



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



TRABAJO ACADÉMICO
JUEGOS ANDINOS Y SU REPERCUSIÓN EN LA SOCIALIZACIÓN
DE LOS EDUCANDOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PÚBLICA "SANTISIMA VIRGEN DE LA
ASUNTA" CHURCA – LA UNIÓN

PRESENTADO POR:
SEBASTIAN CHURA VILCANQUI

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN CIENCIAS SOCIALES

JULIACA - PERÚ
2023



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TRABAJO ACADÉMICO

**JUEGOS ANDINOS Y SU REPERCUSIÓN EN LA SOCIALIZACIÓN
DE LOS EDUCANDOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PÚBLICA "SANTISIMA VIRGEN DE LA
ASUNTA" CHURCA - LA UNION**

PRESENTADO POR:

SEBASTIAN CHURA VILCANQUI

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN CIENCIAS SOCIALES**

APROBADA POR:

PRESIDENTE

:


Dra. GRACIELA BERNAL SALAS

PRIMER MIEMBRO

:


Mgtr. ARNALDO YANA TORRES

SEGUNDO MIEMBRO

:


Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG34



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 184 - 2023-SEP-EPG/UANCV

Juliaca, 09 de setiembre del 2023

VISTO:

El Expediente N° 031566, de la Egresado (a) **CHURA VILCANQUI SEBASTIAN**, con DNI N° 29710438 y Código 131122279, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **CIENCIAS SOCIALES**, de la Sede Sicuani, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, el egresado (a) del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **CIENCIAS SOCIALES** de la Sede Sicuani, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; Solicita sorteo de Jurados y fecha para la Sustentación de Trabajo Académico, habiendo cumplido con los requisitos para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional;

Que, el inciso b) del Artículo N° 5 del Reglamento Especifico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establece la modalidad de Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico para optar el Título;

Que, los Artículos N° 12 al N° 21 del Reglamento Especifico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establecen los procedimientos para el referido Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico; y

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 64 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMBRAR a los miembros de Jurado que calificarán la Sustentación de Trabajo Académico de la egresado (a) **CHURA VILCANQUI SEBASTIAN**, con DNI N° 29710438 y Código N° 131122279 del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **CIENCIAS SOCIALES**, de la Sede Sicuani, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; como se detalla en el Artículo Segundo de la presente Resolución, siendo los Jurados los siguientes Docentes:

Presidente	:	Dra. GRACIELA BERNAL SALAS
Primer Miembro	:	Mgr. ARNALDO YANA TORRES
Segundo Miembro	:	Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA

SEGUNDO. - DETERMINAR que LA SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO se llevará de acuerdo al siguiente detalle:

Fecha	:	Sábado, 16 de setiembre del 2023
Hora	:	10:00 a.m.
Lugar	:	Aula N° 207 - EPG - UANCV - JULIACA

TERCERO. - AUTORIZAR la difusión de la presente Resolución a la Coordinación General del Programa de Segunda Especialidad Profesional e interesados.

Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO

Dr. Leopoldo Wenzelino Condori Carr
DIRECTOR (a)



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

Mg. PERCY GONZALO PLUMA PUMA
SECRETARIO ACADÉMICO



JUEGOS ANDINOS Y SU REPERCUSIÓN EN LA IDENTIDAD REGIONAL DE LOS EDUCANDOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA "SANTISIMA VIRGEN DE LA ASUNTA" CHURCA - LA UNIÓN

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	2%
3	datospdf.com Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	www.scielo.cl Fuente de Internet	1%
7	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%

repositorio.unb.edu.pe



TITULO	
JUEGOS ANDINOS EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS EDUCANDOS DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA "SANTISIMA VIRGEN DE LA ASUNTA" CHURCA - LA UNION	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	SEBASTIAN CHURA VILCANQUI
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	29710438
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0007-8838-4000
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	No aplica
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	No aplica
URL de ORCID	No aplica
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	GRACIELA BERNAL SALAS
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02394874
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-0870-3896
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	ARNALDO YANA TORRES
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	41414676
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-6740-5024



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo SEBASTIAN CHURA VILCANQUI, identificado con DNI Nro. 29710438 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN CIENCIAS SOCIALES

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

"JUEGOS ANDINOS Y SU REPERCUSIÓN EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS EDUCANDOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA "SANTÍSIMA VIRGEN DE LA ASUNTA" CHURCA - LA UNIÓN"

Asesorado por: _____

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 12 de Agosto del 2024


FIRMA (obligatoria)



Huella



Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	SEGUNDO ORTIZ CANSAYA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29309750
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0224-8651
Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG34
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: Institución Educativa Pública "Santísima Virgen De La Asunta"</p> <p>País: Perú</p> <p>Departamento: Arequipa</p> <p>Provincia: La Unión</p> <p>Distrito: Puyca</p> <p>-14.95070, -72.71697</p> <p>https://maps.app.goo.gl/hWybqv2Ew2BTxi8f7</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2020 - 2023
URL de disciplinas OCDE	<p>Ciencias de la educación</p> <p>https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00</p> <p>Educación general (incluye capacitación, pedagogía)</p> <p>https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</p>
https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	



INSTITUCIONAL DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

UANCV

Dr. Segundo Ortiz Cansaya



DEDICATORIA

Dedico este trabajo académico a Dios, quien inspira cada paso en mi vida diaria; a mis padres, por guiarme en cada acción presente, futura y eterna; a mi esposa e hijos, por motivarme a avanzar hacia este objetivo, y a mi asesor por compartir sus conocimientos para alcanzar mis metas.



ÍNDICE

DEDICATORIA.....	vii
INDICE	¡Error! Marcador no definido.
INDICE DE TABLAS	vii
INTRODUCCIÓN	viii
RESUMEN	x
ABSTRACT	xii

CAPITULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADEMICO

1.1 Titulo.....	1
1.2 Descripción del problema.....	1
1.3. Justificación del trabajo académico	4

CAPITULO II

OBJETIVOS

2.1. Objetivo general	6
2.2. Objetivos específicos	6

CAPITULO III

FUNDAMENTACION TEORICA

3.1. Marco teórico.....	7
3.1.1. Concepto de juego	7
3.1.2. Necesidades de juego y recreación:	11
3.1.3. El juego y la cultura	12
3.1.4. El juego como fenómeno cultural	13



3.1.5. El juego y la educación.....	15
3.1.6. El juego en la lengua quechua.....	15
3.1.7. La socialización y juego.....	16
3.1.8. El juego dentro de las actividades del estudiante.....	17
3.1.9. Importancia del juego andino en el aprendizaje.....	17
3.1.10. El rol del educador en el juego infantil.....	18
3.1.11. La enseñanza.....	19
3.1.12. Las estrategias de enseñanza.....	20
3.1.13. El aprendizaje.....	21
3.1.14. Las estrategias de aprendizaje.....	23
3.1.15. Los sujetos de educación.....	23
3.1.16. Los estudiantes.....	24
3.1.17. Los educadores.....	24
3.1.18. La comunidad.....	25
3.2 Marco referencial.....	26
3.2.1 Antecedentes internacionales.....	26
3.2.2 Antecedentes nacionales.....	28
3.2.3. Antecedentes Regionales.....	31
3.3 Marco conceptual.....	32



CAPITULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADO

4.1. Metodología..... 35

4.1.1. Métodos aplicados a la investigación 35

4.1.2. Diseño de la investigación 37

4.1.3. Población..... 37

4.1.5. Técnicas e instrumentos y fuentes de recolección de datos 38

4.2. Resultados 39

4.2.1 Encuesta aplicada a los docentes 40

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS

ANEXOS



INDICE DE TABLAS

Tabla 1. El juego andino. 40

Tabla 2. El docente práctico y aplicas los juegos andinos con los niños y niñas. 40

Tabla 3. Juegos preferidos por los niños (as) 41

Tabla 4. La práctica de los juegos en los niños (as)..... 41

Tabla 5. La poca práctica de juegos andinos. 42

Tabla 6. La repercusión de los juegos andinos en la enseñanza y aprendizaje de los niños(as)..... 42

Tabla 7. El juego andino y la socialización de los niños(as) 43

Tabla 8. La participación de los niños y niñas en los juegos andinos..... 44

Tabla 9. Participación en los juegos andinos según género. 44

Tabla 10. Interés de los padres de familia en el aprendizaje de los juegos andinos..... 45

Tabla 11. La oportunidad de participar en los juegos andinos y/o juegos modernizados 45

Tabla 12. ¿conocimiento sobre el juego andinos? 46

Tabla 13. Preferencia a juegos..... 46

Tabla 14. El juego y la socialización..... 47

Tabla 15. Hora de jugar los diversos juegos 47

Tabla 16. El juego como medio motivador y socializador en el Salón 48

Tabla 17. Aprendizaje de juegos en quechua 48



INTRODUCCIÓN

Desde épocas remotas, los juegos originarios de la región andina han sido llevados a cabo como una forma de entretenimiento, desempeñando un rol secundario dentro de la estructura social. A lo largo de la historia, no se les ha otorgado la importancia ni el reconocimiento que merecen a estas actividades recreativas que forman parte de la cotidianidad de las comunidades.

La investigación que se está llevando a cabo tiene una relevancia significativa, ya que brinda la oportunidad de profundizar en la comprensión del psiquismo de los estudiantes, facilitando el análisis a partir del entendimiento de los juegos andinos y la diversión que se puede experimentar en un entorno natural. Este trabajo que se presenta ha sido realizado en un entorno marcado por una situación de pobreza extrema. En la región donde se llevó a cabo el estudio, los estudiantes enfrentan una realidad económica difícil, ya que sus ingresos son insuficientes para satisfacer los gastos necesarios de la canasta básica alimentaria. Esto los coloca en una situación de gran vulnerabilidad y precariedad. Sin embargo, han logrado demostrar su capacidad para avanzar y prosperar, a pesar de enfrentar diversas adversidades derivadas de las condiciones climáticas, además de haber superado una serie de desafíos significativos.

El juego es una práctica psicológica y motora en educación, preserva su cultura y actúa como un desestresante, presentando características especiales en sus comunidades, como se revelará en esta investigación.

Nosotros comenzamos a partir de una profunda y clara reflexión que nos lleva a entender que los juegos y los juguetes no son simplemente actividades recreativas o



objetos de entretenimiento, sino que forman una parte fundamental de la práctica social y cultural de la comunidad. Estos elementos están intrínsecamente ligados a aspectos psíquicos y psicológicos, y se articulan dentro de una concepción holística e integradora de la vida misma. Además, los juegos y juguetes también desempeñan un papel crucial en la cosmovisión que ha sido cuidadosamente preservada por los habitantes de esta comunidad, transmitiéndose de generación en generación a lo largo de los años y formando un tejido cultural rico y diverso.

Nos conectamos profundamente con los juegos que realizan los estudiantes, lo cual se convierte en una de las actividades más fascinantes y emocionantes. Esto se debe a que esos juegos están intrínsecamente ligados a un pequeño universo donde se reflejan de manera clara y evidente las características del modo de pensar y sentir de los niños, así como su singular perspectiva sobre la vida y sus experiencias.

En el transcurso de este estudio que estamos llevando a cabo en la actualidad, hemos tenido la oportunidad de explorar y conocer en profundidad el mundo de los juegos y juguetes que utilizan los estudiantes, en ella encontramos creatividad, ingenio, diversión, así como peculiares formas de recreación en su cultura.



RESUMEN

El propósito principal de la investigación que se lleva a cabo en este momento es realizar una nueva valoración y análisis de los juegos tradicionales andinos que se encuentran en la Institución Educativa (II.EE.). The educational institution known as "Primaria Pública Santísima Virgen de La Asunta," which is located in Churca within the municipality of La Unión. La metodología que se utilizó en este estudio se caracterizó por tener un enfoque cuantitativo, lo que significa que se centró en la recopilación y el análisis de datos numéricos. Además, se trató de un tipo de investigación básica, orientada a la adquisición de conocimientos fundamentales. Su nivel fue descriptivo, lo que implica que buscó ofrecer una representación detallada de los fenómenos estudiados. Por último, es importante señalar que el diseño de la investigación fue no experimental, lo que indica que no se realizaron manipulaciones directas de las variables en cuestión. La muestra que se llevó a cabo estuvo compuesta por un total de 9 docentes, quienes son parte del personal académico, y 42 estudiantes, que representan a los alumnos de la Institución Educativa Pública conocida como Santísima Virgen de la Asunta, ubicada en Churca, en el distrito de La Unión. El instrumento que se utilizó para llevar a cabo la recolección de datos en este estudio fue, en efecto, un cuestionario diseñado específicamente para ese propósito. Los hallazgos obtenidos en la investigación revelaron que un notable 56% de los educadores encuestados expresaron que están incorporando los juegos tradicionales andinos en su práctica educativa como una técnica o estrategia pedagógica. Esta implementación está teniendo un impacto positivo al enriquecer y mejorar las experiencias de aprendizaje que viven los niños en el aula. Asimismo, todos y cada uno de ellos han afirmado de manera unánime que considerar estos juegos como una



actividad de esparcimiento resulta ser una estrategia educativa altamente eficaz. De esta forma, estos tipos de juegos ofrecen la posibilidad de una socialización más rica y significativa desde una edad temprana, facilitando interacciones entre los niños durante los distintos procesos académicos y educativos que experimentan. Se llegó a la conclusión de que es de suma importancia incorporar los juegos tradicionales andinos en el ámbito educativo, ya que estos juegos ofrecen un impacto muy favorable tanto en el proceso de aprendizaje como en la socialización de los estudiantes que asisten a la Institución Educativa Pública Santísima Virgen de la Asunta, ubicada en Churca-La Unión.

Palabras claves: Juegos andinos y su repercusión, socialización, aprendizaje.



ABSTRACT

The main purpose of the research being carried out at this time is to carry out a new assessment and analysis of the traditional Andean games found in the Educational Institution (II.EE.). The educational institution known as "Primaria Pública Santísima Virgen de La Asunta," which is located in Churca within the municipality of La Unión. The methodology used in this study was characterized by having a quantitative approach, meaning that it focused on the collection and analysis of numerical data. Furthermore, it was a type of basic research, aimed at acquiring fundamental knowledge. Its level was descriptive, which implies that it sought to offer a detailed representation of the phenomena studied. Finally, it is important to note that the research design was non-experimental, indicating that no direct manipulations of the variables in question were carried out. The sample that was carried out was made up of a total of 9 teachers, who are part of the academic staff, and 42 students, who represent the students of the Public Educational Institution known as Santísima Virgen de la Asunta, located in Churca, in the district of La Unión. The instrument that was used to carry out data collection in this study was, in fact, a questionnaire designed specifically for that purpose. The findings obtained in the research revealed that a notable 56% of the educators surveyed expressed that they are incorporating traditional Andean games into their educational practice as a pedagogical technique or strategy. This implementation is having a positive impact by enriching and improving the learning experiences that children experience in the classroom. Likewise, each and every one of them has unanimously stated that considering these games as a leisure activity turns out to be a highly effective educational strategy. In this way, these types of games offer the possibility of richer and more



meaningful socialization from an early age, facilitating interactions between children during the different academic and educational processes they experience. It was concluded that it is of utmost importance to incorporate traditional Andean games in the educational field, since these games offer a very favorable impact both on the learning process and on the socialization of students who attend the Public Educational Institution. Santísima Virgen de la Asunta, located in Churca-La Unión.

Keywords: Andean games and their impact, socialization, learning



CAPITULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADEMICO

1.1 Titulo

Los juegos originarios de la región andina y su influencia significativa en el proceso de socialización de los estudiantes que participan en la Institución Educativa Pública "Santísima Virgen de la Asunta" Churca – La Unión.

1.2 Descripción del problema

A nivel internacional, existe una preocupación por la pérdida de ciertas herramientas didácticas, como los juegos, y la disminución de actividades de juegos andinos o costumbres patrimoniales en los niños.

Asimismo, en el ámbito educativo, la carencia de estos juegos andinos ha deteriorado el sistema escolar a través de la socialización donde ahora los estudiantes hacen poco contacto social entre sí por la dependencia a los dispositivos móviles, esta exposición intensiva se percibe como adicción, donde la interacción social se limita a un ámbito virtual, afectando negativamente la cognición y la motricidad de los niños en desarrollo, (Valencia, 2018).



Con respecto a lo anterior, los Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades, comúnmente conocidos por su acrónimo en inglés como CDC, son una destacada agencia de salud pública que se dedica a investigar y gestionar cuestiones relacionadas con la salud y la prevención de enfermedades en la población, indican que los niños suelen estar expuestos a dispositivos digitales hasta 8 horas al día, (Sundus, 2018). Cabe mencionar que, el uso excesivo tiene consecuencias negativas en el desarrollo infantil, afectando el tacto, las habilidades motoras y sensoriales en niños menores de 7 años de edad (Sulistyaningtyas y Fauziah, 2018).

De tal forma que, el uso excesivo de los dispositivos electrónicos causa que los niños estén inactivos con carencia de actividad física al aire libre lo que obstaculiza el desarrollo de interacciones sociales en su comunidad, (Risma y Sondarika, 2022).

Ante esta situación, el juego andino se considera como una estrategia didáctica que crea un ambiente social y promueve un aprendizaje en los estudiantes. Sin embargo, los docentes no están muy de acuerdo con esta proposición, debido a que no hay capacitaciones para implementar estas estrategias en el salón de clases, lo que los lleva a percibir el juego andino como una actividad sin un valor educativo significativo para los alumnos, (Valencia, 2018).

Por ello, los estudiantes siguen siendo influenciados cada vez más por los juegos virtuales debido que no se aplica los juegos andinos en las instituciones educativas causando la pérdida de aspectos culturales en la sociedad, (Affandi, et al, 2020).



Por tanto, El juego andino se presenta como un elemento esencial dentro del proceso educativo en la etapa de educación inicial. Este tipo de juego no solo proporciona una forma de diversión, sino que también juega un papel fundamental en el fortalecimiento de diversas habilidades y capacidades en los niños. Al integrar el juego andino en las actividades educativas, se contribuye significativamente a la mejora de la calidad de la educación. Esto se debe a que el juego va más allá de ser simplemente una actividad recreativa; también tiene un efecto beneficioso en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los pequeños, ayudándoles a crecer de manera integral.

Sin embargo, los docentes les dan poca importancia a los juegos andinos y tradicionales Durante el desarrollo y la implementación del proceso de enseñanza y aprendizaje que tiene lugar en el ámbito de la educación inicial, esto ha generado que no se implementen estrategias metodológicas que busque promover la socialización entre los niños, (Rodríguez, 2023).

A nivel nacional, los docentes de educación inicial tienden a enfocarse en el crecimiento mental de los niños, ignorando los juegos clásicos que son esenciales para el desarrollo físico y vital de los estudiantes, (Meza, 2023).

Asimismo, los docentes de las instituciones educativas peruanas suelen mostrar más interés en las actividades curriculares y descuidan el desarrollo de estrategias que mejoren la socialización de los estudiantes. Cabe mencionar que, en los primeros años de vida los niños son apegados a sus padres, pero mientras crecen tienen que aprender a ser personas sociables y autónomas a medida que se integran en entornos sociales más amplios como la escuela.



Sin embargo, las prácticas educativas en las instituciones peruanas, solo se enfocan en el aprendizaje básico, como dibujar, pintar, recortar, entre otros. Pero, no se enfocan en las actividades recreativas que fomenten el desarrollo social y emocional, (Salvador, 2018).

A nivel local, en la Institución Educativa Santísima Virgen de la Asunta del distrito de Puyca, en los estudiantes de primaria se ha identificado que enfrentan dificultades para socializarse debido a su timidez, lo cual afecta su capacidad para cumplir con las normas y participar en actividades durante las clases. En este caso, requieren de actividades que fomenten la interacción entre compañeros y desarrolle habilidades sociales en los estudiantes.

De tal forma que, los docentes deben integrar actividades como los juegos andinos de manera consciente en el plan de estudios para contribuir en la formación integral de los estudiantes como una estrategia didáctica para potenciar la socialización en la Institución Educativa. Asimismo, esto permitiría no solo lograr conseguir un desarrollo en la personalidad de los estudiantes, sino también a la creación de un ambiente educativo más dinámico.

1.3. Justificación del trabajo académico

Es importante aplicar en las instituciones educativas los juegos andinos como método educativo para potenciar el aprendizaje infantil. Así, los juegos proporcionan un método práctico y divertido para aprender nuevos conocimientos y habilidades, contribuyendo incluso a una mejor sociabilización en los estudiantes.



Con respecto a la justificación teórica, la investigación proporciona conocimientos y teorías respecto a las variables de juegos andinos y socialización, utilizando artículos indexados en español e inglés, los cuales pueden ser considerados por otros autores para investigaciones futuras en el campo educativo.

Mientras que, en la justificación práctica, esta investigación proporciona conocimientos útiles a los colaboradores del instituto Santísima Virgen de la Asunta mediante sus resultados, para que busquen herramientas didácticas basadas en los juegos andinos y puedan mejorar las prácticas pedagógicas usando la tradición cultural como un recurso enriquecedor en lo que respecta al proceso educativo que involucra a los estudiantes en su aprendizaje y desarrollo personal.

Además, en la justificación metodológica, este estudio aportó el formato de una encuesta para la medición de las variables juegos andinos y su repercusión en la socialización mediante ítems relacionados con las dimensiones de los mismos, los cuales pueden ser aplicados tanto para los docentes y estudiantes. Asimismo, este instrumento de recolección de datos podrá ser utilizado por otros investigadores que requieran realizar mediciones con respecto a estas variables.

Por último, en la justificación social, el estudio promueve que se integren diferentes elementos curriculares como el uso de juegos andinos en todas las áreas educativas, para promover la socialización, la comunicación, la convivencia y el buen comportamiento social de los niños. Por tanto, una educación completa puede generarse si incluyen los juegos andinos mediante una gestión efectiva como parte de su enseñanza.



CAPITULO II

OBJETIVOS

2.1. Objetivo general

Revalorar los juegos andinos y su repercusión de la II.EE. Primaria Pública "Santísima Virgen de La Asunta" Churca– La Unión

2.2. Objetivos específicos

1. Identificar como los juegos andinos y su repercusión ayudan en la socialización de los estudiantes en la Institución Educativa Pública Primaria "Santísima Virgen de La Asunta" Churca– La Unión
2. Dar a conocer el lugar de procedencia de los estudiantes de la Institución Educativa Pública Primaria "Santísima Virgen de La Asunta" Churca– La Unión
3. Dar a conocer la importancia de los juegos andinos que favorecen en el desarrollo de la socialización en los niños y niñas de la Institución Educativa Pública Primaria Santísima Virgen de la Asunta Churca-La unión.
4. Identificar la importancia de los juegos andinos en los estudiantes de la Institución Educativa Pública Primaria "Santísima Virgen de La Asunta" Churca– La Unión



CAPITULO III

FUNDAMENTACION TEORICA

3.1. Marco teórico

3.1.1. Concepto de juego

El juego se presenta como una actividad que tiene raíces tan antiguas como la propia existencia del ser humano, aunque es importante señalar que tanto la interpretación de su significado como las maneras en que se lleva a cabo esta práctica pueden diferir considerablemente de una cultura a otra, reflejando así la diversidad y riqueza de las tradiciones de los distintos pueblos. El ser humano tiende a llevar a cabo esta acción de manera natural, ya que surge como consecuencia de una experiencia que le resulta placentera, fruto de un compromiso específico que ha decidido asumir. Este compromiso se convierte en un estímulo valioso y significativo, a través del cual la persona tiene la oportunidad de desarrollarse y volverse más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y, lo más importante, alegre en su vida cotidiana, así lo define



Ideas, Rivas y Sullca (2017) señalan que, “el juego actúa como un lenguaje natural, ya que es en esos momentos de diversión donde la niña y el niño expresan más sus intenciones, deseos, emociones y sentimientos” (p. 40).

Bello S. (2016) nos dice que el “El juego se define como una actividad que se lleva a cabo de manera libre y espontánea, es decir, no es algo que se imponga o se dirija desde el exterior. Esto significa que el niño participa en el juego por su propia voluntad y con gran entusiasmo, lo cual lo convierte en una poderosa herramienta que se utiliza como estrategia pedagógica dentro del entorno escolar” (p. 33). Este autor afirma que el juego es un método para enseñar y aprender. Del mismo modo, es una actividad que los niños llevan a cabo con gusto.

Basándose en las definiciones y teorías propuestas por los autores que han sido citados anteriormente, se puede concluir que el juego representa una actividad que no solo es libre, sino que desempeña un papel fundamental en el desarrollo y la vida cotidiana de los niños. Además, el juego está constantemente presente como una herramienta accesible que les permite explorar y adquirir un conocimiento profundo y significativo, al mismo tiempo que facilita la posibilidad de lograr nuevos aprendizajes que serán esenciales para su crecimiento personal e intelectual. Esto proporciona al niño o a la niña la oportunidad de explorar y entender mejor el entorno y el mundo que les rodea, facilitando así su curiosidad e interés por aprender sobre las diversas experiencias y elementos de su vida cotidiana. De igual manera, se trata de una actividad que les brinda la oportunidad de disfrutar de un momento agradable, en la cual pueden manifestar y comunicar sus emociones de una manera auténtica y personal. El juego juega un papel fundamental en fomentar



y estimular el desarrollo de la creatividad, así como en construir la confianza en las interacciones con otras personas. Además, también promueve la socialización y mejora las habilidades de comunicación entre los individuos que están en su entorno social y que son de similar edad o grupo.

El recreo y los juegos son momentos de socialización e interacción en la escuela, esencial para el desarrollo infantil (Alonqueo, P. Loncón, M. Vásquez F, Gutiérrez, J. Parada, L., 2017, p.10)

Asimismo, González (2017) El recreo y los juegos son momentos de socialización e interacción en la escuela, esencial para el desarrollo infantil. Por ejemplo, Espinoza, Flores y Hernández (2017) Se llevó a cabo un estudio cualitativo en Nicaragua con estudiantes de preescolar en múltiples niveles. Estos autores subrayan que los niños que interactúan más con su madre tienen mayor habilidad para socializar, lo que facilita su comunicación con los demás. (p.20)

A través del juego, el niño tiene la oportunidad de aprender cómo establecer y desarrollar relaciones sociales significativas con otros individuos. Al mismo tiempo, se enfrenta a diversos desafíos que son apropiados para su etapa de desarrollo, lo que le permite plantearse preguntas y encontrar soluciones a los problemas que surgen en su vida cotidiana. A pesar de que el niño siente una profunda necesidad y deseo de jugar, y de que está bien documentado que el juego tiene efectos beneficiosos significativos para su desarrollo y bienestar, los adultos suelen ignorar o desestimar esta actividad. A menudo, no le otorgan el espacio y la importancia que realmente merece en la lista de actividades del niño, ya que



perciben que el juego no proporciona un beneficio económico o tangible inmediato que puedan valorar.

Para algunos, es una pérdida de tiempo y no confían en su función en el niño, por lo que imponen actividades inadecuadas, ignorando los beneficios que obtienen de sus experiencias.

Para Hinostroza W. (2017) indica que el juego es un fuerte medio de integración social, coincido con esta autora porque a través del juego el estudiante interactúa con compañeros de su edad, lo cual es vital para su disfrute, adaptación y aceptación en los grupos donde esté. (p.35)

Se trata de una actividad u ocupación que es llevada a cabo de manera voluntaria, dentro de parámetros específicos que han sido previamente establecidos tanto en términos de espacio como de duración. Esta actividad se desarrolla teniendo en cuenta un conjunto de normas que, aunque han sido aceptadas de forma libre por los participantes, se siguen de manera rigurosa y sin excepciones. El propósito de esta actividad es intrínseco a ella misma, y suele ir acompañada de una sensación de tensión y alegría que enriquece la experiencia en su totalidad.

De las referencias y citas que se han analizado, se puede concluir que el fenómeno del juego está ampliamente presente en la vida de todos los estudiantes, independientemente de su origen cultural o civilización. Esto sugiere que no debería haber ningún estudiante que no participe en actividades lúdicas. A través de estas experiencias de juego, los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar habilidades de socialización de una manera amena y entretenida. Además, el juego



les permite disfrutar del desarrollo de su propia identidad y personalidad, mientras aprenden valiosas lecciones que les preparan para enfrentar los desafíos de la vida mediante actividades que imitan situaciones y roles del mundo real.

3.1.2. Necesidades de juego y recreación:

Para todos los estudiantes, es fundamental que dispongan de tiempo para jugar y participar en actividades recreativas. Esto se debe a que estas actividades no solo les permiten liberar el exceso de energía acumulada, sino que, además, es esencial para su bienestar. Dado que los jóvenes son por naturaleza inminentemente activos, resulta necesario que se les brinde la oportunidad de jugar y moverse con regularidad.

Herrera (Herrera, L., 2016) menciona que el juego es reconocido como una actividad que transmite diversión, alegría, y que es el medio por el cual de manera lúdica los estudiantes dan a conocer sus sentimientos, comportamientos, habilidades y su propio carácter. (p.35)

En el caso de los estudiantes, es fundamental señalar que el juego no solo tiene relevancia por el elemento de diversión que ofrece, sino que también se convierte en una herramienta absolutamente indispensable. A través de este medio lúdico, el niño logra explorar e investigar acerca de su propia identidad y carácter, estableciendo así relaciones sociales que son inicialmente de cooperación y, con el tiempo, se vuelven cada vez más colaborativas. En este proceso, el juego actúa como un vínculo inconsciente que favorece su desarrollo tanto físico como mental, además de permitirles alcanzar una mejora gradual y continua en sus diversas habilidades. A pesar de la naturaleza intrínsecamente personal que conlleva la experiencia de jugar para el estudiante, dicha actividad no está impulsada por la



necesidad de alcanzar un objetivo específico previamente establecido ni por el anhelo de lograr un resultado determinado.

Que según Lachi J. (2018) El juego se define como: La esencia de la actividad del niño, abarcando lo mental, físico, afectivo, social y emocional; da sentido a su pensamiento, ser y actuar. No obstante, no vemos ese significado; por eso, ignoramos las acciones de los estudiantes. Como madres pensamos que juegan, y como docentes creemos que son "perezosos sin interés". Consideramos el juego solo ocio y no valoramos su relevancia en el aprendizaje infantil. (p. 39).

3.1.3. El juego y la cultura

Es posible afirmar, sin el riesgo de estar cometiendo un error, que los juegos desempeñan un papel fundamental como vehículos de transmisión de costumbres culturales. Además, es relevante mencionar que estas prácticas lúdicas se encuentran presentes en todas las civilizaciones que han existido a lo largo de la historia de la humanidad. El juego desempeña una función fundamental en el proceso de aprendizaje social que experimenta el estudiante, puesto que a medida que participa en diversas actividades lúdicas, va asimilando y comprendiendo distintos elementos del contexto cultural en el que se encuentra inmerso.

Se puede afirmar con seguridad que el juego transmite costumbres y está presente en todas las culturas humanas. El juego desempeña un rol fundamental en el aprendizaje social del alumno, pues aprende sobre su contexto cultural a través de actividades lúdicas (Nuñez, A. y Núñez, A., 2018, p.45)

El juego posee un evidente valor cultural que no se puede pasar por alto; a través de él, los estudiantes tienen la oportunidad de aprender y asimilar diversos modelos de comportamiento, así como adquirir habilidades importantes que les



facilitan su capacidad para interactuar y desenvolverse adecuadamente en el complejo mundo de los adultos. Los estudiantes participan en actividades de juego en las que asumen roles y responsabilidades que suelen ver en su vida cotidiana, interpretando personajes como padres, madres y profesores, lo que les permite explorar y comprender mejor estas funciones en un contexto más amplio. Adicionalmente, es importante tener presente que a través de los juegos se reflejan y se evidencian los valores que predominan en nuestra sociedad actual. Un claro ejemplo de esto es el clásico juego de mesa conocido como Monopoly, que actúa como una representación del funcionamiento del sistema capitalista, mostrando cómo se distribuyen los recursos y la riqueza en un contexto competitivo.

El juego se considera un aspecto distintivo y fundamental de la cultura, que la distingue de otras sociedades y ofrece una visión única de sus valores y tradiciones. Es bastante sencillo localizar una variedad de juegos que son similares en las distintas sociedades que existen en la actualidad, así como en aquellas del pasado. No obstante, son el nivel de desarrollo tecnológico, las condiciones del medio ambiente y las normas sociales y convenciones establecidas las que realmente establecen las distinciones y diferencias significativas entre diversas situaciones o contextos.

3.1.4. El juego como fenómeno cultural

El juego se manifiesta como un fenómeno cultural fascinante, convirtiéndose en una actividad que se realiza de manera libre y desinteresada. Al abordar la acción de jugar, el autor señala que el espíritu creativo que caracteriza al lenguaje se desplaza constantemente de lo tangible y físico hacia lo que se encuentra en el ámbito del pensamiento abstracto.



Megias, A. y Lozano, LI. (2019) mencionan que “el juego es una actividad recreativa que cumple necesidades innatas, promueve la participación activa y apoya su desarrollo integral en las áreas físico-sensorial, cognitiva y socio-emocionales” (p. 9). Por lo tanto, el juego surge con el desarrollo social y es clave en la vida de las personas, ya que promueve la integración en un grupo social. A la vez favorece la transacción y el cambio de las tradiciones que definen a cada comunidad. (p.26)

Además, es importante señalar los juegos multiculturales que aluden a diversas culturas conectadas a través de lo lúdico, contribuyendo así al fortalecimiento cultural. Por esto, los juegos multiculturales incluyen también los juegos tradicionales que se han preservado de generación en generación. (Bantulá, J. y Mora, J., 2016, p.16)

En resumen, las actividades recreativas, deportivas o festivas han sido una constante en la humanidad; se reflejan en sus primeras manifestaciones culturales. (Peñalva, S., Aguaded, I. & Torres-Toukoumidis, Á., 2019) Crear arte o practicar deporte es jugar con normas, leyes y disciplina de manera divertida, generando disfrute individual y grupal, vivencias sorprendentes, protagonismos, valentías, atrevimientos fascinantes, interacción social, explorando la capacidad de dar y recibir con esfuerzo y la maravillosa sensación de ser valorado por familia, amigos y conocidos; no obstante, el reconocimiento de los procesos lúdicos en las relaciones colectivas y personales de los estudiantes en la educación sigue siendo insuficiente. Mediante ellos las actividades se vuelven más fascinantes, accesibles y atractivas, se vencen las dificultades y se generan entornos más propicios para



fomentar la autonomía, el interés por el entorno y la capacidad de observación.
(Bermúdez, D., Díaz, D. & Fernández Bermúdez, D., 2018, p.175)

3.1.5. El juego y la educación

La incorporación del juego como herramienta en el ámbito educativo es un fenómeno que ha surgido de manera bastante reciente en comparación con otras metodologías de enseñanza. En la actualidad, el juego desempeña una función sumamente importante dentro de las Instituciones Educativas, ya que no solo es una forma de entretenimiento, sino que también proporciona una contribución significativa al crecimiento y desarrollo en varias áreas, incluyendo la inteligencia, las emociones y la salud física de los estudiantes. A través de la experiencia lúdica, el infante tiene la oportunidad de tomar el control sobre su propio juego y coordinar meticulosamente sus movimientos, lo que le permite organizar de manera efectiva sus pensamientos. Al mismo tiempo, explora de manera activa el vasto mundo que lo rodea, gestiona sus propios sentimientos y trabaja en la resolución de sus problemas emocionales. En resumen, mediante este proceso, el niño no solo se transforma en un ser social, sino que también aprende a encontrar y ocupar un lugar significativo dentro de su comunidad.

3.1.6. El juego en la lengua quechua.

En la perspectiva Andina, los juegos se relacionan con actividades recreativas vinculadas a la alegría, descanso, esparcimiento, juego y a la práctica de folclore o travesuras.

En este contexto, el conjunto de palabras y términos que forman parte del vocabulario quechua relacionado con el juego pone de manifiesto, a través de sus diversas expresiones, las siguientes conexiones y asociaciones:



- a) Pukllana : Juguete
- b) Supaypukllay : Jugueton
- c) Pukllanayuwachhan : deseo de jugar
- d) Pukllachiy : Hacer jugar
- e) Kusichiy : hacer alegrar
- f) Asichiy : Hacer reír

3.1.7. La socialización y juego

La socialización se puede entender como un proceso fundamental y complejo a través del cual un individuo incorpora y asimila los diversos elementos socioculturales que caracterizan su entorno y el grupo social en el que se encuentra inserto. Este proceso permite que el individuo integre esos elementos en su propia personalidad, facilitando así su adaptación y pertenencia a la sociedad en su conjunto. En el campo de la psicología infantil, se encuentra el proceso mediante el cual un estudiante, a lo largo de su desarrollo, adquiere la habilidad de distinguir entre lo que puede considerarse aceptable y lo que se considera inaceptable en relación a su comportamiento y acciones. En el campo de la antropología, se define como el proceso mediante el cual se lleva a cabo la transmisión de la cultura de una generación a la siguiente, asegurando así que las tradiciones, costumbres, conocimientos y valores se conserven y se reinterpreten a lo largo del tiempo.

Así, a través del juego, el alumno aprende roles sociales, adoptando modelos de su entorno familiar, escolar y comunitario. Así, el juego facilita la socialización del estudiante, ayudándole a adquirir conductas ordenadoras como la disciplina y reglas para la convivencia.



3.1.8. El juego dentro de las actividades del estudiante

De acuerdo con los testimonios que han sido recopilados a lo largo del tiempo, se puede afirmar que nuestros antepasados organizaban su vida en gran medida en función de una serie de valores morales fundamentales. Estos valores incluían, entre otros, la solidaridad entre las personas, el respeto hacia la colectividad y diversas otras virtudes que son características de la práctica comunitaria que aún se mantienen en lo que conocemos como el ayllu. A partir de esta observación, podemos concluir que los juegos que se practicaban en ese contexto eran tanto saludables como entretenidos, ya que se llevaban a cabo de manera respetuosa y justa. Este enfoque proporcionó a niños y niñas valiosos ejemplos que contribuyeron de manera significativa a su aprendizaje y a su desarrollo personal integral.

cosmovisión integradora de la vida unifica en una totalidad se han vuelto hostiles, excluyentes y llenos de trucos donde se aprende poco. Por eso, los Docentes de las Instituciones Educativas mencionadas, trabajan para recuperar los juegos andinos y así fortalecer las relaciones interpersonales entre los niños y niñas, transformando el juego en momentos de diversión durante el recreo.

3.1.9. Importancia del juego andino en el aprendizaje

El aprendizaje de los estudiantes es vital porque demuestra comunicación, creatividad y habilidad. Asimismo, desarrollan sus habilidades mediante el juego relacionado con los roles y el trabajo de los hombres en la comunidad, preparando así su vida adulta donde la imitación de acciones de padres u otros adultos es fundamental en el juego. En este escenario, los alumnos observan a los mayores imitando sus movimientos y habilidades en los juegos andinos, mientras



comprenden su lógica y reglas. Se puede observar que el juego y la imitación son las maneras en que el alumno adquiere la mayoría de sus conocimientos.

Mediante el juego, el alumno irá explorando y disfrutando el placer de hacer actividades y socializar. Es un recurso clave para expresar sus diversos sentimientos, intereses y pasiones. Se relaciona con la creatividad, la resolución de problemas, el desarrollo del lenguaje o roles sociales; es decir, con varios fenómenos cognitivos y sociales. Posee, entre otras, una evidente función educativa ya que contribuye al niño en el desarrollo de sus habilidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de fomentar su curiosidad y deseo de observar y explorar su entorno. El juego se transforma en un proceso de exploración de la realidad externa mediante el cual el estudiante va moldeando y reevaluando gradualmente sus ideas sobre el mundo. Asimismo, facilita el autodescubrimiento, el autoconocimiento y el desarrollo de la personalidad, (Pérez Bonachera, M., 2017, p.6).

3.1.10. El rol del educador en el juego infantil

El educador, al utilizar el juego, busca fomentar el aprendizaje social, permitiendo a los estudiantes vivir experiencias sociales y emocionales durante la actividad; por ejemplo: enojo, felicidad, agresividad, discordia, etc.

En opinión de GIEBENHAIN, recomienda que:

“Se propicie el diálogo, lo que facilitaría la comprensión de experiencias y lograr la conciencia. Y para fortalecer el aprendizaje social, los alumnos deben aprender a solucionar sus conflictos y establecer sus propias normas. El educador debe establecer el marco metodológico para sus alumnos y actuar al infringir los principios pedagógicos.



3.1.11. La enseñanza

Se trata de un proceso educativo en el que los docentes tienen la responsabilidad de impartir a los alumnos una variedad de conocimientos, experiencias, y hábitos, entre otros aspectos importantes que contribuyen a su desarrollo integral y a su formación académica. La educación puede definirse como un conjunto de acciones y actividades que llevan a cabo los profesores o educadores, con el objetivo fundamental de establecer un entorno o unas circunstancias favorables que permitan a los estudiantes desarrollar su máximo potencial y adquirir conocimientos de manera efectiva.

Por su parte Susana Avallo de Cabs, Sostiene que:

“La enseñanza se puede definir como un conjunto de acciones y actividades metódicamente llevadas a cabo por los educadores o docentes, cuya intención principal es establecer un entorno propicio y favorable que brinde a los alumnos la oportunidad de aprender de manera efectiva. En otras palabras, se trata de facilitarles la vivencia de diversas experiencias que no solo les permitan adquirir comportamientos nuevos, sino que también tienen la capacidad de modificar aquellas conductas y habilidades que ya poseen”

Dentro del contexto del nuevo enfoque pedagógico que se está implementando, la función de la enseñanza desempeñada por los docentes no se limita únicamente a impartir conocimientos, sino que implica, ante todo, la creación de un ambiente propicio caracterizado por la confianza y la motivación, lo cual es fundamental para facilitar el proceso de aprendizaje. Además, es responsabilidad de los educadores fomentar y proporcionar los recursos y herramientas necesarias que permitan a los estudiantes explorar y desarrollar al máximo sus habilidades y



potencialidades individuales. La actividad educativa se materializa a través de una variedad de apoyos y recursos que el docente proporciona a los alumnos durante su proceso de socialización y en la elaboración personal de sus propias experiencias de aprendizaje. Desde este punto de vista, el profesor desempeña un papel fundamental como un intermediario tanto emocional como intelectual en el proceso de socialización y el aprendizaje de los estudiantes. Su influencia y guía son esenciales para facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades dentro del entorno educativo.

3.1.12. Las estrategias de enseñanza

Se trata de un conjunto integral de métodos y prácticas que abarcan la manera en la que un docente imparte conocimientos y fomenta el aprendizaje y el pensamiento crítico entre sus alumnos. Estas técnicas están diseñadas para motivar y facilitar en los estudiantes la creación de procesos de socialización, lo que les permite desarrollar y aplicar sus propias estrategias de estudio, con el objetivo de continuar su proceso de aprendizaje de manera efectiva.

Según la definición del MED y por diferentes autores que:

“Las estrategias de enseñanza se pueden definir como una variedad de procedimientos, acciones y recursos que son flexibles y se pueden ajustar según los distintos contextos y condiciones en los que se encuentren. Estas estrategias son empleadas por los docentes con el objetivo de fomentar un aprendizaje significativo y profundo en los estudiantes, facilitando así una comprensión más efectiva de los contenidos educativos.”

Se puede concluir que en la educación, los maestros deben elegir, conectar, crear, planificar, desarrollar y mostrar los contenidos que los niños pueden aprender



para potenciar sus habilidades y actitudes, por lo tanto, las estrategias de enseñanza son responsabilidad del docente.

3.1.13. El aprendizaje

Se trata de un procedimiento en el cual una persona, es decir, el individuo en cuestión, logra desarrollar y perfeccionar diversas destrezas o habilidades sociales. Esto se lleva a cabo a través de la asimilación de información relevante, la adquisición de conocimientos y la adaptación de nuevos saberes y estrategias que le permiten interactuar de manera efectiva en su entorno social.

Para el MINISTERIO DE EDUCACION y otros autores que:

“El aprendizaje es un proceso donde niños construyen conocimientos en interacción con la realidad y mediadores, evidenciado cuando estas construcciones enriquecen y transforman sus esquemas previos.”

A partir de la referencia textual presentada, podemos llegar a la conclusión de que el aprendizaje se conforma como un proceso que es profundamente personal. Esto significa que cada individuo experimenta este proceso de manera única y particular, ya que cada persona parte de su propio contexto y posee ritmos de aprendizaje que varían considerablemente entre un individuo y otro. Este proceso, que se experimenta de manera individual por cada persona, se ve enriquecido y fortalecido a través de la interacción social con otros, incluyendo a sus compañeros, en los diferentes grupos, así como con la influencia de los docentes y de la comunidad en general, etc.

VIGOSTSKY en su teoría de la mediación sostiene que:

“Al nacer, solo poseemos funciones mentales básicas; las superiores aún no están formadas. Mediante la interacción social, aprendemos y desarrollamos esas



funciones superiores, distintas de lo heredado genéticamente. Lo que asimilamos depende de nuestras herramientas psicológicas, así que, nuestros pensamientos, experiencias, intenciones y acciones son influenciados por la cultura.”

“Para VIGOSTSKY, La cultura es el factor clave del desarrollo personal. Los humanos somos los únicos creadores de cultura, en la cual nos desarrollamos, y por medio de ella, los individuos obtienen su pensamiento y conocimiento; además, la cultura nos ofrece los recursos para conseguirlo. La cultura nos enseña a pensar y cómo hacerlo; nos proporciona el conocimiento, por esta razón, VIGOSTSKY sostiene que el aprendizaje es mediado.”

Del autor podemos deducir:

- Puesto que el conocimiento se construye socialmente, es conveniente que los planes y programas de estudio estén diseñados de tal manera que incluyan en forma sistemática la interacción social, no solo entre alumnos y profesor, sino entre alumnos y comunidad.
- La zona de desarrollo próximo, que es la posibilidad de aprender con el apoyo de los demás, es fundamental en los primeros años del individuo, pero no se agota con la infancia; siempre hay posibilidad de crear condiciones para ayudar a los alumnos en su aprendizaje.
- El aprendizaje o construcción del conocimiento se da en la interacción social, la enseñanza, en la medida de lo posible, debe situarse en un ambiente real, en situaciones significativas.
- El dialogo entendido como intercambio activo entre locutores es básico en el aprendizaje de los estudiantes.



3.1.14. Las estrategias de aprendizaje

De acuerdo con el MINISTERIO DE EDUCACION, las estrategias de aprendizaje son las actividades, técnicas y recursos que permiten a los estudiantes gestionar sus procesos mentales esenciales para adquirir y manejar la información al interactuar con los contenidos del aprendizaje.

El reciente modelo educativo se enfoca en el aprendizaje. Por ello, es crucial para nosotros, los educadores, entender las tácticas y métodos que facilitarán nuestra intervención en el aprendizaje de los alumnos.

Las diversas estrategias de aprendizaje que los estudiantes pueden emplear les brindan la oportunidad de estructurar y organizar de manera efectiva todo el conocimiento que van incorporando a lo largo de su formación. Esto no solo les ayuda a ser más eficientes en su proceso de aprendizaje, sino que también los capacita para manejar esa información adquirida con mayor eficacia en diferentes circunstancias que puedan encontrarse en su vida cotidiana. Asimismo, es importante destacar que algunas de estas estrategias de aprendizaje han demostrado ser más efectivas que otras, particularmente en situaciones similares en las que los estudiantes han requerido aplicar su conocimiento previamente.

3.1.15. Los sujetos de educación

Los individuos que participan activamente en el proceso de educación incluyen tanto a los alumnos que asisten a clases, como a los educadores que se encargan de impartir el conocimiento, así como también a la comunidad en general que apoya y se involucra en la formación de estos estudiantes. Se afirma que, potencialmente, los individuos pueden ser considerados como los integrantes de



una sociedad específica, ya que cada uno de nosotros tiene la capacidad de aprender algo valioso de los demás.

3.1.16. Los estudiantes

Los estudiantes, quienes son individuos comprometidos con su proceso de adquisición de conocimientos, se encuentran en diversas etapas y grados dentro del vasto sistema educativo. Se trata de individuos cuyas capacidades de aprendizaje son estimuladas y alentadas con el propósito de alcanzar las metas y objetivos establecidos en el ámbito de la educación. Mavilo Calero:

El autor sostiene que los estudiantes son individuos que fomentan el aprendizaje para alcanzar metas en una sociedad educativamente dinámica dentro de una educación estructurada, es decir, una enseñanza organizada en una institución educativa.

3.1.17. Los educadores

Son quienes tienen la responsabilidad de enseñar y ofrecer conocimiento a los estudiantes.

“Son individuos cuyas actuaciones buscan fomentar aprendizajes orientados a alcanzar objetivos educativos. Rodríguez, (2018).”

Según el autor llegamos a la siguiente conclusión:

El educador se define como aquella persona que, habiendo recibido una formación profesional adecuada y completa, tiene la capacidad de enseñar y guiar a otros en su proceso de aprendizaje. Este profesional se desempeña en distintas áreas del ámbito educativo, ya sea en la enseñanza básica, que abarca la educación primaria y secundaria, o en la educación superior, como lo es la formación en universidades. Es importante señalar que la educación actúa como



un instrumento fundamental, funcionando como la llave que desbloquea múltiples oportunidades en el crecimiento y desarrollo profesional de un individuo.

3.1.18. La comunidad

En el seno de una comunidad, la educación se realiza de una forma tanto sistemática como asistemática, lo que significa que existen enfoques organizados y estructurados, así como métodos más espontáneos y desestructurados para el aprendizaje y la transmisión de conocimientos.

Luna P. (2018)

La función pedagógica está estrechamente relacionada con los diversos recursos, tanto internos como externos, que empleamos con el propósito de impartir educación en cada uno de los contextos educativos que hemos desarrollado. ... La acción educativa específica se manifiesta como la realización tangible de la relación entre la teoría y la práctica en cada una de las interacciones que se producen en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La acción educativa que se lleva a cabo de manera concreta está directamente relacionada y conectada a una mentalidad pedagógica que es específica y particular para el contexto en el que se desarrolla.

Los roles que los educandos, los educadores y la comunidad asumen son dinámicos y cambiantes. Esto significa que una misma persona o un grupo de personas dentro de una comunidad pueden alternar entre estos diferentes papeles, e incluso tener la capacidad de desempeñarlos de manera simultánea, dependiendo de las circunstancias y necesidades del entorno educativo.

Los roles que desempeñan tanto los educandos como los educadores, así como la comunidad en general, son dinámicos y cambiantes, lo que significa que pueden variar y adaptarse en diferentes contextos y situaciones.



3.2 Marco referencial

3.2.1 Antecedentes internacionales

Cevallos (2023) En su estudio denominado "Los juegos andinos tradicionales en la motricidad gruesa de niños en educación preparatoria". Buscó establecer la influencia de los juegos andinos en la motricidad gruesa de niños en Educación Preparatoria. Los hallazgos indicaron diferencias significativas entre los períodos PRE y POST intervención, con un nivel de significancia de $P \leq 0,05$. Esto evidenció que usar juegos tradicionales andinos influye en la motricidad gruesa de los niños. Se concluyó que, considerar la inclusión de actividades lúdicas, especialmente los juegos tradicionales andinos, en la planificación educativa enriquece el conocimiento de los estudiantes de su propia cultura y su desarrollo motriz.

Rodríguez (2023) en su investigación titulada "Juegos clásicos en la interacción social de niños en educación inicial" Ecuador. Se propuso utilizar juegos tradicionales para fomentar la socialización en niños de educación inicial. Los resultados mostraron que, los juegos tradicionales han demostrado ser efectivas en la mejora de la socialización entre los niños de educación inicial. Se concluyó que, los juegos tradicionales pueden ser implementados para promover el proceso de socialización en los estudiantes durante sus horas de clases.

Valencia (2018) en su investigación titulada "Juegos tradicionales como método educativo y su impacto en la socialización de niños de 3 a 4 años en el centro de educación inicial mis días felices, Ecuador. Se buscó establecer la conexión entre los juegos tradicionales y el aprendizaje en grupo en niños de educación inicial. Los resultados mostraron que, el 50% de los docentes utiliza



juegos tradicionales algunas veces En el proceso educativo, un 25% dice que la mayoría de las veces y otro 25% indica que siempre. En contraste, el 68% de los niños encuestados dijo que disfruta jugar con sus amigos, el 26% comentó que la mayor parte del tiempo y un 6% mencionó que a veces les agrada. Se concluyó que, la falta de estrategias de enseñanza puede contribuir a un ambiente educativo poco estimulante y desmotivador. Por tal motivo, los docentes deben considerar enfoques más dinámicos e interactivos para mejorar el aprendizaje y fomentar el desarrollo integral de los estudiantes.

Gómez (2018) en su investigación titulada ""Educación en valores a través de juegos típicos aplicando la investigación como método pedagógico" Colombia. Buscó implementar juegos tradicionales como método de enseñanza. Los resultados mostraron que, no se presentaron incidentes durante la ejecución de las actividades pedagógicas, lo que permitió un desarrollo adecuado y participativo por parte de los alumnos. También, los niños trabajaron de manera colaborativa, respetando las reglas y turnos al hablar, participaron activamente en todas las actividades y se integraron con sus compañeros en los diferentes juegos. Se concluyó que, esta estrategia permite un desarrollo positivo en el bienestar general de los estudiantes y en su preparación para enfrentar los desafíos de la vida.

Sulistyaningtyas y Fauziah (2018) en su investigación titulada "La implementación de los juegos tradicionales para la Educación Infantil" Indonesia. Se propuso examinar el uso de juegos tradicionales en la educación inicial. Los hallazgos revelaron que el 55% de los profesores encuestados usan juegos



tradicionales frecuentemente. Mientras que, el 45% pocas veces suelen utilizar juegos tradicionales como método. Se concluyó que, Los juegos tradicionales poseen un gran valor y son increíblemente importantes para el desarrollo integral de los niños, ya que su incorporación en las actividades cotidianas no solo fomenta el crecimiento cognitivo, sino que también contribuye de manera significativa al desarrollo social y emocional de los estudiantes a lo largo de su formación.

3.2.2 Antecedentes nacionales

Vásquez (2021) en su investigación titulada “Los juegos tradicionales tienen un valor significativo para el desarrollo integral de los niños, ya que su incorporación en el entorno educativo juega un papel fundamental en el fomento del crecimiento cognitivo, así como en el desarrollo social y emocional de los estudiantes. De tal modo que, se evidencio que antes de la intervención, el 55% de los estudiantes se ubicó en el nivel de proceso y el 36% en el nivel logrado. Tras aplicar los juegos tradicionales, el 70% de los alumnos alcanzó el nivel logrado y el 30% está en proceso. Se determinó que los juegos tradicionales son esenciales para el desarrollo integral de los niños.

Yllanes (2019) en su investigación titulada “la socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N. 256 San Pablo –Ayacucho”. Tuvo como objetivo analizar el papel de los juegos tradicionales en la socialización infantil en la Institución Educativa Inicial de San Pablo. Los resultados mostraron que, los niños aún conservan juegos tradicionales vinculados con temas de granjas como el wasichacuy, la danza de las waylias, la danza de tijeras, y juegos de roles imitando a diferentes figuras que han sido practicados a lo largo del tiempo. Se concluyó que,



los juegos tradicionales desempeñan un papel significativo en el fortalecimiento de relaciones afectivas, tanto entre padres e hijos como entre los propios niños.

Meza (2023). En su investigación titulada "Desarrollo social en niños de 4 años a través de juegos tradicionales, en el Centro de Investigación, Jean Piaget, San Juan Pampa. El objetivo fue identificar la influencia de los juegos tradicionales en la socialización de niños de 4 años en el Centro de Investigación Jean Piaget. Los resultados indicaron que los juegos tradicionales son clave en la socialización infantil. El juego fomenta interacciones amistosas donde los niños se coordinan, se relacionan y se comunican entre ellos en un entorno educativo. Se determinó que los juegos tradicionales son más que recreación, son una poderosa herramienta para el desarrollo infantil.

Huamán (2020) en su investigación titulada "Actividades andinas en el arte creativo de estudiantes de Educación Secundaria. Ayacucho, 2018". Buscó fundamentar el uso de juegos andinos en el dibujo creativo de estudiantes de Secundaria en una Institución Educativa Pública. Los hallazgos indicaron que, la mayoría de los alumnos alcanzaron calificaciones en el nivel "deficiente" en dibujo creativo, con una media de $58,1 \pm 9,71$ puntos y una mediana de 57,5 puntos. Sin embargo, tras la intervención con juegos andinos, la valoración del dibujo creativo aumentó significativamente en la post prueba, alcanzando una media aritmética de $92,8 \pm 11,0$ puntos y una mediana de 94,5 puntos, clasificándose ahora en la categoría "bueno". Se concluyó que, los juegos tradicionales andinos tienen una influencia significativa en el dibujo creativo de los estudiantes.



Ramos (2019) En el marco de su estudio, el cual lleva por nombre “Juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal y social en los niños y niñas que tienen entre tres y cuatro años de edad en la Institución Educativa Inicial”, se propone una exploración detallada sobre cómo las dinámicas lúdicas propias de la región andina pueden influir en el desarrollo educativo y social de los menores en esta etapa crucial de su vida. del establecimiento de salud regional conocido como el hospital 'Manuel Núñez Butrón', ubicado en la ciudad de Puno, en el año 2018. El propósito principal de esta iniciativa fue implementar los juegos tradicionales de la región andina como una estrategia educativa para facilitar y mejorar el proceso de aprendizaje en el área de desarrollo personal y social de los niños de una institución educativa. Los resultados mostraron que, En la escala numérica de 0 a 10, hay 3 niños en inicio, 2 niños de 11 a 13 en proceso y 15 niños de 14 a 20 en logro previsto. Se observa un promedio de 15.08 en el grupo experimental, mientras que el grupo control tiene 11.65. La desviación estándar es de 4.066 en el grupo experimental y 2.295 en el control; la desviación estándar global es de 3.3015, lo que indica que los juegos andinos mejoran el aprendizaje en el área personal social del grupo experimental. Se determinó que los educadores deben emplear juegos andinos para lograr un aprendizaje efectivo mediante la diversión, ya que esto potencia la interacción social de los niños.

Galindo (2018) en su investigación titulada “Juegos tradicionales andinos de la Provincia de Lucanas”. Tuvo como objetivo analizar los juegos tradicionales andinos que practican los niños en la provincia de Lucanas. Los resultados mostraron que, 3 niños estuvieron en la categoría de "inicio", 2 niños en "proceso",



y 15 niños en "logro previsto". El promedio de los niños fue de 15.08 en el postest, en comparación con el pretest que obtuvieron un promedio de 11.65. Por tanto, la aplicación de juegos andinos tiene un impacto positivo en la enseñanza del ámbito personal y social infantil. Se determinó que los juegos andinos son una herramienta eficaz para potenciar el aprendizaje social en niños de tres a cuatro años. Por tanto, los maestros deberían usar juegos andinos para lograr un aprendizaje efectivo mediante la diversión y un enfoque pedagógico.

3.2.3. Antecedentes Regionales

Sánchez (2021) en su investigación titulada "Juegos tradicionales y la formación de la inteligencia emocional en niños de cinco años en la institución educativa maría gorety de juliaca - provincia de san román - región puno - Perú – 2020. Se planteó analizar el efecto de los juegos tradicionales en la inteligencia emocional de los niños de cinco años. Los resultados indicaron que el pre test y el pos test en la prueba de Wilcoxon revelaron un cambio significativo del 46.67% al 86.67% con una significancia de 0.015. Se determinó que los juegos tradicionales impactan la inteligencia emocional infantil. ya que se contribuye en su desarrollo durante su infancia.

Quispe (2019) la formación de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la institución educativa maría gorety en juliaca - provincia de san román - región puno - Perú – 2020. Buscó establecer el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo emocional de los niños de cinco años. Los hallazgos revelaron que el pre test y el pos test en la prueba de Wilcoxon mostraron un cambio notable del



46.67% al 86.67% con un nivel de significancia de 0.015. Se determinó que los juegos tradicionales impactan la inteligencia emocional en los niños.

Morocco (2021) en su investigación titulada “Juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 397 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno año- 2020”. Tuvo como objetivo determinar la influencia de juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales en los niños. Los resultados mostraron que, en el pre test, el 55% de 11 niños se encontraba comenzando y 25% de 5 niños estaba en proceso. Sin embargo, en el post test, el 30% de 6 niños se encontraba en proceso, 45% de 9 niños en logro esperado y el 20% de 4 niños, en logro destacado. Se concluyó que, la inclusión de juegos tradicionales en actividades educativas es una estrategia efectiva para promover el desarrollo de habilidades sociales en los niños, contribuyendo así a su crecimiento integral.

3.3 Marco conceptual

Actitud: Capacidad de las personas para elegir su perspectiva y abordar su realidad de manera consciente, (Vásquez, 2021).

Agentes de la socialización: Son grupos que enseñan a las personas a ser sociables, (Carrillo y Segundo, 2019).

Aprendizaje colaborativo: Es el enfoque cooperativo, donde los estudiantes trabajan juntos para alcanzar un objetivo común, (Valencia, 2018).



Aprendizaje al aire: Se refiere a un tipo de aprendizaje que se basa en experiencias e interacciones obtenidas en un entorno libre donde los estudiantes participan activamente, (Junaedah y Muhammad, 2020).

Autoconocimiento: Capacidad de integrar y reconocer múltiples facetas de sí mismo. Este proceso es esencial para un desarrollo saludable y una comprensión completa de la identidad propia, (Valencia, 2018).

Automotivación: Es un estado en el que el niño se encuentra motivado por sí mismo y no por estímulos externos, demostrando capacidad para aplicar su personalidad en las actividades diarias que ejecuta por iniciativa propia, (Valencia, 2018).

Conformidad conductual: Es cuando un niño se autorregula en el contexto escolar para adaptarse en un ambiente estudiantil, (Rodríguez, 2023).

Conformidad moral: Es cuando el niño está adquiriendo una comprensión interna de lo que se considera correcto e incorrecto desde el punto de vista ético y moral, (Yllanes, 2019).

Habilidades sociales: Es la habilidad de interactuar de diferentes modos sociales y que estas habilidades puedan beneficiar la calidad de las relaciones y promuevan un ambiente social positivo, (Suhaebah, 2019).

Integración: Ocurre cuando un conjunto de personas acoge a alguien que está solo, sin tener en cuenta sus características o diferencias, (Vásquez, 2021).



Juegos tradicionales: Se considera como una actividad divertida e interesante, esencial para el desarrollo de la personalidad de cada niño. Esta práctica no solo contribuye al desarrollo personal, sino que también fomenta valores importantes para interactuar y socializar en la vida diaria, (Valencia, 2018).

Juegos motores: Juegos que promueven el desarrollo de la movilidad en los niños mediante actividades físicas y de coordinación, (Valencia, 2018).

Juegos sensitivos: En estos juegos se utilizan objetos con el propósito de que el niño pueda sentir diferentes texturas, escuchar diferentes sonidos y ver diferentes formas, con el fin de que tengan un desarrollo sensorial completo y coordinado, (Valencia, 2018).

Juegos intelectuales: Es un juego diseñado para potenciar el desarrollo de la inteligencia del niño, a través de la curiosidad y experimentos, (Valencia, 2018).

Juegos afectivos: Se realizan con el propósito de generar sentimientos de sensibilidad y voluntad en los niños. Además, estos juegos ayudan a construir relaciones emocionalmente saludables y a desarrollar habilidades sociales, (Valencia, 2018).

Juegos artísticos: Son juegos que se basan en la imaginación y la creatividad mediante la expresión artística, (Valencia, 2018).

Procesos psicosociales: Se trata sobre la interacción social, que va más allá de simples encuentros entre individuos sino la influencia mutua, la diversidad de factores involucrados y la conducta personal durante las experiencias del individuo, (León, 2019).



Socialización: Es la aceptación y adaptación a las normas sociales a lo largo de la vida ya sea a través de cambios culturales, de estatus social o de ocupación, los cuales construyen la identidad del individuo, (Valencia, 2018).

Sociomotricidad: Son conductas motrices observadas en entornos de interacción social y aprendizaje entre pares para comprender y clasificar las acciones físicas en diferentes situaciones y contextos, (Bolívar, 2019).

CAPITULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADO

4.1. Metodología

4.1.1. Métodos aplicados a la investigación

La investigación de tipo básica, se define como aquella que se enfoca en la comprensión profunda de un fenómeno para contribuir con los conocimientos existente y proporcionar una base teórica relacionada con la variable estudiad,



(Hernández y Mendoza, 2018). Por ello, este estudio fue básico porque se obtuvo un panorama completo de los juegos tradicionales, la socialización infantil y la dinámica de la comunidad escolar. Al abordar estos aspectos se consiguió comprender el impacto de estos juegos como estrategias didácticas en el ámbito de la educación

Con respecto a los métodos de investigación, se tomó en cuenta el método inductivo-deductivo, este proporciona un marco sólido para establecer conclusiones, permitiendo una transición lógica desde la observación de datos específicos hacia generalizaciones más amplias, (Hernández y Mendoza, 2018). Asimismo, esto permitió en el estudio proporcionar conclusiones y recomendaciones sobre los juegos tradicionales como estrategias para promover la socialización en el ámbito educativo.

También, se consideró el método de análisis-síntesis, este se basa en la indagación a profundidad sobre las causas subyacentes de una problemática estudiada, con la intención de entender la situación y proponer soluciones efectivas, (Hernández y Mendoza, 2018). En este estudio, se proporcionó información sobre la importancia de los juegos tradicionales en los estudiantes y docentes de la institución educativa para que pudieran comprender como esta variable puede contribuir en el desarrollo de los niños en aspectos como la socialización.

Por otra parte, el nivel de la investigación fue descriptivo, este se define como un estudio que se enfoca en detallar y comprender las características de la población o fenómeno en cuestión, ya sea mediante la observación o la presentación de datos de manera objetiva, sin profundizar directamente en las



relaciones entre variables proporcionando una imagen clara y detallada de objeto de estudio, (Hernández y Mendoza, 2018). Por tal razón, en el estudio se describe los resultados conseguidos en la aplicación de los instrumentos de recolección de datos para comprender la situación de la Institución Educativa Santísima Virgen de la Asunta – Churca.

4.1.2. Diseño de la investigación

El diseño no experimental analiza fenómenos en su entorno natural, sin intervenir en ellos deliberada de variables por parte del investigador, debido que su objetivo es solo comprender y describir situaciones tal como se presentan, sin intervenciones artificiales porque permite una visión más fiel de la realidad, (Hernández y Mendoza, 2018). En este caso, en el estudio solo se llevó a cabo el análisis de los juegos andinos en la educación sin llegar aplicarlos en los estudiantes.

Además, se tomó en cuenta el corte transversal, este se utiliza para estudiar una muestra en un momento específico. Por tanto, se limita a ofrecer una imagen estática, sin profundizar en la evolución de variables a largo plazo, (Hernández y Mendoza, 2018). Por ello, solo se recurrió a la aplicación de las encuestas en un solo momento determinado para conocer la situación de la institución educativa Santísima Virgen de la Asunta – Churca.

4.1.3. Población

Son el conjunto de elementos con variables comunes, considerados en un contexto temporal y espacial, que proporciona información necesaria para una



investigación, (Hernández y Mendoza, 2018). Para esta investigación la población estuvo representada por los niños y niñas durante el año académico del 2020 de primero hasta sexto grado de primaria.

4.1.4. Muestreo

Se consideró el muestreo no probabilístico, este se define como una técnica en el que el investigador no selecciona aleatoriamente a Las personas que son parte de la muestra seleccionada para el estudio. En vez de optar por un método de selección aleatoria, el investigador decide llevar a cabo la elección de muestras fundamentándose en su propio juicio subjetivo y en criterios personales que pueden no ser objetivos, (Hernández y Mendoza, 2018). En este caso, la muestra seleccionada para el estudio fueron 9 docentes y 42 estudiantes ya sea de ambos sexos para participar en la aplicación de los instrumentos de recolección de datos.

4.1.5. Técnicas e instrumentos y fuentes de recolección de datos

Para la recolección de la información se recurrieron a las distintas técnicas de recolección de datos tales como:

- **Las fichas:** Se recurrió al uso y confección de los diferentes tipos de fichas tales como: fichas de campo, resumen y textuales, las mismas que han sido clasificadas seleccionadas cuidadosamente para luego procesarlos.
- **Encuestas:** Sirve para recolectar información de personas a través de una serie de preguntas, este fue aplicado tanto a los docentes, y alumnos Con el objetivo de recopilar datos y conocimiento que estén vinculados a las diferentes



variables que se están investigando en este estudio. Además, las preguntas planteadas fueron de tipo cerradas abiertas y mixtas.

- **Observación:** Se utilizó esta técnica de manera rigurosa para tener una idea clara de la localidad de la institución educativa y El proceso por el cual los niños y las niñas se socializan mediante la participación en juegos tradicionales que han sido transmitidos a lo largo del tiempo.

4.1.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Una vez aplicado los instrumentos de recolección de datos, se procedió a organizar las respuestas de los individuos en bases de datos en Excel para la realización de análisis descriptivos junto con su interpretación de los datos incluyendo su tabla estadística. Posteriormente, se planteó las conclusiones correspondientes y se propuso recomendaciones para el ámbito de la educación.

4.2. Resultados

Los datos que se han recopilado se organizan en dos secciones distintas. En primer lugar, se llevará a cabo un análisis detallado de los resultados que se han obtenido a partir de la encuesta realizada a los docentes. En segundo lugar, se considerarán las respuestas que han sido recogidas de los estudiantes en relación con los juegos andinos y se examinará cómo estos juegos han influido en los procesos de socialización entre ellos. Para llevar a cabo un análisis exhaustivo de los datos recolectados, se emplearon los valores expresados en términos porcentuales con el fin de facilitar la interpretación y comprensión de la información obtenida. Las categorías de análisis que se han mencionado previamente fueron



organizadas de manera lógica y sistemática, teniendo en cuenta las diferentes dimensiones e indicadores correspondientes a cada una de las variables. En tal sentido, se obtuvo los siguientes resultados:

4.2.1 Encuesta aplicada a los docentes

Tabla 1. El juego andino.

¿SABE USTED QUE ES UN JUEGO ANDINO?	Fi	%
SI	6	67
NO	3	33
TOTAL	09	100

Nota: propia (2023)

En la tabla anterior, se obtuvo que el 67% de los docentes indicaron que conocen los juegos andinos, mientras que, solo el 33% manifestaron que no lo conocen.

Tabla 2. El docente práctico y aplica los juegos andinos con los niños y niñas.

¿USTED COMO DOCENTE PRACTICA Y APLICA LOS JUEGOS ANDINOS CON LOS NIÑOS Y NIÑAS?	Fi	%
SI	05	56
NO	01	11
A VECES	03	33
TOTAL	09	100

Nota: Propia (2023)

En la tabla anterior, se obtuvo como resultado que el 56% de los docentes si aplican los juegos andinos durante las sesiones de aprendizaje. Aunque, el 33% manifestó que solo a veces se aplica y el 11% indicó que no es aplicado en clases.



Por tanto, Se llegó a la conclusión de que una gran parte de los maestros y maestras llevan a cabo la implementación de juegos tradicionales como una parte integral de su labor educativa con los niños y niñas, integrando así esta práctica dentro de su enfoque pedagógico diario.

Tabla 3. Juegos preferidos por los niños (as)

¿QUÉ JUEGOS PREFIERE PRACTICAR MAS LOS NIÑO(A)?	Fi	%
PILUTA PUKLLAY	5	56
PURUTU TINKAY	1	11
TRUMPU	2	22
KURTA PHITA	1	11
TOTAL	09	100

Nota: propia (2023)

Se determinó que el 56% de los docentes percibieron que los niños prefieren participar en juegos como la “Piluta Pukllay”, 22% en “Trumpu” y 11% tanto para “Purutu Tinkay” y “Kurta Phita”. De tal manera que, la mayoría prefiere jugar “Piluta Puklay” porque este juego en tiempo de la cosecha es muy popular y desarrolla has habilidades motoras finas y gruesas, matemáticas, sociales, conjuntamente con sus pares o familiares.

Tabla 4. La práctica de los juegos en los niños (as)

¿EN CASO DE LOS NIÑOS(AS) QUE PRACTICAN LOS JUEGOS, DONDE REALIZAN?	Fi	%
EN LA ESCUELA	5	56
EN LA CALLE	1	11
EN EL CAMPO	3	33
TOTAL	09	100

Nota: propia (2023)



Se identificó que el 56% de los docentes mencionaron que los niños realizan los juegos andinos en la escuela, 33% en el campo y 11% en la calle. Por tanto, la mayoría de las veces se realizan estos juegos en la escuela. Sin embargo, cuando se llega a realizar en el campo salen con sus padres o sus amigos para que sea más dinámico estas actividades.

Tabla 5. La poca práctica de juegos andinos.

¿A QUÉ SE DEBE LA POCA PRÁCTICA DE JUEGOS ANDINOS?	Fi	%
ESCAZA MOTIVACION	04	44
DESINTERES DE LOS DOCENTES	02	22
DESCONOCIMIENTO DE LOS ALUMNOS	02	22
ESCASES DE MATERIALES	01	09
TOTAL	09	100

Nota: Propia (2023)

En la tabla anterior, se observó que el 44% de los encuestados responde que la poca práctica de los juegos andinos es por la escasa motivación por parte de los docentes que no se identifican y conocen la identidad cultural de la zona, el 22% manifiestan que la poca practica de los mismos es desinterés de los docentes, y el 22% de los encuestados responden desconocimiento de parte de los alumnos y por último el 9% escaso material con la que cuenta la institución o el docente. De lo afirmado los docentes no están propiciando, revalorando los juegos andinos más aún si está encaminando la perdida de los juegos de mucha importancia que tiene en la cultura andino.

Tabla 6. La repercusión de los juegos andinos en la enseñanza y aprendizaje de los niños(as)



¿LOS JUEGOS ANDINOS REPERCUTE EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE?	Fi	%
SI	09	100
NO	00	0
TOTAL	09	100

Nota: propia (2023)

Se llegó a la conclusión de que todos los docentes, es decir, el 100% de ellos, expresaron su opinión de que la implementación de juegos andinos desempeña un papel fundamental y positivo en el progreso y desarrollo del aprendizaje de los estudiantes. Asimismo, el juego y la socialización en las diferentes edades puede ser utilizada en las sesiones de aprendizaje durante las actividades escolares.

Tabla 7. El juego andino y la socialización de los niños(as)

¿EL JUEGO ANDINO PERMITE LA SOCIALIZACION DE LOS NIÑOS?	Fi	%
SI	09	100
NO	00	0
TOTAL	09	100

Nota: Propia (2023)

Se determinó que el 100% de los docentes manifestaron Los juegos tradicionales de la región andina juegan un papel fundamental en el proceso de socialización de los niños desde etapas muy tempranas de sus vidas. Estos juegos son una parte significativa de su rutina diaria y ocupan una cantidad considerable de tiempo en actividades que requieren un alto grado de responsabilidad y compromiso en su ejecución. A pesar de que es indudablemente cierto que las



exigencias del trabajo y las responsabilidades cotidianas predominan en la vida de estos niños, también es innegable que ellos encuentran tiempo para disfrutar y participar en diversas actividades lúdicas, lo que resalta la dualidad en sus experiencias cotidianas y conllevan al proceso de socialización.

Tabla 8. *La participación de los niños y niñas en los juegos andinos.*

¿CÓMO ES LA PARTICIPACION DE LOS NIÑOS EN LOS JUEGOS ANDINOS?	Fi	%
ACTIVA	05	56
PASIVA	01	11
DESINTERES	03	33
TOTAL	09	100

Nota: Propia (2023)

En la tabla anterior se observa que, el 56% de los niños participan activamente en los juegos andinos, el 33% percibió que muestran desinterés y el 11% indico que muestran una actitud pasiva durante las actividades. De tal modo que, la mayoría de los estudiantes demuestran una retroalimentación de manera activa cada vez que se realizan estas actividades.

Tabla 9. *Participación en los juegos andinos según género.*

¿QUIÉNES PARTICIPAN MÁS EN LOS JUEGOS ANDINOS?	Fi	%
SOLO NIÑOS	06	67
SOLO NIÑAS	02	22
NIÑOS Y NIÑAS	01	11
TOTAL	09	100

Nota: propia (2023)



Se estableció que el 67% de los docentes indicaron que participan mayormente niños en los juegos andinos, mientras que el 22% manifestaron que son las niñas y solo un 11% señalaron ambos sexos. Por tanto, la mayoría percibe que por lo general participan más niños durante los juegos andinos.

Tabla 10. Interés de los padres de familia en el aprendizaje de los juegos andinos.

¿EXISTE INTERES DE LOS PADRES DE FAMILIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS JUEGOS ANDINOS?	Fi	%
SI	02	22
NO	07	78
TOTAL	09	100

Nota: Propia (2023)

El 78% de los docentes manifestaron que no hay interés de los padres en los juegos andinos y el 22% señaló que si existe interés. Por lo que se pudo determinar que por lo general los padres no muestran apoyo en la recreación de estas actividades.

Tabla 11. La oportunidad de participar en los juegos andinos y/o juegos modernizados

¿TODOS LOS NIÑOS TIENEN LA MISMA OPORTUNIDAD DE PARTICIPAR EN LOS JUEGOS ANDINOS Y/O JUEGOS MODERNIZADOS?	Fi	%
SI	08	89
NO	01	11
TOTAL	09	100

Nota: Propia (2023)



El 89% de los encuestados manifestaron que todos tienen la misma oportunidad de participar y el 11% indicaron que no todos los niños tienen la misma oportunidad. De tal forma que, la mayoría de los estudiantes pueden participar en los juegos andinos sin problemas.

4.2.2. Encuesta aplicada a los niños y niñas

Tabla 12. ¿conocimiento sobre el juego andinos?

¿SABES ALGUN JUEGO ANDINO?	Fi	%
SI	11	26
NO	31	74
TOTAL	42	100

Nota: Propia (2023)

En la tabla anterior se observó que, el 74% de los estudiantes desconocen los juegos andinos y solo el 26% conocen estos juegos. Por tal razón, se determinó que la mayoría de los estudiantes no tienen conocimientos sobre la cultura de estos juegos.

Tabla 13. Preferencia a juegos

¿QUÉ JUEGOS TE GUSTAN JUGAR SIEMPRE?	Fi	%
PILUTA PUKLLAY	22	52
PURUTU TINKAYCHA	09	21
TRUMPU	07	17
KURTA PITHA	04	10
TOTAL	42	100

Nota: Propia (2023)

Se identificó que el 52% de los niños les gusta jugar “Piluta Pukllay”, el 21% “Purutu Tinkaycha”, 17% “Trumpu” y 10% “Kurta Pitha”. De tal manera que, la mayoría de estos niños prefieren realizar actividades como “Piluta Pukllay” siendo esta la más preferida por ellos.



Tabla 14. *El juego y la socialización*

¿CON QUIENES JUEGAN?	Fi	%
COMPAÑEROS	23	55
PROFESOR	07	17
HERMANOS	08	19
VECINOS	03	07
PAPÁ Y MAMÁ	01	02
TOTAL	42	100

Nota: Propia (2023)

En esta tabla se puede apreciar que, el 55% de los niños juegan con sus compañeros en la escuela; 17% juegan con sus profesores en horas de clase o en recreo; el 19% juegan con sus hermanos después de hacer las tareas de la institución y tareas domésticas dadas por los padres; 7% practican el juego con sus vecinos y 2% con sus padres.

Tabla 15. *Hora de jugar los diversos juegos*

¿EN QUÉ MOMENTOS JUEGAN?	Fi	%
EN LA HORA DE EDUCACION FISICA	24	57
EN HORAS DE RECREO	10	24
ANTES Y DURANTE LA CLASE	03	07
EN HORAS DE LA TARDE	05	12
TOTAL	42	100

Nota: propia (2023)

Se observó que el 57% de los estudiantes indicaron que tiene la oportunidad de jugar en la hora de educación física, el 24% juegan en recreo, el 7% de los niños y niñas encuestados manifiestan que, si juegan en horas de clase conjuntamente



con sus profesores y, por último, el 12% juegan en horas de la tarde cuando terminan de hacer sus tareas escolares o tareas domésticas dadas por los padres.

Tabla 16. *El juego como medio motivador y socializador en el Salón*

¿EN TUS CLASES EL PROFESOR LES HACE JUGAR?	Fi	%
SI	10	24
NO	22	52
A VECES	10	24
TOTAL	42	100

Nota: Propia (2023)

Se determinó que el 52% de los niños indicaron que sus profesores no le permiten jugar en clases. Aunque, el 24% de los niños manifiestan El profesor realiza actividades lúdicas con los estudiantes antes de dar inicio a las lecciones y otro 24% indicaron que solo a veces pueden jugar.

Tabla 17. *Aprendizaje de juegos en quechua*

¿TE GUSTARÍA APRENDER JUEGOS EN QUECHUA?	Fi	%
SI	34	81
NO	08	19
TOTAL	42	100

Nota: propia (2023)

Se identificó que el 81% de los estudiantes mostraron interés por aprender juegos en quechua y solo el 19% no demostró interés. Por lo que, la mayoría de estos niños podrían participar en juegos tradicionales de la cultura quechua.



CONCLUSIONES

PRIMERA: Se identificó que el 56% de los docentes manifestaron que están aplicando los juegos andinos como una estrategia pedagógica, de esta manera se demuestra que están contribuyendo positivamente en las experiencias El proceso de adquisición de conocimientos y habilidades por parte de los estudiantes que asisten a la Institución Educativa Pública conocida como Santísima Virgen de la Asunta, ubicada en Churca-La Unión.

SEGUNDO: El 100% de los docentes han reconocido Es importante destacar que los juegos tradicionales de la región andina juegan un papel fundamental en la promoción y el avance del proceso de aprendizaje de los estudiantes, aportando de manera significativa a su desarrollo educativo, siendo considerada como una actividad recreativa pedagógica efectiva. De tal manera, que estos juegos permiten mayor socialización desde edades tempranas a través de interacciones durante los procesos académicos. Asimismo, la noción de que los niños participan en actividades lúdicas genera una retroalimentación ideal para el aprendizaje.

TERCERA: Se determinó que el 56% de los docentes mencionó que los niños realizan estos juegos andinos en la escuela siendo este un espacio clave para el desarrollo de las actividades. Aunque, la mayoría de las veces es en la institución, el 33% indicó que se lleva en el campo. Por tanto, los jugos tradicionales les dan la oportunidad a los estudiantes de participar tanto en entornos escolares como en sitios naturales al aire libre. Además, en estos sitios puede incluirse la participación



de los padres o amigos durante los juegos andinos en el campo agregando un componente social y dinámico adicional. Este enfoque puede no solo enriquecer la experiencia de juego, sino también fortalecer los lazos comunitarios y familiares.

CUARTA: Los juegos andinos se reconocen como una parte fundamental y esencial del desarrollo y la existencia de los niños en su proceso de crecimiento y aprendizaje. Este conocimiento puede ser valioso para diseñar estrategias educativas y comunitarias que aprovechen el potencial educativo y social juegos andinos como métodos de enseñanza.

QUINTA: Es fundamental la integración de los juegos andinos en el ámbito de la educación, estos recursos y metodologías generan un efecto beneficioso significativo en el proceso de aprendizaje, así como en la interacción social entre los estudiantes que asisten a la Institución Educativa Pública Santísima Virgen de la Asunta, ubicada en Churca-La Unión.



RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se recomienda integrar los juegos andinos en el currículo escolar de manera planificada y estructurada, en aquellas instituciones educativas que deseen proporcionar estrategias didácticas en las secciones de aprendizaje brindadas a sus estudiantes.

SEGUNDO: Se recomienda fomentar la diversificación de los juegos andinos, incorporando variedad en relación con la edad de los estudiantes y los diversos intereses que estos pueden tener para mantener la participación activa y la socialización entre los mismos.

TERCERA: Se recomienda establecer espacios donde se pueda promover la creatividad a los estudiantes que creen sus propios juegos andinos.

CUARTA: Se recomienda que los juegos seleccionados estén alineados con los objetivos de aprendizaje, de manera que fomenten un crecimiento integral y holístico en la formación de los estudiantes, al mismo tiempo que refuercen y solidifiquen los conceptos y principios educativos fundamentales.

QUINTA: Se recomienda brindar programas de capacitación para docentes sobre la importancia de los juegos andinos y cómo incorporarlos de manera efectiva en las sesiones de aprendizaje.



REFERENCIAS

- Affandi, L, et al (2020). Apakah Tingkat Kebahagiaan Bisa Menjelaskan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar? Progres Pendidikan, Vol 1. Nro. 3, pp 168–176.
- Alonqueo, P. et al (2017). Juegos escolares mapuche en el patio de recreo en una escuela rural Mapuche. Revista de Psicología, Vol 26. Nro. 2.
<https://www.redalyc.org/pdf/264/26454662012.pdf>
- Aprendiendo al aire. (2021). El rol que debe adquirir es el de animador del juego e incluso ser un jugador más.
<https://aprendiendoal airelibre.org/2018/01/24/el-papel-del-profesor-ante-el-juego-en-la-escuela/>
- Bantulá, J. y Mora, J. (2016). Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global (2a. ed.). Editorial Paidotribo.
- Bello, S. (2016). Reivindicación del juego libre para el proceso de socialización en el nivel de primaria. Cajicá: Universidad Militar Nueva Granada.
<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/14787/BelloCarilloSoniaPatricia2016.pdf.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Bermúdez, D., Díaz, D. & Fernández Bermúdez, D. (2018). El arte, el deporte y la lúdica: elementos claves de la educación para la paz. Revista Conrado, Vol. 14. Nro. 63, pp 171-176.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/736> [



- Bolívar. V (2019). Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo sociomotriz en estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Anza.
- Carrillo. L y Segundo. P (2019). Aplicación de un programa de juegos tradicionales cañarenses para desarrollar la socialización en los niños y niñas de 4 años de la I.E N° 10876 del Caserío de Totoras Pampa Verde del Distrito Cañaris, Provincia Ferreñafe, Región Lambayeque. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Cevallos. J (2023) Los juegos tradicionales andinos en la motricidad gruesa en escolares de educación preparatoria. Universidad Técnica de Ambato. El juego en la cultura. (2017). <https://franciscoorozcoquerrero.blogspot.com/2017/02/el-juego-en-la-cultura.html>
- Enrique L. (2018). La reconceptualización de lo andino. <http://www.librosperuanos.com/autores/articulo/00000001149/La-reconceptualizacion-de-lo-andino>
- Espinoza, N. Flores, J y Hernández, C. (2017). Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruíz de la ciudad de Estelí, durante el II semestre del año 2016. Esteli: Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua INAN -Managua. Obtenido de <http://repositorio.unan.edu.ni/7497>
- Galindo. C (2018) Juegos tradicionales andinos de la Provincia de Lucanas. Universidad Nacional de Tumbes.



- Herrera, L. (2016). El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil. Fundacion Universitaria los Libertadores.
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1139>
- Hinostroza, W. (2017). Juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E. N° 31463 Rio Negro. Satipo Perú.: Universidad Nacional de Satipo.
- Huamán (2020) Juegos andinos en el dibujo creativo en estudiantes del Nivel de Educación Secundaria. Ayacucho, 2018. Escuela superior de formación artística pública "Felipe Guamán Poma de Ayala" de Ayacucho.
- Junaedah. B y Muhammad. A (2020). The Outdoor Learning Modules Based on Traditional Games in Improving Prosocial Behaviour of Early Childhood. Estudios de Educación Internacional; Vol. 13, Núm. 10. ISSN 1913-9020
- Lachi, R. (2018). Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños(as) de cinco años. Lima – Perú. Lima: Escuela de Postgrado.
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2063/2/2015_Lachi.pdf.
- León, F. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. Ciencia, Vol. 12. Nro. 30, pp 143-159. <https://www.redalyc.org/journal/5826/582661249013/html/>
- Megias, A. y Lozano, LI. (2019). El juego infantil y su metodología. España: Editorial Editex.



- Meza. K (2023). Juegos tradicionales y desarrollo de la socialización en niños de 4 años de edad, del Centro de Investigación, Jean Piaget, San Juan Pampa. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.
- Núñez, A. y Núñez, A. (2018). Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E. N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011. Abancay: Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac.
http://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/381/T_0203.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Morocco. V (2021) Juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 397 del Distrito de Juliaca, Provincia de San Roman, Región Puno Año- 2020. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Pacompia S. (2019). Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la convivencia escolar en niños y niñas del segundo grado de la I.E.P. No 70026 Porteño –Puno. Universidad Nacional del Altiplano.
- Peñalva, S., et al (2019). La gamificación en la universidad española. Una perspectiva educomunicativa. Revista Mediterránea de Comunicación, Vol. 10. Nro. 1, pp 245-256.
- Peréz Bonachera, M. (2017). El Juego Tradicional. Almeria: Universidad de Almeria.
- Piaget, J. (2017). Psicología y Pedagogía. Barcelona, España: Biblioteca de bolsillo.



- Quispe. M (2019) Juegos tradicionales y el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la Institución Educativa Brilliant Kids, Del Distrito Juliaca, Provincia De San Román, Región Puno, 2019. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Ramos (2019) Juegos andinos como estrategia en el aprendizaje del área personal social en los niños (as) de tres a cuatro años de la I.E.I. del hospital regional "Manuel Núñez Butrón" de la ciudad de Puno, 2018. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Rengifo P. (2019). La socialización a través del juego en niñas y niños shipibos en una escuela Primaria del Distrito de Iparía, Ucayali". Lima Universidad Peruana Cayetano Heredia.
- Rivas, F y Sullca, R. (2017). Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial "santa teresita" san jerónimo, Andahuaylas 2017. Recup. Abancay -Apurimac: Universidad Tecnológica de los Andes.
<http://repositorio.utea.edu.pe/bitstream/handle/utea/71/Influencia%20de%20los%20juegos%20tradicionales%20en%20el%20logro%20de%20los%20aprendizajes.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Risma y Sondarika. W (2022). The socialization of gobak sodor traditional sports as an effort to maintain the values of local wisdom. Abdimas Galuh. Vol 4, Nro 2, pp 840-854.



- Rodríguez. L (2023). Juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial.
- Salcedo S. (2016). "Los juegos andinos como medio para optimizar las relaciones interpersonales en niños y niñas de la II.EE.56039 de Tinta y 56038 de Cuchuma, de los años 2009 al 2012. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín.
- Salcedo S. (2017). Los juegos andinos como medio para optimizar las relaciones interpersonales en niños y niñas de la II.EE. 56039 de tinta y 56038 de Cuchuma, de los años 2009 al 2012. Arequipa: Universidad Nacional San Agustín de Arequipa.
- Salvador. C (2018). Los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del pronoei pastores de cristo del caserío de san isidro-frías 2017. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Sánchez. C (2021) Juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la Institución Educativa María Gorety Del Distrito De Juliaca - Provincia De San Román - Región Puno - Perú – 2020. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Solovieva, Y. (2017). La actividad intelectual en el paradigma histórico-cultural. . México: Ceide. .
- Solovieva, Y. y González-Moreno, C. (2017). Introducing social role-play to Colombian children 5-6 years. En T. Bruce, P. Hakkarainen, y M. Bredikyte,



M., The Routledge international handbook early childhood play (pp. 108-124). Londres y Nueva York: Rou.

Sundus M. (2018) The Impact of using gadgets on children. J Depress Anxiety 7: 296.

Sulistyaningtyas. R y Fauziah. P (2018). The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education. Universidad Estatal de Yogyakarta. Avances en la investigación en ciencias sociales, educación y humanidades, vol. 326.

Suhaebah. S (2019). Traditional game as a social studies learning method to develop student's communication and collaborative skills. Universidad de educación de Indonesia.

Valencia. J (2018) juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje y su incidencia para el desarrollo de la socialización de los niños de 3 a 4 años del centro de educación inicial mis días felices. Universidad Técnica de Babahoyo.

Vásquez. A (2021). Juegos tradicionales y socialización en alumnos de 4 años Institución Educativa Inicial N° 724 Marcopata Bajo – 2019. Universidad San Pedro.

Yllanes, A. (2019). La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N. 256 San Pablo –Ayacucho. Lima Perú: Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/999b4ad8-2b2e4537-b7b8-10aee9eb1d17/content>



ANEXOS



Anexo 1. Encuesta a los profesores

Querido maestro(a)

El propósito de la encuesta es para que me permita conocer su aporte, sobre los juegos andinos; para realizar un trabajo de investigación titulada "Los juegos andinos y su repercusión en la socialización de los educandos en la Institución Educativa.

1. ¿Sabes Ud. ¿Qué es un juego andino?

.....

2. ¿Ud. ¿Cómo docente practica los juegos andinos?

.....

3. ¿En tu institución educativa aplican juegos andinos?

Si () y cuáles son.....

No () por qué.....

4. ¿Qué juegos prefiere practicar más los niños?

a) Fútbol, Basquetbol y Voleibol ()

b) Purutu tinkay ()

c) Trompo ()

d) Otros.....

5. ¿En caso de los niños (as) que practican los juegos, donde realizan?

En la escuela () En Institución Educativa () En la calle () Ninguno ()

6. ¿A qué se debe la poca práctica de juegos andinos?

a) Escases de materiales ()

b) Desinterés de los docentes ()

c) Desconocimiento de los niños(as) ()

d) Escaza motivación ()

7. ¿Los juegos andinos repercuten en la enseñanza y aprendizaje de los niños?

Si () No ()

8. ¿El juego andino permite la socialización de los niños(as)?

Si () No ()

¿Cómo?.....

9. ¿Cómo es la participación de los niños en los juegos andinos?



Activa () - Pasiva () - Desinterés ()

10. ¿Quiénes participan más en los juegos andinos?

- a) Niños ()
- b) Niñas ()
- c) Los dos ()

Por qué.....

11. ¿Existe interés de los padres de familia en el aprendizaje de los juegos andinos?

Si () No ()

12. ¿Todos los niños tienen la misma oportunidad de participar en los juegos andinos y/o juegos modernizados?

Si () No ()



Anexo 2. Encuesta a los alumnos

Hola niños(as) que tal, sabes estoy haciendo un trabajo sobre los juegos andinos; por ello quiero tu opinión sobre este tema y responde las siguientes preguntas sin tener miedo. Cuento con tu apoyo para hacer un listado de juegos andinos y revalorarlos para la práctica de estos juegos.

1. ¿Sabes algún juego andino?

Si () Y cuales son.....

No () Por qué.....

2. ¿Qué juegos te gusta jugar siempre?

- a) Trumpu ()
- b) Kurta pitha ()
- c) Piluta pukllay) ()
- d) Purutu tinkay ()
- e) Salta soga ()

3. ¿Con quienes juegas?

- a) Papá ()
- b) Mamá ()
- c) Hermanos ()
- d) Compañeros de salón ()
- e) Vecinos ()
- f) Profesor ()

Y dónde.....

4. ¿En la escuela que juegos les enseña tu profesor?

- a) Básquetbol, Fútbol y Voleibol ()
- b) salta soga ()
- c) Purutu tinkay ()
- d) Trompo ()
- e) Juego con tiros ()

Y en qué momento juegas

- a) Antes que comiences las clases ()



- b) Hora de recreo ()
- c) Hora de salida ()
- d) Hora de educación física ()

5. ¿En tu clase el profesor les hace jugar?

Si () No ()

6. ¿Dónde juegan los juegos?

En la escuela () Institución Educativa () En la Calle () Ningunos ()

7. ¿Te gustaría aprender juegos en quechua?

Si () No ()

8. ¿Tus compañeros juegan contigo?

Si () No ()

9. ¿Existe buena relación y compañerismo entre los compañeros de tu salón?

Si () No ()

¿Por qué?.....



Anexo 3. Juegos andinos como una propuesta para la práctica docente

PURUTU TINKAY

PARTICIPANTES (PUKLLAQKUNA): Llapallan qari warmy warmakuna

MATERIALES (PUKLLANAKUNA):

Pututu tukuy richlaq

REGLAS (KAMACHIKUYKUNA):

- Llapallan warmakuna purutuyuq kanan.
- Llapallanku chuqanqaku purututa uchkuman.
- Huk uchkullaman qaykunanku iskay-iskaymanta, kimsa-kimsamanta hasta tukunankama, qipa qaykuq warma llapallanta apakunqa.
- Mana qachinanchu ichaqa maki sillu puntachallanwan tinkanan.

INICIO (QALLARIYNIN): Warmakunata rakina iskay-iskayninka, utaq kimsa-

kimsankapas, sapa

quñuy warmapaq huk uchku.

DESARROLLO (CHAWPIKAQNIN): Warmakuna chuqan uchkuman atipanakuypi,

ichpanpi kaq

purutuyuq qallarín, chaymantañataq chullachullata tinkanku mana qachiwanqa, ichaqa

tinkananku sillullamwan.

FINAL (TUKUYNIN-PUCHUKAYNIN): Achka quñuymanta llusinqa huk warmalla qari

utaq warmy

hinaspa rukchuta ruranqa llapallan warmakuna atipanakunakupaq hinaspa

musuqmanta

qallarínankupaq.

OBJETIVO:

- Maskan allin tupachiyta
- Allin Rakiyta, akllayta, yapayta, qichuyta, mirachiyta, tupachiyta, tantiyayta, putquyta yachanqa.



CHUTACHUTACHA

PARTICIPANTES (PUKLLAQKUNA): Participan todos los niño y niñas de 6 a 12 años de edad.

MATERIALES (PUKLLANAKUNA):

- Tierra de colores
- Soga
- Silbato

REGLAS (KAMACHIKUYKUNA):

- Trazar una línea, a ésa no debe pasar, sin empujar, ni soltarse
- Todos tienen que estar agarrados de la cintura
- En la columna tiene que estar intercalados varón y mujer
- Si alguien empuja, se suelta, no se agarra bien paga su multa (watuchis)

INICIO (QALLARIYNIN): Se forman en dos columnas de igual cantidad, luego se separan y forman una sola columna frente a frente; y eligen al más mayor o más forzado para que esté en primera.

DESARROLLO (CHAWPIKAQNIN): A la voz de ya o lista ya los dos grupos se jalan con los brazos cruzados o agarrados de la cintura sin soltarse, el grupo tiene que jalar hasta que el jugador (niño o niña) pise o pase la línea demarcada, el equipo que consigue más presas o participantes es el ganador. También se puede jugar con sogas.

FINAL (TUKUYNIN-PUCHUKAYNIN): Sentados en un círculo, tomados de la mano sancionan a los participantes para que cuente watuchis o canciones.

OBJETIVO

- Los niños pierden el miedo al formar una columna entre niñas y niños.
- Hacer conscientes los sentimientos que se tienen cuando se tiene la autoestima alta.
- Usa su intuición y percepción.
- Acepta su sexo y todo lo relacionado con él.

TROMPO

PARTICIPANTES (PUKLLAQKUNA): Participan todos los niños de 6 a 12 años de edad.



MATERIALES (PUKLLANAKUNA):

- Trompo
- Pabilo

REGLAS (KAMACHIKUYKUNA):

- Trazar un círculo en el suelo, de él deberán sacar la bolita (canica) el quien saca primero es el ganador.
- Todos deben contar con su trompo y pabilo.
- Inicia el juego el que esté más cerca de la línea trazada a un costado del círculo.

INICIO (QALLARIYNIN): Tira una canica cada participante, la canica que esté más cerca de la línea inicia el juego, se debe enrollar la cuerda al trompo, para luego lanzarlo al suelo bailar. Según la edad de los jugadores a si es el grado de dificultad para hacer los distintos trucos mientras el trompo se mantenga girando.

DESARROLLO (CHAWPIKAQNIN): Colocar un tiro dentro del círculo por par participante para luego remoler el trompo e intentar sacar uno o más tiros del círculo.

FINAL (TUKUYNIN-PUCHUKAYNIN): Gana el juego el participante que saca más tiros del círculo.

OBJETIVO

- Los niños desarrollan motora fina y gruesa al desarrollar el juego.
- Desarrollan cálculo.
- Desarrolla la socialización.

Anexo 4. Imágenes de actividades recreativas realizadas







ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital [X]

Fecha de entrega: 12-08-2024

I. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: SEBASTIAN CHURA VILCANQUI

Dirección: URB. ARIAS ARAGUEZ M2.E - LT. 7

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 29710438

Teléfono: 953719029 email: churasebastian1@gmail.com

Nombres y Apellidos:

Dirección:

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:

Teléfono: email:

Facultad y/o Escuela de Posgrado: PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

Escuela Profesional o Mención: CIENCIAS SOCIALES

Título o Grado Académico a optar: SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN CIENCIAS SOCIALES

Asesor:

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación [] Tesis [] Trabajo de Suficiencia Profesional [] Trabajo Académico [X]

Título: JUEGOS ANDINOS Y SU REPERCUSIÓN EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS EDUCANDOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA "SANTISIMA VIRGEN DE LA ASUNTA" CHURCA - LA UNION

Palabras claves, (3 a 5 términos): JUEGOS Y REPERCUSIÓN, SOCIALIZACIÓN, APRENDIZAJE

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV 1,2?

2

1 Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

2 Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

- Bachiller
 Titulo
 2da Especialidad
 Maestria
 Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

- Internacional
 Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - SEG - 34

Firma de Autor



huella digital

12 de Agosto de 2024

Fecha