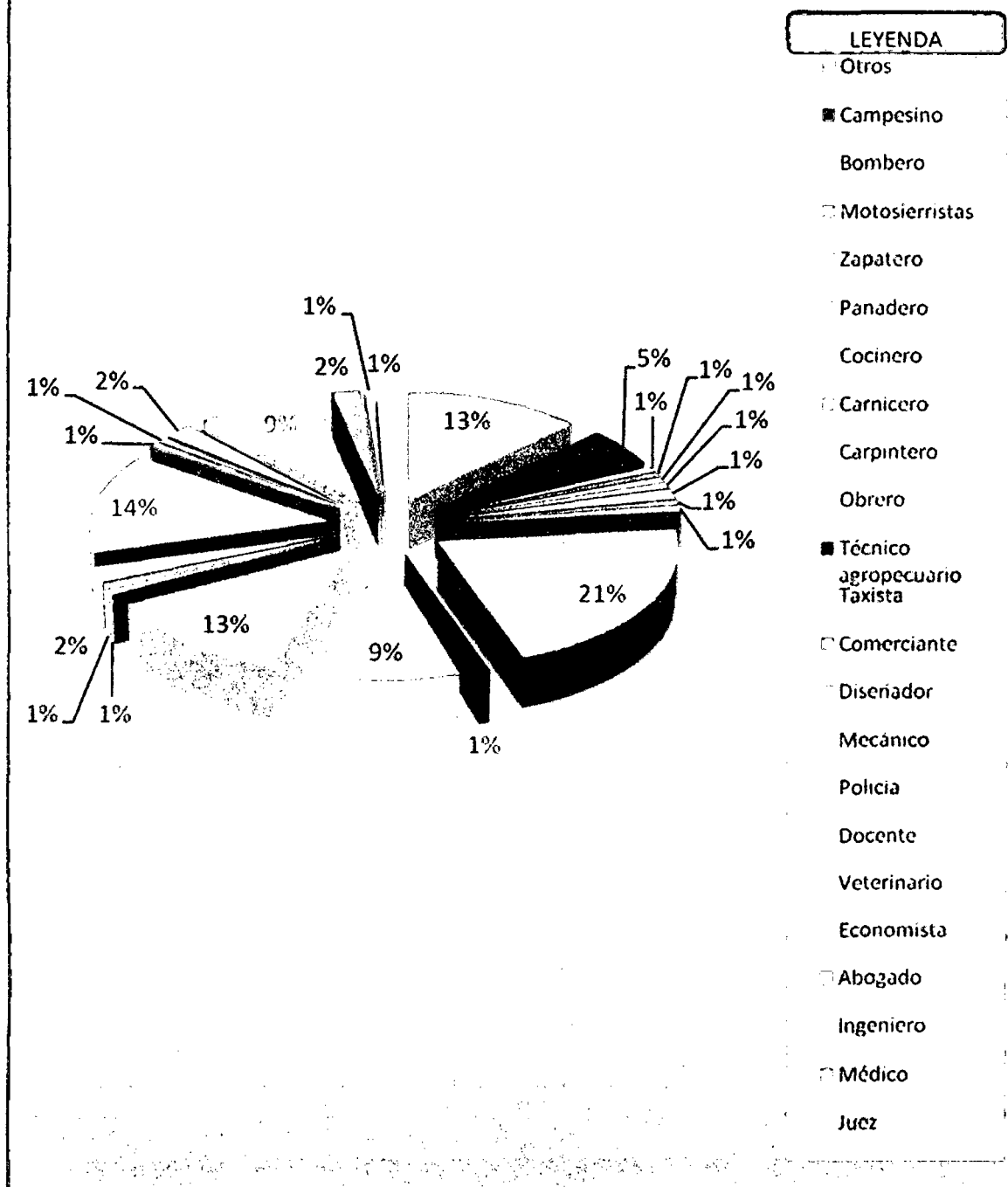
CUADRO N° 23
OCUPACIÓN DE LOS PADRES

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Otros	19	12,7	12,7	12,7
Campesino	8	5,3	5,3	18,0
Bombero	1	,7	,7	18,7
Motosierristas	1	,7	,7	19,3
Zapatero	1	,7	,7	20,0
Panadero	1	,7	,7	20,7
Cocinero	2	1,3	1,3	22,0
Carnicero	1	,7	,7	22,7
Carpintero	1	,7	,7	23,3
Obrero	32	21,3	21,3	44,7
Técnico agropecuario	1	,7	,7	45,3
Taxista	14	9,3	9,3	54,7
Comerciante	19	12,7	12,7	67,3
Diseñador	1	,7	,7	68,0
Mecánico	1	,7	,7	68,7
Policía	3	2,0	2,0	70,7
Docente	21	14,0	14,0	84,7
Veterinario	1	,7	,7	85,3
Economista	1	,7	,7	86,0
Abogado	3	2,0	2,0	88,0
Ingeniero	13	8,7	8,7	96,7
Médico	3	2,0	2,0	98,7
Juez	1	,7	,7	99,3
Gerente	1	,7	,7	100,0
Total	150	100,0	100,0	

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO Nº 14

OCUPACIÓN DE LOS PADRES



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N°14 nos expresa que el 21% de los niños y niñas encuestadas sus papás tiene la ocupación de obreros, el 14% niñas sus papás tienen la ocupación de docentes, el 13% sus papás tiene la ocupación de comerciantes y el 13% de los niños y niñas sus papás tienen otras ocupaciones; por lo tanto, esto nos indica que la mayoría de los niños y niñas sus ocupaciones de sus papás es de obreros, mostrándonos que la mayoría de los papás son de un nivel de recursos económicos regular.

4.2.3.2. Ocupación de las madres

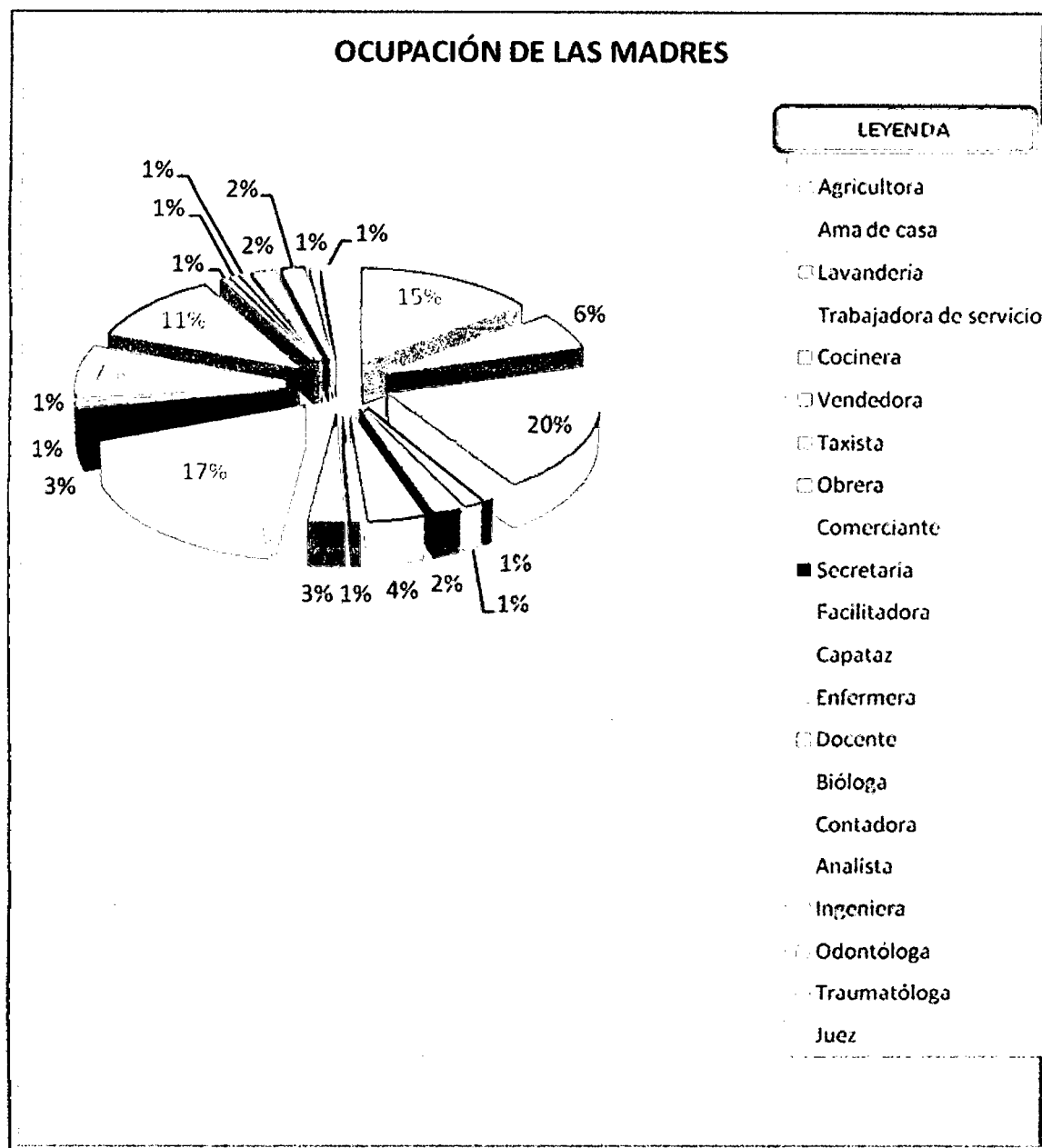
CUADRO N° 24

OCUPACIÓN DE LAS MADRES

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Otros	22	14,7	14,7	14,7
Agricultora	9	6,0	6,0	20,7
Ama de casa	30	20,0	20,0	40,7
Lavandería	1	,7	,7	41,3
Trabajadora de servicio	2	1,3	1,3	42,7
Cocinera	3	2,0	2,0	44,7
Vendedora	6	4,0	4,0	48,7
Taxista	1	,7	,7	49,3
Obrera	4	2,7	2,7	52,0
Comerciante	26	17,3	17,3	69,3
Secretaria	4	2,7	2,7	72,0
Facilitadora	1	,7	,7	72,7
Capataz	1	,7	,7	73,3
Enfermera	11	7,3	7,3	80,7
Docente	17	11,3	11,3	92,0
Bióloga	1	,7	,7	92,7
Contadora	1	,7	,7	93,3
Analista	1	,7	,7	94,0
Ingeniera	3	2,0	2,0	96,0
Odontóloga	3	2,0	2,0	98,0
Traumatóloga	1	,7	,7	98,7
Juez	2	1,3	1,3	100,0
Total	150	100,0	100,0	

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 15



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N°15 nos expresa que el 20% de los niños y niñas encuestadas sus mamás son amas de casa, el 17% sus mamás son comerciantes, 15% sus mamás tienen otras ocupaciones y el 11% sus mamás son docentes; por lo tanto, esto nos indica que de la mayoría de los niños y niñas sus ocupaciones de sus mamás son de ama de casa.

4.2.3.3. Bienes del hogar

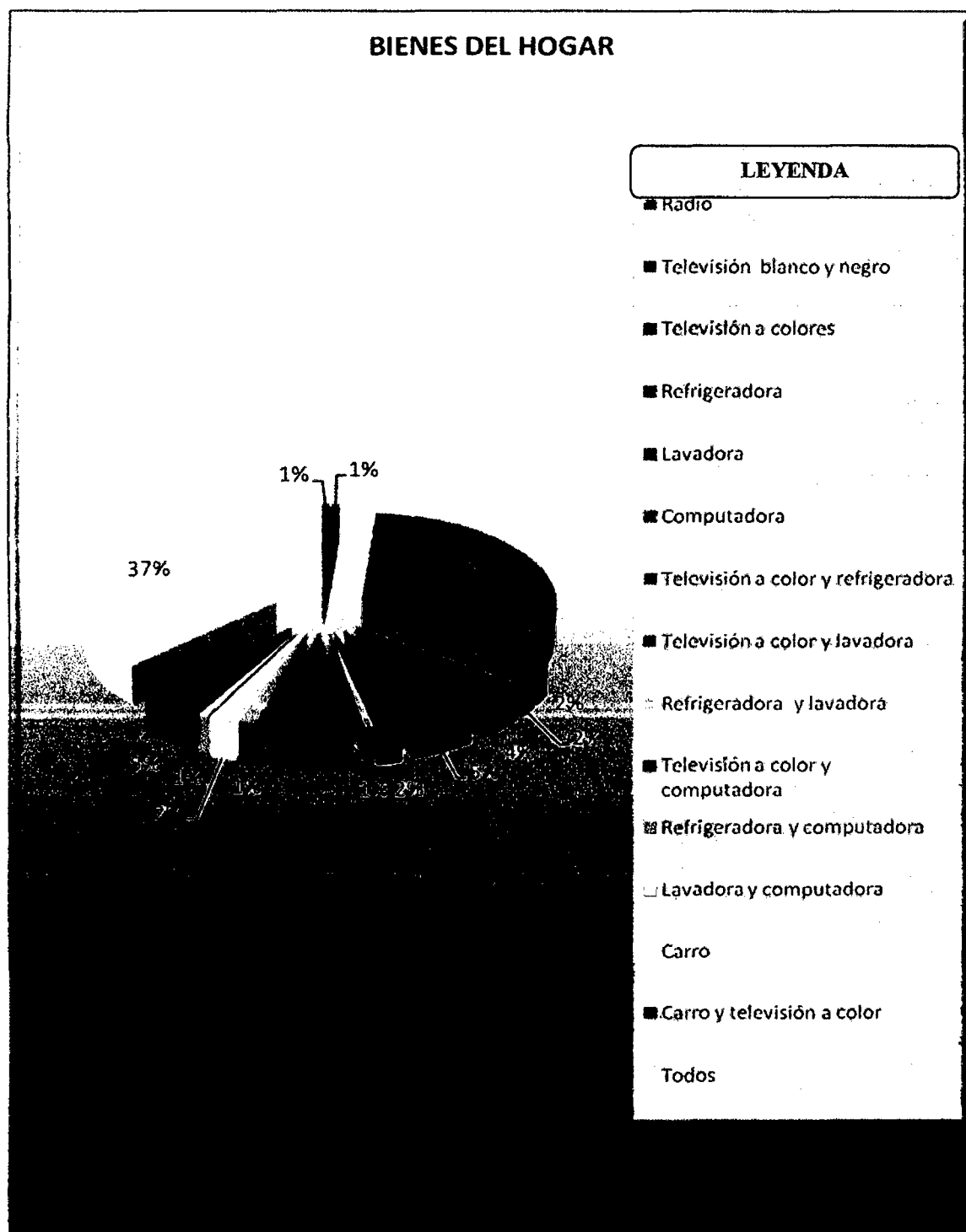
CUADRO N° 25
BIENES DEL HOGAR

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Radio	1	,7	,7	,7
Televisión blanco y negro	1	,7	,7	1,3
Televisión a colores	45	30,0	30,0	31,3
Refrigeradora	3	2,0	2,0	33,3
Lavadora	3	2,0	2,0	35,3
Computadora	6	4,0	4,0	39,3
Televisión a color y refrigeradora	8	5,3	5,3	44,7
Televisión a color y lavadora	3	2,0	2,0	46,7
Refrigeradora y lavadora	1	,7	,7	47,3
Televisión a color y computadora	10	6,7	6,7	54,0
Refrigeradora y computadora	2	1,3	1,3	55,3
Lavadora y computadora	3	2,0	2,0	57,3
Carro	1	,7	,7	58,0
Carro y televisión a color	7	4,7	4,7	62,7
Todos	56	37,3	37,3	100,0
Total	150	100,0	100,0	

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 16

BIENES DEL HOGAR



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N°16 nos expresa que 37% de los niños y niñas encuestadas tienen en su hogar todo como son: televisión a colores, refrigeradora, lavadora, computadora y carro, el 30% tiene en su hogar televisión a colores y el 7% tiene en su hogar televisión a color y computadora; por lo tanto, esto nos indica que la mayoría de los niños y niñas tienen en su hogar televisión a colores, refrigeradora, lavadora, computadora y carro, indicándonos además de que la mayoría de los niños y niñas son familias de recursos económicos cómodos.

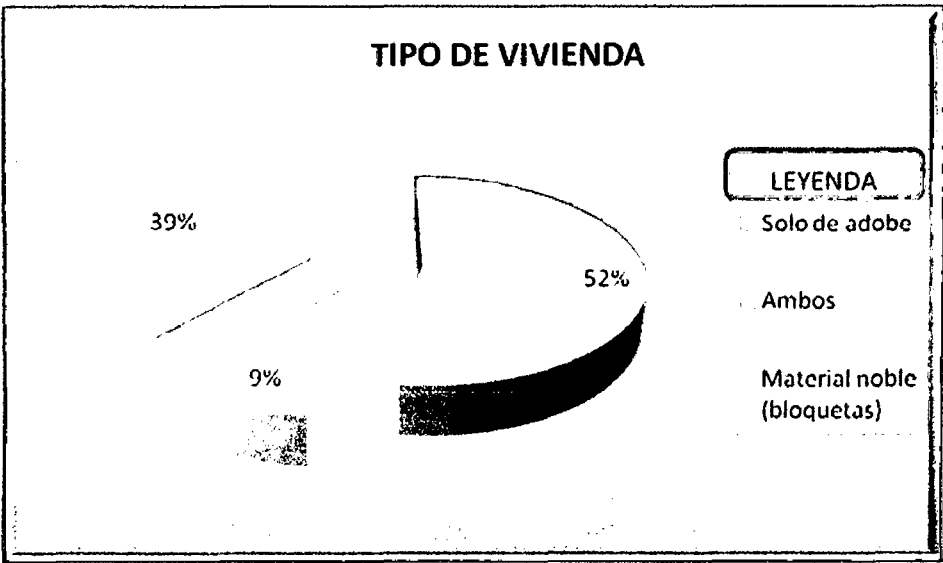
4.2.3.4. Tipo de vivienda

CUADRO N° 26
TIPO DE VIVIENDA

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Solo de adobe	78	52,0	52,0	52,0
Ambos	14	9,3	9,3	61,3
Material noble (bloquetas)	58	38,7	38,7	100,0
Total	150	100,0	100,0	

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO° 17



FUENTE: Elaboración propia



INTERPRETACIÓN

En el gráficos N° 17 nos expresa que 52% de los niños y niñas encuestadas la vivienda donde viven está construido de adobe, el 39% la vivienda donde viven está construido de material noble y el 9% la vivienda donde viven está construido de adobe y material noble; por lo tanto, esto nos indica que la mayoría de los niños y niñas donde viven en una vivienda está construido de adobe, describiéndonos además que la mayorías de las familias son de recursos económicos bajos.

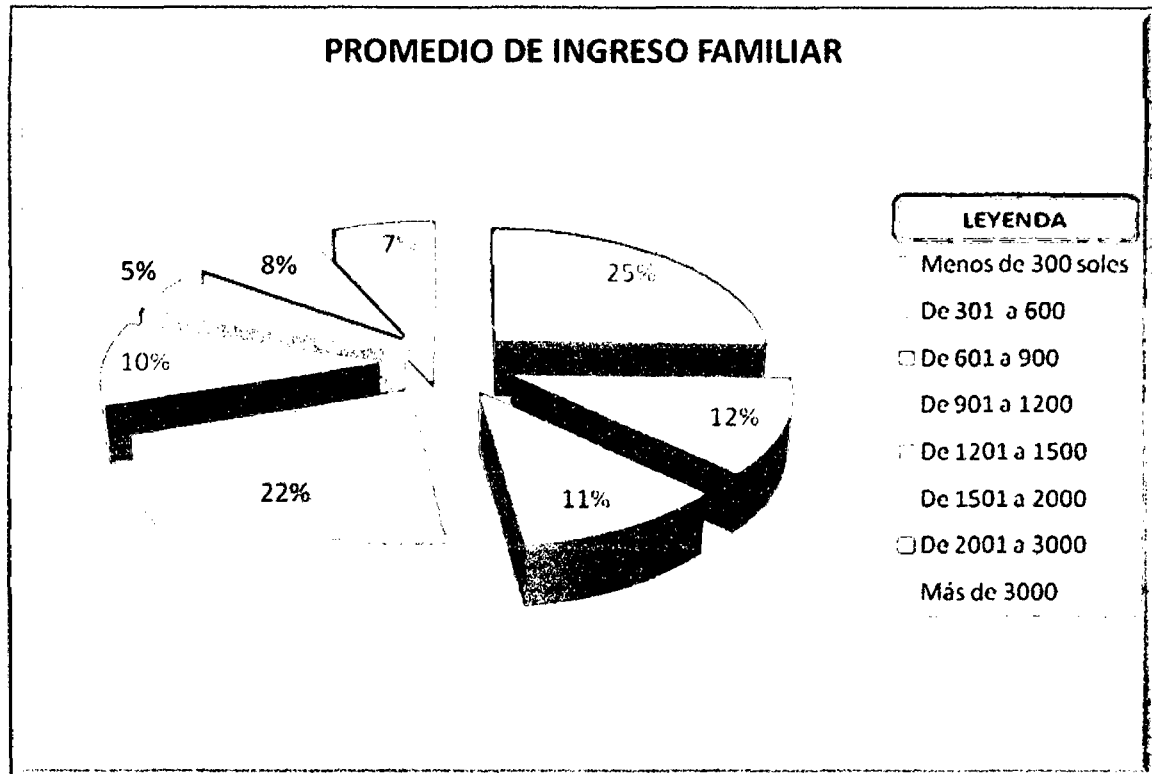
4.2.3.5. Promedio de ingreso familiar

CUADRO N° 27
PROMEDIO DE INGRESO FAMILIAR

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Menos de 300 soles	37	24,7	25,3	25,3
De 301 a 600	17	11,3	11,6	37,0
De 601 a 900	16	10,7	11,0	47,9
De 901 a 1200	32	21,3	21,9	69,9
De 1201 a 1500	15	10,0	10,3	80,1
De 1501 a 2000	7	4,7	4,8	84,9
De 2001 a 3000	12	8,0	8,2	93,2
Más de 3000	10	6,7	6,8	100,0
Total	146	97,3	100,0	
Sistema Perdidos	4	2,7		
Total	150	100,0		

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 18



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N°18 nos expresa que el 25% de los niños y niñas encuestadas el promedio de ingreso familiar mensual es de menos de 300 soles, del 22% el promedio de ingreso familiar mensual es de 901 a 1200 soles, del 11% el promedio de ingreso familiar mensual es de 601 a 900 soles y del 10% el promedio de ingreso familiar mensual es de 1201 a 1500 soles; por lo tanto, esto nos indica que la mayoría de los niños y niñas el promedio de ingreso familiar es de menos de 300 soles, demostrándonos además que la mayoría de los niños y niñas provienen de familias de recursos económicos bajos.

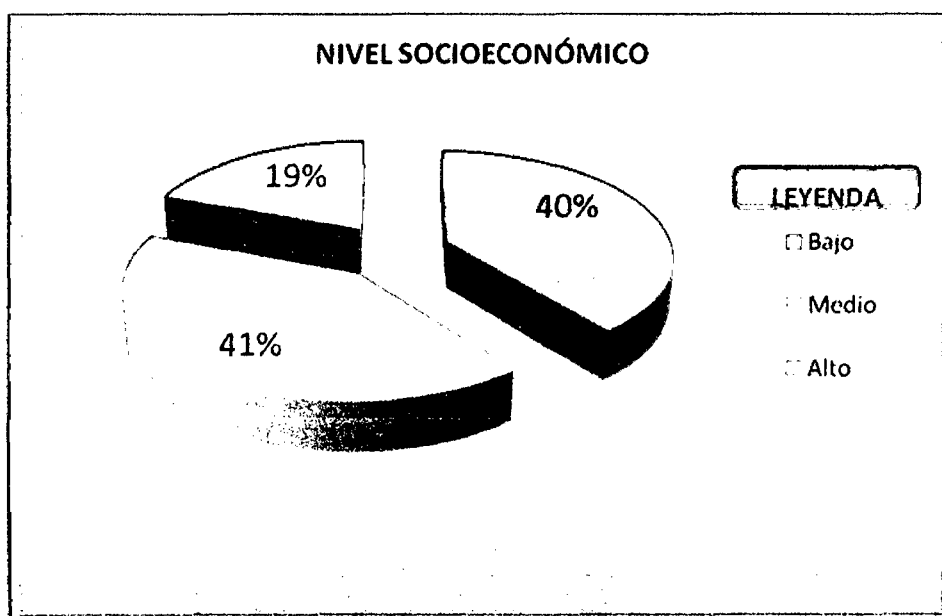
4.2.3.6. Escala de nivel socioeconómico

CUADRO N° 28
ESCALA DE NIVEL SOCIOECONÓMICO

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	59	39,3	39,3	39,3
Medio	62	41,3	41,3	80,7
Alto	29	19,3	19,3	100,0
Total	150	100,0	100,0	

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 19



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N°19 nos expresa que el 41% de los niños y niñas encuestadas provienen de un nivel socioeconómico medio, el 40 % provienen de un nivel socioeconómico bajo y el 19% provienes de un nivel socioeconómico alto; por lo tanto, esto nos indica que la mayoría de los niños y niñas provienen de familias de un nivel socioeconómico medio y bajo.

4.3. RELACION ENTRE JUEGOS TRACIONALES, JUEGOS EN RED Y NIVEL SOCIECONOMICO (TABLA DE CONTINGENCIA)

A continuación mostramos las tablas de contingencias de las tres variables, que nos apoyará en el mejor procesamiento de información de la siguiente manera: pertinentes para la consecución de los objetivos y prueba de hipótesis.

- 4.3.1. Práctica de juegos en red y juegos tradicionales
- 4.3.2. Nivel socioeconómico familiar según práctica de juegos en red
- 4.3.3. Nivel socioeconómico familiar según práctica de juegos tradicionales
- 4.3.4. Práctica de juegos tradicionales por Institución Educativa
- 4.3.5. Práctica de juegos en red por Institución Educativa
- 4.3.6. Nivel socioeconómico familiar por Institución Educativa
- 4.3.7. Practica de juegos en red según sexo
- 4.3.8. Practica de juegos tradicionales según sexo

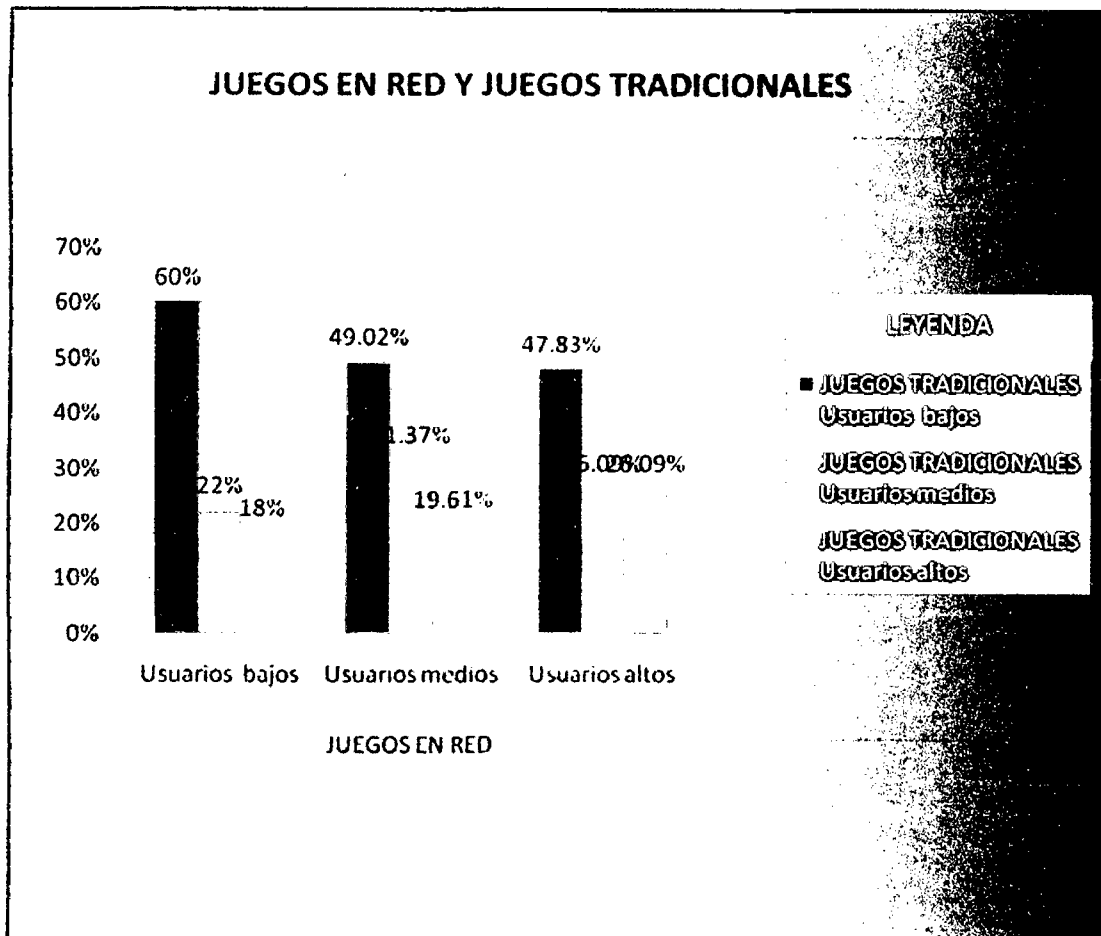
4.3.1. Práctica de juegos en red y juegos tradicionales

Tabla de contingencia N° 29
ESCALA DE JUEGOS EN RED * ESCALA DE JUEGOS TRADICIONALES

		JUEGOS TRADICIONALES						
		Usuarios Bajos		Usuarios Medios		Usuarios Altos		
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	
JUEGOS EN RED	Usuarios bajos	35	60	13	22	11	18	59
	Usuarios medios	2	49.02	1	31.37	3	19.61	6
	Usuarios altos	3	47.83	2	26.09	1	26.09	6
Total		40		16		15		71

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 20



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 20 nos expresa que el 60% de los niños y niñas encuestadas están enmarcados dentro de los consumidores bajos, el 49.02% están ubicados dentro de los consumidores medios y el 47.83% están dentro de los consumidores altos; por lo tanto, esto nos indica que la mayoría de los niños y niñas son usuarios bajos respecto al consumo de los juegos en red y juegos tradicionales.

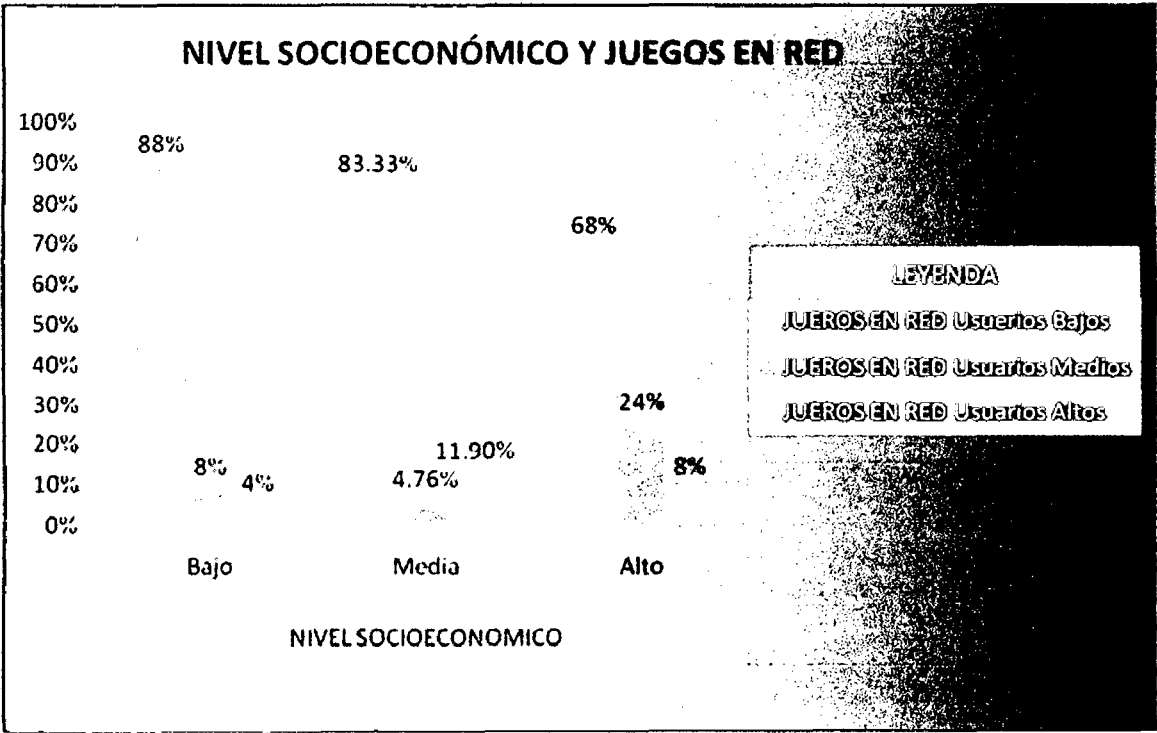
4.3.2. Escala de nivel socioeconómico familiar según escala de juegos en red

Tabla de contingencia N° 30
ESCALA DE NIVEL SOCIOECONÓMICO * ESCALA DE JUEGOS EN RED

Recuento		JUEGOS EN RED						Total
		Usuarios bajos		Usuarios medios		Usuarios altos		
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	
NIVEL SOCIOECONÓMICO	Bajo	22	88	2	8	1	4	25
	Media	35	83.33	2	4.76	5	11.90	42
	Alto	17	68	6	24	2	8	25
Total		74	100%	10	100%	8	100%	92

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 21



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 21 nos expresa que el 88% de los niños y niñas encuestadas provienen de un nivel socioeconómico bajo, el 83.33% provienen de un nivel socioeconómico medio y el 68% provienen de un nivel socioeconómico alto; por lo tanto, esto nos indica que la mayoría de los niños y niñas que consumen juegos tradicionales son las de familias que provienen de un nivel socioeconómico bajo y medio.

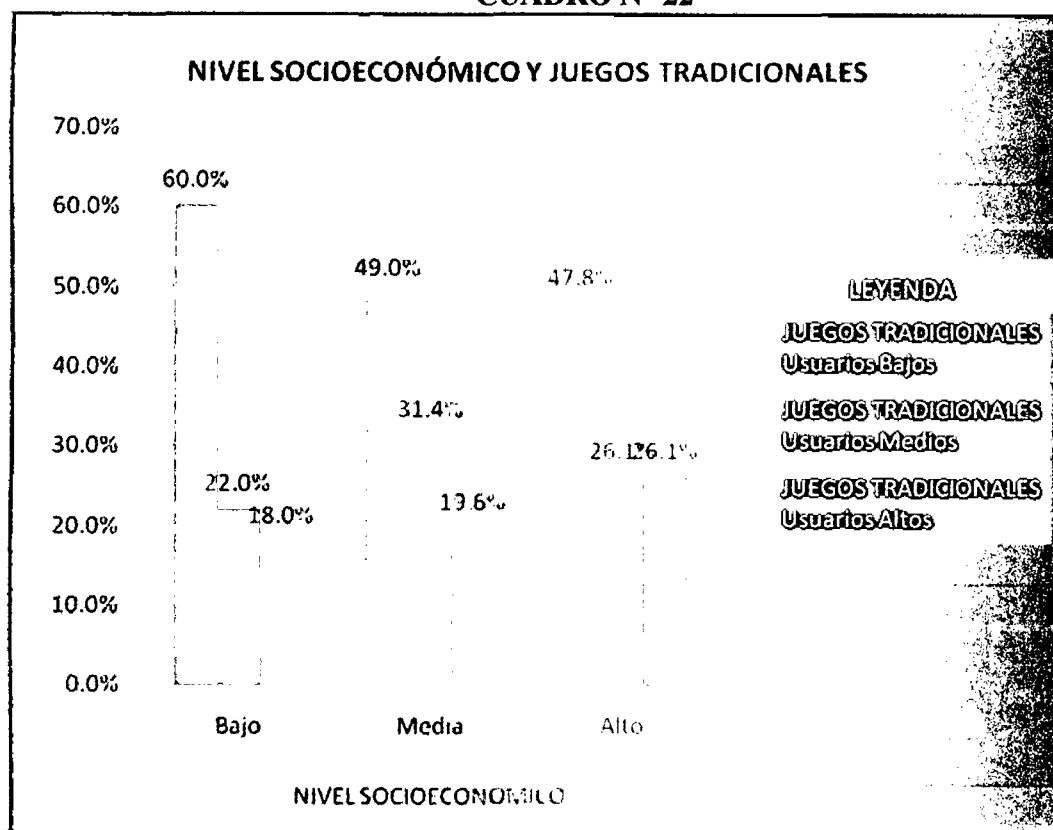
4.3.3. Escala de nivel socioeconómico familiar según escala de práctica de juegos tradicionales

Tabla de contingencia N° 31
ESCALA DE NIVEL SOCIOECONÓMICO * ESCALA DE JUEGOS TRADICIONALES

		JUEGOS TRADICIONALES						Total
		Usuarios Bajo		Usuarios Medios		Usuarios Altos		
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	
NIVEL SOCIOECONÓMICO	Bajo	30	60	11	22	9	18	50
	Media	25	49.02	16	31.37	10	19.61	51
	Alto	11	47.83	6	26.09	6	26.09	23
Total		66	100%	33	100%	25	100%	124

FUENTE: Elaboración propia

CUADRO N° 22



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 22 nos expresa que el 60% de los niños y niñas encuestadas provienen de un nivel socioeconómico bajo, el 49% provienen de un nivel socioeconómico medio y el 47.8% provienen de un nivel socioeconómico alto; por lo tanto, esto nos indica que la mayoría de los niños y niñas que consumen juegos tradicionales son las de familias que provienen de un nivel socioeconómico bajo y medio.

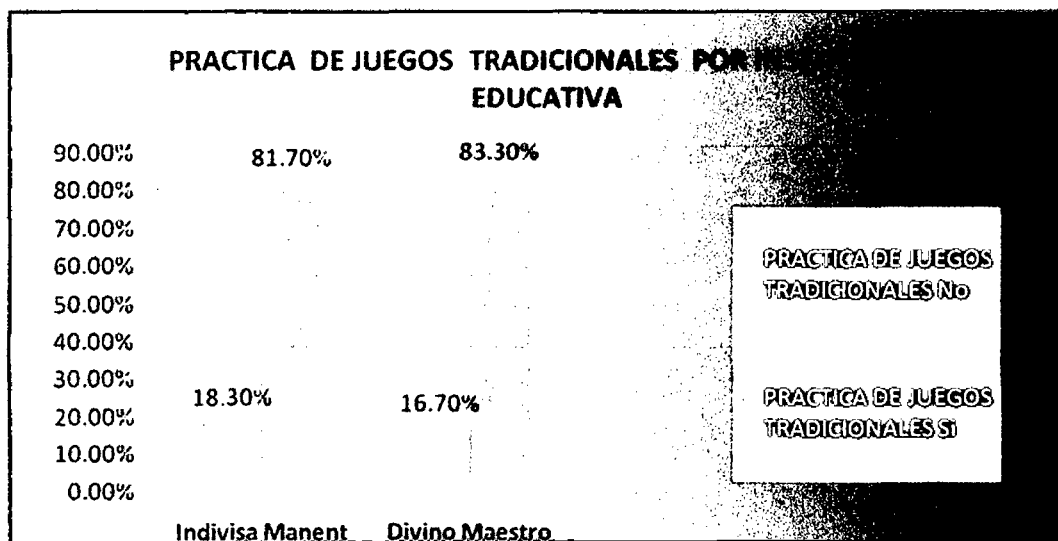
4.3.4. Práctica de juegos tradicionales por Institución Educativa

Tabla de contingencia N° 32
GUSTO POR PRACTICAR JUEGOS TRADICIONALES POR INSTITUCIÓN EDUCATIVA

		INSTITUCIÓN EDUCATIVA				
		Indivisa Manant		Divino Maestro		
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Total
PRACTICA DE JUEGOS TRADICIONALES	No	11	18.30	15	16.70	26
	Si	49	81.70	75	83.30	124
Total		60	100.00	90	100%	150

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 23



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 23 nos indica que en la I.E. Divino Maestro el 83.30 % de los niños y niñas practican juegos tradicionales y en la I.E. Indivisa Manent el 81.70% de los niños y niñas practican juegos tradicionales, además el gráfico nos indica que en ambas I.E. el porcentaje de práctica respecto a los juegos en red es íntima; por lo tanto, esto nos muestra que la gran mayoría de los niños y niñas practican juegos tradicionales en ambas instituciones educativas.

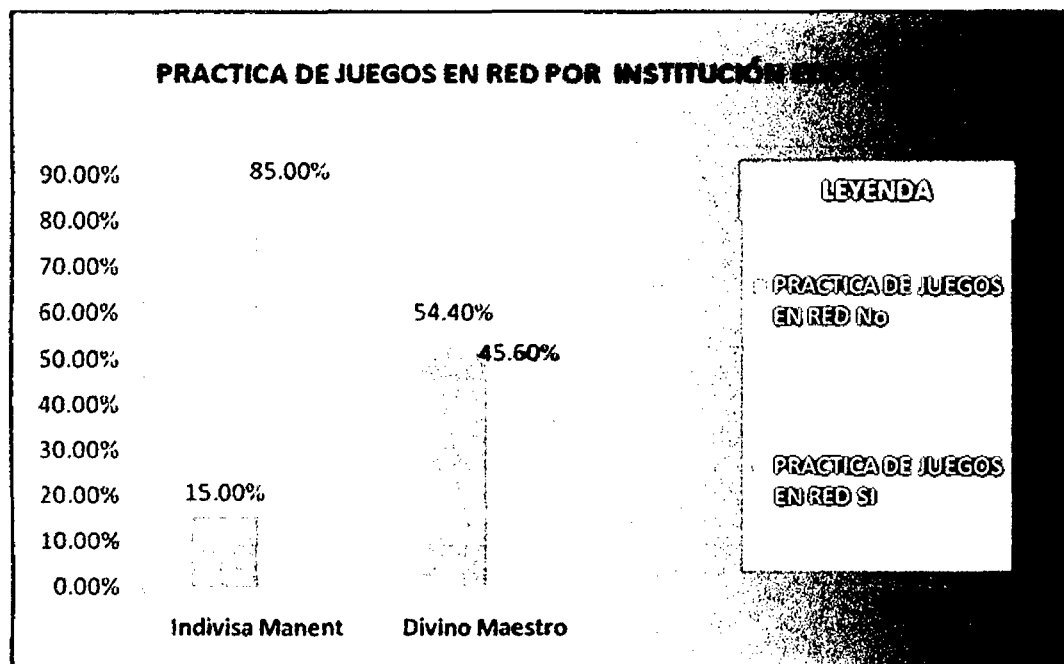
4.3.5. Práctica de juegos en red por Institución Educativa

Tabla de contingencia N° 33
PRÁCTICA DE JUEGOS EN RED POR INSTITUCIÓN EDUCATIVA

		INSTITUCIÓN EDUCATIVA				Total
		Indivisa Manent		Divino Maestro		
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	
PRACTICA DE JUEGOS EN RED	No	9	15.00	49	54.40	58
	SI	51	85.00	41	45.60	92
Total		60	100.00	90	100.00%	150

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 24



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 24 nos indica que en la I.E. Divino Maestro el 54.40 % de los niños y niñas no practican juegos en red y el 45.60% si practica juegos en red, mientras tanto en la I.E. Indivisa Manent el 85.00% de los niños y niñas si practican juegos en red, y el

15% no practican juegos en red. Por lo tanto esto nos muestra que la mayoría de los niños y niñas de la I.E. Indivisa Manent practican juegos en red y también la mayoría de los niños y niñas de la I.E. Divino Maestro no practican juegos en red.

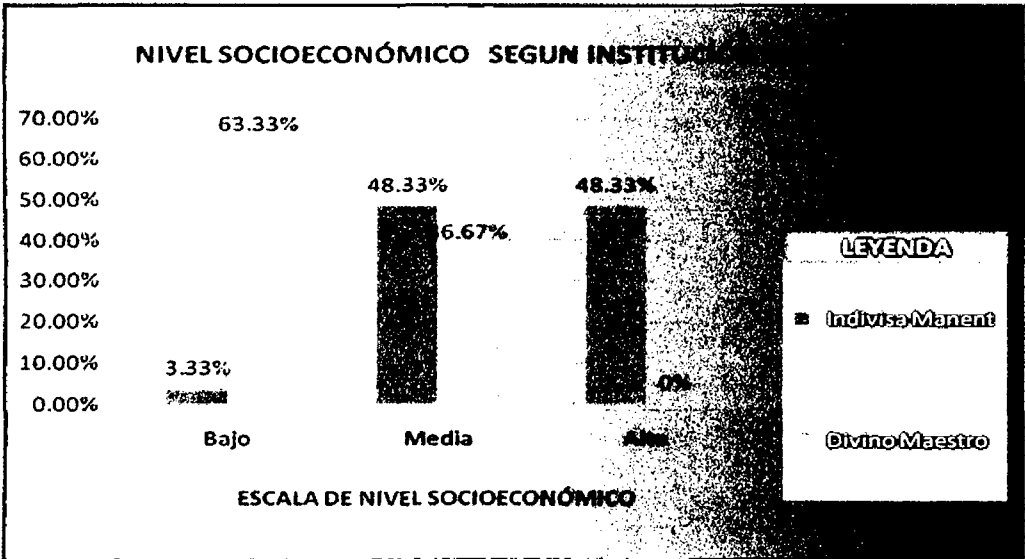
4.3.6. Nivel socioeconómico familiar por Institución Educativa

Tabla de contingencia N° 34
 ESCALA DE NIVEL SOCIOECONÓMICO * INSTITUCIÓN EDUCATIVA

		INSTITUCIÓN EDUCATIVA				
		Indivisa Manent		Diviso Maestro		
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Total
NIVEL SOCIOECONÓMICO	Bajo	2	3.33	57	63.33	59
	Media	29	48.33	33	36.67	62
	Alto	29	48.33	0	0	29
Total		60	100.00	90	100%	150

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 25



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 25 nos indica que 63.33% los niños y niñas de la I.E. Divino Maestro son de nivel socioeconómico abajo y el 36.67% son de un nivel socioeconómico media, mientras tanto el 48.33% y los niños y niñas de la I.E. Indivisa Manent son de nivel socioeconómico medio y alto y el 3.33% son de nivel socioeconómico bajo. Por lo tanto esto nos muestra que la mayoría de los niños y niñas son de nivel socioeconómico bajo.

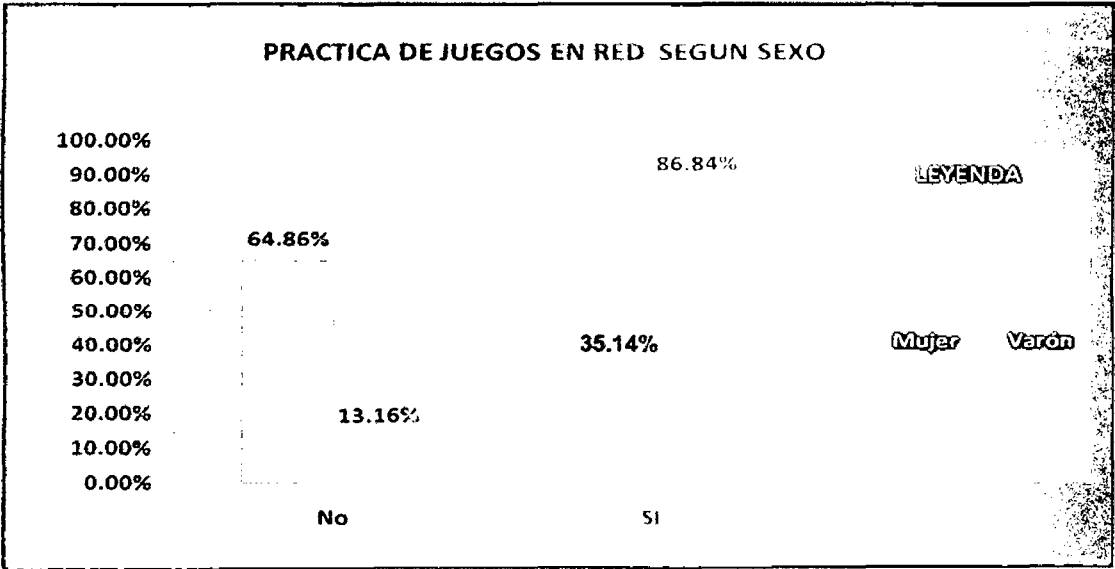
4.3.7. Práctica de juegos en red según sexo

Tabla de contingencia N° 35
PRÁCTICA JUEGOS EN RED SEGÚN SEXO NIÑO(A)

		SEXO DEL NIÑO(A)				Total
		Mujer		Varón		
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	
PRACTICA DE JUEGOS EN RED	No	48	64.86	10	13.16	58
	SI	26	35,14	66	86.84	92
Total		74	100.00	76	100.00	150

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 26



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 26 nos indica respecto a la práctica de juegos en red según género que el 35.14% de los que practican son niñas y el 86.84 son niños; por lo tanto esto nos indica de que los varones son los que más optan por este tipo de juegos.

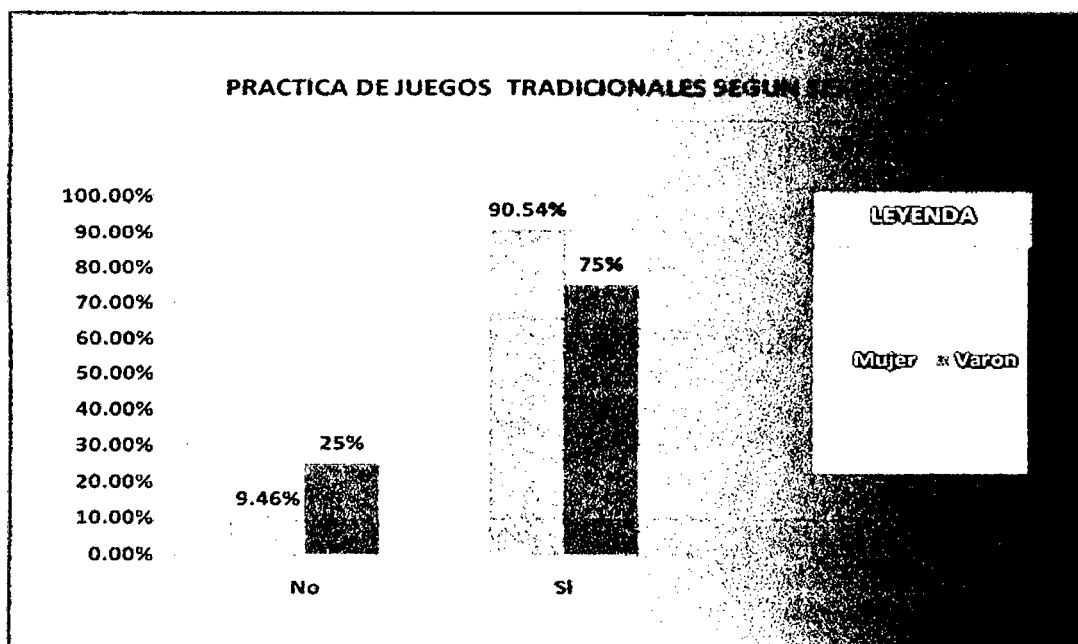
4.3.8. Práctica de juegos tradicionales según sexo

Tabla de contingencia N° 36
PRÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES SEGÚN SEXO

		SEXO DEL NIÑO(A)				
		Mujer		Varón		
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	
PRACTICA DE JUEGOS TRADICIONALES	No	7	9.46	19	25	26
	Si	67	90.54	57	75	124
Total		74		76		150

FUENTE: Elaboración propia

GRÁFICO N° 27



FUENTE: Elaboración propia

INTERPRETACIÓN

En el gráfico N° 27 nos indica respecto a la práctica de juegos tradicionales según género que el 90.54% de los que practican son niñas y el 75% son niños; por lo tanto esto nos indica de que las mujeres son las que más optan por este tipo de juegos.

4.4. PRUEBA DE HIPÓTESIS

Para contrastar la hipótesis general se combinó pruebas de estadística no paramétrica como la Chi cuadrada y correlación Rho de Spearman: para la primera hipótesis específica se aplicó la estadística no paramétrica de chi cuadrada (X^2), para la segunda hipótesis específica se aplicó la estadística no paramétrica de Coeficiente de correlación Rho de Spearman y para la tercera hipótesis específica se aplicó la estadística no paramétrica chi cuadrada (X^2); para correr los análisis se usó el programa estadístico SPSS 18.

4.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

A. Planteo de hipótesis

Hipótesis Nula (H_0)

El incremento acelerado de la práctica de los juegos en red no habría provocado la disminución considerable de la práctica de los juegos tradicionales, según el nivel socioeconómico familiar de los niños y niñas del 5to ciclo de de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay – 2010.

Hipótesis Alternativa (H_A)

El incremento paulatino de la práctica de los juegos en red habría provocado la disminución moderada de la práctica de los juegos tradicionales, según el nivel socioeconómico familiar, de los niños y niñas del 5to ciclo de de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay – 2010.

B. Regla teórica para contraste de hipótesis

La hipótesis general de investigación planteada se aceptará solo si cumple las siguientes condiciones:

- Nivel de medición de las variables: ordinal
- Si el valor calculado de la chi cuadrada (X^2) es igual o superior a los grados de libertad – Gl respectivos en la tabla de distribución, entonces decimos que las variables están relacionadas (x^2 es significativa).
- Cuando el valor r sea considerable y su nivel de significancia sea igual a 0.05 ó 0.01.

C. Estadística para contraste de hipótesis

En el siguiente cuadro se muestra cada variable con su respectiva prueba estadística acompañado de su valor y significancia de manera concreta.

CUADRO N° 37
RESUMEN DE VALORES Y SIGNIFICANCIA
POR CADA HIPÓTESIS ESPECÍFICA

VARIABLES	VALOR DE CORRELACION		SIGNIFICANCIA
	Prueba	Valor	
X-Y	X^2	X: 260,453 Y: 47,307	Gl:12 Gl:13
Z-X	R-Spearmam	0,403	s: .01
Z-Y	X^2	Z: 58,240 Y: 47,307	Gl:56 Gl:13

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos del cuadro N° 37 a través de las pruebas estadísticas nos muestran los siguientes resultados:

Entre la práctica de los juegos en red y los juegos tradicionales en los niños y niñas del 5to ciclo de de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent, *si existe una relación significativa porque:*

- El valor de X^2 de la variable juegos en red es de 260,453, cuyo Gl es de 12.
- El valor de X^2 de la variable juegos tradicionales es de 47,307, cuyo Gl es de 13.
- Ambos valores X^2 para los respectivos Gl, son superiores al nivel del significancia de .001 (X^2 es significativa, es decir que hay un 99% de confianza que la correlación es verdadera y 1% de probabilidad de error).

Entre el nivel socio económico familiar y la práctica de los juegos en red en los niños y niñas del 5to ciclo de de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent, *si existe una correlación significativa porque:*

- El valor de rho de Spearman es de .403, al nivel del significancia de .001 (r es significativa, es decir que hay un 99% de confianza que la correlación es verdadera y 1% de probabilidad de error).

Entre el nivel socioeconómico familiar y la práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas del 5to ciclo de de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent, *no si existe una relación significativa porque:*

- El valor de X^2 de la variable socioeconómico familiar es de 58,240, cuyo Gl es de 56.
- el valor de X^2 de la variable juegos tradicionales es de 47,307, cuyo Gl es de 13.
- El valor de X^2 en la variable socioeconómico familiar, es inferiores al nivel de significancia 0.05(X^2 no es significativa, es decir no hay un porcentaje mínimo de confianza que la correlación sea verdadera)

- El valor de X^2 en la variable juegos tradicionales, es superior al nivel de significancia 0.01 (X^2 es significativa, es decir que hay un 99% de confianza que la correlación es verdadera y 1% de probabilidad de error).

Por lo tanto, observando estos tres resultados la hipótesis general “el incremento acelerado de la práctica de los juegos en red habría provocado la disminución considerable de la práctica de los juegos tradicionales, según el nivel socioeconómico familiar, se rechaza y se acepta la hipótesis nula, aclarando de que si hay relación entre “a mayor nivel de práctica de los juegos en red se observa menor nivel de práctica de los juegos tradicionales” y “a mayor nivel socioeconómico familiar se observa mayor práctica de los juegos en red” pero no existe una relación entre “a menor nivel socioeconómico familiar se observa mayor práctica de los juegos tradicionales”.

HIPÓTESIS ESPECÍFICO 1

A. Planteo de hipótesis

Hipótesis Nula (H_0)

A mayor nivel de práctica de los juegos en red no se observa menor nivel de práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent.

Hipótesis Alterna (H_A)

A menor nivel de práctica de los juegos en red se observa mayor nivel de práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent.

B. Regla teórica para contraste de hipótesis

La hipótesis de investigación planteada se aceptará solo si cumple las siguientes condiciones:

- Nivel de medición de las variables: ordinal
- Si el valor calculado de la chi cuadrada (X^2) es igual o superior a los grados de libertad – Gl respectivos en la tabla de distribución, entonces decimos que las variables están relacionadas (X^2 es significativa).

C. Estadística para contraste de hipótesis

En el cuadro N° 38 se muestra los valores de la correlación entre práctica juegos en red y practica juegos tradicionales.

CUADRO N° 38
JUEGOS EN RED PONDERADO Y JUEGOS TRADICIONALES PONDERADO
Estadísticos de contraste

	JUEGOS EN RED (PONDERADO)	JUEGOS TRADICIONALES (PONDERADO)
Chi-cuadrado	260,453 ^a	47,307 ^b
gl	12	13
Sig. asintót.	,000	,000

INTERPRETACIÓN

De acuerdo al resultado obtenido a través de la prueba estadística nos muestran los siguientes resultados:

Entre la práctica de los juegos en red y los juegos tradicionales en los niños y niñas del 5to ciclo de de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent, si existe una relación significativa porque:

- El valor de X^2 de la variable juegos en red es de 260,453, cuyo Gl es de 12;

- El valor de X^2 de la variable juegos tradicionales es de 47,307, cuyo Gl es de 13;
- Ambos valores X^2 para los respectivos Gl, son superiores al nivel del significancia de .001 (X^2 es significativa, es decir que hay un 99% de confianza que la correlación es verdadera y 1% de probabilidad de error).

Por lo tanto la primera hipótesis específica “a mayor nivel de práctica de los juegos en red se observa menor nivel de práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent”, se acepta porque el valor de X^2 en la variable de juegos en red es de 260,453 y el valor de X^2 en la variable juegos tradicionales es de 47,307 son mayores a la tabla y por ende existe una relación significativa entre “a mayor nivel de práctica de juegos en red menor practica de juegos tradicionales”. Consecuentemente, se rechazan las hipótesis nula y alterna.

HIPÓTESIS ESPECIFICA 2

A. Planteo de hipótesis

Hipótesis Nula (H)

A mayor nivel socioeconómico familiar no se observa mayor práctica de los juegos en red en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent.

Hipótesis Alterna (HA)

A menor nivel socioeconómico familiar se observa menor práctica de los juegos en red en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent.

B. Regla teórica para contraste de hipótesis

La hipótesis de investigación planteada se aceptará solo si cumple las siguientes condiciones:

- Nivel de medición de las variables: ordinal
- Cuando el valor r sea considerable y su nivel de significancia sea igual a 0.05 ó 0.01.

C. Estadística para contraste de hipótesis

En el cuadro N° xx se muestra los valores de correlaciones de práctica de juegos en red entre de nivel socioeconómico familiar.

CUADRO N° 39
CORRELACIONES DE JUEGOS EN RED PONDERADO Y NIVEL SOCIOECONÓMICO

Rho de Spearman	VARIABLES		JUEGOS EN RED (PONDERADO)	NIVEL SOCIOECONÓMICO (MEDIA)
	JUEGOS EN RED (PONDERADO)	Coefficiente de correlación	1,000	,403
		Sig. (bilateral)		,000
		N	150	150
	NIVEL SOCIOECONÓMICO (MEDIA)	Coefficiente de correlación	,403	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	
		N	150	150

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

INTERPRETACIÓN

De acuerdo al resultado obtenido a través de la prueba estadística nos muestra los siguientes resultados:

Entre el nivel socio económico familiar y la práctica de los juegos en red en los niños y niñas del 5to ciclo de de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent, *si existe una correlación significativa porque:*

- El valor de rho de Spearman es de .403, al nivel del significancia de .001 (r es significativa, es decir que hay un 99% de confianza que la correlación es verdadera y 1% de probabilidad de error).

Por lo tanto, la segunda hipótesis específica de investigación “ a mayor nivel socioeconómico familiar se observa mayor práctica de los juegos en red en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay – 2010”, si se acepta porque el nivel de significancia que es de ,000 es menor a 0.01 y el valor de correlación es positiva ($r = ,403$) Consecuentemente, se rechazan la hipótesis nula y alterna.

HIPÓTESIS ESPECIFICA 3

A. Planteo de hipótesis

Hipótesis Nula (H_0)

A menor nivel socioeconómico familiar no se observa mayor práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent.

Hipótesis Alterna (H_A)

A mayor nivel socioeconómico familiar se observa menor práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent

B. Regla teórica para contraste de hipótesis

La hipótesis de investigación planteada se aceptará solo si cumple las siguientes condiciones:

- Nivel de medición de las variables: ordinal
- Si el valor calculado de la chi cuadrada (X^2) es igual o superior a los grados de libertad – Gl respectivos en la tabla de distribución, entonces decimos que las variables están relacionadas (x^2 es significativa).

C. Estadística para contraste de hipótesis

En la siguiente cuadro N° XX se muestra los valores de nivel socioeconómico.

CUADRO N°40
JUEGOS TRADICIONALES Y NIVEL SOCIOECONÓMICO
Estadísticos de contraste

	NIVEL SOCIOECONÓMICO (ISS)	JUEGOS TRADICIONALES (PONDERADO)
Chi-cuadrado	58,240 ^a	47,307 ^b
gl	56	13
Sig. asintót.	,393	,000

INTERPRETACIÓN

De acuerdo al resultado obtenido a través de la prueba estadística nos muestra los siguientes resultados:

Entre el nivel socioeconómico familiar y la práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas del 5to ciclo de de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent, no si existe una relación significativa porque:

- El valor de X^2 de la variable socioeconómico familiar es de 58,240, cuyo Gl es de 56.
- el valor de X^2 de la variable juegos tradicionales es de 47,307, cuyo Gl es de 13.
- El valor de X^2 en la variable socioeconómico familiar, es inferiores al nivel de significancia 0.05(X^2 no es significativa, es decir no hay un porcentaje mínimo de confianza que la correlación sea verdadera)
- El valor de X^2 en la variable juegos tradicionales, es superior al nivel de significancia 0.01 (X^2 es significativa, es decir que hay un 99% de confianza que la correlación es verdadera y 1% de probabilidad de error).

Por lo tanto, la tercera hipótesis específica “a menor nivel socioeconómico familiar se observa mayor práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent”. **No se acepta**

porque el valor de X^2 en la variable nivel socioeconómico es de 58,240 es menor a la tabla, además el nivel de significancia sobrepasa de 0.05 nivel mínimo para aceptar la hipótesis; y valor de X^2 en la variable juegos tradicionales es de 47,307 es mayor a la tabla y por ende no existe una relación significativa entre “a menor nivel socioeconómico familiar se observa mayor práctica de los juegos tradicionales” Consecuentemente, se rechazan las hipótesis y se acepta la hipótesis nula.

4.5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La presente investigación buscó confirmar la relación entre la práctica de los juegos en red y la práctica de los juegos tradicionales, valiéndose del paquete SPSS -18 y con los respectivos tablas de procesamiento de datos como son las pruebas estadísticas de la chi cuadrada(X^2) y el coeficiente de rho Spearman (sr) este esfuerzo de investigación permitió llegar al siguiente resultado respecto a la hipótesis general planteada, donde se descarta la hipótesis general y la alterna, aceptando así la hipótesis nula. Por las siguientes descripciones que figura en el cuadro N° 38 aclarando que hay una relación significativa entre la mayor práctica de los juegos en red y la menor práctica de los juegos tradicionales; y la mayor práctica de los juegos en red con el mayor nivel socioeconómico familiar que figura en el cuadro N° 39, pero no así con la mayor práctica de los juegos tradicionales y el menor nivel socioeconómico familiar que figura en el cuadro N° 40, esto nos indica de que realmente mientras más se practica los juegos en red, menos se practica los juegos tradicionales, en donde los que más practican los juegos en red son los que tienen un nivel económico familiar de regular a más; mas no así los que practican juegos tradicionales, no necesariamente deben tener un nivel económico de lo regular a menos, con esto entendemos de que la práctica de los juegos tradicionales no requiere estar ubicado en un cierto nivel económico, pero si la práctica de los juegos en red tal como demuestran los resultados; vale aclarar aun que no se cuenta con teorías firmes que aluden a los juegos tradicionales y juegos en red; por ser nuevo en el tema de la investigación, sin embargo se ha hallado teorías que enfatizan firmemente al juego en si, como la del filósofo inglés **Herbet Espenser**, [quien] opina bajo un concepto fisiológico, que mediante el juego se liberan energías acumuladas: “el juego es una actividad que realizan los seres vivos

superiores sin un fin operante utilitaria, como medio para eliminar su exceso de energía". Esta teoría, es una de las más propagadas durante el siglo XIX que considera al juego como una válvula de escape de energía superflua acumulada en el ser vivo. [Y que a la vez el juego cumple con ciertas condiciones. Tal como expresa] **H. Wallon**; como un proceso en constante interacción con los medios físicos y humanos, en el que la actividad lúdica cumple con tres funciones básicas:

- ✓ La función sensoria motriz, en actividades que implican precisión y habilidad.
- ✓ La función de la articulación en la que se implica fundamentalmente la memoria.
- ✓ la función de sociabilidad, en la formación de grupos y distribución de funciones.

O. Decroly, [también] Aprecia al juego como un medio para el desarrollo motor e intelectual del niño. [Estos son teorías que respaldan al juego como una práctica adecuada para los niños].

Como se ha visto en los resultados obtenidos en cuestión de género respecto a la práctica de los juegos tradicionales, el 90.54% de los que practican estos juegos, son mujeres y que el 75.0% son varones como se presenta en el cuadro N° 36. hallado este resultado aun se puede sistematizar y organizar el rescate y difusión de los juegos tradicionales tal como indica **LANTIGUA, Mattie y LOPEZ, Mariela (2007:02,04)**, que a partir del inventario del los diferentes juegos los profesores de educación física podrán recoger en sus clases las formas lúdicas tradicionales del barrio, dirigidas al desarrollo de las diferentes capacidades motrices (fuerza, rapidez, resistencia, agilidad y flexibilidad), de manera que al

unísono puedan incrementar esas cualidades, promoviendo la conservación y rescate de esas expresiones como partes de la cultura popular.

Así como también afirma **ANNICCHIARIC, Rubén y BARREIRO, Pilar (2003:03,04,05)**, en su investigación titulado *Los juegos populares tradicionales gallegos aplicados a las clases de Educación Física en primaria*”.

Que como resultado incluyeron a niños que se mantuvieron excluidos de las clases anteriormente a partir de esto nuestros alumnos se mostraron interesados por la actividad y ellos mismos nos ayudaron a recopilar juegos que sus familiares y vecinos de mayor edad que podían recordarles., porque se requieren el material de un árbol o una planta en concreto que únicamente hay en dicha época.

La otra parte de los resultados indica respecto la practican juegos en red en cuestión de género que el 86.84% son varones y el 35.14% son mujeres tal como figura en el cuadro N° 35.

Tratar de disminuir la práctica de los juegos en red y/o orientar su práctica a bien, sería un reto.

Tal como concluyó también **Cabello, Roxana y Moyano, Renzo (2007: 02,09,10)**, en su trabajo de investigación: “Hábitos de consumo de juegos en red indican: En lo que respecta a la práctica de juegos en red, el predominio masculino en este tipo de locales de acceso público se verifica no exclusivamente en relación con la proporción en que cada sexo se hace presente en esos lugares sino también en el tiempo que se dedica a la permanencia y la práctica de juegos en red. Categorizados en “usuarios altos” (25%), “usuarios medios (22%), “usuarios bajos”(53%). Correspondientes a 16 y 18 años de edad.

Los motivos que generalmente llevan a practicar juegos en red son: el 35.3% de la población de niños y niñas indica practicar por que tiene juegos bonitos, el 6.0% por que no

tiene nada que hacer y que las tiendas de juegos en red está cerca de su casa y el 3.3% por que la mayoría de sus amigos también juegan. Tal como figura en el cuadro N° 11.

Respecto al tiempo de práctica de juegos en red se ha arribado a los siguientes resultados en cuestión de días de práctica; el 30.0% de la población de niños y niñas practican un día a la semana y el 15.0% dos días. Y en cuestión de horas de práctica; el 24.7% práctica media hora al día y el 19.3% una hora. Tal como figura en el cuadro N° 13 y 14.

Estos son los motivos centrales por los cuales los niños optan por elegir la práctica de este tipo de juego que no es juego en plenitud (según el sentido, intensión y concepto de la palabra juego) tal como indica (Johan Huizinga, Desde su libro "*Homo Ludens*", publicado por primera vez en 1938, define el juego como "una acción o actividad voluntaria que se realiza dentro ciertos límites fijados en el espacio y tiempo, que atiende a reglas libremente aceptadas, pero completamente imperiosas, que tiene su objetivo en si mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría y una conciencia del ser algo diferente de lo que es la vida corriente. Y como también añaden los investigadores (el juego es toda acción espontanea, libre y voluntaria que compromete las facultades mentales y motrices de la integralidad humana, en los aspectos (físico, cognitivo, afectivo, espiritual y social) donde su práctica se da en un determinado tiempo, espacio y momento adecuado; caracterizado fundamentalmente por el movimiento el cual es practicado por el par y/o grupos de personas, especialmente de niños con el único propósito de divertirse o pasar el tiempo.

Y los motivos que generalmente llevan a practicar juegos tradicionales son: el 28.0% de la población de niños y niñas indica practicar porque es divertido jugar de varios, 14.7% por a si puedo correr, saltar y jugar con mis amigos y amigas y el 8.7% porque a si puedo conocer y tener más amigos y amigas. Tal como figura en el cuadro N° 18.

Respecto al tiempo de práctica de juegos tradicionales se ha arribado a los siguientes resultados: en cuestión de días de práctica; el 24.7% de la población de niños y niñas practican todos de la semana y el 20.0% tres días. Y en cuestión de horas de práctica; el 30.7% práctica media hora al día y el 23.3% una hora. Tal como figura en el cuadro N° 20 y 21.

Natural y tradicionalmente esto son los sencillos y sanos motivos que llevan a los niños a practicar este tipo de juego. Tal como indica **Zhukovskala**, definiendo al juego “como un conjunto de actividades y procesos libertarios, en la que los sujetos implicados en dicha experiencia cultural, se introducen en una zona lúdica de característica neutra, apta para fortalecer el desarrollo de la integralidad humana”. (Universidad Pedagógica Experimental Libertador Barinas Venezuela 2007:02).

También el psicólogo alemán **Carl Groos**, quien basándose en las teorías de Spenser y en contraposición a este, afirma que el juego es un ejercicio preparatoria para la vida adulta, nacido del impulso a la actividad y acompañada por el placer de la función, el juego para el niño cumple la función de desarrollo de destrezas que más tarde se necesitaran. Añade que el niño se expresa y se inicia a la vida por el juego, siendo esta la primera forma de aprendizaje que se ofrece.

CONCLUSIONES

PRIMERO: Existe relación entre a mayor nivel de práctica de los juegos en red menor nivel de práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas del 5to ciclo de de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay – 2010.

SEGUNDO: Existe una relación significativa “a mayor nivel socioeconómico familiar mayor práctica de los juegos en red, en los niños y niñas del 5to ciclo de de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay – 2010.

TERCERO: No existe relación entre a menor nivel socioeconómico familiar, mayor práctica de los juegos tradicionales, en los niños y niñas del 5to ciclo de de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay – 2010.

CUARTO: Respecto a la preferencia de juego en red según sexo, los varones son los que más prefieren practicar juegos en red en un 86.84% y las mujeres solo en un 35.14%.

QUINTO: Respecto a la preferencia de juegos tradicionales según sexo, las mujeres son los que más prefieren practicar juegos tradicionales en un 90.54% y los varones en un 75%.

SEXTO: Respecto a la preferencia de práctica de juego en red por Institución Educativa, los niños y niñas de la I.E.P. privada “Indivisa Manent” son los que más prefieren jugar juegos en red en un 85%; mientras los niños y las niñas de la I.E.P estatal “Divino Maestro” son lo que menos prefieren practicar juegos en red en un 45,60%.

SÉTIMO: Respecto a la preferencia de práctica de juego tradicionales por Institución Educativa, los niños y niñas de la I.E.P. estatal “Divino Maestro” son los que más prefieren jugar juegos tradicionales en un 83.30%; mientras los niños y las niñas de la I.E.P privada “Indivisa Manent” son lo que prefieren practicar juegos tradicionales en un 81.70%.



RECOMENDACIONES

PRIMERO: Los docentes del área de educación física deberían incluir en sus sesiones de clase la promoción y práctica de los juegos tradicionales a fin de que las Instituciones Educativas sean promotores de la transmisión de la cultura popular por su importancia en su desarrollo integral del niño y niñas.

SEGUNDO: Llevar a cabo trabajos de investigación sobre la influencia de los juegos en red en el rendimiento académico de los niños que practican con mayor frecuencia.

TERCERO: Realizar investigaciones sobre los juegos tradicionales actuales que se practican en la ciudad de Abancay.

CUARTO: Llevar a cabo trabajos de investigación para la revaloración e importancia de los juegos tradicionales que siempre han estado en el repertorio cultural de los pueblos.

QUINTO: Los padres de familia deberían ser informados sobre las ventajas y desventajas de los juegos tradicionales y juegos en red a fin de decidir y organizar adecuadamente el tiempo y el tipo de juego que practican sus hijos.

SEXTO: Las autoridades de las UGEL y el DREA Apurímac, deberían incluir en el Proyecto Educativo Regional y especialmente en Proyecto Educativos Locales contenido que aborden respecto la práctica de los juegos en red.

BIBLIOGRAFÍA

- ANNICCHIARICO, Rubén y BARREIRO, Pilar
2003 *Los juegos populares tradicionales Gallegos aplicados a las clases de Educación Física en primaria.* España: Proyecto de aplicación en el Colegio Público Integrado de Santiago de Compostela.
- BARAHONA Andrés, ALMEYDA Orlando
Manual Moderno de Educación Física para docentes. Primera Edición. Lima Perú: Acuario.
- CABELLO Roxana y MOYANO Renzo
2007 *Hábitos de consumo de juegos en red en zonas periurbanas: Estudio de caso el Área Metropolitana de Buenos Aires.* Argentina: Razón y Palabra Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación. Consulta: 06 de diciembre de 2007. <<http://www.Razonypalabra.org.mx/anteriores/n54/cabellomoyano.html>>
- CAMPOS SANCHES, Gladis Elena
2000 *El Juego en la Educación Física Básica, Juegos Pedagógicos y Tradicionales.* Colombia: Ediciones Kinesis.
- ESTALLO MARTI, Juan Alberto
2000 *Los adolescentes y los juegos en red.* Argentina: Ponencia en el II congreso de Psicología e Internet - Toledo 25 de marzo del 2000. Consulta: 25 de marzo del 2010. <<http://www.igooh.com/notas/los-adolescentes-i-los-juegos-en-red/>>
- GARCÍA FERNANDEZ, Fernando
2005 *Videojuegos.* España. Consulta: 12 de marzo del 2010. <http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_educativo.pdf>
- LANTIGUA, Mattie y LOPEZ, Mariela
2007 *Estudio acerca del deterioro de los juegos populares tradicionales infantiles en las ciudades de Matanzas, Cárdenas y Varadero.* Cuba: Trabajo de Investigación

- LEVIS, Diego
2003 *Video juegos En Red*. Madrid. pág. 01, 04, 05.
- MARTÍNEZ, Vicente
2006 *Los juegos tradicionales infantiles reducen la obesidad y desarrollan la autoestima*. España: Proyecto desarrollado a través de un programa de actividad física. Provincia de Cuenca – Castilla la Mancha. Consulta: 03 de junio de 2008. <<http://www.acanomas.com/Noticia39.htm>>
- MÉNDEZ GIMENEZ, Antonio
1999 *Los Juegos en el Currículo de la Educación Física*. España: Ediciones Paidrotibo.
- NACIONES UNIDAS ASAMBLEA GENERAL
2007 *Declaración de las Naciones Unidas sobre los derechos de los pueblos indígenas*. 7 de setiembre.
- NACIONES UNIDAS ASAMBLEA GENERAL.
1989 *Convención sobre los derechos del niño*. 20 de noviembre.
- ÖFELE, María
2006 *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. Buenos Aires – Argentina. Consulta: 29 de agosto de 2010. pag.03.04. <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/proyectos/vuelo_letras_oto2006/Los%20juegos%20tradicionales.pdf>
- PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
2009 *Guía PUCP para el registro y el citado de fuentes documentales*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, Ediciones Textus.
- PAREDES, Diana
2010 *"Festival de juegos tradicionales"*. Los Andes. Trujillo, 04 de abril de 2010. Consulta: 23 de julio de 2010. pag.02. <<http://diariodelosandes.com/content/view/113495/105696/>>

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR BARINAS
VENEZUELA - INSTITUTO DE MEJORAMIENTO PROFESIONAL DEL
MAGISTERIO *Juegos tradicionales: Estrategia para la valoración de la identidad
local Barinas.* Venezuela: Consulta: 21 de setiembre de 2007. <hpt://
2006 www.yonirayodreman@hotmail.com>

VESLAZQUES DORANTES, María
2007 *"Lo positivo y lo negativo de los juegos en red".* El observador de la
actualidad. México, 25 de noviembre del 2007. Consulta: 23 de julio
de 2010.pag.02
<<http://www.elobservador enlinea.com/content/view/280/1/>>

ANEXO



I. DATOS PERSONALES:

Nombres y apellidos: Salvador Caspar Guerrero

Edad : 13

Grado 6^{to} A

Sexo : Masculino: () Femenino: (X)

1.- ¿Dónde te gusta jugar más?

- 2.- ¿Cuál de estos juegos te gusta jugar más? (Puedes marcar una o más alternativas)**

Juegos tradicionales		Juegos en red	
a) Trompos		a) Gumbao	
b) Tiros		b) Star craf,	
c) Cometa		c) Milenium,	
d) Chanca la lata		d) Imperius,	
e) Pis pis o yaces		e) Vay city	
☒ f) Hilitos		f) Poquemon craf,	
☒ g) Tejo		g) Jailaf.	
h) Ambos juegos			
i) Ninguno			
j) Otros escribe:.....			

II. JUEGOS EN EL INTERNET.

3. ¿Te gusta jugar en el Internet?

- ☐ a) Si. (Si tu respuesta es SI continúa respondiendo.)
☒ b) No. (Si tu respuesta es NO pasa a la pregunta N° 10.)

4.- ¿Por qué te gusta jugar en el Internet? (Puedes marcar una o más alternativas)

- a) Porque tiene juegos bonitos.
- b) Porque esta cerca a mi casa.
- c) Porque la mayoría de mis amigos también juegan.
- d) Porque tengo propina todos los días.
- e) Porque no tengo nada que hacer en mi casa.
- f) Otros.

Escribe:.....

5.- ¿Por qué no vas a jugar a la calle con tus amigos y amigas? (Puedes marcar una o más alternativas)

- a) Porque ensucio mucho mi ropa.
- b) Porque no me dejan salir de mi casa.
- c) Porque no hay donde jugar en la calle.
- d) Porque no me dejan jugar los carros.
- e) Otros

Escribe:



6.- ¿Cuántos días a la semana juegas en el Internet?

- a) Un día.
- b) Dos días.
- c) De tres a más días.
- d) Todos los días.

7.- ¿Cuántas horas al día juegas en el Internet?

- a) Un cuarto de hora.
- b) Media hora.
- c) Una hora.
- d) Dos horas.
- e) Tres horas a más horas.

8.- ¿Cuál de estos juegos te gusta jugar más en el Internet? (Puedes marcar una o más alternativas)

- a) Star craf.
- b) Imperius
- c) Vay city.
- d) Milenium.
- e) Poquemón craf.
- f) Otros.

Escribe:

9.- ¿Quién te da plata para ir a jugar al Internet?

- a) Mis padres.
- b) Utilizo mis propinas.
- c) Me presto de mis amigos o amigas.
- d) Utilizo mi propia plata (de lo que trabajo)
- e) Otros.

Mencione:

III JUEGOS EN LA CALLE.

10. ¿Te gusta jugar en la calle con tus amigos?

a) Si. (Si tu respuesta es SI continúa respondiendo.)

☒ No. (Si tu respuesta es NO pasa a la pregunta N° 16.)

11.- ¿Porqué te gusta jugar más en la calle con tus amigos? (Puedes marcar una o más alternativas)

- a) Porque es divertido jugar de varios.
- b) Porque no tengo plata para ir al Internet.
- c) Porque puedo correr, saltar y reírme con mis amigos y amigas.
- d) Porque así puedo conocer y tener más amigos y amigas.
- e) Otros.

Escribe:

12.- ¿Porqué no vas a jugar al Internet? (Puede marcar una o más alternativas)

- a) Por que es aburrido.
- b) Por que no tengo plata.
- c) Por que no me dejan salir mis padres.
- d) Otros.

Escribe:

13.- ¿Cuántos días a la semana juegas en la calle con tus amigos?

- a) Un días.
- b) Dos días.
- c) Tres días.
- d) Todos los días.
- e) Ningún día.

14.- ¿Cuántas horas al día juegas en la calle con tus amigos?

- a) Media hora.
- b) Una hora.
- c) Dos horas.
- d) De tres a más horas.

15.- ¿Cuál de estos juegos te gusta jugar en la calle con tus amigos? (Puede marcar una o más alternativas)

- a) Trompos.
- b) Pesca.
- c) Chanca la lata.
- d) Tiros.
- e) Cometa
- e) Todos.
- f) Otros.

Escribe:.....

16.- ¿En qué trabaja tu Papá?

- a) Profesor.
- b) Policía.
- c) Taxista.
- d) Comerciante.
- e) Otros.

Escribe: *agente*.....

17.- ¿En qué trabaja tu Mamá?

- a) Profesora.
- b) Enfermera.
- c) Comerciante.
- d) Campesina.
- e) Otros.

Escribe: *En la casa*.....

18.- ¿Qué cosas hay en tu casa? (Puede marcar una o más alternativas)

- a) Carro.
- b) Refrigeradora.
- c) Computadora.
- ☒ d) Televisión a color.
- e) Lavadora
- f) Todos
- g) Otros.

Escribe:.....

19.- ¿De qué está hecho tu casa? (Puede marcar una o más alternativas)

- a) Solo de adobe.
- b) Material noble (bloquetas)
- ☒ c) Ambos.

20.- ¿De qué está hecho el piso de tu casa?

- a) Solo de tierra.
- b) De mayólica.
- ☒ c) De cemento (Vaciado).
- d) Entablado – parquet

21.- ¿Con quienes vives en tu casa? (Puede marcar una o más alternativas)

- a) Papá y mamá
- b) Solo con papá
- ☒ c) Solo con mamá
- d) Con hermanos
- e) Otros.

Escribe:.....

TÍTULO: NIVELES DE INFLUENCIA DE LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS EN RED Y LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL 5TO CICLO DE LA I.E.P. ESTATAL DIVINO MAESTRO Y I.E.P. PRIVADA INDIVISA MANENT DE LA CIUDAD DE ABANCAY, 2010.

	PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	MÉTODO
GENERAL	¿En qué medida se relaciona la práctica de los juegos en red con la práctica de los juegos tradicionales y el nivel socioeconómico familiar de los niños y niñas del 5to ciclo de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P. privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?	Establecer la relación entre la práctica de los juegos en red, la práctica de los juegos tradicionales y el nivel socioeconómico familiar de los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P. privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?	El incremento acelerado de la práctica de los juegos en red habría provocado la disminución considerable de la práctica de los juegos tradicionales, según el nivel socioeconómico familiar, de los niños y niñas del 5to ciclo de de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P. privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?				TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN La investigación se enmarca dentro del enfoque cuantitativo: modelo hipotético deductivo, de tipo básica, por qué se va a obtener resultados con valor numérico, la cual se desarrolla en el nivel de investigación: correlacional. DISEÑO DE ANÁLISIS El diseño de análisis optado para la presente investigación, teniendo en consideración el planteamiento del problema, el alcance de la investigación y la hipótesis formulada corresponde al no experimental, de corte transversal. UNIVERSO Son los 7285 niños de 10 a 11 años de edad del V ciclo de educación Básica regular de la ciudad de Abancay – 2010, resultado obtenido del Área de DGI – Estadística DREA Apurímac – 2010, aclarando de que este dato es solo de Instituciones Educativas Estatales porque las I.E. Privadas hasta el momento o ha alcanzado las nóminas de matrícula.
ESPECIFICA	¿Cuál es relación entre la práctica de los juegos en red y la práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas del 5to ciclo de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P. privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?	Determinar la relación entre la práctica de los juegos en red y la práctica de los juegos tradicionales de los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P. privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?	A mayor nivel de práctica de los juegos en red se observa menor nivel de práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P. privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?	Juegos en Red	Tipos de juegos. Frecuencia de juego. Tiempo de juego.	• Juegos de lucha. • Juegos de acción. • Números de veces al día. • Números de veces a la semana. • Horas de juego al día. • Horas de juego a la semana.	POBLACIÓN La población está conformado de 755 niños y niñas de 10 a 11 años de edad del V ciclo de Educación Básica Regular del ambas instituciones educativas del distrito de Abancay – 2010 MUESTRA La muestra elegida corresponde al muestreo no probabilístico estratificado el cual involucra a 150

ESPECIFICA					Motivo de juego	Factor que incentiva la elección.	niños ubicados en las dos Instituciones Educativas designadas para el estudio. UNIDAD DE ANÁLISIS La unidad de análisis para nuestra investigación son los niños del V ciclo de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P. privada Indivisa Manent que corresponden los grados de 5to y 6to grado de la ciudad de Abancay. UNIDAD DE OBSERVACIÓN La unidad de observación son las I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P. privada Indivisa Manent, que están ubicados en la ciudad de Abancay. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS Encuesta. Teniendo en con la cantidad de la muestra elegida, damos lugar a esta técnica ya que es la más adecuada para la recolección de datos. Cuestionario de preguntas. El instrumento a utilizar será el cuestionario de preguntas estructuradas, previa aplicación de prueba (preguntas de características cerradas) para la recolección de datos de la población de niños.
	¿Cuál es la relación entre el nivel socioeconómico familiar y la práctica de los juegos en red de los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P. privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?	Establecer la relación entre el nivel socioeconómico familiar y la práctica de los juegos en red en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P. privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?	A mayor nivel socioeconómico familiar se observa mayor práctica de los juegos en red en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P. privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?	Juegos tradicionales	Tipos de juegos.	- Juegos de persecución. - Juegos de ronda. - Juegos de lanzamiento.	
					Frecuencia de juego.	- Números de veces al día. - Números de veces a la semana.	
					Tiempo de juego.	- Horas de juego al día. - Horas de juego a la semana.	
					Motivo de juego	Factor que incentiva la elección.	
	¿Cuál es la relación entre el nivel socioeconómico familiar y la práctica de los juegos tradicionales de los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P. privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?	Determinar la relación entre el nivel socioeconómico familiar y la práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P. privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?	A menor nivel socioeconómico familiar se observa mayor práctica de los juegos tradicionales en los niños y niñas de la I.E.P. estatal Divino Maestro y la I.E.P. privada Indivisa Manent de la ciudad de Abancay - 2010?	Nivel socio económico	Bienes del hogar.	Posesión de bienes.	
					Materiales de vivienda.	Material predominante en pisos y paredes.	
					Logro educativo del jefe de familia.	Grado de instrucción de los padres de familia.	