

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL
CUSCO**

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN EN GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN



“JUEGOS VIRTUALES Y SU RELACIÓN CON LA PRÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES EN LA ACTUALIDAD POR PARTE DE LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “FEY ALEGRÍA N° 20” DEL DISTRITO DE SANTIAGO - CUSCO 2017”

TESIS PRESENTADA POR:

Br. Martha Aguilar Lozano

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN
EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN

ASESOR:

Dr. Leonardo Chile Letona

CUSCO-PERÚ

2018

RESUMEN

El presente trabajo de investigación consiste en la descripción y el análisis de las condiciones actuales de los juegos virtuales y su relación con la práctica de juegos tradicionales por parte de los estudiantes del cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa “Fe y Alegría N° 20” del distrito de Santiago.

Para lo cual sea planteado como problema central la siguiente pregunta:

¿Cuál es la relación que existe entre los juegos virtuales y los juegos tradicionales en la actualidad por parte de los estudiantes del cuarto grado del nivel primario de la institución educativa Fe y Alegría N° 20 del distrito de Santiago?

La muestra está constituida por 120 estudiantes de cuarto grado del nivel primaria entre niños y niñas, Así mismo el instrumento utilizado se basó en una encuesta cuyas preguntas se presentan en diferentes dimensiones como:

Dimensión educativa.

Dimensión social

Dimensión creativa

Dimensión formativa

Para ambas variables de juegos virtuales y juegos tradicionales.

Las herramientas estadísticas que se emplearon para la obtención de resultados se basaron en el análisis de confiabilidad y se usó el software estadístico SPSS STATISTIC versión 24, los resultados obtenidos son los siguientes:

Primero.- Se puede observar que los valores obtenidos para el coeficiente Alfa de Cronbach tanto la variable juegos tradicionales y juegos virtuales es de 0.7152 y 0.832 respectivamente, que presenta una confiabilidad del instrumento alta y muy alta, por lo

tanto, se concluye que el instrumento para medir estas variables es confiable.

Segundo.- Se planteó diferentes dimensiones para poder obtener información clara y precisa sobre la relación que existe en la práctica de juegos virtuales y juegos tradicionales, Lo cual nos arroja como resultado que los niños y niñas de la Institución educativa Fe y Alegría N° 20 del distrito de Santiago Sí practican juegos virtuales en casi un alto porcentaje y también los resultados sobre la práctica de juegos tradicionales nos arrojó como resultado un alto porcentaje de práctica, lo cual es muy alentador para mi obtener estos resultados, ya que se pensaba la paulatina pérdida de estos juegos por parte de los niños y niñas de la Institución Educativa Fe y Alegría N°20

Tercero.- También podemos observar que los juegos virtuales están correlacionados inversamente con los juegos tradicionales, además la correlación de Rho de Spearman es -0.243 , lo que indica que esta correlación es baja y negativa, esto es a menor juegos virtuales, mayor serán los juegos tradicionales o viceversa.

PALABRAS CLAVES: Juegos virtuales, Juegos Tradicionales, Patrimonio cultural, Valores sociales, Practica, Actualidad, Relación, Aprendizaje, Habilidades Motrices Básicas, Destrezas Motoras, Motricidad, Corporeidad, Metaverso, Avatares, Nuevas tecnologías, Redes Sociales,