



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

**APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES PARA
DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS DEL ÁREA DE
PERSONAL SOCIAL, EN EL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA
DE LA I.E. CAMINITO DEL PERÚ - CUSCO-2023**

Línea de Investigación:

DIDÁCTICA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:

MILAGROS KARINA MILLA JIMÉNEZ

FANNY RODRÍGUEZ LOVATÓN

Asesor:

DELGADO URRUTIA, Zito Jhulino

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

CUSCO-PERÚ

2023



INDICE DE CONTENIDOS

CAPITULO I.....	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.2. Descripción del problema.....	4
1.3. Formulación del problema.....	7
1.3.1. Pregunta general.....	7
1.3.2. Preguntas derivadas.....	7
1.4. Objetivos de la Investigación.....	8
1.4.1. Objetivo general.....	8
1.4.2. Objetivos específicos.....	8
1.4.3. Justificación e importancia del estudio.....	8
1.5. Delimitación de la investigación.....	10
1.6. Limitación de la investigación.....	10
CAPITULO II.....	11
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	11
2.1. Antecedentes de la investigación.....	11
2.1.1. Internacionales.....	11
2.1.2. Nacionales.....	13
2.1.3. Locales.....	14
2.2. Bases teórico-científicas.....	15
2.2.1. Generalidades sobre el juego.....	15
2.2.2. El juego tradicional: Aspectos fundamentales.....	18
2.2.3. Descripción de competencias: Área de Personal Social.....	27
2.3. Definición de términos.....	31
2.4. Formulación de hipótesis.....	33
CAPITULO III.....	34
MARCO METODOLÓGICO.....	34
3.1. Hipótesis de la Investigación.....	34
3.1.1. Hipótesis central o general.....	34
3.1.2. Hipótesis específicas.....	34
3.2. Variables de la investigación.....	34
3.2.1. Variable independiente / variable de estudio 1.....	34
3.2.2. Variable dependiente / variable de estudio 2.....	34
3.2.3. Operacionalización de variables.....	34
3.3. Método de investigación.....	36



3.3.1. Enfoque de investigación.	36
3.3.2. Tipo de investigación.	37
3.3.3. Alcance o nivel de investigación.....	37
3.3.4. Diseño de investigación.	37
3.4. Población y muestra del estudio.	38
3.4.1. Población.....	38
3.4.2. Muestra.....	38
3.4.3. Tipo de muestreo utilizado.....	38
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	39
3.5.1. Técnica de recolección de datos.....	39
3.5.2. Instrumento de recolección de datos.....	40
3.6. Técnica de procesamiento de datos.....	42
3.7. Aspectos éticos	42
3.8. Validez de la investigación.....	42
ASPECTOS ADMINISTRATIVO.	44
Bibliografía.....	46



CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2. Descripción del problema.

Desde el inicio de nuestras vidas los seres humanos nos enfrentamos a un mundo lleno de experiencias y sensaciones que nos asombran, inquietan y cautivan. Estamos constantemente sometidos a diversos estímulos, que influyen, querámoslo o no, en nuestros pensamientos, actitudes, formas de pensar, necesidades, inclinaciones y posturas frente a una serie de acontecimientos y experiencias de vida. Lentamente, y conforme avanzamos en nuestro desarrollo, nuestras vivencias van adquiriendo gran importancia, siendo por lo general trascendentes y determinantes en la formación de nuestra identidad, personalidad y proceso de socialización e integración, dentro del cual el juego cobra especial relevancia, no solamente como una actividad recreativa, también de aprendizaje (ABERASTURI, 1981).

Durante toda la vida plasmamos o expresamos quiénes somos y qué vivenciamos, a través del juego, además de cómo es nuestro entorno sociocultural. El juego como tal es aquella actividad en la que logramos interactuar, generar aprendizajes democráticos, y mismas que propician oportunidades de superación, integración y capacidad resolutive. En este sentido, podemos afirmar que el juego es un medio por el que comenzamos a entender cómo funciona el mundo y las formas en que podemos integrarnos en él, cumpliendo de este modo un rol fundamental en el crecimiento y desarrollo físico, emocional, intelectual y social de los sujetos (ANZOLA, 2004). Todos tenemos distintas significaciones que nos sirven para representarnos, sin embargo, en base a nuestras observaciones y experiencias de vida, podemos decir que al ser adultos la mayoría nos limitamos y lentamente abandonamos la capacidad de imaginar, de crear, de explorar el mundo por medio de nuestro cuerpo, sentidos y sensaciones. En suma, asumimos erróneamente que el ser jóvenes o adultos implica actuar limitando nuestra capacidad creativa, espontánea y libre de ser auténticos, creyendo que el tiempo de jugar y compartir ya pasaron, afirmando que es signo de inmadurez. Es por ello que debemos



contrarrestar dicha postura, enfocándonos en motivar y generar interés en los estudiantes, desde su propia perspectiva, el “encantamiento” y la “magia” del juego; mejor aún ayudarlos a comprender que son formas divertidas de aprender, valorarnos, socializar y construir un mejor grupo humano (BLANCO, 2017).

Cada uno de los juegos que realizamos durante nuestra vida contiene rasgos intrínsecos que son capaces de revelar diversas características propias de nuestra personalidad, necesidades, motivaciones e intereses que se hacen presentes en cada una de las etapas del desarrollo que nos son propias como seres humanos. En cada uno de los mundos imaginarios y reales que construimos existen mensajes que comunican afectos, sentimientos, temores, angustias, deseos, ideas, etc. Al jugar, niños y niñas desarrollan sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, la curiosidad, imaginación, capacidad intelectual, sus habilidades sociales, y al tiempo que desarrollan todo eso, disfrutan y se entretienen (BORJA, 1985).

En la comunidad muchas veces se identifica la idiosincrasia, organización, prácticas socioculturales a partir de distintas expresiones artísticas, la educación, costumbres, historia, etc.; y claro está mediante la realización de juegos populares o tradicionales, siendo importante también conocer el origen, trascendencia y características (BOURDIEU, 1997).

Los juegos tradicionales son una actividad presente en la vida cotidiana de las niñas y los niños. Piaget (2000, como se cito en Arocho, 2012) sostiene que el juego es el medio por el cual el niño tiene la capacidad de explorar, con todos los sentidos, el medio que le rodea y por ser una actividad lúdica lo realiza con agrado. También sostiene que el juego no es una actividad aislada, ya que integra los procesos mentales en los niños, ayudándoles a desarrollar la inteligencia cognitiva tan importante para la resolución de problemas. También, es necesario mencionar a Vygotsky, ya que el entorno en el que se desenvuelve el niño juega un papel muy importante y es el juego un recurso que impulsará en el desarrollo mental de los niños, fortaleciendo las funciones superiores como la atención o memoria. Por otra parte, consideramos a Vygotsky, debido a que la teoría del desarrollo natural debe suplementarse con una teoría en donde considere el papel de la cultura. Vygotsky señala que “el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño” (Arocho, 2012, pág. 5). La teoría del juego de Vygotsky es significativa para entender el desarrollo del niño; esto indica la teoría constructivista



porque a partir del juego, el niño va creando su aprendizaje y se prepara para ser autónomo. Al jugar con sus compañeros/as, que son parte de su realidad social y cultural, las niñas y los niños van ampliando su inteligencia de comprender la realidad que los rodea y van desarrollando su zona de desarrollo próximo. Para el ser humano en general esta actividad es agradable, ya que encuentra diversión y descanso, eliminando el estrés (Arocho, 2012).

Además, a los niños no se les puede privar de esta actividad, porque ellos desarrollan nuevas habilidades que fortalecen su aprendizaje mediante el juego tradicional y la experimentación. Asimismo, sirve para reforzar las cualidades morales en los niños como: la solidaridad, la honradez, el amor, la tolerancia, el respeto hacia otros y la seguridad en sí mismos; todos estos, facilitan la comprensión de los saberes y conocimientos significativos (Álvarez, 1987). Siendo una actividad tan importante para los adultos, especialmente para los niños, esta se convierte en un aspecto central para convertirlo en una estrategia de enseñanza y aprendizaje dentro de las aulas y fuera de ellas. Por otro lado, el juego tradicional es visto como un todo en la vida de la niña y del niño. De ahí nace su importancia en la construcción de conocimientos, habilidades y capacidades. También, le permite descubrirse a sí mismo y a los demás, manejando situaciones cotidianas de su vida, resolviendo problemas y conflictos de su entorno (Ariza et al., 2018).

En nuestro país, el juego tradicional no es tomado como un aspecto importante por los docentes y los padres, ya que lo ven como una pérdida de tiempo, como un elemento que no es necesario para la formación de los niños. Por esta razón, esta investigación pretende analizar cómo influye el juego tradicional en el proceso de aprendizaje en las niñas y los niños, especialmente en el área de Personal Social. En una escuela EBR, las niñas y los niños mejoran su aprendizaje significativo a través de la actividad lúdica, esto abre la puerta al conocimiento que les rodea y es el mejor recurso para desarrollar sus pensamientos creativos. De esta manera, descubren su lenguaje, en donde ellos están dispuestos al aprendizaje de la comunicación lingüística. Para ello, es importante organizar en el aula un espacio para el juego tradicional; esto permiten a los niños hablar consigo mismo mientras juegan haciendo el uso de sus propias reglas (Artigas, 2012).

Las Instituciones educativas observadas no cuentan con recursos educativos ni materiales que se puedan adaptar para potenciar los juegos tradicionales, los



mismos padres de familia son quienes elaboran lo que se necesita. El espacio también es muy reducido. Por otro lado, el juego tradicional en el aula permite el desarrollo cognitivo de los niños y es una herramienta más eficaz para la enseñanza. También facilita el aprendizaje, porque aprenden de manera significativa y educativa en donde desarrolla su autoestima y trabajo con sus compañeros. Además, brinda a las niñas y los niños el placer de los sentidos; ya que, al jugar toca, saborea, mira, escucha, siente diversas sensaciones y temperaturas, experimentando los movimientos libres, los diferentes sonidos del mundo externo y lo que él emite (Beltrán, 2016).

Asimismo, el juego tradicional es utilizado como un método y recurso pedagógico que se realiza dentro del aula, con ello busca que los niños construyan sus propios conocimientos y desarrollen sus sentidos. Además, es utilizado como sinónimo de trabajo y en realidad lo es. El trabajo es ocuparse de la actividad, ejercicio o tarea y este trabajo requiere de mucho esfuerzo físico y mental, no de qué capacidades tiene que valerse quien lo realiza (Cázares, 2011).

1.3. Formulación del problema.

1.3.1. Pregunta general

La investigación plantea una pregunta para profundizar, dar a conocer ciertos criterios significativos acerca del juego tradicional y buscar una solución a los problemas que se presentan en la formación académica de los niños respecto al juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje en la EBR. Por lo tanto, la pregunta de investigación es: ¿De qué manera influye la aplicación de juegos tradicionales para desarrollar las competencias del área de personal social, en el segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - cusco-2023?;

1.3.2. Preguntas derivadas

¿De qué manera influye la aplicación de juegos tradicionales, para desarrollar la capacidad de construir su identidad, en el Segundo Grado de Primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023?

¿De qué manera influye la aplicación de juegos tradicionales para desarrollar la capacidad de convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien



común, en el segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - cusco-2023?

¿De qué manera influye la aplicación de juegos tradicionales para desarrollar la capacidad de construir interpretaciones históricas, en el segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023?

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo general.

Determinar la influencia de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de competencias del área de personal social en el segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023.

1.4.2. Objetivos específicos.

- Identificar la influencia de la aplicación de juegos tradicionales, para desarrollar la capacidad de construir su identidad, en el Segundo Grado de Primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023.
- Examinar el impacto de la aplicación de juegos tradicionales para desarrollar la capacidad de convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común, en el segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - cusco-2023.
- Analizar el efecto de la aplicación de juegos tradicionales para desarrollar la capacidad de construir interpretaciones históricas, en el segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023.

1.4.3. Justificación e importancia del estudio.

Esta investigación es un aporte valioso para la EBR, porque menciona la necesidad de una didáctica intercultural; por tal motivo, es necesario utilizar recursos pedagógicos con la finalidad de que los estudiantes aprendan mejor a partir de sus vivencias. Asimismo, existe poca bibliografía sobre el juego tradicional. El estudio justifica la importancia del tema debido a que proporciona alternativas para las estrategias de enseñanza y aprendizaje que los docentes puedan aplicar dentro del aula. De esta manera, se darán alcances importantes para resolver problemas relacionados a la calidad de aprendizaje utilizando el juego tradicional. Por otro lado, la investigación es de carácter etnográfico porque aplica



distintas técnicas como la observación y la entrevista. Esto permite a otros investigadores considerar este trabajo de investigación como una referencia.

Importante destacar que el entorno y sus múltiples demandas, en términos del aporte de la educación, exige una mayor participación del estudiante y un papel más propositivo del maestro, motivándolo a establecer retos y oportunidades con los recursos que cuenta, en este caso para aplicar juegos tradicionales afines al desarrollo de las competencias del área de Personal Social. Se hace necesario, teniendo en cuenta los intereses de los estudiantes y de muchos padres de familia de la Institución Educativa, un enfoque integrador de la enseñanza de la Educación Fen dicha área, de manera que se visibilicen otras bondades y estrategias innovadoras que revitalicen los procesos pedagógicos.

- Se pretende lograr que los juegos tradicionales den respuesta a las necesidades de los alumnos y alumnas en consonancia con el entorno en el que se encuentran, a la vez que se debe contribuir con el logro de aprendizajes.
- Así mismo, se pretende revitalizar la práctica de los juegos tradicionales en el contexto educativo con el propósito de brindar al estudiante una alternativa de recreación que pueda replicar en los diferentes contextos en los que se desarrolla, garantizando así la pervivencia de las costumbres y tradiciones de su entorno local. Por tanto, se considera importante consolidar las dinámicas de juegos de los estudiantes en el contexto escolar dadas las facilidades que dicho entorno ofrece en términos de interacción social, espacios para la práctica de los juegos y orientación pedagógica.
- Generar y motivar desde nuestra labor educativa, guiando a los estudiantes, a descubrir el valor de la colaboración y estrechar lazos de amistad; planteándose retos que los impulsen a mejorar, venciendo dificultades y potenciando sus capacidades.
- Por otra parte, se considera fundamental articular los lineamientos educativos del ámbito escolar, con los saberes populares y tradicionales del entorno de los estudiantes a fin de promover una educación de calidad, debidamente contextualizada. Por lo tanto el juego tradicional en el contexto escolar tiene una gran riqueza cultural y un valor educativo bastante amplio, ya que recoge elementos que hacen parte de los procesos formativos de dicho entorno; rescata rasgos culturales y patrones de



comportamiento que ayudan a identificar costumbres y estilos de vida de la población escolar. Estas particularidades permiten entre otras cosas, conocer la dimensión sociocultural e histórica de los estudiantes, toda vez que se reconozca al juego tradicional como un lenguaje común entre la población.

- Poniendo en práctica una serie de estrategias centradas en actividades lúdicas, puntualmente juegos tradicionales que se integrarán en el desarrollo de las situaciones significativas y experiencias de aprendizaje, acorde a cada competencia del área de personal Social.

1.5. Delimitación de la investigación.

Para realizar la presente investigación se ha considerado la disponibilidad de tiempo, debiéndose ajustar el cronograma de trabajo; además se valoraron los recursos (la muestra y los instrumentos) a pesar de las dificultades propias de éste tipo de investigación. Se ha elegido como contexto a una comunidad educativa que está ubicada en el distrito de Wánchaq provincia de Cusco y departamento de Cusco, en el que los entrevistados fueron docentes y estudiantes que integran dicha Institución.

Determinando la viabilidad de la aplicación del proyecto de investigación, ya que se cuenta con recursos materiales, económicos y humanos; como también infraestructura adecuada y fuentes referenciales, especialmente de tipo oral, que permitieron ampliar la información y difusión de lo investigado.

1.6. Limitación de la investigación.

La principal limitación de este estudio fue el escaso tiempo disponible (dos meses) para realizar el trabajo de campo, el cual se efectuó mientras se realizaban las prácticas profesionales en la comunidad. También es importante señalar, que estas prácticas ancestrales se están perdiendo en la comunidad: los niños ya no juegan como antes, las personas manifiestan que han ido olvidando los juegos y, en consecuencia, ellos están dejando de transmitir sus tradiciones a las siguientes generaciones. Por otra parte, la infraestructura de las instituciones no está adecuadas para la edad de los niños y niñas, ya que, no cuentan con materiales didáctico de juegos, espacios reducidos y aulas no implementadas, también, hay pocos niños en dicha institución.



CAPITULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.

Se pretende que el lector comprenda los fundamentos que orientan nuestra investigación. Para ello, en primer lugar, introducimos el contexto global de la educación actual en nuestro país y sus marcos referenciales. En segundo lugar, se exponen los fundamentos y características generales del juego y su relación con diversos aspectos educativos. En tercer lugar, damos a conocer las bases del enfoque interaccional de la comunicación humana y la forma cómo este enfoque nos permite relevar la importancia de la relación comunicativa y de socialización a través del juego. Finalmente, nos referimos a los aspectos del desarrollo evolutivo que afectan a niños y niñas de 7 años de edad y la conexión de esta etapa con la actividad lúdica.

2.1. Antecedentes de la investigación.

Para la realización del actual trabajo de investigación se ejecutó la búsqueda de trabajos similares, encontrando una cantidad reducida de ejemplares. Las investigaciones que se consideran pertinentes para los fines de la propuesta son:

2.1.1. Internacionales

Ospina (2015) Consideró, el juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar; demostrando cómo dichas actividades lúdicas favorecen el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal. (investigación-acción). Por lo tanto concluye que el juego permite consolidar sus aprendizajes y así propiciar en los niños la participación e integración; incentivando su pensamiento creativo, como manera fundamental para el desarrollo integral de sí mismo

Calderón et al. (2019) consideraron a los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala. Los estudiantes del cuarto de primaria viven en contextos marcados por la violencia, la falta de comunicación de los padres, así como la falta de valores como el respeto hacia los demás. Se realizó un proceso académico e investigativo que dio como resultado una



propuesta didáctica relacionada a los juegos tradicionales, teniendo como propósito mejorar la convivencia escolar, favorecer los valores, comportamientos y actitudes de los estudiantes.

Entsakua (2015) en su tesis sobre elaboración y aplicación de juegos tradicionales en la educación infantil para fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños(as) del primer año de educación general básica de la escuela “Jorge Delgado Cabrera” del Cantón Huamboya, provincia de Morona Santiago, tiene como objetivo contribuir y desarrollar en los distintos campos de la psicomotricidad a través del juego tradicional, inclusive ayudar a fortalecer los valores, permitiendo la integración con su entorno y mantener su costumbre viva mediante los juegos tradicionales.

El investigador considera tres puntos: primero se enfoca en los niños del primer grado donde aprenden de situaciones nuevas del mundo tridimensional, en esta etapa estimulan los niveles de enseñanza y aprendizaje, que en su mayoría son los juegos tradicionales. En la actualidad, esta metodología es considerada como un método indispensable para facilitar el apropiado aprendizaje de actividades. A continuación, en la segunda parte se describe la realización y procedimiento de cómo se desarrollan los juegos para la transferencia de saberes y conocimientos en los niños. Asimismo, se estructura la elaboración y aplicación de estos juegos de manera que sean considerados como una guía de la pedagogía para garantizar los aprendizajes de las niñas y los niños. En conclusión, este trabajo busca incorporar los juegos tradicionales para la aplicación en todas sus etapas y dimensiones, ya que mediante estos se transfiere los conocimientos a nivel intelectual.

Paz (2014) lleva por título Juegos tradicionales en la escuela: Medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural para obtener el título profesional en Ciencias del Deporte de la Universidad del Valle en Cali. Realiza una propuesta metodológica en donde tiene como objetivo principal plantear una propuesta educativa en el ámbito para el uso del juego tradicional en sus tiempos libres por parte de un grupo de niños y niñas del tercer grado, con la finalidad de mejorar sus relaciones interpersonales y su identidad cultural. Asimismo, este trabajo corrobora que los juegos tradicionales pueden ser elementos facilitadores de la convivencia, pues mediante ellos los niños interactúan con los demás; además, aporta a sus 36 aprendizajes para la buena convivencia con la sociedad e indica el valor de las normas y los valores adquiridos



en la socialización por medio del juego, así los niños aprenden a resolver conflictos/problemas.

2.1.2. Nacionales

Yllanes (2019) realizó su investigación acerca de la socialización de las niñas y los niños mediante los juegos tradicionales en la Institución Educativa 256 San Pablo de Ayacucho. Este trabajo se elaboró en obtención del Título de Licenciamiento en Educación Inicial Intercultural Bilingüe. El objetivo de esta investigación es desarrollar la importancia del juego tradicional en la socialización de las niñas y los niños en la Institución Educativa antes mencionada en el Centro Poblado de San Pablo. Asimismo, la metodología utilizada fue cualitativa y corresponde al método etnográfico, donde se aplicó la técnica “entrevista dúcil”, la cual fue elaborada con preguntas abiertas. También, se aplicó la observación que posibilita anotar la información sobre los puntos de análisis. Las conclusiones señalan que los juegos tradicionales fortalecen el desarrollo afectivo y los valores culturales de su región entre las niñas y los niños.

Delgado et al. (2019) realizaron una investigación sobre los juegos tradicionales como herramientas pedagógicas para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Marcos, sede Monseñor Santo del Municipio de San Marcos, Sucre. La finalidad de esta investigación es desarrollar una propuesta de intervención basada en los juegos tradicionales como una estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar de los niños del tercer grado de la Institución Educativa San Marcos sede Monseñor Santos del municipio de San Marcos Sucre. Siendo la propuesta una forma didáctica y recreativa que permite la socialización y relación entre ellos, logrando armonía, tolerancia, respeto, comprensión y compañerismo, lo cual es un apoyo para una sana convivencia escolar.

Coraima (2018) realizó una investigación sobre la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niñas y niños de tres años en la IEI 324 Niña Virgen María – Huacho. De esta manera, esta investigación estuvo enmarcado en el tipo de investigación descriptivo. Asimismo, se emplearon una serie de técnicas e instrumentos de recolección de datos como la encuesta para los docentes con 11 ítems, considerando el fichaje para el estudio, el desarrollo y evaluación de las actividades programadas. Por otro lado, se consideró como muestra a niños de tres



años de ambos sexos, matriculados en el año académico 2018. Posteriormente, para la elaboración, cumplimiento y validez de los objetivos planteados se empleó la prueba de hipótesis: Chi-cuadrado, análisis e interpretación de datos y se aplicó el procesador Statistical Package of Social Sciencies (SPSS). Se concluyó que la investigación dio un espacio para el análisis y reflexión sobre la importancia de los juegos tradicionales en las instituciones educativas de diferentes niveles, permitiendo a los estudiantes obtener las habilidades, valores, cualidades y destrezas necesarias para su vida futura; de esa manera, ser un buen ciudadano.

2.1.3. Locales

Chalco y Lezama (2016) Basaron su investigación sobre el juego como estrategia para mejorar las actitudes en la convivencia de los niños y niñas de cuatro años de edad de la I.E.I. “Belén N° 65”. Teniendo como finalidad comprender el nivel de influencia del juego como estrategia y de esa manera poder mejorar las actitudes en la convivencia de los niños y niñas de 4 años de edad de dicha institución (Nivel de investigación: aplicada, está basado en la comprobación de hipótesis causal o correlacional cuyo diseño de investigación es cuasi experimental). Por lo cual la aplicación del juego cooperativo favorece y genera relaciones interpersonales más estrechas de confianza entre los niños y niñas. El juego es una de las técnicas donde a los niños se les puede enseñar reglas, límites, saber ganar o perder, es por ello que considero que esta técnica es muy adecuada para la realización de mi tesis, donde todos mis niños se integren adecuadamente.

Márquez y Ttupa (2021) El presente estudio de investigación se enfoca en realizar una caracterización del estudiante según su condición social, económica y cultural, los cuales fueron relacionados con la autoestima, para que de esta manera evidenciar cuál de estos tres factores socioculturales son determinantes en la formación, desarrollo y consolidación de su autoestima, entendiéndose como un cúmulo de emociones que se van despabilando sobre todo en la adolescencia que justamente vienen a ser los estudiantes vienen cursando el VII Ciclo de Educación Secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera del Cusco. Para que el estudio alcance el objetivo propuesto, se ha desarrollado los siguientes capítulos: Capítulo I: Corresponde al planteamiento del problema, donde se describe la situación problemática, delimitación del problema, formulación de los problemas de investigación, los objetivos, la justificación. Capítulo II: Responde al

marco teórico, que está referido a los antecedentes de la investigación tanto a nivel internacional y nacional, desarrollo de las bases teóricas de las variables en estudio, el marco conceptual, en este capítulo también se muestran las hipótesis de la investigación, las variables de estudios y su respectiva operacionalización. Capítulo III: Establece la metodología de la investigación, y se detalla el tipo, nivel, diseño, unidad de análisis, población, muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnicas de procesamiento de datos. Capítulo IV: Considera la presentación de resultados, así como la descripción y análisis de los resultados, comprobación de la hipótesis mediante la prueba estadística, además de la interpretación de resultados.

2.2. Bases teórico-científicas.

2.2.1. Generalidades sobre el juego.

2.2.1.1. El juego.

Son bastantes los autores que dialogan del juego así mismo, tienen en cuenta que es un elemento indispensable en la vida de todo ser humano, particularmente en la de los niños. La mayoría de los autores opinan que el juego es una actividad connatural, que brota de manera natural. Es mediante del juego como los educandos se enlazan con otros educandos, con los adultos y con su ambiente, aprendiendo por tanto a desarrollarse con diferentes personas y comprendiendo el mundo que les rodea. Por medio del juego los niños investigan y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, progresa su personalidad, alimentan sus capacidades sociales, sus cualidades intelectuales, solucionan problemas, etc. (Ruiz, 2017, pág. 6).

Según el autor Thió de pol (2007) manifiesta que el juego es: “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”

2.2.1.2. Teorías sobre el juego.

Según el autor Ruiz M (2017) menciona las teorías que estarán asociadas cíclicamente y fraccionadas en tres diferentes periodos y son lo siguiente:

- a) **Las primeras teorías psicológicas del juego en el siglo XIX**
 - **Teoría fisiológica de Herber Spencer y Friedrich Schiller:**



Se demuestran sus teorías en el concepto de que el hombre se divierte para agotar el ánimo diario que le sobra una vez ha utilizado a cabo todas sus necesidades naturales básicas.

- **Teoría de la relajación de Moritz Lázarus**

Esta hipótesis se muestra como una hipótesis opuesta a la anterior. A este aspecto Lázarus menciona que el juego sirve para reposar, por consiguiente, una manera de recobrar la energía que hemos acabado por medio de actividades serias, las cuales conllevan esfuerzo y/o un alto nivel de concentración.

- **Teoría el ejercicio preparatorio o preejercicio Karl Gross Karl Gross**

Considera que el mejor modo que los niños tienen para desenvolver sus habilidades es por medio de la imitación a los adultos, por esa razón, éste contempla en el juego una herramienta adecuada para efectuar estas habilidades que los más pequeños necesitarán en su futuro como adultos.

b) **Las teorías de la primera mitad del siglo XX**

- **Teoría de la recapitulación de Stanley Hall**

Hall menciona que los niños reviven las actividades de generaciones pasadas mediante el juego. Es así que gozan de las actividades que hacían sus antecesores y descubre actividades antiguas e inútiles para él.

- **Teoría del juego o teoría del ejercicio preparatorio de Carr**

A través del juego Carr afirma que los niños ejercitan el cerebro estimulando de este modo el crecimiento físico y neurológico. Éste manifiesta que a través del juego los niños se desahogan. hombre, que, por tanto, no llevarán a cabo.

- **Teoría general del juego de Buytendik**

Buytendik confronta totalmente la teoría de Gross, indica que es absolutamente falsa la idea de que los niños necesitan ensayar las actividades psicomotoras porque si esto no se ensaya, los mecanismos en los que se basan esas conductas maduran igualmente. Además, Buytendink menciona que si se están haciendo ejercicios preparatorios no se está jugando ya que, para uytendik, el juego es una actividad propia de la infancia, una de sus características.

- **Teoría de la ficción de E. Claparède**



Claparède dice que el juego es determinado por quién juega, puesto que el juego es una actitud del niño hacia el mundo y que la importancia de la actividad lúdica está en el modo de actuar del niño. Claparède indica que la personalidad del niño se crea mediante el juego.

- **El psicoanálisis de Sigmund Freud**

Considera que el juego es un proceso interno de carácter emocional mediante el cual los niños pueden realizar sus deseos insatisfechos y mediante el cual pueden expresar sus sentimientos, así como los sentimientos reprimidos. Freud también afirma que a través del juego los niños superan ciertos eventos traumáticos que han vivido, esto lo logran mediante la repetición en la actividad lúdica.

c) **Las teorías de la segunda mitad del siglo XX**

- **Teoría socio histórica de Lew Vygotski**

Vygotsky sostiene que el juego nace por necesidad, porque para él el juego es un factor fundamental en el desarrollo de un niño. Al mismo tiempo, considera el juego como un acto espontáneo de los niños con un gran valor socializador, ya que los niños aprenden a través del juego a conocer sus límites y habilidades, así como las normas sociales.

- **Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget**

Piaget cree que el juego es una necesidad para el párvulo, ya que es la única forma de interactuar con la realidad. Él ve el juego como la forma en que los niños nos muestran sus estructuras mentales. Para Piaget, el juego es un acto intelectual porque su estructura es similar a la del pensamiento, pero encuentra una gran diferencia entre los dos. El juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar un objetivo.

- **Teoría ecológica de U. Bronfenbrenner**

Bronfenbrenner confirma que existe una correspondencia entre el entorno en el que viven los niños y el juego en el que practican, y cree que su comportamiento está determinado por la forma en que perciben el entorno, no por la realidad objetiva.



- **Teorías culturalistas: transmisión de tradiciones y valores de Huizinga y Caillos**

Huizinga y Caillos creen que los niños pueden aprender tradiciones, costumbres, normas sociales y cultura a través del juego. Es por eso que los juegos cambian en diferentes culturas.

- **El juego como ejercicio y exploración de cada nueva función H. Wallon** Para Wallon, el desarrollo armónico del niño se lleva a cabo de forma lúdica, dice que los juegos y actividades que no lo hacen (lo que otros autores llaman serios, trabajan, aprenden ...) tienen el mismo "tema", con la única diferencia de actitud es que la persona está haciendo la acción

2.2.2. El juego tradicional: Aspectos fundamentales

2.2.2.1. Conceptualización del juego.

Según la Real Academia de la Lengua Española (2022) define al juego como la acción y efecto de jugar por entretenimiento, al mismo tiempo menciona que el juego es una acción que genera alegría en la persona que lo realiza. Además, el juego infantil es una manera de procesar un saber sin dificultad ni formalidad; por lo tanto, el niño mientras juega aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto. De esta manera, se puede decir que el juego es una acción que produce alegría en la persona, haciendo que a su vez reciba saberes sin dificultad alguna. Para el Ministerio de Educación (2012) el juego es una actividad placentera en la cual los niños transforman la realidad, llevando su experiencia interna para dialogar con el mundo exterior en el cual participan. Además, es una necesidad inconsciente de buscar la seguridad o sentirse seguro frente a una situación y realidad, frente a los miedos que los dificultan. El juego es representar, es decir volver a hacer presente algo que fue vivido con intensidad MINEDU (2012). Por otro lado, el juego tradicional es una actividad creativa de manera natural, sin aprendizaje anticipado, motivado por intereses personales de las niñas, los niños o las mismas situaciones que lo indican. Indudablemente, mediante el juego se desarrollan las categorías: habilidades de movimiento, pensamientos y didácticas, facilidades al cuerpo para un desarrollo



armonioso relacionado con la inteligencia y afectividad (Calderón & Rodríguez, 2019). El juego tradicional para los niños pequeños es el modo de expresar su felicidad; en otras palabras, es el autorregulado de su conducta y el ejercicio de su libertad. Es fundamental reconocer que el juego es un instrumento con el que los docentes se apoyan para intervenir en el aula, pero para las niñas y los niños, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida. Además, el juego es la expresión más significativa de las niñas y los niños, siendo su manera natural de aprender, representar su mundo y comunicarse con su entorno, expresando sus deseos, fantasías y emociones (Leyva, 2011). El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados con reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión, alegría y conciencia de “ser de otro modo” (Verónica, 2016).

2.2.2.2. Características del juego tradicional.

De acuerdo a los autores Arroyo y Silva (2015) los juegos tradicionales se caracterizan de muchas maneras: como una actividad natural de los seres humanos, en especial en la etapa de la niñez, que son parte de la cultura de los pueblos originarios y como tal comparten todos los valores pedagógicos. Los juegos tradicionales no se encuentran escritos en ningún libro especial, mucho menos se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo se puede conseguir algunos elementos). Estos juegos aparecen en diferentes momentos o épocas del año, como también desaparecen por un período y vuelven a surgir y cada lugar lo practica de manera única (Cantor & Polencia, 2017). Asimismo, los juegos tradicionales no requieren mucho material ni costo y se practican en cualquier momento y lugar, es una acción propia de los niños que da una alegría y satisfacción a la necesidad y es transmitido de generación en generación. El juego es propio y forma parte de la vida cotidiana del niño, donde se utiliza los elementos culturales de su comunidad y esto permite dar a conocer lo que le rodea, mientras el niño vive y aprende jugando, crecen felices y sanos. También, se ha considerado como una actitud, que la finalidad del juego es propia del niño; el niño juega sin ningún otro objetivo. A su vez, el juego tiene determinación de ganar y



disfrutar. Por ello, se requiere la atención, concentración, creatividad, imaginación, curiosidad, iniciativa, esfuerzo, paciencia, confianza y seguridad para conllevar con éxito. En resumen, para Arroyo y Silva (2015) el juego permite a los niños aprender a respetar las normas de comunicación, ya que participan de diferentes culturas, edades y sexo de manera libre y espontánea, favoreciendo el acercamiento entre generaciones. Facilitan los aprendizajes propios de una región y favorecen la descarga de tensiones y energías, ayudando a controlar las emociones.

2.2.2.3. Clasificación del juego tradicional.

Los juegos tradicionales son muy diversos y variados, es muy difícil de ubicar un juego en un lugar específico y tienen diversas clasificaciones (Arroyo y Silva, 2015). En los pueblos originarios, las niñas y los niños juegan en la construcción de casitas, sacha pilay, pakapaka con objetos que encuentran en la comunidad. Asimismo, juegan en los diferentes espacios como en la chacra, en el río, o alrededor de sus casas. Esta acción generalmente la desarrollan en grupos (Ministerio de Educación, 2018). Los juegos tradicionales están muy ligados a las actividades, costumbres y tradiciones de cada comunidad y mantienen una interrelación con la naturaleza. A lo largo del tiempo, han sido transmitidos de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Además, estos juegos nacieron de la necesidad que tiene el ser humano de jugar; en otras palabras, son actividades naturales, creativas y muy motivadoras (Sánchez, 2017). Por otro lado, mediante los juegos andinos los niños utilizan sus habilidades para construir caminos, puentes, casitas con arcilla y estos se emplean con materiales que les brinda la naturaleza. De igual manera, en los juegos comunitarios los niños y jóvenes realizan los juegos andinos de acuerdo a la situación en la que se encuentran, por ejemplo, en el escarbe de papa (wanllanakuy) o la cosecha de maíz (sara tipiy) (Quino & Casanca, 2015).

a) Juegos de escondidas.

En la comunidad de Rocchacc, Chincheros, Apurímac aún existe el juego de escondida (pakapaka). Velázquez (2012) afirma este juego continúa siendo practicado. “Pakapaka”. Pueden participar 15 personas como



máximo. Este juego consiste en que todos los participantes tienen que esconderse atrás de su casa, piedras, árboles, mientras un participante cuenta hasta 20. Una vez que termina de contar hasta 20, tiene que ir a buscar a los niños que están escondidos, cuando encuentra a uno de ellos, el buscador menciona el nombre del escondido, por ejemplo “ampay pepito” y este debe ayudar a buscar a las demás personas escondidas hasta que termine de encontrar a todos los participantes.

b) Los juegos de reglas.

“**Juego de tinká**”. Pueden participar seis personas como máximo. Para desarrollar este juego se necesita un espacio amplio, ya sea un campo o una loza. Antes del juego, deben realizar un hoyo en el piso para que cada jugador pueda lanzar un objeto. En ello necesitan pepas de plantas como: qurmintuy, suyruru. Después, se marca medio metro o un metro de distancia dependiendo de la circunstancia, el jugador que inserte primero al hoyo gana y el 27 último en incrustar, regala su semilla o la pepa al primero que insertó (Velázquez , 2012).

“**Juego de yaces (pispis)**”.

Pueden participar cuatro personas como máximo. En este juego se necesitan 6 a 12 pares de yaces y un pimpón. Para ello, se requiere de la habilidad de las manos porque son quienes se movilizan, se indica que no se deben hacer caer todos los yaces de la mano de lo contrario se pierde. De modo que, al jugar se menciona las siguientes palabras “chanchitos, lebis, pasadas, lebis con palmadas, pasadas con palmadas y tacu tacu” (Velázquez , 2012).

“**Trompo**”.

Pueden participar ocho personas como máximo. En este juego se necesitan dos a más participantes para realizarlo. Primero, enrollan la lana al trompo luego hacen bailar o girar cada uno su respectivo trompo. Si alguno de los participantes deja de girar su trompo, lo llevan a un círculo y lanzan de una cierta distancia para apuntar al trompo, luego quien lo hace llegar primero se lleva el trompo o es el ganador (Velázquez , 2012).

c) Juegos de competencia y fuerza.



“Sacha pilay”.

Pueden participar 15 personas como máximo. Este juego consiste en que los participantes se sientan en columnas, agarrados de la cintura. Cada niño se identifica con productos de la zona, dos niñas o niños se quedan para que sean dueños y ladrones de los productos. El ladrón viene a la casa del dueño para robar los productos, en ese momento los productos piden auxilio diciendo “San miguel, corre” y el dueño regresa corriendo para defender los productos. Aquellos productos robados se convierten en ladrones, ya que estos ayudarán a llevarse los otros productos. Así, sucesivamente, hasta terminar los productos (Velázquez , 2012).

“Kiwi”. Pueden participar 15 personas como máximo. Para comenzar este juego, primero se debe conseguir 15 latas para formar una torre. Luego, se arman dos grupos de participantes, cada grupo será conformado por cinco a seis participantes. Seguidamente, se marcan tres metros de distancia para lanzar o patear la pelota, pero debe ser sobre el piso. El primer grupo que lance la pelota y acierte en la torre, deberán armarla sin dejarse tocar con la pelota del equipo contrario. Si en caso el equipo arma la torre, sigue jugando, pero si la pelota cae sobre todos los participantes (sin poder armar la torre), entonces le darán el pase al otro equipo. El grupo que forme más torres será quien gane (Velázquez , 2012).

“Chapachapa”. Pueden participar 12 personas como máximo. Este juego se realiza con 10 participantes como mínimo y se elige a una persona para que atrape a todos. Se debe tener en cuenta que cada participante tiene dos vidas, una vez atrapado puede jugar todavía, cuando uno de los participantes le salva la vida pasando por debajo de los pies, pero en la segunda atrapada recién ayuda a atrapar a los otros participantes mientras se escapan. Así, sucesivamente, juegan hasta terminar de atrapar a todos los participantes (Velázquez , 2012).

2.2.2.4. La importancia del juego tradicional en Centros Educativos.

Galindo (2018) sostiene que el juego tradicional es trascendental en el aprendizaje infantil. Asimismo, el juego es innato en los seres humanos, ya que nacieron jugando, de hecho, se desarrollaron desde el vientre materno con algunos movimientos básicos del cuerpo. Por otro lado, el juego permite el



desarrollo humano personal, genera placer y emociones; por eso, les permite descubrir el entorno y naturaleza de una comunidad originaria. Los juegos tradicionales son parte de la cultura popular de los pueblos originarios, comparten todos los valores pedagógicos que a estos se le atribuyen, mantienen viva la cultura favoreciendo el acercamiento entre generaciones, facilita el reconocimiento de datos o elementos culturales propios de esa comunidad y experimentan vivencias inolvidables fuera del entorno familiar. Además, estos juegos fomentan la seguridad y autoconfianza de los niños que lo realizan. A través del juego crean lazos de amistad que mantienen (en la mayoría de los casos) durante toda la vida. Generalmente, cuando las personas recuerdan alguna experiencia relacionada con el juego, lo recuerdan con mucho cariño (Marzo, 2013).

Por otra parte, tiene la importancia radica en el aspecto en lo físico, porque mediante del juego aumenta la flexibilidad y la agilidad del cuerpo; sin embargo, el juego también tiene un valor social, los niños interactúan, expresan sus deseos, sentimientos, se integran, socializan mejor y comparten sus alegrías, así como sus tristezas. En el juego, los niños se estiman unos a otros, de esta manera practican el compañerismo y el liderazgo, debido a que posee un valor formativo, desarrollando su imaginación, creatividad y proyectándose muchas veces hacia el futuro. Además, tiene un valor psicológico, porque ayuda a la formación de la personalidad, equilibra la vida espiritual y descarga el problema a través del juego (Marzo, 2013).

Por otro lado, cuando la niña o el niño gana, eleva su autoestima y ayuda a cultivar un adecuado desarrollo psicológico del individuo. De hecho, algunos juegos son considerados como terapias psicológicas. El juego también posee un valor pedagógico, debido a que este es motivador y estimulante para generar procesos de aprendizaje significativos, especialmente en la educación inicial. Al respecto, Bruner manifiesta que el juego constituye un medio para mejorar la vida cognitiva, psíquica, social y cultural del individuo (Díaz et al., 2013). Del mismo modo, el juego tradicional en una institución es considerado como un instrumento que influye en la enseñanza y aprendizaje de las niñas y los niños, también ayuda a reforzar la identidad cultural y fortalecer sus saberes ancestrales. Mediante el juego, los niños aprenden a socializar, trabajar en



equipo, ser solidarios, desarrollar la creatividad, la imaginación y confianza en sí mismos. Para ello, es importante que los docentes consideren el juego para realizar su actividad en el aula y comprender que las clases no necesariamente tienen que ser completamente teóricas, sino prácticas y dinámicas. De esta manera, crear un ambiente agradable y adecuado para lograr un aprendizaje significativo. Por otro lado, el juego tradicional es de vital importancia en una escuela de los educandos lo aplican para estimular el aprendizaje de los niños y de esta manera hacerles conocer su origen. Además, es beneficioso para el proceso de enseñanza-aprendizaje, la socialización, la creatividad y la imaginación. Esta actividad desarrolla la motricidad gruesa en los niños al jugar, correr, saltar y caminar. Lo anterior mencionado, les permite ser más autónomos y libres de socializar con su entorno (Rojas, 2015).

Los juegos tradicionales son considerados una de las actividades más agradables y divertidas. Estos juegos fueron transmitidos de generación en generación y busca revalorar la manera en la que los padres y abuelos se divertían. De igual manera, es un proceso necesario para identificar los deseos e intereses para el desarrollo cognitivo en los niños y niñas. El juego tradicional como recurso pedagógico en una escuela EIB, es uno de los elementos más importantes para el aprendizaje de los niños de cinco años. Por lo tanto, en esta etapa los niños aprenden a convivir en el jardín, a manipular, saltar, correr y subir. Al respecto, Vygotsky menciona que no se debe dejar a un lado la importancia del contexto del grupo, ya que esto puede influir en el comportamiento y en la interacción del niño con el entorno. El objetivo general de esta investigación es analizar la importancia del juego tradicional como recurso pedagógico en una escuela EIB y de qué manera influye en el proceso de aprendizaje de los educandos a nivel inicial.

2.2.2.5. El juego tradicional como recurso pedagógico.

Entendemos por recurso pedagógico a aquellas acciones que realiza el docente con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. De esta manera no se pierde el interés por aprender, ya que es una forma de apoyarse en una estrategia sumamente significativa para la formación teórica de los docentes; además, en la teoría se encuentra la creatividad necesaria para conducir la dificultad de la enseñanza a los educandos.



Si los docentes poseen una buena formación teórica podrán orientar la enseñanza y el aprendizaje con calidad en las diferentes áreas. Inclusive, se comprende la enseñanza como una capacidad para facilitar la formación y la información cultural, para lo cual es necesario considerar, como mínimo, las características de los niños que aprenden, como la disciplina por enseñar, así como el contexto sociocultural donde se realiza. El recurso pedagógico recreativo es una secuencia de actividades didácticas y de entretenimiento que se realizan en función de la educación de las niñas y los niños (Fernandez et al., 2012).

2.2.2.6. Papel del docente y el estudiante durante los juegos tradicionales en el aula.

Los docentes tienen el trabajo de proteger el bienestar de los niños y brindar una educación merecedora, demostrando respeto mutuo entre ellos y otros individuos. Esto garantiza la seguridad y el éxito en las niñas y los niños. Cabe destacar que los docentes tienen la tarea de enseñar y estimular a los estudiantes con la práctica de los juegos tradicionales, siendo estos partes de la interculturalidad. Por lo tanto, primero el docente debe contarles a los estudiantes la manera de jugar, sus normas, qué tipos de materiales o juguetes se utilizan, las canciones que cantan y la utilidad significativa para realizar las distintas actividades. De tal manera en la que los niños cuando sean adultos enseñen a sus hijos y nietos lo que ellos aprendieron para que perduren su cultura y tradiciones (Marzo, 2013). La responsabilidad de los educadores es explorar a fondo los juegos tradicionales que se ejerce en la comunidad en donde ellos están laborando para impulsar y fortalecer el desarrollo de los estudiantes. Asimismo, instruirlos para el aprendizaje y enseñanza a través del juego tradicional para fortalecer su cultura y su desarrollo personal. El educador es quien orienta a los niños, es quien guía y forma el cimiento para un buen desarrollo cognitivo. Por ello, es quien debe elegir, crear y brindar el espacio de oportunidades a sus niños. De esta manera, facilita los materiales y eligiendo los juegos tradicionales adecuados, de acuerdo al contexto, la realidad y edad de cada niño. El docente cumple el rol de orientar a los estudiantes; por lo tanto, debe brindar el tiempo y el espacio adecuado, brindando material de acuerdo a la edad de las niñas y los niños. El docente al elegir un juego debe tener en cuenta que las experiencias sean positivas y transformadoras; asimismo, debe mostrar una actitud



comprensiva hacia los niños. Si en caso de que algún niño o niña no entendiera las reglas del juego o no tuviera la capacidad de poder participar en él, el docente deberá buscar otra estrategia para que todos los estudiantes logren participar y así ningún niño se frustre Díaz (2019) menciona acerca de los principios para la enseñanza de los juegos tradicionales: Es importante averiguar y conocer sobre el juego antes de enseñarlo a los niños. De esta manera, elegir el lugar adecuado para ejecutar el juego y contar con todos los materiales que se requiera. Antes de comenzar el juego, es necesario explicar de manera clara y simple, también el docente debe ser observador y prestar atención a las preguntas de los niños. Durante el juego, el docente se debe comprometer y alentar en todo momento a sus estudiantes. Finalmente, debe argumentar la importancia del juego a desarrollar para lograr el aprendizaje significativo de sus estudiantes.

2.2.2.7. Ventajas y valores educativos de los juegos tradicionales.

El juego tradicional satisface las necesidades básicas de ejercicio en los niños, donde les permiten expresar y realizar sus deseos, ayudando a manejar su imaginación para el crecimiento de su actitud moral y maduración de ideas, ya que es un medio para expresar y descargar sentimientos positivos o negativos que los ayuden en su equilibrio emocional. Además, mediante el juego tradicional el niño desarrolla potencialidades, independencia funcional y equilibrio emocional; por ello, el juego posee valores y son capaces de generar consecuencias positivas en las niñas y los niños, clasificándose en: Valor físico: Por medio del juego tradicional se libera la energía física donde aumenta la flexibilidad y agilidad, por ejemplo, juegos como chapachapa, kiwi, pakapaka, tinka, entre otros. Asimismo, aumenta la resistencia en todos los aspectos y circunstancias, ya sea en juegos de competencia, reglas y lanzamiento. También, estos juegos permiten desarrollarse fisiológicamente y tonificar los músculos y extremidades de quienes lo practican. Valor social: A través del juego tradicional, los niños experimentan las relaciones sociales, ayudando a comprender el derecho ajeno, a conducirse dentro de un grupo social y aprender sobre el compañerismo, la disciplina, la cooperación, el liderazgo y la comunicación, esto facilita el buen vivir con la comunidad. Valor intelectual: Desarrolla la capacidad de interpretación en los niños, tomando en consideración la imaginación, la creatividad y la fantasía. Valor psicológico: el



juego influye en la organización de una personalidad equilibrada. Los niños tienen la oportunidad de crear su propio Yo, de percibir sin dificultad sus gustos y adaptarse al medio, sin la dureza del mundo adulto (Guerrero, 2015).

2.2.3. Descripción de competencias: Área de Personal Social.

- Estándar III Ciclo:

CONSTRUYE SU IDENTIDAD”	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”	“CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS”
<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único, cuando se reconoce a sí mismo a partir de sus características físicas, habilidades y gustos. Se da cuenta que es capaz de realizar tareas y aceptar retos. Disfruta de ser parte de su familia, escuela y comunidad. Reconoce y expresa sus emociones y las regula a partir de la interacción con sus compañeros y docente, y de las normas establecidas de manera conjunta. Explica con razones sencillas por qué algunas acciones cotidianas causan malestar a él o a los demás, y por qué otras producen bienestar a todos. Se reconoce como mujer o varón y explica que ambos pueden realizar las mismas actividades. Muestra afecto a las personas que estima e identifica a las personas que le hacen sentir protegido y seguro y recurre a ellas cuando las necesita.</p>	<p>Convive y participa democráticamente cuando se relaciona con los demás respetando las diferencias y cumpliendo con sus deberes. Conoce las costumbres y características de las personas de su localidad o región. Construye de manera colectiva acuerdos y normas. Usa estrategias sencillas para resolver conflictos. Realiza acciones específicas para el beneficio de todos a partir de la deliberación sobre asuntos de interés común tomando como fuente sus experiencias previas</p>	<p>Construye interpretaciones históricas en las que describe los cambios ocurridos en su familia y comunidad a partir de comparar el presente y el pasado, y de reconocer algunas causas y consecuencias de estos cambios. Obtiene información sobre el pasado de diversos tipos de fuentes, así como expresiones temporales propias de la vida cotidiana. Secuencia hechos o acciones cotidianas ocurridos en periodos de tiempo cortos e identifica acciones simultáneas.</p>



- Competencias: III Ciclo

CONSTRUYE SU IDENTIDAD.

El estudiante conoce y valora su cuerpo, su forma de sentir, de pensar y de actuar desde el reconocimiento de las distintas identidades que lo definen (histórica, étnica, social, sexual, cultural, de género, ambiental, entre otras) como producto de las interacciones continuas entre los individuos y los diversos contextos en los que se desenvuelven (familia, institución educativa, comunidad). No se trata de que los estudiantes construyan una identidad “ideal”, sino que cada estudiante pueda —a su propio ritmo y criterio— ser consciente de las características que lo hacen único y de aquellas que lo hacen semejante a otros. En ese sentido, esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

- Se valora a sí mismo: es decir, el estudiante reconoce sus características, cualidades, limitaciones y potencialidades que lo hacen ser quien es, que le permiten aceptarse, sentirse bien consigo mismo y ser capaz de asumir retos y alcanzar sus metas. Además, se reconoce como integrante de una colectividad sociocultural específica y tiene sentido de pertenencia a su familia, institución educativa, comunidad, país y mundo.
- Autorregula sus emociones: significa que el estudiante reconoce y toma conciencia de sus emociones, a fin de poder expresarlas de manera adecuada según el contexto, los patrones culturales diversos y las consecuencias que estas tienen para sí mismo y para los demás. Ello le permite regular su comportamiento, en favor de su bienestar y el de los demás.
- Reflexiona y argumenta éticamente: significa que el estudiante analice situaciones cotidianas para identificar los valores que están presentes en ellas y asumir una posición sustentada en argumentos razonados y en principios éticos. Implica también tomar conciencia de las propias decisiones y acciones, a partir de reflexionar sobre si estas responden a los principios éticos asumidos, y cómo los resultados y consecuencias influyen en sí mismos y en los demás.
- Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez: es tomar conciencia de sí mismo como hombre o mujer, a partir del desarrollo de su imagen corporal, de su identidad sexual y de género, y mediante el conocimiento y valoración de su cuerpo. Supone establecer relaciones de igualdad



entre mujeres y hombres, así como relaciones afectivas armoniosas y libres de violencia. También implica identificar y poner en práctica conductas de autocuidado frente a situaciones que ponen en riesgo su bienestar o que vulneran sus derechos sexuales y reproductivos.

“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN.

El estudiante actúa en la sociedad relacionándose con los demás de manera justa y equitativa, reconociendo que todas las personas tienen los mismos derechos y deberes. Muestra disposición por conocer, comprender y enriquecerse con los aportes de las diversas culturas, respetando las diferencias. De igual forma, toma posición frente a aquellos asuntos que lo involucran como ciudadano y contribuye en la construcción del bienestar general, en la consolidación de los procesos democráticos y en la promoción de los derechos humanos. Esta competencia implica combinar las siguientes capacidades:

- **Interactúa con todas las personas:** es decir, reconoce a todos como personas valiosas y con derechos, muestra preocupación por el otro, respeta las diferencias y se enriquece de ellas. Actúa frente a las distintas formas de discriminación (por género, fenotipo, origen étnico, lengua, discapacidad, orientación sexual, edad, nivel socioeconómico, entre otras) y reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia democrática.
- **Construye normas y asume acuerdos y leyes:** el estudiante participa en la construcción de normas, las respeta y evalúa en relación a los principios que las sustentan, así como cumple los acuerdos y las leyes, reconociendo la importancia de estas para la convivencia; para lo cual, maneja información y conceptos relacionados con la convivencia (como la equidad, el respeto y la libertad) y hace suyos los principios democráticos (la autofundación, la secularidad, la incertidumbre, la ética, la complejidad y lo público).
- **Maneja conflictos de manera constructiva:** es que el estudiante actúe con empatía y asertividad frente a ellos y ponga en práctica pautas y estrategias para resolverlos de manera pacífica y creativa, contribuyendo a construir comunidades democráticas; para lo cual parte de comprender el conflicto como inherente a las relaciones



humanas, así como desarrollar criterios para evaluar situaciones en las que estos ocurren.

- **Delibera sobre asuntos públicos:** es que participe en un proceso de reflexión y diálogo sobre asuntos que involucran a todos, donde se plantean diversos puntos de vista y se busca llegar a consensos orientados al bien común. Supone construir una posición propia sobre dichos asuntos basándose en argumentos razonados, la institucionalidad, el Estado de derecho y los principios democráticos, así como valorar y contraponer las diversas posiciones.
- **Participa en acciones que promueven el bienestar común:** es que proponga y gestione iniciativas vinculadas con el interés común y con la promoción y defensa de los derechos humanos, tanto en la escuela como en la comunidad. Para ello, se apropia y utiliza canales y mecanismos de participación democrática.

“CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS

El estudiante sustenta una posición crítica sobre hechos y procesos históricos que ayuden a comprender el presente y sus desafíos, articulando el uso de distintas fuentes; la comprensión de los cambios temporales⁶ y la explicación de las múltiples causas y consecuencias de estos. Supone reconocerse como sujeto histórico, es decir, como protagonista de los procesos históricos y, como tal, producto de un pasado, pero que, a la vez, está construyendo su futuro. Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

- **Interpreta críticamente fuentes diversas:** es reconocer la diversidad de fuentes y su diferente utilidad para abordar un hecho o proceso histórico. Supone ubicarlas en su contexto y comprender, de manera crítica, que estas reflejan una perspectiva particular y tienen diferentes grados de fiabilidad. También implica recurrir a múltiples fuentes.
- **Comprende el tiempo histórico:** es usar las nociones relativas al tiempo de manera pertinente, reconociendo que los sistemas de medición temporal son convenciones que dependen de distintas tradiciones culturales y que el tiempo histórico tiene diferentes duraciones. Asimismo, implica ordenar los hechos y procesos históricos cronológicamente y explicar los cambios, permanencias y simultaneidades que se dan en ellos.
- **Elabora explicaciones sobre procesos históricos:** es jerarquizar las causas de los procesos históricos relacionando las motivaciones de sus protagonistas con su



cosmovisión y la época en la que vivieron. También es establecer las múltiples consecuencias de los procesos del pasado y sus implicancias en el presente, así como reconocer que este va construyendo nuestro futuro.

2.3. Definición de términos.

Aprendizaje.

Se entiende por aprendizaje al proceso a través del cual el ser humano adquiere o modifica sus habilidades, destrezas, conocimientos o conductas, como fruto de la experiencia directa, el estudio, la observación, el razonamiento o la instrucción. Dicho en otras palabras es el proceso de formar experiencia y adaptarla para futuras ocasiones: aprender (Artigas, 2012).

Competencia.

Se define como el conjunto de comportamientos socioafectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un desempeño, una función, una actividad o una tarea (BORJA, 1985).

Juego tradicional.

Estos juegos son propios de una comunidad o región que han sido transmitidos de generación en generación. Estos fueron creados y practicados por los antepasados y siguen recordados hasta hoy en día, aunque en la mayoría están perdiendo su valor por la exhibición de las nuevas tecnologías de la información. De la misma manera, señala que estos juegos son indispensables para las niñas y los niños para el desarrollo físico y psicológico, también permite desarrollar su creatividad, su curiosidad, sus fantasías o imaginación y ayuda a expresarse libremente con otros niños. Por otra parte, forman parte de la vida del individuo, pero, por un lado, no es posible describir la condición social del ser humano sin juegos, porque, son como una expresión social y cultural de la adaptación que ha generado en relación con su entorno (Núñez & Núñez, 2011).

Identidad cultural.

Son formas y expresiones que determinan en el período a una población, es decir, son las que identifican como un grupo social de un pueblo o comunidad. Del mismo modo, cuando se refiere a la identidad se realiza en forma de convivencia y comunicación



entre personas, quiénes se describen y se conocen culturalmente al momento de encontrarse frente a otros diferentes, esto ayuda para que se acerquen más uno al otro. Recalcando lo mencionado, se refiere a la pertenencia del individuo a un grupo cultural en una comunidad, donde la lengua, la música, la danza, las costumbres, las tradiciones y los platos típicos están presentes como parte del individuo (ANZOLA, 2004).

Recurso pedagógico.

Son un grupo de técnicas y herramientas donde permiten lograr un objetivo 38 significativo. Así mismo, son apoyos pedagógicos que ayudan al docente en la enseñanza en el aula o fuera de ella, logrando una enseñanza- aprendizaje de alta calidad. Además, impulsa en el aprendizaje de las niñas y los niños mediante juegos, canciones y otros recursos. Por otro lado, brinda que la clase sea agradable, divertida y corta. Del mismo modo, fortalece los valores y normas como el respeto, la responsabilidad, compañerismo, la confianza en sí mismo y la tolerancia en el grupo e individual (Minerva, 2002).

Estrategias de aprendizaje.

Son estrategias en la cual los niños construyen sus conocimientos por sí solos al tener una experiencia vivida e interacción con otros estudiantes. Asimismo, cuando los niños realizan diversas actividades comprenden varios procesos cognitivos, esto ayuda la entrada de la información como palabras, gestos, imágenes, donde al recibir, a partir de sus saberes previos e intereses realiza una comparación de la información para luego transformarla en algo significativo y así compartir con otros estudiantes (Minerva, 2002)..

Formación integral.

Señala como un proceso constante, permanente y participativo del estudiante donde se forma para ser un modelo educativo, ya sea en el aprendizaje y para su crecimiento personal, también para ser autónomos, la socialización y la capacidad de convivir en valores. Así mismo, desarrolla la inteligencia emocional y social de manera que sea una persona ética con valores (Minerva, 2002).

Relaciones interpersonales.



Las **relaciones interpersonales** son asociaciones entre dos o más personas. Estas asociaciones pueden basarse en emociones y sentimientos, como el amor y el gusto artístico, el interés por los negocios y por las actividades sociales, las interacciones y formas colaborativas en el hogar, entre otros. Las relaciones interpersonales tienen lugar en una gran variedad de contextos, como la familia, los grupos de amigos, el matrimonio, los entornos laborales, los clubes sociales y deportivos, las comunidades religiosas y todo tipo de contextos donde existan dos o más personas en comunicación. (Minerva, 2002).

Convivencia.

La convivencia hace referencia a la acción de convivir, esto no es más que el compartir constante con otra persona diferente a ti todos los días, es decir, es el hecho de vivir en compañía con otros individuos, un ejemplo de esto sería una casa familiar, en la cual interactúan constantemente una familia, otro ejemplo sería los esposos que a pesar de que no posean niños, aún se considera que siguen practicando la convivencia, esta coexistencia tiene que tener un carácter pacífico, armonioso y sereno, alejándose totalmente de las discusiones entre las personas que conviven para evitar una mala convivencia (Minerva, 2002).

Tradición.

El término tradición encierra, en muy distintas áreas de la vida humana, la idea de los modos de hacer las cosas que la **sociedad** considera convenientes de preservar en el tiempo, y que por lo tanto se transmiten de generación en generación. Los orígenes de esta palabra se remontan al latín *traditio*, proveniente del verbo *tradere*, “trasmitir” o “entregar” (Minerva, 2002).

2.4. Formulación de hipótesis.

Las hipótesis son “proposiciones tentativas acerca de las relaciones entre dos o más variables y se apoyan en conocimientos organizados y sistematizados.” (Hernández, 2006). El tipo de hipótesis dependerá del alcance (descriptivas, correlacionales, de diferencia de grupos, causales...) y del enfoque de la investigación. Se admiten en modo provisional para ser aceptadas o rechazadas estadísticamente en el enfoque cuantitativo.



CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis de la Investigación

3.1.1. Hipótesis central o general.

La aplicación de juegos tradicionales determina mejoras en el desarrollo de las competencias del área de personal social, de los alumnos del 2do grado de educación primaria de la I.E. Caminito del Perú-Cusco 2 023.

3.1.2. Hipótesis específicas.

- La aplicación de juegos tradicionales tiene un efecto significativo en el fortalecimiento de la identidad personal de los estudiantes del Segundo Grado de Primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023.
- La utilización de juegos tradicionales mejora la capacidad de los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023 para convivir y participar democráticamente en su entorno, promoviendo el bien común.
- El uso de juegos tradicionales en el aula incrementa la habilidad de los estudiantes de segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023 para construir y comprender interpretaciones históricas.

3.2. Variables de la investigación.

3.2.1. Variable independiente / variable de estudio 1.

Juegos tradicionales.

3.2.2. Variable dependiente / variable de estudio 2.

Competencias del área de Personal Social.

3.2.3. Operacionalización de variables.

Variable independiente / variable de estudio 1

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales son actividades lúdicas que se transmiten de generación en generación dentro de una cultura o comunidad. Constituyen una parte integral del patrimonio cultural y social de un pueblo, reflejando sus costumbres, historia y valores (MINEDU, 2012).	Estas actividades se despliegan en cinco aplicaciones clave: desarrollo emocional, reconocimiento de la identidad familiar, fomento de la convivencia democrática, fortalecimiento de relaciones interpersonales y valoración del patrimonio cultural e histórico. Cada dimensión busca promover desde la expresión emocional hasta la apreciación cultural en los estudiantes, integrándolos en un enfoque pedagógico holístico.	Aplicación para el Desarrollo Emocional	<ul style="list-style-type: none"> Implementación de la dinámica Frecuencia de participación Variedad de emociones identificadas Calidad de la expresión emocional
			Aplicación para el Reconocimiento de la Identidad Familiar	<ul style="list-style-type: none"> Elaboración del árbol genealógico Comprensión de la estructura familiar Respeto por la diversidad familiar
			Aplicación para la Convivencia y Participación Democrática	<ul style="list-style-type: none"> Cooperación durante el juego Adhesión a las reglas del juego Inclusión en la toma de decisiones
			Aplicación para el Fomento de Relaciones Interpersonales	<ul style="list-style-type: none"> Conducta durante el juego Desarrollo de la amistad y cooperación Participación activa y justa
			Aplicación para la Valoración Cultural e Histórica	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento de productos históricos Memoria histórica y atención Defensa y valoración de la cultura

Variable dependiente / variable de estudio 2

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Competencias del área de personal social	Las competencias del área de personal social se refieren al conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes que permiten a los individuos comprenderse a sí mismos, interactuar y colaborar con otros, y entender y valorar la historia y la sociedad (Ariza et al., 2018).	La investigación evaluará las competencias de personal social en estudiantes mediante actividades educativas que enfocan tres áreas: la construcción de la identidad, fomentando la autoconciencia y la aceptación de la diversidad; la convivencia democrática, observando la participación activa y la empatía en el aula; y la comprensión histórica, donde se valorará el entendimiento de la historia y el patrimonio cultural. Estas áreas se examinarán para potenciar el desarrollo integral de los estudiantes.	Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> • Auto-reconocimiento • Auto percepción • Autovaloración • Autoexpresión • Respeto por la diversidad 	1,2,3,4,5,
			Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha activa • Respeto de turnos • Participación constructiva • Contribución democrática • Cumplimiento de normas • Empatía y solidaridad 	6,7,8,9,10,11
			Construye e interpreta historias	<ul style="list-style-type: none"> • Conciencia temporal • Significado conmemorativo • Valoración del patrimonio • Curiosidad histórica • Reflexión histórica 	12,13,14,15,16

3.3. Método de investigación.

El **método científico** es el camino para producir conocimiento objetivo, es un modo razonado de indagación establecido en forma deliberada y sistemática, que está constituido por una serie de etapas o pasos para producir conocimiento (Hernandez et al., 2014).

3.3.1. Enfoque de investigación.

Cuantitativo: Usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías. Denotado como un conjunto de

conceptualizaciones y procedimientos, cuyo denominador es objetivar, designar una calidad numérica el fenómeno objeto de estudio, lo cual es a través de la medición, es decir, es un conjunto de medios teóricos y conceptuales para alcanzar unos objetivos. (Hernandez et al., 2014)

3.3.2. Tipo de investigación.

La investigación será de tipo aplicada, debido a que el objetivo de esta investigación es evaluar la aplicación de juegos tradicionales para desarrollar las competencias del área de Personal Social en el segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú, ubicada en Cusco, Las investigaciones aplicadas son una forma no sistemática de encontrar soluciones a problemas o cuestiones específicas. Estos problemas o cuestiones pueden ser a nivel individual, grupal o social. Se llama «no sistemática» porque va directamente a buscar soluciones. Suele llamarse «proceso científico» porque utiliza las herramientas científicas disponibles y las pone en práctica para encontrar respuestas. Al igual que en la investigación habitual, el investigador identifica el problema, formula una hipótesis y luego experimenta para ponerla a prueba. Profundiza en las conclusiones de la investigación verdadera o básica (Hernandez et al., 2014).

3.3.3. Alcance o nivel de investigación

- Estudio explicativo: es el de detectar la influencia de la variable sobre otra, efectos.

3.3.4. Diseño de investigación.

La investigación tendrá un diseño PRE experimental:

. La investigación cuasi experimental es un tipo de estudio que se caracteriza porque el sujeto de estudio no se selecciona de forma aleatoria, sino que se encuentra o establece previamente. La metodología de este tipo de investigación se caracteriza por ser descriptiva, la cual consiste en observar el comportamiento de los individuos y de las diferentes variables sociales y registrar datos cuantitativos (Hernandez et al., 2014).

En ese sentido el diseño será el siguiente:



Se representa del siguiente modo:

Gc: 22 niños de siete años del segundo grado denominado "Alegría"

O1: Representa la aplicación de los instrumentos de la investigación Pre Test.

X: Es la aplicación de las dinámicas de los juegos tradicionales.

O2: Representa el post test de la investigación, las cuales serán analizadas para ser validadas.

3.4. Población y muestra del estudio.

3.4.1. Población.

La Institución Educativa Caminito del Perú cuenta con una población total de 165 estudiantes que se distribuye de la siguiente manera:

Nivel	Año/grado	Aula	Matriculados
Inicial	3 años	Kantu	11
	4 años	Tika	17
	5 años	Capulí	20
Primaria	Primero	Solidaridad	24
	Segundo	Alegría	22
	Tercero	Honestidad	21
	Cuarto	Respeto	17
	Quinto	Bondad	18
	Sexto	Autonomía	15
Total			165

3.4.2. Muestra.

La prueba de trabajo para esta tesis se basa en la lista de matriculados de niños de siete años denominados "Alegría", cuya clase consta de 22 entre niños y niñas.

3.4.3. Tipo de muestreo utilizado

Muestreo no probabilístico por conveniencia, el muestreo no probabilístico por conveniencia es una técnica de selección de muestra en la que los elementos son seleccionados de manera no aleatoria, sino que se eligen basándose en la disponibilidad y accesibilidad de los mismos. Es decir, se seleccionan aquellos elementos que están disponibles en el momento de la investigación y que son convenientes para el investigador (Hernandez et al., 2014).

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Técnicas	Instrumentos
La observación	<ul style="list-style-type: none">• Guía de observación• Lista de cotejos
Encuesta	<ul style="list-style-type: none">• Guía de cuestionario
Escala de actitudes	<ul style="list-style-type: none">• Test de actitudes/escala de valoración

3.5.1. Técnica de recolección de datos

La observación. es un procedimiento que consiste en conocer el fenómeno y el ambiente donde se pretende estudiar, de esta manera obtener información de primera. Además, el investigador debe ser cuidadoso y preciso al momento de observar, ya que en 45 dicho lugar podrá percibir cómo, cuándo y porqué de las acciones del individuo. Por otro lado, la mejor conveniencia de la técnica se considera el cuaderno de campo como un instrumento principal, con ello, se puede registrar hechos o acontecimientos que se pueden considerar informaciones importantes durante el proceso de observación (Restrepo, 2016). La observación participante se basa en que el investigador debe convivir con el grupo de personas que se estudia de esta manera se conoce sus formas de vida a través de comunicación intensa. Asimismo, debe vincularse en su propia cultura de dicha comunidad, para compartir situaciones, aprendiendo de sus costumbres, conducta y sociocultural. Para ello el observador asume el rol de las personas e intenta experimentar sus acciones, pensamientos y sentimientos. En otras palabras, se centra en captar su punto de vista de cada individuo observado. En la observación no participante, como su nombre lo dice, el observador permanece ajeno a la situación que observa y solo cumple su papel de investigador, es decir no puede intervenir en el proceso de interacción y permanece separado de ello (Koh, 2011). Entrevista es una técnica de gran utilidad para el recojo de información mediante una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar entre un investigador y un entrevistado. Además, es muy beneficioso principalmente en los estudios descriptivos y de exploración. Así mismo, se caracteriza por recoger la información en relación al tema y que sea lo más precisa posible, también el investigador debe mantener una actitud positiva y activa durante el proceso de entrevista para comprender cada detalle del entrevistado (Díaz et al., 2013).



Encuesta. es un procedimiento dentro de la investigación cuantitativa en la que el investigador recopila información mediante el cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información ya sea para entregarlo en forma de tríptico, gráfica, tabla o escrita

Escala de actitudes Se trata de instrumentos utilizados en las Ciencias Sociales para medir características muy diversas de los fenómenos sociales en la forma más objetiva posible. La base de este procedimiento consiste en pedir al sujeto que señale, dentro de una serie graduada de ítems, aquellos que acepta o prefiere. Frente a los tests, las escalas de actitudes presentan dos polos extremos y no existe una respuesta válida.

3.5.2. Instrumento de recolección de datos

- **Guía de observación:** es el instrumento que permite al observador situarse de manera sistemática en aquello que realmente es objeto de estudio para la investigación; también es el medio que conduce la recolección y obtención de datos e información de un hecho o fenómeno (Hernandez et al., 2014).
- **Lista de cotejos:** es un “instrumento estructurado que incluye un listado de indicadores o conductas específicas, que se consideran como fundamentales en función del logro de un objetivo determinado”¹⁶⁵ Como parte de nuestra investigación se ha diseñado una pauta de cotejo que pretende obtener información acerca de las conductas e interacciones que las y los educandos manifiestan durante la aplicación de la propuesta pedagógica basada en el juego. Para ello se ha diseñado un instrumento que consta de ítems de conductas observables y que son aplicados, semanalmente, a cada uno de los integrantes del grupo experimental, durante el desarrollo de los juegos que forman parte de nuestra propuesta lúdica y que da cuenta de la variable interacción en el juego (Hernandez et al., 2014).
- **Guía de entrevista:** es una ayuda para estructurar una entrevista. Contiene los bloques temáticos y las preguntas previstas para la entrevista y puede proporcionarse al interlocutor de la entrevista con antelación para su preparación (Hernandez et al., 2014).
- **Test de actitudes/escala de valoración:** Consiste en un conjunto de categorías donde cada una de las cuales el observador debe emitir un juicio, indicando el grado en el cual se haya presente una característica en la actuación del alumno o la frecuencia con que ocurre determinada conducta (Hernandez et al., 2014).



Juicio de expertos

Se indica el resultado obtenido de la evaluación de expertos para la validación del instrumento de investigación el cual responde a los criterios propuestos en un instrumento de calificación

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Experto 1 Nombre y Apellido	Experto 2 Nombre y Apellido	Experto 3 Nombre y Apellido	Promedio
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios				
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.				
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.				
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				

NOTA: Este cuadro se sustenta con las fichas de VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS debidamente firmados e identificados por los expertos

IDENTIDAD

CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA

PROCESO HISTÓRICO (



3.6. Técnica de procesamiento de datos

Estadístico descriptivo.

Este tipo de estadística se encarga de recopilar, organizar, presentar, analizar e interpretar datos de manera que se describa fácil y rápidamente las características esenciales de dichos datos mediante el empleo de métodos gráficos tabulares numéricos. Con el fin de describir apropiadamente las diversas características de este conjunto (Hernandez et al., 2014).

Estadística inferencial

La metodología de análisis de datos consiste en llegar a obtener conclusiones o generalizaciones que sobre pasan los límites de los conocimientos aportados por un conjunto de datos. Busca adquirir informe sobre la población basándose en el análisis de datos de una muestra tomada de ella. En el presente estudio está orientada básicamente a lo que es la validación de hipótesis de estudio (Hernandez et al., 2014).

3.7. Aspectos éticos

En el presente trabajo se tomó en cuenta estos aspectos éticos, puesto que, se consideró a las personas como sujeto de estudio. El proyecto de tesis está planteado con el fin de crear reglas que garanticen la honradez de los miembros de nuestra investigación, por ello queremos que se informen con anticipación los sucesos que se abordarán y actividades a desarrollar.

3.8. Validez de la investigación

Es un requisito primordial para esta investigación, que avala la formalidad de los hechos. La validez del estudio simboliza el acercamiento de los resultados de un estudio y de los objetivos logrados. Y así evitar cometer los errores. La credibilidad: reafirma la información recolectada a través de los participantes o informantes, el cuaderno del campo, para ellos se contrastó la información una y otra vez con toda su hipótesis. Respeto al informante: La responsabilidad es muy importante para una investigación y consiste en respetar a los participantes. Los investigadores deben brindar un espacio adecuado fundamentado con honradez y respeto a sus concurrentes, debido a que ellos son dueños de sus ideas. Consentimiento



informado: Esto implica la obligación de los investigadores informar claro y preciso a los participantes, a la comunidad estudiada, porque es el territorio y limitaciones en la cual se desarrolla dicha investigación. De tal manera que la información se facilita en un lenguaje adecuado y sencillo que permite entender el objetivo (Hernandez et al., 2014).





ASPECTOS ADMINISTRATIVO.

Presupuesto o costo del proyecto.

RUBRO	COSTO UNITARIO S/	CANTIDAD	COSTO TOTAL
BIENES			
Material impreso/papeles	25,00	04	100,00
Pintura(lata)	40,00	02	80,00
Sogas	7,00	22	152,00
Pelotitas y yajes	4,00	22	88,00
Trompos	2,00	25	50,00
Tiros (bolsas de 20 unidades)	5,00	25	125,00
Material reciclado/reutilizado (latas, palos, pelotas de trapo, cajas, etc.	_____	_____	100,00
Otros materiales e insumos	_____	_____	200,00
SERVICIOS			
- Internet, energía eléctrica, entre otros	_____	_____	200,00
IMPREVISTOS			
	_____	_____	300,00
TOTAL			1 395,00

SON:

Financiamiento. Dicho proyecto es autofinanciado en su totalidad.



Cronograma de actividades.

N°	Actividades	AÑO 1					AÑO 2023											
		A	S	O	N	D	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	
1	Identificación del problema.																	
2	Formulación del plan de investigación.																	
3	Recopilación de información																	
4	Elaboración de la matriz																	
5	Diseño y elaboración del proyecto de tesis																	
6	Presentación y evaluación del proyecto de tesis																	

3.1 Control y evaluación del proyecto.

En esta parte se considera quién o quiénes serán las personas o instancias que harán el monitoreo de la investigación. Por ejemplo, el asesor de tesis, el jefe de la unidad de investigación, el jefe de la unidad académica. Según corresponda.



Bibliografía

- ABERASTURI. (1981). *El niño y sus Juegos*. Buenos Aires, Editorial Paidós.
- Álvarez, C. (1987). El juego infantil. En J. Mayor (coord.): *La psicología en la escuela infantil*.
- ANZOLA, P. (2004). *Introducción al estudio de la comunicación*. John Fiske.
- Ariza et al. (2018). Trabajo colaborativo como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*. Obtenido de <http://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2262/Trabajo%2>
- Arocho, W. (2012). *El legado de Vygotsky y de Piaget a la educación*. Revista Latinoamericana de Psicología. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>
- Arroyo, F., & Silva, G. (2015). Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de la educación inicial en una institución pública de ate - vitarte. *Tesis de maestría*. Obtenido de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6677/ARROYO_SILVA_TEORIAS_DOCENTES.pdf?sequence=1&isAllowed=
- Artigas, M. (2012). El aprendizaje cooperativo en el aula. Obtenido de <http://historiamdpcsociales.blogspot.pe/2012/06/el-aprendizaje->
- Beltrán, S. (2016). Como organizar un cuentacuentos. Obtenido de <https://www.juegosmalabares.com/blog/como-organizar->
- BLANCO, R. (2017). *Hacia Una Escuela Para Todos Y Con Todos*. OREALC /UNESCO. Obtenido de http://www.unesco.cl_medios_biblioteca_documentos_hacia_escuela_para_todos_con/
- BORJA, M. (1985). *Experiencias de Juego en Preescolares*. Madrid.
- BOURDIEU, P. (1997). *Capital Cultural, Escuela y Espacio Social*. Madrid.
- Calderon et al. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala*. Proyecto de grado Licenciatura en Educación Básica Con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes . Bogotá D.C: Universidad Libre. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17677/Los%20juegos%20tradicionales%20como%20estrategia%20did%3a1ctica%20para%20el%20mejoramiento%20de%20la%20convivencia%20escolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



- Calderón, F., & Rodríguez, J. (2019). Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala. *Tesis de pregrado*. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17677/Los%20juegos%20tradicionales%20como%20estrategia%20did%C3%A1ctica%20para%20el%20mejoramiento%20de%20la%20convivencia%20escolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cantor, C., & Polencia, M. (2017). Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de tercer grado tercero del colegio universidad libre en la clase de educación física. *Tesis de pregrado*. Obtenido de https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F._Cantor_Y_PALENCIA%20final%5B1%5D.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cázares, L. (2011). Estrategias educativas para fomentar competencias. *México D.F.*
- Challco, H., & Lezama, F. (2016). *el juego como estrategia para mejorar las actitudes en la convivencia de los niños y niñas de cuatro años de edad de la I.E.I. "Belén N° 65.*
- Coraima, A. (2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria - Huacho. *Para optar el título de licenciada en educación inicial y arte*. Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion, Huacho. Obtenido de <https://1library.co/document/zp27417y-juegos-tradicionales-desarrollo-psicomotricidad-ninos-nina-virgen-huacho.html>
- Delgado, E., Aguas, M., & Ortega, E. (2019). *Los juegos tradicionales como herramienta pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del Grado tercero de la Institución Educativa San Marcos, sede Monseñor Santo del municipio de San Marcos, Sucre*. UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE, SUCRE. Obtenido de <https://repositorio.uco.edu.co/bitstream/20.500.13064/431/1/Tesis%20de%20grado.pdf>
- Díaz et al. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7), 162 – 167.
- Díaz et al. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7), 162 – 167.
- Díaz, A. (2019). El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales. *Tesis de pregrado*. Obtenido de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8860/1/2019_Diaz-Lajara.pdf
- Entsakua, C. (2015). Elaboración y aplicación de juegos tradicionales en la educación infantil. *tesis previa a la obtencion del título de licenciada en ciencias de la Educación*. Universidad Politecnica Salesiana, Cuenca, Ecuador. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8675/1/UPS-CT004984.pdf>



- Fernandez et al. (2012). Tertulias Pedagógicas dialógicas: Con el libro en la mano. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 15(4), 113-118.
- Galindo , C. (2018). Juegos tradicionales de la Provincia de Lucanas. Universidad Nacional de Tumbes Facultad de Ciencias Sociales escuela profesional de Educación. *Tesis de pregrado*. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/918/GALINDO%20D%c3%8dAZ%2c%20CRIS%20SADRINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Guerrero, A. (2015). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para disminuir agresividad en estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa departamental- concentración urbana Policarpo Salavarría. *Tesis de pregrado*. Obtenido de <https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/1730/1/TGT-412.pdf>
- Hernandez et al. (2014). *Metodología de investigación 6ta edición*. Mc Graw Hill. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Koh, E. (2011). *El contexto del profesor en la construcción de la noción función: Un estudio de caso*. Obtenido de <https://docplayer.es/52958389-Universidad-autonoma-de-yucatan-facultad-de-matematicas-el-contexto-del-profesor-en-la-construccion-de-la-nocion-funcion-un-estudio-de-caso-tesis.html>
- Leyva, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. *Tesis de pregrado*. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
- Marquez, J., & Ttupa, R. (2021). Factores socio culturales y autoestima en estudiantes de 1er. grado de secundaria de la I.E. Fortunato L. Herrera. Cusco. 2019. *Para optar al Título Profesional de Licenciada en Educación Secundaria: Especialidad de Lengua y Literatura*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO, Cusco. Obtenido de https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/5882/253T20210175_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Marzo, I. (2013). El Juego Tradicional Como Contenido y Como Herramienta Didáctica en Educación Primaria. *Tesis de pregrado*. Obtenido de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000416.pdf
- MINEDU. (2012). *Favoreciendo a actividad autónoma y el juego libre*. Obtenido de para los niños y niñas de 0 a 3 años: <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/15-favoreciendo-la-autonomia-y-el-juego.pdf>
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 289 – 296.
- Ministerio de Educación. (2018). *Guía para los docentes y profesores coordinadores de los diferentes servicios educativos de Educación Inicial que atiende a las niñas y los niños de 4 y 5 años*. Obtenido de



<http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/MINEDU/6390/Kit%20de%20material%20impreso%20Juega%2C%20crea%2C%20resuelve%20y%20aprende%20C%20C3%B3mo%20usarlo%20en%20las%20aulas%20con%20ni%C3%B1os%20de%204%20y%205%20a%C3%B1os.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Núñez, D., & Núñez, A. (2011). Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del III ciclo de la i.e. N° 54301 de Chuquina, chahuanca 2011. *Tesis de pregrado*. Obtenido de http://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/381/T_0203.pdf?sequence=1&isAllowed=y

OSPINA, M. (2015). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR. *Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título Licenciado en Pedagogía Infantil*. UNIVERSIDAD DEL TOLIMA, IBAGUE. Obtenido de <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/a7d4ffc6-c99d-4562-9444-e62dd0810726/content>

Paz, E. (2014). *Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural -propuesta metodológica- estudiante*. Obtenido de <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/handle/10893/7597>

Quino, B., & Casanca, S. (2015). El empleo pedagógico de los juegos tradicionales locales para el desarrollo de valores en la I.E.I. N°339 de “Pispitayoc”- Echarati. La convención – cusco 2014. *Tesis de postgrado*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5465/EDqujabr.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

RAE. (2022). *juego*. Obtenido de Deficinion: <https://dle.rae.es/juego>

Restrepo, E. (2016). *Etnografía: alcances, técnicas y éticas*. Obtenido de <http://www.ram-wan.net/restrepo/documentos/libro-etnografia.pdf>

Rojas, M. (2015). Los juegos didácticos como proceso pedagógico y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de las niñas y los niños del centro de educación básica 5 de junio de la ciudad de Urcuquí parroquia pablo arenas durante el año lectivo 2014-2015. *Tesis de pregrado*. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/4985/1/05%20FECYT%202547%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

Ruiz, M. (2017). *El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación infantil*. España: Universidad de cantabria.

Sánchez, C. (2017). El juego lúdico como estrategia de aprendizaje para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la i.e. n°130 de Azangihua, distrito de Aguablanca, provincia de el dorado, región san Martín - 2017. *Tesis de pregrado*. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/6044/ACTIVIDADES_LUDICAS_ENFOQUE_COOPERATIVO_SANCHEZ_FLORES_CELINDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y



Trió de pol, C. (2007). *Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego com motor de apredizaje*. Barcelona: Graó.

Velázquez , M. (2012). El juego infantil tradicional local como estrategia para desarrollar aprendizajes significativos en matemática, en los niños del segundo grado de la I.E. N° 10270/MX – P DE SUMIDERO – Cutervo 2012. *Tesis de pregrado*. Obtenido de <http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/UNPRG/1521>

Verónica, I. (2016). *El juego desde los jugadores: Huellas en Huizinga y Caillois*. Enrahonar. Quaderns de Filosofia.

Yllanes , A. (2019). La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N. 256 San Pablo -Ayacucho. *Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe*. USIL, Lima. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/999b4ad8-2b2e-4537-b7b8-10aee9eb1d17/content>





4 ANEXOS



4.1 Matriz de consistencia

PROBLEMA GENERAL DE INVESTIGACION	OBJETIVO GENERAL DE INVESTIGACION	HIPÓTESIS GENERAL DE INVESTIGACION	VARIABLE DE INVESTIGACION
¿En qué medida el uso de juegos tradicionales influye el logro de competencias en el área de Personal Social en el Segundo Grado de primaria de la I.E Caminito del Perú, Cusco, 2023?	Determinar en qué medida el uso de juegos tradicionales influye en el logro de competencias en el área de Personal Social en el Segundo Grado de primaria de la I.E Caminito del Perú, Cusco, 2023.	La aplicación adecuada de juegos tradicionales influye en el logro de competencias en el área de Personal Social en el segundo grado de primaria de la I.E Caminito del Perú, Cusco, 2023.	Variable independiente : Juegos tradicionales
<p>PROBLEMAS ESPECIFICOS DE INVESTIGACION</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué medida el uso de juegos tradicionales influye en el desarrollo de la competencia “Construye su identidad” en el segundo grado de primaria de la I.E Caminito del Perú, Cusco 2023? • ¿En qué medida el uso de juegos tradicionales influye en el desarrollo de la competencia “Convive y Participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el segundo grado de primaria de la I.E Caminito del Perú, Cusco 2023? • ¿En qué medida el uso de juegos tradicionales puede mejorar la competencia “Construye interpretaciones históricas” en el segundo grado de primaria de la I.E Caminito del Perú, Cusco 2023? 	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE INVESTIGACION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir en qué medida el uso de juegos tradicionales para desarrollar la competencia “Construye su identidad” en el segundo grado de primaria en la I.E Caminito del Perú, Cusco 2023. • Comprender en qué medida el uso de juegos tradicionales influye en el desarrollo de la competencia “Convive y Participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el segundo grado de primaria de la I.E Caminito del Perú, Cusco 2023. • Explicar en qué medida el uso de juegos tradicionales puede mejorar la competencia “Construye interpretaciones históricas” en el segundo grado de primaria de la I.E Caminito del Perú, Cusco 2023. 	<p>HIPOTESIS ESPECIFICAS DE INVESTIGACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • La aplicación de juegos tradicionales mejora el nivel de logro de la competencia “Construye su identidad” en el segundo grado de primaria en la I.E Caminito del Perú, Cusco 2023. • La aplicación de juegos tradicionales mejora el nivel de logro de la competencia “Convive y Participa democráticamente en la búsqueda del bien común en el segundo grado de primaria de la I.E Caminito del Perú, Cusco 2023. • La aplicación de juegos tradicionales mejora el nivel de logro de la competencia “Construye interpretaciones históricas” en el segundo grado de primaria de la I.E Caminito del Perú, Cusco 2023. 	<p>Variable dependiente:</p> <p>Competencias del área de personal social.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construye su identidad. - Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. - Construye interpretaciones históricas.



METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS DE RECOJO DE INFORMACIÓN	TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN																																				
<p>Enfoque de investigación Cuantitativo: Usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías. Denotado como un conjunto de conceptualizaciones y procedimientos, cuyo denominador es objetivar, designar una calidad numérica el fenómeno objeto de estudio, lo cual es a través de la medición, es decir, es un conjunto de medios teóricos y conceptuales para alcanzar unos objetivos. La metodología cuantitativa, cuyo padre fue Augusto Comte, se funda en el paradigma positivista, que según Bar (2010),</p>	<p>POBLACIÓN: la institución educativa Caminito del Perú cuenta con una población total de 165 estudiantes que se distribuye de la siguiente manera:</p> <table border="1" data-bbox="728 464 1263 839"> <thead> <tr> <th>Nivel</th> <th>Año/grado</th> <th>Aula</th> <th>Matriculados</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">Inicial</td> <td>3 años</td> <td>Kantu</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td>4 años</td> <td>Tika</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>5 años</td> <td>Capulí</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td rowspan="6">Primaria</td> <td rowspan="2">Primero</td> <td>Solidaridad</td> <td>24</td> </tr> <tr> <td>Alegría</td> <td>22</td> </tr> <tr> <td>Tercero</td> <td>Honestidad</td> <td>21</td> </tr> <tr> <td>Cuarto</td> <td>Respeto</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>Quinto</td> <td>Bondad</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td>Sexto</td> <td>Autonomía</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Total</td> <td>165</td> </tr> </tbody> </table> <p>MUESTRA La muestra de trabajo de la presente tesis está centrada en la nómina de matrículas de los estudiantes de Segundo grado de primaria.</p>	Nivel	Año/grado	Aula	Matriculados	Inicial	3 años	Kantu	11	4 años	Tika	17	5 años	Capulí	20	Primaria	Primero	Solidaridad	24	Alegría	22	Tercero	Honestidad	21	Cuarto	Respeto	17	Quinto	Bondad	18	Sexto	Autonomía	15	Total			165	<p>TÉCNICA Técnica de la Observación: es la técnica donde podré recoger información después de observar, e interpretar las actuaciones, comportamientos y hechos de los niños, tal y como las realizan habitualmente. También busco fijar en forma cuidadosa y sistemática como se desarrolla dichas características en un contexto determinado, sin intervenir sobre ellas o manipularlas para de esta manera yo podré ver y saber cómo es el comportamiento del niño</p> <p>INSTRUMENTO Ficha de observación: nos permite el seguimiento del nivel de aprendizaje del alumno es necesario para la docencia puesto que la observación es la manera más idónea de obtener información es por eso que se intenta objetivar la información a través de listas de control, escalas, etc.</p>	<p>ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA Cuadros y gráficos estadísticos: es un arreglo sistemático y ordenado de datos numéricos que son presentados por medio de una tabla, formada por columnas y filas, según ciertos criterios y donde se destacan los aspectos principales de los datos para facilitar la descripción, lectura e interpretación de los hechos estudiados</p> <p>ESTADÍSTICA INFERENCIAL Encargada de hacer deducciones, es decir, inferir propiedades, conclusiones y tendencias, a partir de una muestra del conjunto. Su papel es interpretar, hacer proyecciones y comparaciones. Promedio: Es cualquier medida de posición de tendencia central. Cuando se obtiene sumando los datos y dividiendo ente el número de ellos, se conoce como promedio simple.</p>
Nivel	Año/grado	Aula	Matriculados																																				
Inicial	3 años	Kantu	11																																				
	4 años	Tika	17																																				
	5 años	Capulí	20																																				
Primaria	Primero	Solidaridad	24																																				
		Alegría	22																																				
	Tercero	Honestidad	21																																				
	Cuarto	Respeto	17																																				
	Quinto	Bondad	18																																				
	Sexto	Autonomía	15																																				
Total			165																																				



4.2 Matriz de Instrumento

4.3 Instrumentos de investigación

Dinámicas para mejorar las habilidades sociales

Objetivo general: Mejorar las competencias del área de Personal Social en los estudiantes de segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023 a través de la aplicación de dinámicas de juegos tradicionales.

Objetivos específicos:

- Fomentar la construcción de la identidad personal y familiar de los estudiantes a través de dinámicas como "La silla musical de las emociones" y "El árbol genealógico".
- Promover la convivencia pacífica y la participación democrática en la búsqueda del bien común mediante dinámicas como "El juego de la pelota" y "El juego del amigo secreto".
- Fomentar la construcción de interpretaciones históricas a través de dinámicas como "El juego de la rayuela" y "El juego de las tradiciones".

Destinatario: Niños y niñas de segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023.

Metodología:

- Se realizarán diferentes dinámicas de juegos tradicionales divididas por las dimensiones del área de Personal Social, en grupos de trabajo de entre 4 y 6 estudiantes.
- Se realizará una breve presentación de cada dinámica por parte del docente o facilitador, explicando los objetivos y las reglas del juego.
- Se llevará a cabo la dinámica, asegurándose de que se respeten las reglas y que se fomente el trabajo en equipo, la empatía y el respeto a los demás.
- Al finalizar cada dinámica, se realizará una reflexión grupal para analizar los aprendizajes y cómo se pueden aplicar en la vida cotidiana.

Capacidades a trabajar:

- Construye su identidad: autoestima, autoconcepto, conocimiento de sus características físicas, emocionales, fortalezas y debilidades, roles en diferentes contextos, derechos y responsabilidades como niño o niña.
- Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común: trabajo en equipo, respeto a las normas de convivencia, valores que favorecen la convivencia pacífica, normas y leyes que rigen la convivencia en la familia, la



escuela y la comunidad, instituciones que garantizan el bienestar de la comunidad, participación en actividades de servicio a la comunidad.

- Construye interpretaciones históricas: conocimiento de hechos históricos relevantes de su comunidad, país y cultura, figuras históricas importantes y su contribución a la sociedad, tradiciones y costumbres de su comunidad y su origen histórico, instituciones y monumentos históricos relevantes de su comunidad o país, importancia de preservar la memoria histórica y el patrimonio cultural de su comunidad o país

Plan de ejecución:

Objetivo Específico	Capacidad	Resultado Esperado	Dinámica	Fecha
Fomentar la construcción de la identidad personal y familiar de los estudiantes.	Construye su identidad	Los estudiantes identificarán y describirán sus características físicas y emocionales, fortalezas y debilidades, preferencias y gustos personales, roles en diferentes contextos, derechos y responsabilidades como niño o niña.	La silla musical de las emociones	10/06/2023
			El árbol genealógico	
Promover la convivencia pacífica y la participación democrática en la búsqueda del bien común.	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Los estudiantes participarán en actividades de grupo, respetarán las normas de convivencia y demostrarán valores que favorezcan la convivencia pacífica, además de comprender la importancia de las instituciones que garantizan el	El juego del Kiwi	17/06/2023
			Mata gente	



		bienestar de la comunidad.		
Fomentar la construcción de interpretaciones históricas.	Construye interpretaciones históricas	Los estudiantes identificarán y describirán hechos históricos relevantes de su comunidad, país y cultura, así como figuras históricas y monumentos importantes. Además, comprenderán la importancia de preservar la memoria histórica y el patrimonio cultural de su comunidad o país.	Sacha pilay El juego de las tradiciones	24/06/2023



DINAMICA 1

La silla musical de las emociones

Objetivo principal:

Fomentar la construcción de la identidad personal y emocional de los estudiantes a través del reconocimiento y expresión de sus emociones.

Objetivos específicos:

- Identificar y describir las emociones que experimentan los estudiantes.
- Reconocer la importancia de expresar las emociones de manera adecuada.
- Fomentar la empatía y el respeto hacia las emociones de los demás.
-

Capacidad a desarrollar:

Construye su identidad: autoconcepto, autoestima, conocimiento y expresión de las emociones.

Materiales a utilizar:

- Sillas (una menos que el número de estudiantes).
- Música.

Desarrollo de la actividad:

- Se colocan las sillas en círculo, asegurándose de que haya una silla menos que el número de estudiantes.
- Se pone música y los estudiantes caminan alrededor de las sillas.
- Cuando la música se detiene, los estudiantes deben sentarse en una silla. El que no tenga silla, sale del juego.
- Se les pide a los estudiantes que expresen la emoción que sienten en ese momento y que justifiquen por qué se sienten así.
- Se repite el proceso varias veces, asegurándose de que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar.
- Al finalizar el juego, se realiza una reflexión grupal sobre las emociones que se identificaron, cómo se expresaron y cómo se sintieron al expresarlas. También se puede hablar sobre la importancia de reconocer y expresar las emociones de manera adecuada y el respeto hacia las emociones de los demás.



DINAMICA 2

El árbol genealógico

Objetivo principal:

Fomentar la construcción de la identidad personal y familiar de los estudiantes a través del reconocimiento de su árbol genealógico.

Objetivos específicos:

- Identificar y describir a los miembros de la familia de los estudiantes.
- Reconocer la importancia de la familia en la construcción de la identidad personal.
- Fomentar la empatía y el respeto hacia las diferentes estructuras familiares.

Capacidad a desarrollar:

Construye su identidad: autoconcepto, autoestima, conocimiento y expresión de las emociones.

Materiales a utilizar:

- Papel bond.
- Lápices de colores.

Desarrollo de la actividad:

- Se pide a los estudiantes que traigan una fotografía o dibujo de su familia.
- Se les reparte una hoja de papel bond y se les pide que dibujen un árbol grande con suficientes ramas para todos los miembros de su familia.
- Se les pide a los estudiantes que escriban los nombres de los miembros de su familia en las ramas correspondientes del árbol.
- Se les pide a los estudiantes que compartan su árbol genealógico con el resto del grupo, describiendo a cada miembro de su familia y su relación con ellos.
- Se realiza una reflexión grupal sobre las diferentes estructuras familiares que existen y cómo cada una de ellas es importante en la construcción de la identidad personal. Se puede hacer hincapié en la importancia de la empatía y el respeto hacia las diferentes estructuras familiares y cómo cada una de ellas tiene un valor y una importancia en la vida de las personas.



DINAMICA 3

El juego del Kiwi

Objetivo principal:

Promover la convivencia pacífica y la participación democrática en la búsqueda del bien común mediante el trabajo en equipo.

Objetivos específicos:

- Desarrollar habilidades de trabajo en equipo y colaboración.
- Fomentar la importancia de respetar las reglas y normas del juego.
- Promover la participación activa y democrática en la toma de decisiones en grupo.

Capacidad a desarrollar:

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común: trabajo en equipo, respeto a las normas de convivencia y valores que favorecen la convivencia pacífica.

Materiales a utilizar:

- Latas
- Tiza para marcar.

Desarrollo de la actividad:

- Conseguir 15 latas para formar la torre.
- Armar dos grupos de participantes, cada uno conformado por cinco a seis personas.
- Marcar una distancia de tres metros para lanzar o patear la pelota, asegurándose de que sea sobre el piso.
- El primer grupo lanza la pelota y trata de acertar en la torre.
- Si el grupo acierta la torre, deberán armarla sin dejarse tocar por la pelota del equipo contrario.
- Si en caso el equipo arma la torre, sigue jugando, pero si la pelota cae sobre todos los participantes (sin poder armar la torre), entonces le darán el pase al otro equipo.
- El juego continúa hasta que se hayan jugado todas las rondas acordadas previamente.
- El grupo que haya formado más torres al final del juego será el ganador.



DINAMICA 4

Mata gente

Objetivo principal:

Promover la participación democrática entre los estudiantes para lograr el bien común.

Objetivos específicos:

- Desarrollar habilidades de respetar las normas y a los demás.
- Fomentar la importancia de las relaciones interpersonales, la amistad y cooperación.
- Promover la participación activa y democrática en la toma de decisiones en grupo.

Capacidad a desarrollar:

El juego "matagente" proporciona la oportunidad de desarrollar la capacidad de convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común al fomentar la cooperación, el respeto y la equidad entre los jugadores. Se espera que los participantes jueguen de manera justa y respetuosa, considerando el bienestar de todos los involucrados.

Materiales a utilizar:

- Una pelota, preferiblemente suave para evitar lesiones.
- Un espacio amplio y seguro para jugar, donde no haya objetos frágiles o peligrosos que puedan romperse o causar daño.
- Es posible utilizar marcadores para delimitar el área de juego, pero no son estrictamente necesarios.

Desarrollo de la actividad:

- Divide a los jugadores en dos equipos de manera equitativa.
- Establece los límites del área de juego.
- Los equipos se colocan en lados opuestos del área de juego.
- Uno de los equipos inicia con la posesión de la pelota y trata de golpear a los jugadores del equipo contrario.
- Los jugadores golpeados quedan fuera del juego y se unen a un área designada para los jugadores expulsados.
- El juego continúa hasta que todos los jugadores de un equipo hayan sido expulsados.
- El equipo que logre expulsar a todos los jugadores del equipo contrario gana la partida.



DINAMICA 5

Sacha pilay

Objetivo principal:

El objetivo principal de este juego es fomentar la identificación y valoración de los productos históricos de la zona, así como desarrollar habilidades de trabajo en equipo, estrategia y toma de decisiones.

Objetivos específicos:

- Identificar y describir elementos culturales de la comunidad que se encuentran representados por productos nativos.
- Reforzar la memoria y la atención de los participantes, al recordar qué productos son los que están identificados con cada uno.
- Desarrollar la capacidad de improvisación y adaptación a situaciones cambiantes, al tener que defender los productos y cambiar de rol en caso de que estos sean robados.
- Fomentar la comunicación y la colaboración entre los participantes, al trabajar juntos para defender los productos y evitar que sean robados.
- Fomentar la práctica de juegos tradicionales como parte de la cultura local.

Capacidad a desarrollar:

Construye interpretaciones históricas: ya que los productos de la zona tienen un valor histórico y cultural que los participantes pueden explorar y conocer durante la actividad.

Materiales a utilizar:

- Espacio amplio y seguro para llevar a cabo la actividad.

Desarrollo de la actividad:

- Todos los participantes se sientan en columnas, agarrados de la cintura.
- Cada niño se identifica con productos de la zona.
- Dos niños se quedan para ser los dueños y ladrones de los productos.
- El ladrón viene a la casa del dueño para robar los productos, momento en el cual los productos piden auxilio diciendo "San Miguel, corre".
- El dueño debe regresar corriendo para defender los productos.
- Si los productos son robados, se convierten en ladrones y ayudan a llevarse otros productos.
- El juego continúa así sucesivamente, hasta que se terminen todos los productos.
- Se puede repetir la actividad varias veces, cambiando los productos identificados con cada participante para fomentar la exploración y valoración de diferentes productos de la zona.



DINAMICA 5

El juego de las tradiciones

Objetivo principal:

Fomentar la construcción de interpretaciones históricas y la identificación de elementos culturales de la comunidad a través de la práctica de juegos tradicionales.

Objetivos específicos:

- Identificar y describir las tradiciones y costumbres de la comunidad.
- Reconocer la importancia de preservar la memoria histórica y el patrimonio cultural de la comunidad.
- Fomentar la práctica de juegos y actividades tradicionales como parte de la cultura local.

Capacidad a desarrollar:

Construye interpretaciones históricas: identificación de elementos culturales y práctica de juegos tradicionales.

Materiales a utilizar:

- Tarjetas con preguntas sobre las tradiciones y costumbres de la comunidad.
- Papel y lápiz para anotar las respuestas.

Desarrollo de la actividad:

- Se divide a los estudiantes en equipos y se les reparte una tarjeta con preguntas sobre las tradiciones y costumbres de la comunidad.
- Los equipos deben buscar las respuestas a las preguntas y anotarlas en un papel.
- Se realiza una reunión para que los equipos compartan las respuestas y se hable sobre la importancia de preservar la memoria histórica y el patrimonio cultural de la comunidad a través de sus tradiciones y costumbres.
- Se realiza una actividad práctica en la que se practique algún juego o actividad tradicional de la comunidad, como la carrera de sacos o la piñata.
- Al finalizar la actividad, se realiza una reflexión grupal sobre la importancia de practicar y preservar las tradiciones y costumbres de la comunidad, así como la importancia de la convivencia y el respeto hacia las diferentes formas de hacer y ver las cosas.



LISTA DE COTEJO (Observación): COMPETENCIAS DEL AREA DE PERSONAL SOCIAL

A continuación, se presenta la lista de cotejo (Pre test-Post test) para medir el nivel de competencias del área de Personal Social, en el segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023:

LISTA DE COTEJO (Observación): COMPETENCIAS DEL AREA DE PERSONAL SOCIAL		
Alumno:		
D1: Construye su identidad		
Ítems	Logrado	No logrado
Identifica y nombra sus características físicas, emocionales y sociales.		
Expresa sus gustos, preferencias y deseos.		
Reconoce sus habilidades y fortalezas.		
Muestra seguridad al expresar sus ideas y opiniones.		
Acepta y respeta las diferencias individuales		
D2: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común		
Escucha activamente a sus compañeros y maestros.		
Respeto los turnos y espera su oportunidad para expresarse.		
Participa en discusiones de manera activa y respetuosa.		
Colabora en la toma de decisiones del grupo.		
Acepta y respeta las normas de convivencia establecidas.		
Muestra empatía y solidaridad hacia los demás.		
D3: Construye interpretaciones históricas		



Comprende la relación entre el pasado, el presente y el futuro.		
Explica el significado y la importancia de fechas conmemorativas.		
Reconoce y valora el patrimonio cultural y histórico de su comunidad.		
Realiza preguntas sobre sucesos históricos y busca respuestas.		
Expresa ideas propias sobre el pasado y su influencia en el presente.		





CUESTIONARIO: COMPETENCIAS DEL AREA DE PERSONAL SOCIAL

A continuación, se detalla el cuestionario "Competencias del Área de Personal Social", el cual está dirigido a niños de 7 años

Marca con una (X) en el casillero con la respuesta en la cual te sientas identificado(a), solo se sincero(a). Si tienes alguna duda durante la contestación del cuestionario, no dudes en solicitar la ayuda del adulto a cargo. ¡Muchas gracias por tu participación!

Siempre (4) Casi siempre (3) A veces (2) Casi Nunca (1) Nunca (0)

CUESTIONARIO: COMPETENCIAS DEL AREA DE PERSONAL SOCIAL					
Alumno:					
D1: Construye su identidad					
Ítems	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca
¿Puedes mencionar algunas características físicas tuyas de manera fácil?					
¿Te sientes bien acerca de ti mismo/a?					
¿Puedes identificar tus habilidades o talentos?					
¿Te sientes seguro/a al expresar tus ideas y opiniones?					
¿Has participado en actividades donde puedes mostrar quién eres realmente?					
D2: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común					
¿Prestas atención cuando alguien más está hablando?					
¿Te sientes adecuadamente cuando escuchas las ideas de tus compañeros?					
¿Has participado en debates o discusiones en el salón?					
¿Te involucras en la toma de decisiones del grupo?		q			
¿Puedes mencionar e identificar algunas normas de convivencia que respetes en el salón?					
¿Has mostrado empatía o solidaridad hacia tus compañeros?					



D3: Construye interpretaciones históricas

¿Puedes mencionar algún evento histórico que hayas aprendido en clase?					
¿Puedes identificar e explicar cómo el pasado influye en el presente?					
¿Puedes identificar algún patrimonio cultural o histórico de tu comunidad?					
¿Puedes identificar algunas fechas conmemorativas de tu localidad?					
¿Has tenido curiosidad por saber más sobre un suceso histórico?					

En cada pregunta, se asignará un puntaje de 4 a la respuesta "Siempre", un puntaje de 3 a la respuesta "Casi siempre", un puntaje de 2 a la respuesta "A veces", un puntaje de 1 a la respuesta "Casi nunca" y un puntaje de 0 a la respuesta "Nunca". Una vez que se hayan asignado los puntos correspondientes a cada respuesta, se sumarán los puntajes de todas las preguntas para obtener una puntuación total para cada dimensión evaluada (D1, D2 y D3). Los puntajes totales para cada dimensión oscilarán entre 0 y 20.

Para interpretar los resultados en términos de alto, medio y bajo nivel de competencias:

- Nivel alto de competencias: puntaje total de 16 a 20.
Esto indica que el alumno tiene un buen desempeño en todas las dimensiones evaluadas y demuestra habilidades y actitudes positivas en el área de Personal Social.
- Nivel medio de competencias: puntaje total de 10 a 15.
Esto indica que el alumno tiene un desempeño promedio en las dimensiones evaluadas y puede necesitar mejorar en algunas áreas específicas.
- Nivel bajo de competencias: puntaje total de 0 a 9.
Esto indica que el alumno tiene un desempeño bajo en las dimensiones evaluadas y puede necesitar apoyo y orientación adicional para desarrollar habilidades y actitudes positivas en el área de Personal Social.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

Validación de instrumentos aprobados

