

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PRIVADA PUKLLASUNCHIS**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE FORMACIÓN DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Juegos Tradicionales en el Patio que Fomentan el Aprendizaje de
Nivel Inicial**

Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

AUTORAS:

Br. Bellido Sulcarana, Elisa (ORCID: 0009-0003-1207-1551)

Br. Cancapa Solaligue, Gloria Martha (ORCID: 0009-0007-2720-6649)

Br. Huaylla Vargas, Edelmira (ORCID: 0009-0002-5759-5052)

ASESOR

Mg. Guevara Zambrano, Carlos Andrés (ORCID: 0000-0002-2972-3929)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Recuperación y fortalecimiento de saberes ancestrales en la escuela

CUSCO - PERÚ

2026

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PRIVADA PUKLLASUNCHIS
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Juegos Tradicionales en el Patio que Fomentan el Aprendizaje de Nivel
Inicial**

Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

Presentada por:

Br. Bellido Sullcarana, Elisa (ORCID: 0009-0003-1207-1551)

Br. Cancapa Solaligue, Gloria Martha (ORCID: 0009-0007-2720-6649)

Br. Huaylla Vargas, Edelmira (ORCID: 0009-0002-5759-5052)

APROBADO POR:

PRESIDENTE DEL JURADO:

Mg. Cecilia María Eguiluz Duffy

PRIMER MIEMBRO DEL JURADO:

Mg. María Graciela Guevara Valdivia

SEGUNDO MIEMBRO DEL JURADO:

Mg. Cintya Marmanillo Valer

ASESOR(A) DE TESIS:

Mg. Carlos Andrés Guevara Zambrano

Cusco, 4 de mayo de 2026

Dedicatoria

Con gratitud dedico este trabajo a mi familia, quienes me brindaron apoyo y ánimo en cada etapa de mi formación profesional. También lo dirijo a los niños de la I.E.I. N°855 de Ausanta Chumbivilcas cuya energía y curiosidad fueron la inspiración principal de la tesis. De igual manera, este trabajo se le dedica a la comunidad educativa y al país, con la determinación de rescatar los juegos tradicionales que genere aprendizajes duraderos y contribuya a resguardar nuestra identidad como pueblo.

Edelmira

Doy gracias a Dios por acompañarme en este proceso de formación. De manera especial, a la comunidad educativa y a las familias rurales que, con sus saberes, lengua y prácticas culturales, hicieron posible la realización de esta investigación. Dedico con mucho cariño este trabajo de investigación a mi familia.

Gloria

A Ch'aska Lucero, a nuestras deidades que me permiten compartir vivencias, experiencias y diversos saberes que a lo largo de la vida se van sumando en oportunidades para mejorar cada día. A mis padres, Benigno Bellido y Tomasa Sulcarana que desde el cielo me guían e impulsan a seguir adelante en mi formación profesional y pueda ayudarme con la mejora en la niñez y el país.

Elisa

Agradecimiento

Nosotras, las tesisistas, queremos expresar nuestra gratitud más sincera a quienes hicieron posible este trabajo. A nuestras familias, por su acompañamiento constante y por alentarnos en cada etapa de nuestra formación. A los sabios y miembros de la comunidad de Ausanta Chumbivilcas, gracias por compartir sus conocimientos y por colaborar en la aplicación de los instrumentos de investigación, aportando con su experiencia y sabiduría al desarrollo de este estudio. Reconocemos también a los padres de familia, a los niños y docentes de la Institución Educativa, cuya participación activa y entusiasmo dieron sentido y valor a nuestra investigación.

De manera especial, agradecemos a la EESPP Pukllasunchis, por brindarnos las herramientas académicas y pedagógicas que ayudaron nuestro proceso de formación como estudiantes de Educación Inicial. A nuestros maestros y compañeros, gracias por las enseñanzas, el apoyo y las experiencias compartidas que enriquecieron nuestro camino profesional.

Finalmente, extendemos nuestro agradecimiento a todas las personas que, de manera directa o indirecta, contribuyeron a la culminación de este trabajo, cuyo propósito es aportar al aprendizaje de la niñez y a la presentación de nuestra identidad cultural.

Edelmira, Gloria y Elisa.

Resumen

Esta investigación describe los juegos tradicionales que practican los niños de 4 y 5 años, reconociendo el valor pedagógico y cultural de estos. Utilizando un enfoque cualitativo e intercultural, con entrevistas a niños, padres de familia, profesoras y sabios de la comunidad, quienes aportaron sus experiencias y conocimientos ancestrales. Este diálogo permitió identificar y sistematizar los juegos tradicionales, comprendiendo su función en la formación integral de la infancia. Los resultados evidencian que los juegos tradicionales no solamente fomentan el aprendizaje cognitivo, motriz y social, sino que también constituyen un espacio de transmisión cultural, donde se preservan valores comunitarios como la solidaridad, el respeto, la identidad y reciprocidad local. Asimismo, se constató que estos juegos fortalecen el aprendizaje de los niños y generan un ambiente de aprendizaje significativo, en la educación formal se nutre de los saberes ancestrales. En resumen, los juegos tradicionales en el patio se consolidan como un plan de enseñanza, capaz de integrar la memoria colectiva de la comunidad con las prácticas pedagógicas modernas. De este modo, se reafirma que el aprendizaje en la niñez chumbivilcana se enriquece cuando se reconoce la importancia de las costumbres del lugar y se valora la sabiduría de los pueblos originarios.

Palabras clave: Juegos tradicionales, Desarrollo Integral del Aprendizaje.

Pisi Rimayllapi Willasayki

Wawakunaq pukllayninpiqa kawsayninkutan qhawarichikunku, imaraykuchus paykunaqa wawakunahina pukllarinku qhawarisqankumanhina, hinan kachkan kay mast'ariypi pukllaykuna: Turus pukllay, watunachikuy, t'uruwan pukllasun, wasqha sinp'ay, arre caballito imaymana pikllaykuna, chayta qhawarispán rimarisunchis imaynatachus kay pukllakunaq ukhunta wawakunaq chaninchayninku yachayninkuta kallpacharispanku. Pukllaykunaqa manañan kawsayninchismantaqa t'aqasqachu aswanta sumaq kawsayta ayllumasinchiswan apamun, hinallataq kay pukllaykuna manan aqna pukllayllachu, warmanchiskunaqa pukllaspankuqa yachariyninkunatan mat'iparinku chakra ruraykunapi, uywakunawan, sapa p'unchaw rurayninkunawan, ayllunkuq kawsayninkunapi ima, hinallataq paykunaqa riqsirinku pachamamanchiswan kawsayta ima, pukllaykunaqa willariwasunmanmi imaynachus qaya hamuq pachakunapi, imaynatachus wawakuna kuraq kaspanku kankuman. Kay pukllayninchiskunan astawan kallpacharin sapanaq ñuqa kayninchista, sasachaykuna allchaypi, rimañakuyninkupi, warma masinkunawan kawsayta ima, chayraykun kay pukllaykuna yachay wasikunapi aswanta pukllarikunman, yanapaynin aswan allin mat'iparisqa kananpaq hinallataq aswan allin yachaykuna puririnanpaq, chayrayku kay llank'aypi mast'ariyta munayku, imaynataq kay ayllu ukhupi kay pukllaykuna allinpuni warmakunaq chay ukhumantapacha yacharinankupaq.

Chanin rimaykuna: ñawpa pukllaykuna, yachay



Abstract

This research with the purpose of observing, describing and categorizing the traditional games practiced by children of 4 and 5 years old in the playground, recognizing their pedagogical and cultural value. The study was based on a qualitative and intercultural approach, using as main techniques interviews with children, parents, teachers and wise men of the community, who contributed their experiences and ancestral knowledge. This dialogue made it possible to identify and systematize traditional games, understanding their role in the integral formation of children. The results show that traditional games not only promote cognitive, motor and social learning, but also constitute a space for cultural transmission, where community values such as solidarity, respect, identity and local reciprocity are preserved. Likewise, it was found that these games strengthen children's learning and generate a significant learning environment, in formal education it is nourished by ancestral knowledge. In short, traditional playground games are consolidated as a teaching plan, capable of integrating the collective memory of the community with modern pedagogical practices. In this way, it is reaffirmed that learning in Chumbivilcas children is enriched when the importance of the customs of the place is recognized and the wisdom of the native peoples is valued.

Keywords: Traditional games, Integral Development of Learning.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
Descripción del Problema	3
Pregunta de Investigación	3
Objetivo General.....	3
Objetivos Específicos	3
Justificación de la Investigación.....	4
Viabilidad	5
CAPÍTULO II	7
MARCO TEÓRICO.....	7
Antecedentes.....	7
Internacionales.....	7
Antecedentes Nacionales.....	8
Antecedentes Locales	9
Base Teórica	10
Base Conceptual	15
Juego	15
Juegos Tradicionales	16
Identidad Nacional	16
Competencias Educativas	17
Base Legal.....	17
Constitución Política del Perú.....	18
Ley General de Educación N° 28044	18
Currículum Básico Nacional de Educación Inicial	19
Organización de las Naciones Unidas (ONU). (1989). Convención sobre los Derechos del Niño.	20
CAPÍTULO III	21
MARCO METODOLÓGICO	21
Contexto	21
Población Participante	21
Metodología de Investigación	22
Diseño de Investigación: Sistematización de Experiencias	23
Fases de la Investigación	23
Metodología Fase Uno	24

Nota: Esta ficha nos ayudará a recoger las experiencias y percepciones de las familias sobre los juegos tradicionales.....	26
Metodología Fase Dos	26
Metodología Fase Tres	26
CAPÍTULO IV.....	28
RESULTADOS.....	28
Fase Uno: Juegos Tradicionales que Practican los Niños de 4 y 5 años	28
Nota: Se aprecia las diferentes capacidades, habilidades y destrezas de los niños.....	30
El juego como Manifestación de la Vida	30
Juego T'uruwan Pukllasun - Jugamos con Barro: Integración con Adultos y Expresión de la Vida en Comunidad.....	30
Nota : Ficha de observación del juego t'uruwan pukllasun.	33
Juego Turus Pukllay: juego de la corrida de toros, Los Niños son las Vivencias de los Adultos.	33
Juego Watunachikuy - Contamos lo que Tenemos en la Mano	34
Figura 5:.....	35
Juego watunachikuy.....	35
Juego Waskha Simp'ay - Trenzado de Soga: Preservación de Identidad.....	36
Juego Aypamuway - Alcánzame o Chapa Chapa: Agilidad y Convivencia ...	37
Juego Maskhanakusun - Ampay: Labor de estrategia y cooperación	39
Juego Arre Caballito: Cultivando la imaginación con sus costumbres	40
Algunas Ideas sobre los Juegos Tradicionales.....	41
Fase Dos: Juegos tradicionales que fomentan el aprendizaje en niños de 4 y 5 años según maestras y sabios.	41
Beneficios de los Juegos Tradicionales según los Docentes.....	42
Beneficios de los Juegos Tradicionales según las Familias.....	42
Los Juegos Tradicionales como Aporte a la Cooperación y Construcción de Relaciones.....	44
La Creatividad y la Propia Realidad de los Niños mientras Juegan.....	45
La Autonomía como Beneficio del Juego Tradicional	45
Desarrollo Motor Fino y Grueso con los Juegos Tradicionales.	46
Transmisión de Valores y Cultura en los Juegos Tradicionales.....	47
Pensamiento Matemático y Ubicación Espacial en los Juegos Tradicionales.....	47
Beneficios del Juego Arre Caballito según los Sabios y Maestras.....	48
El Juego como Reflejo de la Vida Adulta en el Mundo del Huchuy Runa	49
Fase Tres: Juegos Tradicionales que fomentan el aprendizaje de los niños de 4	

y 5 años.....	50
Juegos Tradicionales y Aprendizajes Fomentados.....	50
CAPÍTULO V.....	54
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	54
Conclusiones Fase Uno.....	54
Conclusiones Fase Dos.....	54
Conclusiones Fase Tres.....	55
Conclusión General.....	56
RECOMENDACIONES.....	58
REFERENCIAS.....	59
ANEXOS.....	61
ANEXO N2: Entrevista al estudiante #7.....	61
Torus Pukllay: Los Niños son las Vivencias de los Adultos.....	61
ANEXO N3: Entrevista al estudiante # 9.....	61
Juego Watunachikuy - Contamos lo que Tenemos en la Mano.....	61
ANEXO N4: Entrevista el estudiante # 10.....	61
Juego Waskha Simp'ay - Trenzado de Soga: Preservación de Identidad.....	61
ANEXO N5: Entrevista al estudiante # 2.....	61
Juego Aypamuway - Alcánzame o Chapa Chapa: Agilidad y Convivencia ...	61
ANEXO N6: Entrevista al estudiante # 4.....	61
Juego Maskhanakusun - Ampay: Labor de estrategia y cooperación.....	61
Juego Arre Caballito: Cultivando la imaginación con sus costumbres.....	61
Entrevista a la señora Ubaldina.....	63

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tabla 1: Ficha de observación de juegos.....	34
Tabla 2: Lista de cotejo.....	35
Tabla 3: Guía de entrevista de familias.....	36
Tabla 4: Cuadro de contraste.....	37
Tabla 5: Criterios a observar.....	39
Tabla 6: Competencias a evaluar.....	40
Tabla 7: Evidencias de entrevista.....	43
Tabla 8: Guía de observación.....	43
Tabla 9: Guía de entrevista.....	54
Tabla 10: Cuadro de contraste.....	63
Figura 1: Población participante.....	32
Figura 2: <i>t'uruwan pukllasun</i>	42
Figura 3: <i>t'uruwan pukllasun</i>	42
Figura 4: Juego <i>Turus Pukllay</i>	45
Figura 5: Juego <i>watunachikuy</i>	47
Figura 6: Juego <i>waskha simp'ay</i>	48
Figura 7: Juego <i>waskha simp'ay</i>	48
Figura 8: Juego <i>aypamuway</i>	50
Figura 9: Juego <i>maskhanakusun</i>	51
Figura 10: Juego <i>del arre caballito</i>	52

INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada “Juegos Tradicionales en el Patio que Fomentan el Aprendizaje” surge de la necesidad de responder a una problemática observada en la Institución Educativa Inicial N°855 de Ausanta, ubicada en el distrito de Livitaca, provincia de Chumbivilcas, departamento del Cusco. En los últimos años, se ha evidenciado una disminución en la práctica de juegos tradicionales dentro del espacio escolar, lo que ha generado una carencia de estrategias lúdicas que favorezcan el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los niños y niñas.

Para abordar esta problemática, en el Capítulo I se presenta el problema de Investigación. Allí se describe la situación que motiva el estudio, se formula la pregunta central, se establecen los objetivos generales y específicos, y se expone la justificación que sustenta la importancia de rescatar los juegos tradicionales como herramienta educativa y cultural.

Para dar solidez a nuestra investigación en el Capítulo II se desarrolla el marco teórico que sustenta el estudio. En este apartado se presentan los antecedentes nacionales e internacionales relacionados con el uso de juegos tradicionales en la educación, así como la base teórica que aplica su importancia en el aprendizaje, el desarrollo socio emocional y la preservación cultural. Además, se definen los conceptos clave como juego, juegos tradicionales, identidad nacional y competencias educativas y se expone el marco legal que respalda el derecho de los niños a jugar y aprender mediante metodologías activas.

Luego de presentar el problema y el marco teórico, en el Capítulo III se expone la metodología de la investigación empleada. En este apartado se describe el contexto de la Institución Educativa Inicial N° 855 de Ausanta, la población participante y el diseño metodológico basado en la sistematización de experiencias. Así mismo, se detallan las fases de la investigación y las estrategias aplicadas en cada una de ellas, lo que permite garantizar la validez del estudio y la coherencia entre los objetivos planteados y los resultados esperados.

En el Capítulo IV se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la metodología. Este apartado expone los hallazgos más relevantes sobre la influencia de los juegos tradicionales en el aprendizaje de los niños y niñas, así como el análisis e interpretación de los datos recogidos en cada fase de la investigación. Además se incluyen las conclusiones y recomendaciones que buscan orientar futuras prácticas pedagógicas y fortalecer la integración de los juegos tradicionales en el entorno escolar.

Finalmente en el Capítulo V se presentan las conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio. Este apartado sintetiza los principales hallazgos sobre la influencia de los juegos tradicionales en el aprendizaje y la convivencia escolar destacando su valor

pedagógico y cultural. Así mismo, se formulan recomendaciones orientadas a docentes, directivos y la comunidad educativa con el propósito de promover la integración de los juegos tradicionales en las prácticas escolares y asegurar su continuidad como parte del patrimonio cultural y educativo de la institución.

De este modo, la investigación no sólo busca rescatar los juegos tradicionales como parte del patrimonio cultural, si no también ofrecer alternativas pedagógicas accesibles y significativas que fortalezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje en la institución educativa.



CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Descripción del Problema

El proyecto de investigación se realizó mediante la observación en la institución educativa, y es así donde se plantea el tema de la tesis titulada: "Juegos tradicionales en el patio que fomentan el aprendizaje en los niños de 4 y 5 años.

En este sentido y partiendo de este tema se establece que los juegos tradicionales no se practican desde hace muchos años y no se confía en ellos para desarrollar ciertas habilidades, aprendizajes en la infancia. No obstante, el juego abarca mucho, incluyendo la habilidad de comunicar ideas con seguridad, gestionar y organizar tareas, y abordar retos cotidianos de forma creativa e innovadora, adaptándose a diferentes situaciones. Es vital reconocer que cada pequeño avanza a su propio ritmo, por lo que forzar aprendizajes más allá de su etapa actual puede causar frustración. Esto puede verse cuando algunos menores luchan con la adaptación en el jardín.

En este panorama, los juegos tradicionales pueden desempeñar un rol esencial en la superación de estas limitaciones. Estos juegos, arraigados en la cultura y transmitidos de generación en generación, ofrecen una plataforma natural para la interacción social, el trabajo en equipo y la resolución colaborativa de dificultades.

Al integrar estos juegos típicos en la formación inicial se proporciona a los niños un espacio seguro para explorar y promover sus habilidades sociales. Estos juegos no solo ofrecen una oportunidad para el ejercicio físico, sino que también fomentan la comunicación, la colaboración y la empatía entre los niños. A través del juego, los niños pueden aprender a negociar reglas, resolver conflictos y celebrar victorias compartidas, habilidades esenciales para una sana convivencia.

En fin, mientras que los desafíos en la formación de habilidades sociales en la educación inicial son preocupantes, los juegos tradicionales ofrecen una solución tangible y culturalmente relevante para abordar estas limitaciones. en el ambiente educativo puede ser una estrategia efectiva para mejorar la interacción social, el bienestar emocional y aprendizajes de los niños en sus años formativos.

Pregunta de Investigación

¿Cómo influyen los juegos tradicionales andinos en el aprendizaje en niños de 4 y 5 años de la IEI N° 855 Ausanta?

Objetivo General

Sistematizar los juegos tradicionales que fomentan el aprendizaje en los niños de 4 y 5 años en la IEI N° 855 Ausanta de Chumbivilcas.

Objetivos Específicos

- Observar los tipos de juegos tradicionales que utilizan los niños de 4 y 5 años en la

IEI N° 855 Ausanta de Chumbivilcas.

- Describir los tipos de juegos tradicionales que fomentan el aprendizaje en los niños de 4 y 5 años en la IEI N° 855 Ausanta de Chumbivilcas.
- Categorizar los juegos observados y los aprendizajes que fomentan en los niños de 4 y 5 años en la IEI N° 855 Ausanta de Chumbivilcas.

Justificación de la Investigación

Esta investigación es un aporte valioso para el proceso educativo, porque menciona la necesidad de una enseñanza culturalmente sensible. Por tal motivo es necesario utilizar recursos pedagógicos con el propósito de que los niños aprendan mejor a partir de sus vivencias, 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 socio cultural porque aplica distintas técnicas como la observación y la entrevista.

Dentro de este marco, los juegos tradicionales, que son una parte integral de nuestra cultura, emergen como herramientas potenciales para abordar estas limitaciones. Los Juegos no solo ofrecen un medio para el ejercicio físico, sino que también presentan oportunidades valiosas para la interacción social, la comunicación, la colaboración y el logro de aprendizajes múltiples esenciales para el desarrollo de la autonomía.

El propósito de investigar los juegos tradicionales es mantener viva la cultura para enriquecer la educación y que pueda replicar en los diferentes entornos en los que se desarrolla, garantizando así la conservación desde las costumbres y manifestaciones culturales de su medio, se reconoce la necesidad de afianzar las dinámicas de juego de los niños en el espacio educativo.

Al explorar la relación entre el aprendizaje infantil y la participación en juegos tradicionales, esta investigación puede contribuir a la integración de enfoques pedagógicos que fusionen la riqueza cultural de la tradición con las demandas de la educación contemporánea. Esto promueve el bienestar y el desarrollo integral de los niños al reconocer la importancia de abrazar tanto la herencia cultural como las innovaciones pedagógicas en el proceso educativo. La relevancia cultural de estos juegos hace que la investigación sea particularmente significativa para la comunidad, ya que se está valorando y aprovechando una parte intrínseca de su identidad cultural para abordar un desafío educativo actual.

En resumen, esta investigación no sólo tiene la posibilidad de arrojar luz sobre cómo mejorar el aprendizaje en los niños de 4 y 5 años en la I.E.I. N°855 Ausanta de Chumbivilcas, sino que también tiene el potencial de reafirmar el aporte de los juegos culturales en la formación escolar. Es una oportunidad para fusionar tradición y modernidad con miras al bienestar y crecimiento integral infantil.

Alcance

El presente trabajo de investigación se desarrolla en la institución educativa inicial 855 de Ausanta, provincia de Chumbivilcas, Departamento del Cusco. Y tiene como propósito analizar cómo los juegos tradicionales practicados en el patio escolar fomentan el aprendizaje integral de los niños de 4 y 5 años. La investigación se circunscribe a la participación de un grupo de 10 niños de dicho nivel educativo, quienes serán los protagonistas en la práctica y vivencia de los juegos tradicionales como el *T'uruwan pukllasun*, *Turus pukllay*, *el Watunachikuy Waskha Simp'ay*, *Aypamuway*, *Maskhanakusun* y Arre Caballito.

El estudio también contempla la colaboración activa de los sabios de la comunidad, quienes aportarán sus conocimientos ancestrales sobre la práctica y el significado cultural de estos juegos; de los docentes, que facilitaran su integración pedagógica en el aula; y de los padres de familia, quienes reforzarán la continuidad de estas prácticas en el hogar y la comunidad.

Viabilidad

La presente investigación es viable en la medida en que cuenta con condiciones favorables de carácter institucional, comunitario y cultural. En primer lugar, la Institución Educativa Inicial N.º 855 de Ausanta brinda el espacio físico del patio escolar y la disposición de los docentes para integrar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica. La participación de 10 niños de 4 y 5 años asegura un grupo representativo y manejable para la aplicación de las dinámicas lúdicas.

Así mismo, la investigación se fortalece con el aporte de los sabios de la comunidad, quienes transmiten los conocimientos ancestrales sobre los juegos tradicionales como *uruwan pucllasun*, *turus pucllay*, *wasca sinpay*, *watunachicuy* y *arre caballito*, garantizando la pertinencia cultural y la autenticidad de las prácticas. Los padres de familia muestran disposición para acompañar y reforzar estas actividades, lo que asegura continuidad y coherencia entre escuela y hogar.

En términos de recursos, los materiales necesarios para la ejecución de los juegos son sencillos, accesibles y propios del entorno, lo que reduce costos y facilita su implementación. Además, el estudio se sustenta en un enfoque de interculturalidad, que promueve la valoración de la cultura lúdica andina y su integración en el proceso educativo. Por estas razones, la investigación resulta factible en cuanto a tiempo, recursos humanos, apoyo institucional y pertinencia pedagógica, garantizando la posibilidad de obtener resultados significativos y aplicables en el contexto escolar y comunitario.

Limitaciones

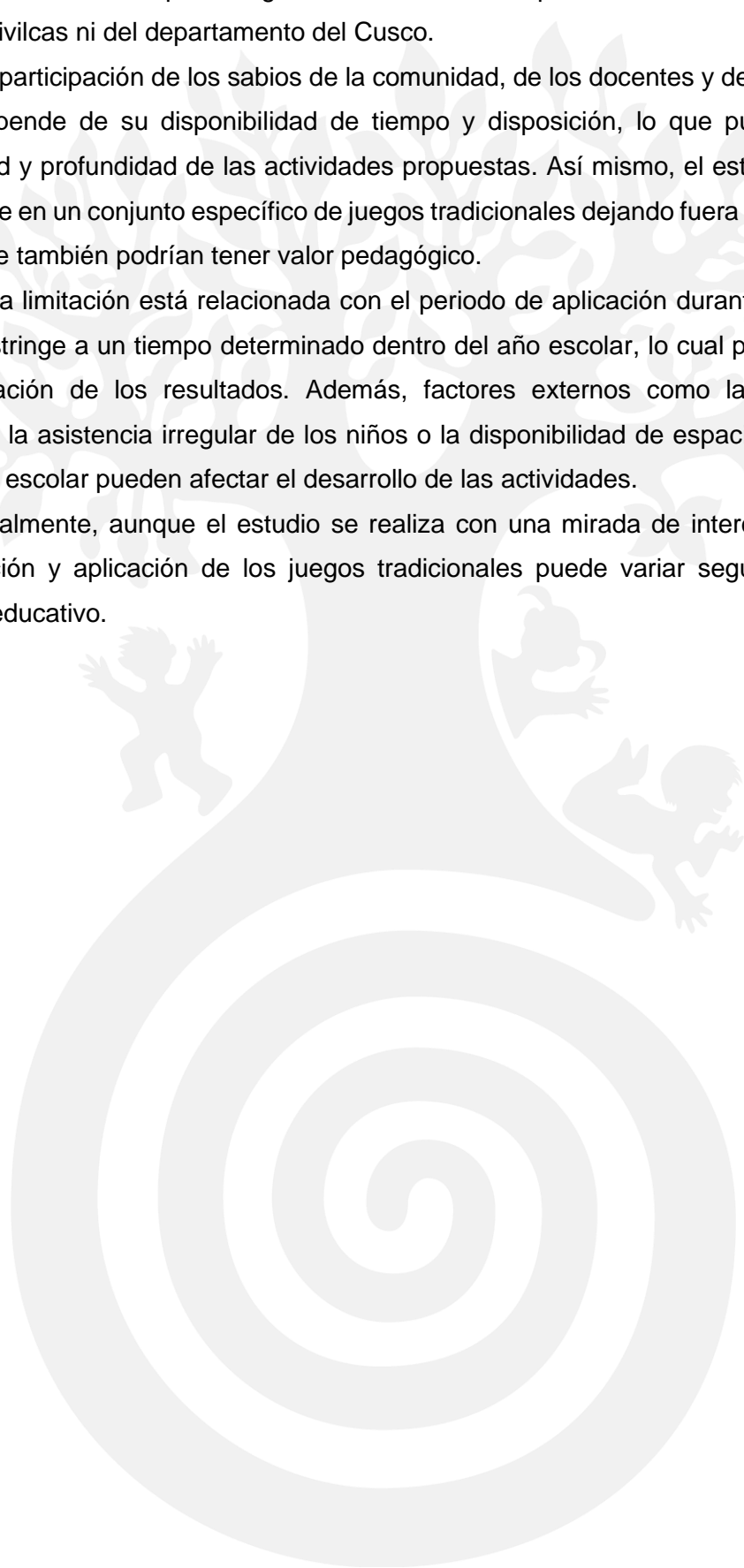
El presente trabajo de investigación se circunscribe a un grupo reducido de 10 niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 855 de Ausanta, lo que implica que los

resultados obtenidos no pueden generalizarse a toda la población infantil de la provincia de Chumbivilcas ni del departamento del Cusco.

La participación de los sabios de la comunidad, de los docentes y de los padres de familia depende de su disponibilidad de tiempo y disposición, lo que puede limitar la continuidad y profundidad de las actividades propuestas. Así mismo, el estudio se centra únicamente en un conjunto específico de juegos tradicionales dejando fuera otras prácticas lúdicas que también podrían tener valor pedagógico.

Otra limitación está relacionada con el periodo de aplicación durante el año 2024 que se restringe a un tiempo determinado dentro del año escolar, lo cual puede influir en la observación de los resultados. Además, factores externos como las condiciones climáticas, la asistencia irregular de los niños o la disponibilidad de espacios adecuados en el patio escolar pueden afectar el desarrollo de las actividades.

Finalmente, aunque el estudio se realiza con una mirada de interculturalidad, la interpretación y aplicación de los juegos tradicionales puede variar según el contexto cultural y educativo.



CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

Antecedentes

Internacionales

A nivel internacional encontramos el estudio de Caramalí Mosquera (2021), titulado *“Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la construcción de una convivencia escolar libre de violencia”**, logramos comprender con mayor claridad el valor pedagógico y social que poseen los juegos tradicionales dentro del contexto educativo.

Desde nuestra perspectiva, uno de los aportes más significativos de esta investigación radica en su objetivo de implementar los juegos tradicionales como estrategias pedagógicas orientadas a fortalecer la convivencia escolar y reducir las conductas violentas en los estudiantes. Esto nos permitió reconocer que el juego no solo cumple una función recreativa, sino que también puede constituirse en una herramienta intencional para la formación en valores y habilidades sociales.

Asimismo, el enfoque cualitativo y el uso del método de investigación-acción nos resultan especialmente relevantes, ya que evidencian una intervención directa en la realidad educativa. A través de la observación y los talleres pedagógicos, se logra no solo comprender el fenómeno, sino también transformarlo, lo cual refuerza la idea de que el docente-investigador tiene un rol activo en la mejora de la convivencia escolar.

Finalmente, consideramos fundamental la conclusión del estudio, donde se establece que los juegos tradicionales funcionan como mediadores culturales. Esta idea nos llevó a comprender que, mediante el juego, los niños interiorizan normas sociales, aprenden el respeto por los demás y desarrollan habilidades para la resolución pacífica de conflictos. En ese sentido, el espacio escolar, particularmente el patio, deja de ser un escenario de conflicto para convertirse en un entorno de armonía y aprendizaje significativo.

Por otra parte, en el estudio de García-García (2021), titulado *“El juego tradicional: una estrategia para la autorregulación en la educación infantil”**, logramos ampliar nuestra comprensión sobre el papel del juego tradicional en el desarrollo integral de los niños, especialmente en el ámbito emocional y cognitivo.

Desde nuestra perspectiva, el objetivo de analizar la incidencia de los juegos tradicionales en los procesos de autorregulación nos permitió reconocer que estas prácticas lúdicas no solo favorecen la interacción social, sino que también contribuyen significativamente al desarrollo de habilidades internas en los niños. En ese sentido, comprendemos que la autorregulación no surge de manera espontánea, sino que puede ser estimulada mediante experiencias estructuradas como el juego.

Asimismo, consideramos relevante la metodología empleada, basada en un estudio

descriptivo con diseño no experimental, que utiliza fichas de observación y diarios de campo durante las sesiones de juego en espacios abiertos. Esto nos permitió valorar la importancia de la observación sistemática como herramienta para comprender el comportamiento infantil en contextos naturales, sin alterar su dinámica.

Finalmente, destacamos como aporte central la conclusión del estudio, la cual señala que el juego tradicional exige altos niveles de control inhibitorio y atención. A partir de ello, comprendemos que los niños, al participar en estos juegos, desarrollan progresivamente su autonomía y la capacidad de gestionar sus emociones, reduciendo la dependencia de la intervención constante del adulto. En consecuencia, el juego se configura como un medio efectivo para promover la autorregulación y el desarrollo de competencias fundamentales en la primera infancia.

Antecedentes Nacionales

En el contexto nacional peruano, encontramos el estudio de Castro Castro y Maygua Luque (2021), titulado “Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor de niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N.º 285 Gran Unidad Escolar San Carlos de la ciudad de Puno”, logramos situar sus aportes dentro del contexto peruano, donde los juegos tradicionales forman parte del acervo cultural y de las prácticas cotidianas de la infancia. En este sentido, comprendemos que su incorporación en el ámbito educativo no solo responde a una necesidad pedagógica, sino también a la revalorización de saberes y prácticas propias de nuestra realidad sociocultural.

Desde nuestra perspectiva, el objetivo de determinar la eficacia de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor nos permitió reconocer que estas estrategias didácticas tienen un impacto directo en el desarrollo corporal de los niños. Esto nos lleva a comprender que el movimiento y la actividad lúdica contextualizada son fundamentales en la educación inicial, especialmente en entornos donde el aprendizaje se construye desde la experiencia.

Asimismo, consideramos relevante la metodología empleada, de tipo experimental con diseño pre-experimental, ya que permite evidenciar cambios concretos a partir de la aplicación de sesiones lúdicas programadas. Esto refuerza la idea de que los juegos tradicionales pueden ser sistematizados y utilizados de manera intencional dentro del proceso educativo.

Finalmente, destacamos como hallazgo principal que se evidenció un incremento significativo en la coordinación motriz gruesa y el equilibrio de los niños. A partir de ello, comprendemos que el juego tradicional no solo es una alternativa, sino un recurso pedagógico altamente eficaz, incluso superior a los ejercicios dirigidos, para promover el desarrollo psicomotor en la primera infancia.

En el mismo sentido, revisando el estudio de Huamán Ortiz y Matute Quispe (2021),

titulado “El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños/as de 3 a 5 años de la I.E.I. N.º 277-37 Cavira, Kishuará, Andahuaylas, Apurímac”, logramos situar sus aportes dentro del contexto peruano, caracterizado por su diversidad cultural y lingüística. En particular, reflexionamos sobre la realidad de las zonas rurales andinas, donde el quechua constituye la lengua materna de muchos niños y niñas, y donde la escuela cumple un papel clave en articular esta riqueza cultural con los procesos educativos formales. En ese sentido, comprendemos que el juego libre no solo es una actividad espontánea, sino también un espacio legítimo para la expresión cultural y lingüística propia.

Desde nuestra perspectiva, el objetivo de establecer la relación entre la práctica del juego libre y el fortalecimiento de la expresión oral nos permitió reconocer que el desarrollo comunicativo está profundamente vinculado con el contexto sociocultural del niño. Esto nos lleva a valorar la importancia de generar espacios pedagógicos donde los niños puedan expresarse en su lengua materna sin restricciones, favoreciendo así una comunicación más auténtica y significativa.

Asimismo, consideramos relevante la metodología de enfoque cuantitativo y nivel correlacional, ya que permite evidenciar la relación existente entre el juego libre y las habilidades comunicativas. El uso de listas de cotejo para evaluar la fluidez y coherencia oral durante las horas de juego nos muestra que es posible medir de manera sistemática procesos que, a simple vista, podrían parecer espontáneos o informales.

Finalmente, destacamos como hallazgo principal que el juego libre permite a los niños utilizar su lengua materna, en este caso el quechua, con mayor libertad. A partir de ello, comprendemos que este tipo de juego facilita no solo la expresión oral, sino también la transición hacia el desarrollo de habilidades comunicativas más complejas, incluso en contextos bilingües. En consecuencia, reafirmamos que, en el contexto peruano, promover el juego libre implica también reconocer, respetar y fortalecer la identidad lingüística y cultural de los niños desde sus primeras experiencias educativas.

Antecedentes Locales

Finalmente, en el contexto local, en la región Cusco, encontramos el estudio de Mañaccasa (2023), titulado “Juego Tradicional de los Porotos como Estrategia Didáctica en el Desarrollo de la Competencia Resolución de Problemas de Cantidad, para Niños de Segundo Grado de Primaria de la I.E. 50721 de Chicón, provincia de Urubamba” consideramos que este antecedente resulta especialmente relevante para sustentar la importancia de los juegos cotidianos como herramientas de aprendizaje desde el nivel inicial.

En el contexto peruano, donde las prácticas culturales y los saberes ancestrales forman parte de la vida diaria de las comunidades, este estudio evidencia que los juegos

tradicionales no solo cumplen una función recreativa, sino que constituyen un puente entre el conocimiento comunitario y el aprendizaje escolar. Desde nuestra perspectiva, el objetivo de determinar la influencia del juego de los porotos en la resolución de problemas de cantidad permite comprender que el aprendizaje matemático puede construirse a partir de experiencias significativas, cercanas y contextualizadas para los niños.

Asimismo, el enfoque cualitativo bajo el método de investigación-acción pedagógica refuerza la idea de una enseñanza reflexiva y transformadora, donde el docente no solo aplica estrategias, sino que observa, interpreta y ajusta su práctica en función de las necesidades del estudiante. El uso de diarios de campo y la observación participante permiten visibilizar cómo el aprendizaje emerge de la interacción activa con materiales del entorno, en este caso, las semillas de poroto.

En este sentido, argumentamos que, aunque el estudio se desarrolla en el nivel primario, sus aportes son plenamente transferibles al nivel inicial, ya que demuestran que el juego cotidiano favorece procesos cognitivos complejos desde edades tempranas. La conclusión de la investigación es contundente al señalar que el juego tradicional facilita una comprensión profunda de las matemáticas, al tiempo que fortalece la identidad cultural. Por ello, sostenemos que incorporar juegos cotidianos en la educación inicial no solo potencia el desarrollo de competencias, sino que también promueve una educación pertinente, intercultural y arraigada en la realidad del niño.

Base Teórica

El juego

El juego representa para la niña y el niño el ser y hacer. Ser en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras volcando de estas sus estados emocionales, carencias y frustraciones. Es el lenguaje propio de la niña y el niño con quienes se relaciona, con su medio y le facilita la formación en colectivo infantil, para relacionarse, para explorar, para manipular dando significado e intencionalidad a la actividad lúdica (Andrade Carrión, 2020, p. 135)

Además, promueve el compañerismo al fomentar la interacción grupal e intergrupal, permitiendo a las personas compartir conocimientos y preocupaciones”.

Podemos entender según este texto que el juego es una herramienta clave dentro del proceso de aprendizaje, ya que a través de dinámicas lúdicas reguladas se transmiten y refuerzan valores esenciales como el respeto, la tolerancia, la responsabilidad, la solidaridad y la autoconfianza. Así mismo, consideramos que este autor destaca cómo las actividades recreativas favorecen la convivencia y el compañerismo, al propiciar la interacción entre los grupos y generar espacios de intercambio de saberes y experiencias compartidas.

Rengifo (2005) afirma lo siguiente respecto al aprendizaje de las comunidades:

“Para aprender se necesita empezar jugando, este es un fundamento básico de los pueblos y comunidades, el juego permite ir puliendo saberes y conocimientos, nos permite transmitir todo ese bagaje de sapiencias para que sean bien acogidas por los niños y jóvenes y no se caiga en la monotonía de la educación tradicional, así mismo el juego ayuda a que se desarrollen los sentidos, las habilidades y cada una de las características únicas de cada persona, y en las comunidades tradicionales lo han utilizado para enseñar elementos necesarios para la supervivencia en el entorno.

El Proyecto de Tecnologías Campesinas [PRATEC] (1993) sostiene que en el ámbito escolar el juego se vincula a una visión evolutiva humana, donde los materiales se distribuyen por edades. Según esta perspectiva, la escuela prioriza la abstracción y la representación sobre el desarrollo integral del cuerpo, transformando la realidad en un elemento que el infante moldea a su voluntad. de este modo , la imaginación se almeja de la crianza del mundo real para enfocarse en un orden trascendente y virtual, distanciando las formas de juego actuales de las tradiciones de sus padres.

El juego también aquí es, como en los Andes, un anuncio, pero un anuncio no regenerador del mundo sino transformador de éste “y a su vez que conecta con lo suyo a través del juego porque todo el *ayllu juega*, ya que el juego es una seña que te indica lo que será y tendrás en el futuro”.

Al respecto, Quiroz (2024) sostiene que la lúdica trasciende el aula para convertirse en una competencia vital: El juego posee un propósito de gran valor como herramienta de aprendizaje y preparación para la vida convirtiéndose así en una actividad esencial para el crecimiento personal.

La inclusión del juego como herramienta pedagógica no solo brinda entretenimiento y diversión a los niños y niñas, sino que también los prepara para enfrentar y solucionar problemas en situaciones específicas.(p.14)

Según nuestro análisis, puede entenderse como una práctica libre que surge de la decisión del niño y le brinda satisfacción y disfrute. Este carácter lúdico favorece un desarrollo emocional estable y motiva la continuidad de la actividad. Además, consideramos que el autor resalta cómo el juego posee una estructura propia de acciones que lo distinguen y que, en gran medida, se alimenta de la imitación de conductas presentes en su entorno.

Los Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales o populares en el Perú son entendidos como herramientas que fortalecen las raíces culturales y los conocimientos ancestrales. Estas actividades, de carácter voluntario y lúdico, permiten que el niño desarrolle interacciones sociales basadas en sus propios criterios dentro de un espacio y un tiempo determinado (Méndez & Fernández, 2010). En este sentido, no solo constituyen una forma de entretenimiento, sino

también un medio a través del cual se transmiten valores, normas y formas de convivencia propias de cada comunidad.

Desde una perspectiva educativa, consideramos que los juegos tradicionales adquieren una relevancia especial en el desarrollo integral del niño, ya que favorecen la construcción de aprendizajes significativos en contextos reales y cercanos a su experiencia. A través de estas prácticas, los niños no solo interactúan con sus pares, sino que también desarrollan habilidades cognitivas, comunicativas y socioemocionales, tales como la resolución de conflictos, la cooperación y la toma de decisiones. Esto evidencia que el juego, lejos de ser una actividad secundaria, debe ser comprendido como un eje articulador del aprendizaje en la educación inicial.

Asimismo, en el contexto peruano, caracterizado por su diversidad cultural y lingüística, los juegos tradicionales se convierten en un recurso pedagógico clave para promover una educación intercultural. Al integrar estas prácticas en el aula, se reconoce y valora el conocimiento local, fortaleciendo la identidad cultural de los niños desde edades tempranas. En consecuencia, sostenemos que su incorporación sistemática en los procesos educativos no solo contribuye al logro de competencias, sino que también favorece la formación de ciudadanos que reconocen, respetan y valoran la riqueza cultural de su entorno.

El Juego en la Educación

Benitez (2009) El juego es una actividad que posee muchas y diversas características y que ejerce en la educación una función importante, pues a través del juego se adquiere roles que el niño asume de forma particular. A través del juego el niño y la niña se comunican con el mundo, ya que desde que nace es su principal lenguaje. Muestra la ruta a la vida interior de los niños y niñas, ya que se expresan sus deseos, sus fantasías, temores y conflictos de forma simbólica a través del juego.

El juego en la educación no solo cumple una función recreativa, sino que constituye un recurso pedagógico que favorece la transmisión cultural y el aprendizaje significativo. Al integrar los juegos tradicionales en la educación fomenta la autonomía de los estudiantes y contribuye a la construcción de aprendizajes vinculados con su contexto sociocultural.

El análisis de estas dinámicas lúdicas revela que los juegos tradicionales no son solo un espacio de ocio, sino verdaderos laboratorios de aprendizaje sociocultural. A través de la imitación de roles y la recreación de festividades, el niño internaliza conocimientos etnográficos y desarrolla una conciencia histórica vinculada a su entorno. Esta metodología natural de enseñanza fomenta competencias ciudadanas y el pensamiento crítico, ofreciendo a los educadores un recurso invaluable para construir una pedagogía basada en el respeto a la identidad y el fortalecimiento del tejido social desde la infancia.

El Juego en el Desarrollo Socioemocional de los Niños

Según explica Baquero (1997) las actividades lúdicas ancestrales, tales como el escondite o la rayuela, son fundamentales en la etapa del desarrollo infantil. Debido a su sencillez normativa, estos juegos facilitan que los niños de 4 y 5 años fortalezcan su área socioafectiva. Al participar en ellos los infantes desarrollan habilidades esenciales de convivencia, aprendiendo no solo a compartir recursos, sino también a respetar los tiempos de los demás y trabajar de manera cooperativa.

Esto contribuye al afianzamiento de habilidades de convivencia esenciales como la empatía y la comunicación. Además, los juegos tradicionales pueden ayudar a los niños a regular sus emociones. Mediante la rivalidad positiva y la superación de diferencias y la resolución de conflictos durante el juego, los niños aprenden a controlar sus emociones cuando enfrentan obstáculos. Estas experiencias les ayudan a desarrollar habilidades de autorregulación emocional.

Baquero (1997) señala que según Vygotsky (1966, p. 146), cualquier situación imaginaria involucra reglas de comportamiento, y todo juego que implica reglas crea una situación imaginaria. En otras palabras, cuando un juego está regulado por normas, se limitan las posibilidades de acción y se establece un escenario ficticio. Esto sugiere que el ser humano es capaz de adaptarse a las reglas dentro del contexto de un juego, lo que hace que sea relevante enseñar el respeto por las normas a través de actividades lúdicas y placenteras.

Según Vygotsky (1979) enfatiza el papel del juego en el desarrollo infantil a través de la interacción con su entorno, “el juego surge como una necesidad de replicar las interacciones sociales, y se caracteriza por ser una actividad consciente con propósitos claros y definidos”. Desde nuestra perspectiva el autor explica que los niños juegan para imitar lo que ven en la vida social, y lo hacen de manera consciente, con objetivos claros. Según él, explica que el juego es muy importante para el desarrollo de los niños porque les permite relacionarse con su entorno.

El mismo autor también señala que “los niños no comienzan a jugar antes de los tres años de edad, ya que sus acciones están dirigidas por las circunstancias en la que se encuentran. Es durante la etapa preescolar que el juego se convierte en una parte esencial del desarrollo infantil, pero esta importancia tiende a disminuir en la etapa escolar, cuando el juego y el aprendizaje formal ocupan la mayor parte del tiempo del niño”. Sin embargo, en nuestras comunidades andinas sabemos que los bebés que están dentro del vientre de la madre ya están jugando antes de nacer, inclusive se dice que este juego es considerado como un trabajo, las patadas que da son como si estuviera trabajando con el tirapié o *chaki taklla*.

Bruner (2008) vincula el juego con el periodo de inmadurez infantil, sosteniendo

que esta etapa implica una dependencia necesaria a los progenitores. En este sentido, los padres deben facilitar espacios de juego mientras aseguran el bienestar básico del niño. Para el autor, el juego es un proceso de proyección de la vida interna hacia el exterior, lo cual contrasta con el aprendizaje, proceso mediante el cual el sujeto interioriza la realidad externa para integrar en su propia estructura.

Bruner identifica en el juego una tríada de funciones esenciales para el desarrollo intelectual. Primordialmente, lo define como una plataforma de exploración activa del entorno. Un aspecto distintivo es la libertad con la que el infante redefine los objetivos de la actividad, priorizando el proceso sobre el resultado; esta plasticidad funcional es la que favorece la resolución creativa de problemas. Finalmente, el autor sostiene que toda acción lúdica está supeditada a un contexto sociocultural, lo que garantiza que el descubrimiento no sea azaroso, sino una respuesta estructurada al escenario que rodea al aprendiz.

El Juego Tradicional Infantil como Expresión de la Cultura

Vygotsky, por ejemplo, sostiene que, los niños adquieren conocimientos mediante la interacción y las vivencias sociales, reconociendo el juego como una valiosa herramienta para la socialización y como un medio social y cultural que estimula el crecimiento de las habilidades intelectuales de los niños.

En este sentido, para el señor Juan, sabio de la comunidad, los juegos como el “*turus pukllay*”, el “*watunachikuy*” y otros se transmiten oralmente y son formas de aprendizaje y se adaptaron con el tiempo según las necesidades de la población. Los juegos tradicionales están relacionados con la vida cotidiana como las prácticas artesanales, agrícolas y pecuarias. Con el tiempo, se establecieron diferencias entre juegos tradicionales, juegos populares y juegos autóctonos, pero hoy en día se enfatiza la importancia de los juegos en sí mismos como formas de diversión para todas las personas, especialmente para los niños. Sin embargo, los juegos tradicionales han disminuido en popularidad debido a factores socioeconómicos, la tecnología y la migración de pobladores indígenas a otros lugares.

De este modo, en la cultura andina los juegos tradicionales son una expresión auténtica de la cultura y las costumbres comunitarias, sirviendo como símbolo de identidad para cada individuo o grupo social. Estos juegos surgen de manera natural y buscan principalmente la diversión y entusiasmo de quienes participan en ellos, como señala LaVega (2011). “Además, desempeñan un papel fundamental en la preparación de los niños para convertirse en ciudadanos futuros que valoran y respetan su propia cultura. Los juegos tradicionales les enseñan a apreciar sus tradiciones y desenvolverse en su entorno social”

Los participantes en estos juegos suelen establecer reglas específicas que se ajustan a las normas y valores de su comunidad, lo que permite que el juego se desarrolle

de manera organizada y armoniosa. Cada juego tradicional lleva consigo su propio simbolismo, lo que refuerza su autenticidad y su identidad cultural, invitando a los jugadores a formar parte de esta tradición y adaptarse a su estilo de juego. Además, fomentan la interacción entre los jugadores y la compartición de tiempo y espacio designados.

En consecuencia, los juegos populares son costumbres que fortalecen la vivencia que reflejan la identidad de una comunidad y están estrechamente ligados a la socialización. A través del diálogo y la interacción, promueven la colaboración, la formación de nuevas amistades y la resolución conjunta de problemas. Además, brindan la oportunidad de estimular la creatividad al permitir la creación o adaptación de nuevos juegos a la imaginación de los participantes.

De allí que el plic plac, salta soga y trompo son ejemplos de juegos tradicionales en el Perú. Estos juegos han sido parte de la cultura y tradición peruana durante generaciones y siguen siendo populares entre los niños y adultos. Plic plac implica lanzar una piedra o un objeto al aire y recoger otros objetos mientras el primero cae. Salta la soga es un juego de saltar la cuerda, mientras que el trompo involucra hacer girar un objeto puntiagudo en el suelo mediante un cordel. Estos juegos no solo proporcionan diversión, sino que también transmiten valores culturales y promueven la interacción social.

Base Conceptual

Juego

El juego en el entorno escolar se define como juegos de gran utilidad en el medio educativo, funcionan como estrategias de enseñanza, de tal manera que, el objetivo principal del juego es de incrementar y estimular a los estudiantes, hacia una enseñanza y aprendizaje creativo. el juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que cualitativamente es distinto del adulto. (Andrade Carrión, 2020, p. 132)

Diversos autores han propuesto definiciones del juego, destacando las ideas de Piaget, quien lo considera una actividad que involucra el pensamiento y la resolución de problemas a través de la ficción. Erikson sugiere que “el juego contribuye al desarrollo del ego y aumenta la autoestima del niño”. Huizinga lo define como una actividad voluntaria con reglas imperiosas y acompañada de una sensación de alegría y tensión. Zapata, destaca que el juego es una forma de aprendizaje que implica el conocimiento de uno mismo y de los demás, mientras que Álvarez señala que contribuye al desarrollo de estructuras de personalidad más complejas. Dávila enfatiza que el juego contribuye al desarrollo físico, emocional y social del individuo. En resumen, el juego es una actividad que evoluciona con la edad y las etapas de desarrollo, promoviendo el desarrollo integral al potenciar la inteligencia, las habilidades motoras, la sociabilidad y la formación de la personalidad.

Juegos Tradicionales

Guevara (2021) establece que los “juegos tradicionales son actividades que han perdurado a lo largo del tiempo y se transmiten de generación en generación en una comunidad. Estos juegos son parte integral de la vida cotidiana de una familia, sociedad, cultura y nación”. A través de los juegos tradicionales, se pueden compartir experiencias y costumbres, como las relacionadas con la agricultura, las festividades y otros eventos importantes. Estos juegos son una expresión cultural que se manifiesta en diversas formas, como el arte, la música, la danza y las festividades. Cada tipo de juego tiene un propósito específico, y los docentes pueden utilizarlos para fomentar el aprendizaje de los estudiantes y promover el bienestar social y emocional.

Identidad Nacional

El Ministerio de Educación Del Perú (2016) indica que la identidad nacional se refiere a la percepción colectiva y el sentimiento de pertenencia que un grupo de personas comparte con respecto a su país o nación. Esta identidad se basa en una serie de características, valores, tradiciones, símbolos y vivencias compartidas que definen la unidad y la cohesión de una nación. La identidad nacional puede incluir elementos culturales, históricos, lingüísticos, religiosos y geográficos que unen a las personas que conforman una nación.

La identidad nacional desempeña un papel fundamental en la formación de la cohesión social y la solidaridad dentro de una sociedad. Ayuda a las personas a identificarse como parte de una comunidad más amplia y a sentir un compromiso hacia su país. Los símbolos nacionales, como la bandera, el himno nacional y otros emblemas, a menudo desempeñan un papel importante en la construcción y la expresión de la identidad nacional. Es importante destacar que la identidad nacional puede evolucionar con el tiempo y estar sujeta a cambios debido a factores como la migración, la globalización y los cambios sociales y culturales. Además, puede variar significativamente de un país a otro, ya que cada nación tiene su propia historia, cultura y experiencias que aportan al desarrollo de su identidad nacional.

Guevara, (2021) indica que esto incluye áreas como el cuidado personal, donde pueden aprender a lavarse las manos o vestirse con supervisión; la elección de actividades y juguetes, que les da un sentido de control; la toma de decisiones simples, como elegir su taza favorita o qué comer; la asignación de responsabilidades en el hogar para inculcar responsabilidad, y promover la comunicación para que puedan expresar sus pensamientos y sentimientos.

Es esencial recordar que la autonomía debe equilibrarse con la supervisión y la seguridad de los adultos, permitiendo que los niños tomen la iniciativa y desarrollen sus habilidades independientes, lo que contribuye a fortalecer su confianza y autoestima.

Competencias Educativas

El Ministerio de Educación del Perú (2018) a través del desarrollo Curricular establece que la dimensión cognitiva del juego contribuye al desarrollo del pensamiento y la empatía, fomentando la reflexión sobre situaciones y la búsqueda de soluciones para desafíos o problemas.

También mejora la convivencia al permitir a los niños reconocer y comprender las emociones de los demás, promoviendo habilidades comunicación de expresión y socialización. Esta dimensión se evalúa a través de dos indicadores: el desarrollo intelectual y el desarrollo emocional. En la dimensión social, el juego se considera una herramienta cultural que puede mejorar la comunicación y la convivencia social. Pone al niño en el centro de sus interacciones, ayudándolo a perfeccionar habilidades como la sinceridad, la confianza y la capacidad de relacionarse armoniosamente con los demás. Se evalúan cuatro indicadores en esta dimensión: integración, igualdad, convivencia y empatía.

La dimensión cultural del juego se relaciona con la transmisión de costumbres y valores de generación en generación, promoviendo la armonía y fortaleciendo la identidad del niño a medida que asimila y refina elementos culturales de su entorno. Esta dimensión se evalúa en términos de su contribución a la socialización y al fortalecimiento de la identidad. Por último, la dimensión creativa del juego se refiere a la interacción en el juego y la adaptación espontánea a situaciones desafiantes, fomentando la flexibilidad, la apertura, el interés y la reflexión en las mentes creativas de los niños. Esta dimensión se caracteriza por la diversidad y la capacidad de ajuste en el comportamiento durante el juego y en respuesta a las interrupciones tradicionales.

Base Legal

El Proyecto Educativo Regional de Cusco (2021) proviene de un trabajo en conjunto que involucra a diversos actores, incluyendo representantes del Estado, la sociedad civil y organizaciones mixtas. A través de este proceso, se ha aprendido que al unir esfuerzos y debatir discrepancias, se fortalece la claridad, la seriedad y la relevancia con la que se deben abordar los desafíos de implementar las políticas educativas regionales. Este documento finalizado nos permite identificar diversas demandas relacionadas con la gestión de la Educación Regional. En primer lugar, se busca establecer un sistema educativo regional descentralizado, autónomo, flexible, eficaz, eficiente y transparente. Este sistema garantiza la formulación participativa de las políticas educativas regionales, promueve la investigación pedagógica, impulsa innovaciones educativas y proporciona financiamiento para la educación en la región.

La Gerencia Regional de Educación Cusco está comprometida en llevar a cabo un diagnóstico colaborativo de las necesidades institucionales para desempeñar sus

funciones de manera competente, autónoma y descentralizada. Esto implica la incorporación de tecnologías de la información, la contratación de personal calificado y el fortalecimiento de su acción mediante estructuras educativas y diversas modalidades organizativas, adaptándose a necesidades e intereses actuales del contexto y las directrices del Proyecto Educativo Regional y el Proyecto Educativo Nacional.

Constitución Política del Perú

En los artículos 16 y 17 de la Constitución Política del Perú delineó los pilares y deberes del Estado dentro del campo de la Educación. En primera instancia, establece la descentralización educativa, dando autonomía a las regiones y localidades para adaptar la educación a sus necesidades específicas. A pesar de esta descentralización, el Estado mantiene un papel importante en la coordinación de la política educativa, definiendo lineamientos generales y supervisando la calidad de la educación en todo el país. Este artículo enfatiza el acceso igualitario a la educación, independientemente de la situación económica o discapacidades, destacando la obligatoriedad de la educación inicial, primaria y secundaria.

La educación pública en estos niveles es gratuita, lo que garantiza que la población pueda beneficiarse de una educación sin costo. Además, se prioriza la inversión en educación en el presupuesto estatal, evidenciando el compromiso del Estado con el desarrollo de la educación. También se asegura que la educación superior en las universidades públicas sea gratuita para aquellos que tengan un desempeño satisfactorio y carezcan de recursos económicos.

La ley regula la subvención de la educación privada para fomentar la diversidad de opciones educativas y proporcionar ayuda a quienes no pueden costear una educación privada. También se impulsa la creación de Instituciones Educativas en áreas necesitadas, buscando llevar la educación a comunidades rurales o marginadas. Finalmente, el artículo subraya la erradicación del analfabetismo, la promoción de la educación bilingüe e intercultural, y la preservación de la diversidad cultural y lingüística del país, todo ello en aras de promover la integración nacional y el enriquecimiento de la identidad cultural peruana. En conjunto, estos principios y compromisos constituyen la base de la política educativa en el Perú, enfocada en la equidad, la calidad y la diversidad.

Ley General de Educación N° 28044

De acuerdo a ella, los artículos 4° y 5° de la normativa en cuestión abordan dos aspectos fundamentales de la educación en el contexto peruano: la gratuidad de la educación y la libertad de enseñanza.

En el Artículo 4°, se establece la gratuidad de la educación como un servicio público. Se señala que cuando el Estado proporciona servicios educativos, estos deben ser gratuitos en todos los niveles y modalidades de enseñanza, en consonancia con lo

establecido en la Constitución Política y con lo establecido en la Constitución Política y la ley en cuestión. Además, se enfatiza que, en la Educación Inicial y Primaria, esta gratuidad se complementa con programas de alimentación, salud y la entrega de materiales educativos. Este artículo refleja el compromiso del Estado peruano de garantizar el acceso a la educación sin costo para todos los ciudadanos y de brindar apoyo adicional a los estudiantes en las etapas iniciales de su formación.

Por otro lado, el Artículo 5° aborda el principio de la libertad de enseñanza. Este artículo reconoce y garantiza la libertad de enseñanza por parte del Estado. También establece que los padres de familia o quienes ejerzan sus responsabilidades tienen la obligación de educar a sus hijos y el derecho de participar en el proceso educativo, así como de elegir las instituciones en las que desean que sus hijos se eduquen, de acuerdo con sus propias convicciones y creencias.

Además, se reconoce el derecho de personas naturales y jurídicas a establecer y dirigir centros y programas educativos, siempre que cumplan con los principios constitucionales y la ley. El Estado, en este contexto, juega un papel de reconocimiento, apoyo, supervisión y regulación de la educación privada, promoviendo la expansión de la cobertura, la innovación, la calidad y el financiamiento de los servicios educativos.

En conjunto, estos dos artículos establecen un equilibrio entre la responsabilidad del Estado de proporcionar una educación gratuita y de calidad y el derecho de los ciudadanos a elegir y establecer instituciones educativas que se ajusten a sus valores y creencias. Además, fomentan la participación activa de los padres en la educación de sus hijos y reconocen la importancia de la educación privada como complemento a la educación estatal. Estos principios son fundamentales para el sistema educativo peruano y buscan promover una educación inclusiva y diversa en el país.

Curriculum Básico Nacional de Educación Inicial

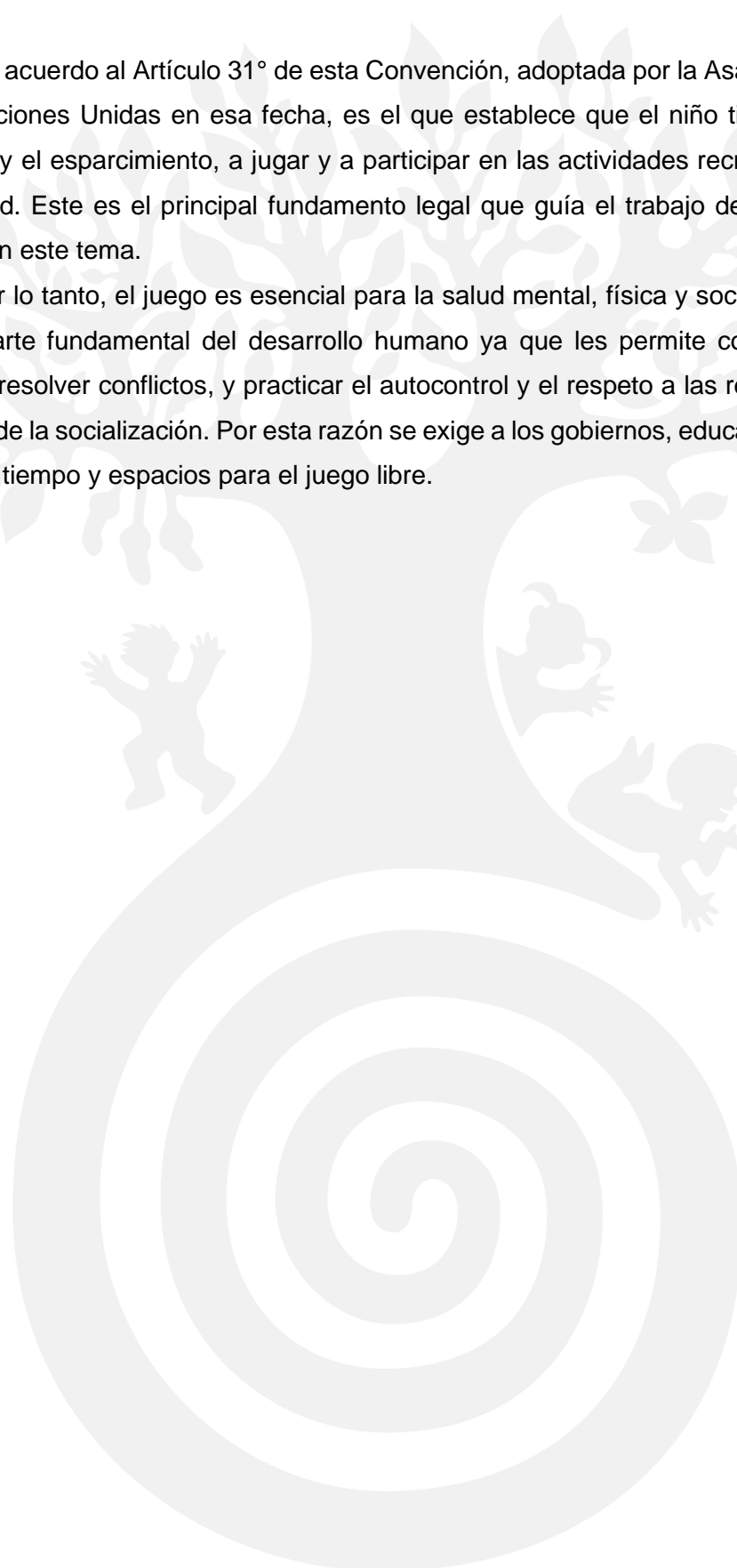
El Ministerio de Educación (2016) ha trabajado en la actualización del Currículo Nacional para adaptarlo a las necesidades de la sociedad actual. Este proceso involucró consultas y contribuciones de diversos actores a nivel descentralizado. El Currículo Nacional se basa en enfoques anteriores, como el de competencias, aprendizaje, enseñanza y evaluación, pero busca evolucionar para desarrollar competencias acordes a las demandas de la sociedad actual.

Los programas curriculares se presentan para los niveles de Educación Inicial, Primaria y Secundaria, con orientaciones específicas para su implementación en las instituciones educativas. Es fundamental que los docentes lean, comprendan y apliquen estos documentos en su trabajo pedagógico, teniendo en cuenta el perfil del estudiante, los enfoques transversales, las competencias y las capacidades, así como los niveles de desarrollo de estas para planificar y evaluar de manera formativa.

Organización de las Naciones Unidas (ONU). (1989). Convención sobre los Derechos del Niño.

De acuerdo al Artículo 31° de esta Convención, adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en esa fecha, es el que establece que el niño tiene derecho al descanso y el esparcimiento, a jugar y a participar en las actividades recreativas propias de su edad. Este es el principal fundamento legal que guía el trabajo de la UNESCO y UNICEF en este tema.

Por lo tanto, el juego es esencial para la salud mental, física y social de los niños, por ser parte fundamental del desarrollo humano ya que les permite comunicar ideas, cooperar, resolver conflictos, y practicar el autocontrol y el respeto a las reglas, sentando las bases de la socialización. Por esta razón se exige a los gobiernos, educadores y padres garantizar tiempo y espacios para el juego libre.



CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Contexto

Para comenzar nuestra investigación solicitamos el permiso ante la Dirección IEI N° 855 Ausanta de Chumbivilcas, donde se realizó el trabajo de investigación de igual forma se solicitó la autorización a los padres de familia para realizar y aplicar los diferentes instrumentos los cuales utilizaremos con los niños de dicha Institución.

La Institución Educativa Inicial IEI N° 855, ubicada en el sector de Ausanta, de la comunidad Madre Aucho, en el distrito de Livitaca, provincia de Chumbivilcas, en el departamento de Cusco, es una Institución Educativa del nivel Inicial del II ciclo de gestión pública, dependiente del Ministerio de Educación. Cuenta con un total de 2 docentes y atiende a 24 estudiantes. Con código Modular 1515915, Código de Local Escolar 609045, Código de centro poblado 219303. La altitud a la que se encuentra esta Institución Educativa es de 4040 metros sobre el nivel del mar, con coordenadas de latitud -14.27100000 y longitud -71.57150000. En este sentido este será el sitio que se recogerá la información.

Esta institución está rodeada por un contexto poblacional que se dedica a las labores de la agricultura como cultivo de papa lo cual sirven para la elaboración de chuño y moraya, en cuanto a la ganadería se aprecia la crianza de llamas, alpacas, vacas y los toros, la mayoría de sus pobladores son personas originarias del sector de Ausanta de la comunidad Madre Aucho del distrito de Livitaca y algunas son migrantes de provincias vecinas como; Canchis, Canas, Espinar entre otros por ende, sus prácticas culturales más frecuentes son las corridas de toros, carreras de caballos, festivales folklóricos, warari, *chiñisiri*, *mawqa* Livitaca y otros.

Población Participante

En este caso la población a atender fueron 10 niños que viven en una zona rural entre los rangos de edad de 4 y 5 años, 5 niñas y 5 niños. Estos niños se caracterizan porque les gusta mucho jugar imitando las actividades que realizan sus padres en cuanto a la agricultura, ganadería y actividades religiosas, la mayor parte de su tiempo libre lo emplean en jugar o ayudar en las labores del hogar a manera de juego cuando no están en la institución, las familias de estos niños provienen en su mayoría de familias rurales (campesinos) que son hogares que habitan en zonas fuera de las áreas urbanas y se dedican a las actividades agrícolas, ganadera o el trabajo de la tierra.

Hay un caso particular en este grupo de niños, se trata de que en la sangre llevan las vivencias de sus costumbres, señas y secretos que a través del juego los trasladan para compartir a los demás que se encuentran en su entorno

Figura 1:

Población participante



Nota: Se observa al grupo participante de dicha investigación con las docentes de la IEI N° 855 Ausanta de Chumbivilcas

Agudelo, (2021) señala que la muestra de caso fijo tiene como propósito garantizar que la información sea abundante, detallada y de alta calidad en lugar de buscar simplemente la cantidad o la uniformidad. En investigaciones que adoptan una perspectiva fenomenológica, donde se busca analizar los valores, vivencias y significados de un conjunto de individuos, es común utilizar muestras que incluyan tanto a expertos como a casos representativos.

Metodología de Investigación

El método de estudio es cualitativo porque se ha tomado en cuenta los conocimientos de la comunidad, de algunos padres de familia, niños, docentes y sabios a través de conversatorios donde se utilizaron guías de entrevistas diseñadas específicamente para este fin. Vargas (2012) indica que “la investigación es un proceso que se basa en la recolección y análisis de datos no numéricos para comprender conceptos, opiniones, experiencias, emociones o comportamientos. los resultados de este tipo de investigación se expresan en palabras”.

Hernández & Mendoza (2018), señalan que “el enfoque de la investigación cualitativa se define por su énfasis en la comprensión profunda y detallada de fenómenos sociales o humanos”. A diferencia de la investigación cuantitativa, que se centra en la medición numérica y la estadística, la investigación cualitativa se enfoca en la exploración de significados, contextos, perspectivas y experiencias de las personas involucradas en un estudio. Utiliza métodos como entrevistas, observación participante, análisis de contenido y grupos focales para recopilar datos descriptivos y ricos en detalle.

Este método nos permite comprender y visualizar cómo los juegos tradicionales propios, en sus diferentes expresiones, pero en especial, desde la vivencia cotidiana influye

en el aprendizaje de los niños y fortalece la identidad cultural. Además, este método permite hacer ajustes durante y después de la investigación, con el propósito de resaltar los resultados más relevantes de la información obtenida, tanto en las fases tempranas de su realización, como al final o después. Nuestro objetivo no es analizar cifras para demostrar la eficiencia o no del proceso, pero utilizamos las cifras para evidenciar el efecto que tienen los juegos en el aprendizaje de los niños.

Diseño de Investigación: Sistematización de Experiencias

Como diseño de investigación utilizamos la sistematización de experiencias, la cual nos permite recoger datos e información acerca de los juegos tradicionales, la descripción de los procedimientos los aprendizajes de las personas en su contexto social y cultural y las conductas también nos permite conocer sus experiencias y situaciones vividas y nos permite estudiar y conocer las costumbres tradicionales que se relación con los juegos y el aprendizaje que existe en la comunidad.

La sistematización de experiencias es provechosa en esta investigación ya que el objetivo principal de ésta, es generar una comprensión profunda y enriquecedora del fenómeno estudiado, que son los juegos tradicionales que realizan los niños en el patio, y el efecto que estos pueden tener en su aprendizaje, y para hacerlo, en lugar de buscar generalizaciones numéricas o patrones estadísticos, se realizarán procesos de observación y conversatorios con la población participante, que permite en el análisis de datos, la descripción de este fenómeno de estudio con un grupo de enfoque compuesto por 10 niños que juegan regularmente en el patio de la IE.

En este sentido, la sistematización permitirá socializar los resultados encontrados desde las diversas perspectivas del aprendizaje estudiadas en la base teórica, que nos permitirá acercarnos a una explicación sobre cómo estos juegos favorecen el desarrollo del aprendizaje en los niños de 4 y 5 años en la IEI N° 855 Ausanta de Chumbivilcas, Cusco. Es sistemático porque vamos a registrar de manera ordenada las experiencias que deseamos compartir con los demás combinando el que hacer con su sustento teórico y con el énfasis en la identificación de los aprendizajes alcanzados en dicha experiencia.

Así mismo, la sistematización recogerá prácticas y juegos, productos de la herencia cultural, y en esta recuperación integrada al proceso de aprendizaje de los niños, también aportará tanto al ámbito educativo como a resaltar la importancia del juego infantil en las comprensiones culturales que se tienen en diversas culturas.

Fases de la Investigación

Nuestro interés es insertar los juegos tradicionales como medio de aprendizaje ya que es un recurso maravilloso que moviliza el desarrollo y aprendizaje de los niños que desde pequeños se sienten atraídos por los juegos sobre todo cuando provienen de su comunidad. Para ello comenzaremos con un proceso de observación no participante y

participante, que realizamos en diferentes etapas de la investigación para ver y comprender los juegos tradicionales que fomentan el aprendizaje en los niños de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N°855 de Ausanta, Chumbivilcas, Cusco, tomando en cuenta las actividades propuestas.

Metodología Fase Uno

Para comenzar nuestra investigación el objetivo específico que nos propusimos fue el de observar los tipos de juegos tradicionales que utilizan los niños de 4 y 5 años en la IEI N° 855 Ausanta de Chumbivilcas. Para esto utilizamos como técnica la observación directa no participante, y el instrumento utilizado fue ficha de observación para registrar qué tipos de juegos son los más preferidos por los niños de esta Institución Educativa.

Tabla 1: Ficha de Observación de Juegos

Criterios a observar	Observaciones
Lugar donde juegan más los niños/as	
Momentos del día donde juegan	
Tipos de juegos que realizan	
Tiempo que dedican a jugar cada día	
Presencia de adultos y su participación	
Lugares preferidos de la comunidad para jugar	
Juegos que practican	
Objetos que utilizan para jugar	
Materiales naturales que utilizan en el juego	
Creatividad e invención de material de juego	

Nota: Esta ficha se utilizará para observar los juegos que realizan los niños.

También utilizamos una lista de cotejo con el propósito de comprobar una serie de

comportamientos, acciones y/o características que facilitan la observación y registro de la ejecución de habilidades, destrezas y actitudes en un momento específico del juego que los niños comparten.

Tabla 2: *Lista de cotejo*

Competencias a evaluar	Si	No
Participa activamente en el juego con sus compañeros.		
Acepta las indicaciones y decisiones de los compañeros		
Espera su turno para realizar una acción (ej. lanzar, correr, esconderse).		
Muestra empatía o consuela a un compañero que se equivoca o se frustra.		
Respeto las reglas básicas del juego		
Se desplaza o corre con seguridad, coordinando brazos y piernas.		
Controla sus movimientos para evitar chocar o lastimar a otros.		
Sigue una secuencia de pasos o acciones que requiere el juego.		
Utiliza el lenguaje verbal para expresar sus ideas o desacuerdos durante el juego.		
Mantiene el equilibrio mientras salta o corre (al simular montar el caballito).		
Se ubica correctamente en el espacio (ej. sabe dónde está la meta, dónde debe esperar su turno).		
Felicita y se alegra por el logro de haber ganado en el juego		

Nota: Esta lista de cotejos nos servirá como instrumento de verificación que nos ayudará a medir comportamientos o habilidades en el contexto de la investigación.

Otro instrumento aplicado fue la guía de entrevista para recoger las experiencias más importantes de la comunidad y docentes sobre los juegos tradicionales, esta guía tendrá 5 preguntas abiertas dirigidas a las personas que habiten en esa comunidad local.

Tabla 3: *Guía de Entrevista para Familias*

Entrevistado	Entrevistadora
Nombre: Edad:	Nombre: Edad:
Pregunta en quechua	Pregunta en castellano
<i>¿Kay llaqtanchikpi irqi kaptiyki ima ñawpa pukllaykunam karan?</i>	¿En este pueblo cuando eras niño qué juegos antiguos había?
<i>¿Ima killapitaq kay pukllaykunari pukllakuran?</i>	¿En qué mes estos juegos se jugaban?
<i>¿Kay pukllaykunata qhañ irqikunallacchu pukllankuman icha warmikunapas pukllaqchu kanku?</i>	Estos juegos solo los niños varones ¿Jugaban o las mujeres también jugaban?
<i>¿Wawaykikunaman chay ñawpa pukllaykunata yachachirqankichu?</i>	¿A tus hijos qué juegos antiguos les enseñaste?
<i>¿Irqikuna kunan pacha ñawpa pukllaykunata pukllachkankuraqchu?</i>	¿Los niños ahora mismo juegan juegos antiguos todavía?

Nota: Esta ficha nos ayudará a recoger las experiencias y percepciones de las familias sobre los juegos tradicionales.

Metodología Fase Dos

Para describir los tipos de juegos tradicionales que fomentan el aprendizaje en los niños de 4 y 5 años en la IEI N° 855 Ausanta de Chumbivilcas, realizamos una guía de entrevistas a sabios y docentes para conocer la percepción de los adultos sobre los juegos y los aprendizajes que promueven.

Guía de Entrevista para Conocer la Percepción de los Adultos sobre el Juego

Luego de esta guía, contrastamos las respuestas en un cuadro de doble entrada para comparar las respuestas entre los sabios y la docente para ver las semejanzas y diferencias de sus respuestas.

Metodología Fase Tres

Por último, para categorizar los juegos observados y los aprendizajes que fomentan en los niños de 4 y 5 años lo que hicimos fue la creación de tablas para presentar los resultados de la observación y evaluación del aprendizaje de los niños, de allí que los análisis pertinentes se establecerán de acuerdo a lo observado durante el proceso y desarrollo de las actividades. Una vez registrados e interpretados los datos haremos un análisis de qué juegos tradicionales desarrollan el aprendizaje, para luego llegar a una conclusión final y hacer algunas sugerencias.

Tabla 4: Cuadro De Contraste

Juego Tradicional	Padres de Familia	Docentes	Sabios de la Comunidad
<i>T'uruwan Pukllasun</i> Juguetes de barro			
<i>Turus Pukllay</i> Dramatizamos vivencias			
<i>Watunachikuy</i> Contamos lo que tenemos en la mano			
<i>Waskha Simp'ay</i> Trenzado de sogas			
<i>Aypamuway Chapa</i> Chapa			
<i>Ampay Maskhanakusun</i> Escondidas			
Arre Caballito			

Nota: Este cuadro nos servirá para mostrar de manera visual y precisa las diferencias y aportes de cada juego.

CAPÍTULO IV RESULTADOS

Durante y después de esta investigación hemos encontrado diversos resultados que revelan la importancia que tienen los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes de los niños de 4 y 5 años, para comprender mejor los hallazgos que hemos obtenido, vamos a presentar estos resultados por las fases en las que fuimos trabajando, iniciando por la observación de los juegos tradicionales que practicaban los niños, luego describiendo la relación entre estos juegos y los diversos aprendizajes que promueven, y finalmente, haciendo una categorización que revelan cuáles son los juegos que aportan al logro de los aprendizajes de los niños.

Para comenzar nuestra investigación solicitamos el permiso ante la Dirección IEI N° 855 Ausanta de Chumbivilcas, donde se realizó el proyecto de investigación de igual forma se solicitó la autorización a los padres de familia para realizar nuestro trabajo de investigación con los niños por lo que se solicitó de manera verbal.

Fase Uno: Juegos Tradicionales que Practican los Niños de 4 y 5 años

Para comenzar esta observación, se motivó la socialización de los juegos tradicionales en el patio invitándoles a los niños a salir al patio para que jueguen libremente a lo que desean y utilicen el material que encuentran en su entorno e interactúen con sus pares en los juegos que ellos propongan. Durante esta práctica aplicamos la guía de observación no participante, y algunas entrevistas durante y después de cada juego, además reportamos nuestras observaciones en la siguiente estadística.

Tabla 5: *Cuadro Estadístico*

CRITERIOS A OBSERVAR	OBSERVACIÓN
Lugar donde juegan más los niños/as	Patio, comedor y afueras de las aulas.
Momentos del día donde juegan	En la hora del Receso (descanso)
Tipos de juegos que realizan	El toro pukllay, arre caballito, trenzado de la paja, chapa chapa, ampay, elaboran sus juguetes con barro
Tiempo que dedican a jugar cada día	Un aproximado de 30 minutos.
Presencia de adultos y su	Si hay adultos, solo observan.

participación

Lugares preferidos de la comunidad para jugar	El patio y alrededores del jardín
Juegos que practican	el Turus pukllay, el arre caballito, la chapa chapa.
Objetos que utilizan para jugar	el palo de la escoba, su sombrero. chompa, casaca.
Materiales naturales que utilizan en el juego	La arcilla, la paja, guano de oveja,
Creatividad e invención de material de juego	Si, utilizan su cuerpo, también materiales que le provee la naturaleza

Nota: En la tabla se presentan las respuestas brindadas por los entrevistados.

Tabla 6: *Tabla de competencias*

Capacidades a evaluar	SI	NO
Participa activamente en el juego con sus compañeros.	✓	
Acepta las indicaciones y decisiones de los compañeros	✓	
Espera su turno para realizar una acción (ej. lanzar, correr, esconderse).	✓	
Muestra empatía o consuela a un compañero que se equivoca o se frustra.	✓	
Respeto las reglas básicas del juego	✓	
Se desplaza o corre con seguridad, coordinando brazos y piernas.	✓	
Controla sus movimientos para evitar chocar o lastimar a otros.	✓	
Sigue una secuencia de pasos o acciones que requiere el juego.	✓	

Utiliza el lenguaje verbal para expresar sus ideas o desacuerdos durante el juego. ✓

Mantiene el equilibrio mientras salta o corre (al simular montar el caballito). ✓

Se ubica correctamente en el espacio (ej. sabe dónde está la meta, dónde debe esperar su turno). ✓

Felicita y se alegra por el logro de haber ganado en el juego ✓

Nota: Se aprecia las diferentes capacidades, habilidades y destrezas de los niños.

El juego como Manifestación de la Vida

Una vez realizadas las entrevistas a los niños, se vio que los niños muestran interés en el juego ya que es una actividad cotidiana que ellos realizan pues Froebel, F. (1826/2001) Manifiesta que el juego es sagrado y se dice que cuando el niño juega, este está trabajando o forjando su futuro. También pudimos observar que el niño disfruta más jugar en el patio porque tienen más espacio y cuentan con el material que usan o tienen a su disposición además con el cual ya están más familiarizados.

Cuando les preguntamos ¿Por qué no juegan en el salón?, ellos indicaron que el salón es para escuchar a la profesora y aprender. Mientras el patio escolar es un lugar de juego y aprendizaje, los espacios sagrados también son ámbitos de silencio y conexión espiritual que los niños reconocen y respetan desde muy pequeños los espacios sagrados viendo a sus padres en las prácticas de sus rituales, creencias y costumbres.

Incacutipa Limachi, D. J. (2021). *Señala que los niños indígenas reconocen que Apus, wak'as y cementerios son lugares sagrados donde no se juega, porque se consideran espacios de respeto y conexión espiritual.*

Juego T'uruwan Pukllasun - Jugamos con Barro: Integración con Adultos y Expresión de la Vida en Comunidad.

Para este juego generalmente se suele pedir ayuda a los adultos ya que este material se encuentra en la base de las rocas, por los manantes u otros espacios por la cual se requiere la presencia de un adulto. Los niños con la arcilla o barro representan sus imaginaciones, sus vivencias cotidianas a través de la manipulación y elaboración de sus juguetes convirtiéndolos en creativos y expresivos de sus emociones lo que los ayuda en su desarrollo sensorial y motriz fina, óculo manual, y pueden crear cualquier figura que su imaginación proporcione ya sean animales, personas, personajes, etc.

En el desarrollo sensorial, sentir la textura, temperatura y humedad lo convierte en relajante y estimulante. En la motricidad fina, al amasar, pellizcar, enrollar y detallar

fortalece los músculos de sus manos, esenciales para la escritura. En la expresión emocional, se convierte en un medio seguro para descargar energías y expresar sus sentimientos al aplastar, golpear, moldear con la fuerza. En la creatividad e imaginación, en las que pueden dar forma a cualquier cosa que imaginen estimulando su pensamiento abstracto.

Probablemente este juego es una representación cultural de su vivencia cotidiana, de las actividades que realizan a diario y de sus experiencias vividas del día a día modelando con barro los utensilios de su uso, los animales y sus juguetes ya que son vivencias propias de su entorno comunitario.

FIGURA 2: Juego t'uruwan pukllasun



Nota: Se observa a los niños jugando con el barro.

FIGURA 3: Juego t'uruwan pukllasun



Nota: Se observan figuras con formas de animales, realizadas por los niños.

Tabla 7: *Entrevista a los niños de la I.E.I Ausanta*

Tesista: ¿Veo que hiciste una vaca? ¿por qué?

Estudiante 1: ...Porque mi vaca me da leche.

Estudiante 2: Porque es mi vaca

Estudiante 3: Mu..... risas.. Porque mi mamá tiene harto vaca.

Tesista: ¿Por qué hiciste un caballo?

Estudiante 4: Porque mi papá tiene

Tesista: ¿Para qué tiene su caballo?

Estudiante 4: aaa.... Paque vaya a la fiesta.

Tesista: ¿Veo que hiciste muchos animales?

Estudiante 5: Si mira tengo llama, oveja, caballo tenemos en mi casa.....artoo...

Tesista: ¿Cuéntame que hiciste?

Estudiante 6: mm.... olla para cocinar pe y platito para servir la comida. (ver [anexo # 1](#))

Nota: Se observa las entrevistas realizadas, el diálogo que hubo entre los niños y las tesistas.

Por lo que expresaron los estudiantes, y por lo que se veía se puede interpretar que a los niños este juego les parece interesante y ameno, ya que durante el juego se les escuchó reírse, hablar del tema y comparar entre sus amigos, las creaciones. También podemos inferir que este juego resultaba familiar para ellos, porque el hecho de manipular la arcilla y elaborar sus juguetes de barro, fue un proceso que hacían con gran dominio de los materiales.

Tabla 8: *Guía de observación*

Grado	5 Años	Sección (Única)	Fecha	09- 09-2024
Observadora	Martha Cancapa Solaligue			
Estudiantes	Huarca Chinchazo Jhon Andre	Sexo	Masculino	
Juego Tradicional Observado	T'uruwan pukllasun - Jugamos con barro			
Hora de inicio	9:30 am	Fin de la observación	10:30 am	

Juegos Tradicionales	Siempre	A veces	Nunca
Práctica frecuente mente los juegos tradicionales	X		
¿El niño nombra el utensilio que está creando en el juego?	X		
¿Mantiene la atención en la actividad sin distraerse?	X		
¿Qué hace el niño cuando la arcilla no toma		X	

forma? ¿pide ayuda?			
¿Muestra orgullo o satisfacción al terminar su pieza?	X		
¿Observa la creación de sus compañeros?		X	
¿Compara y pregunta sobre la técnica que utilizaron los demás niños?	X		
¿Comparte el material (arcilla, agua) con sus compañeros?	X		
Total puntuación	06	02	

Aprendizaje del juego	Siempre	A veces	Nunca
¿Ejerce la fuerza adecuada para ablandar y manipular la arcilla?	X		
¿Utiliza la yema de sus dedos para añadir detalles, alisar bordes?	X		
Resuelve conflictos de manera espontánea si estos surgen por el material.	X		
Total Puntuación	03		

Nota : Ficha de observación del juego t'uruwan pukllasun.

Juego Turus Pukllay: juego de la corrida de toros, Los Niños son las Vivencias de los Adultos.

En este juego generalmente reflejan las tradiciones y las costumbres de la comunidad donde esta práctica forma parte de su identidad cultural, lo realizan después de haber vivenciado las fiestas costumbristas de la zona, después de algún cargo que se haya realizado en la comunidad. los niños van representando las vivencias de la corrida de toros del cargo patronal, tal cual lo realizaron sus familiares, entre ellos se reúnen y se ponen de acuerdo eligiendo a los que serán los de cargo, quien será el dueño de los toros, quien entra al ruedo a capear, quien entra a capear a caballo, quien es el que suelta al toro, quien será el toro, quienes cocinan y hasta quienes hacen de artistas. Son juegos que se pueden observar días después de las corridas que se llevan a cabo en el mes de Junio fiesta patronal, en Julio la fiesta del distrito y en el mes Octubre aniversario de la comunidad.

La práctica lúdica en mención constituye un proceso de enculturación donde la infancia asimila las tradiciones locales mediante la imitación. Al finalizar las festividades costumbristas, los menores replican la estructura jerárquica y operativa de las corridas de

toros. El juego incluye una distribución detallada de funciones: se designan responsables del cargo, lidiadores, jinetes, personal de apoyo y artistas. Este fenómeno sociocultural es especialmente visible tras las ferias patronales de junio y las festividades distritales de julio, evidenciando cómo el juego sirve para internalizar la herencia cultural y los roles comunitarios.

Cuando se les pregunta a los niños sobre este juego expresan que ellos también juegan igual que sus padres, que ellos también cuando sean grandes tendrán sus cargos y realizarán igual una fiesta para ponerse sus trajes, para entrar al ruedo a torear con sus ponchos, tendrán caballos y entrarán a capear a los toros bravos, así como señala, por ejemplo:” Tesista: ¿Por qué juegas al Turu pukllay? Estudiante 7: risas.... Me gusta mmm mi papá torea en la fiesta. Estudiante 7: me gusta correr como toro, mm.. me siento feliz”. [\(ver anexo # 2\)](#)

Son testimonios de los niños, por lo que expresaron y se evidencia se puede interpretar que los niños imitan a los adultos ensayando las jerarquías futuras y reales transmitiendo en este juego diversión, emoción, socialización, juego de roles, juego simbólico e interactuando entre ellos, valorando sus costumbres y tradiciones afirmando su identidad y la herencia de su cultura desarrollando su motricidad gruesa utilizando el ritual taurino como marco de la exploración emocional, social y física.

Figura 4:

Juego Turus Pukllay



Nota: Se observa a niños jugando e imitando las corridas de toros.

Juego Watunachikuy - Contamos lo que Tenemos en la Mano

Probablemente este juego es una imitación a los rituales que se realiza a la Pachamama y lo que los padres realizan sobre prueba del buen año o la cosecha, juego en el cual los niños hacen adivinar lo que tienen entre sus manos, consiste en que cogen cierta cantidad de las heces de la llama, alpaca u oveja que en quechua se dice uchha; en el puño de la mano izquierda y derecha y el otro niño tiene que adivinar cuántos tiene, en caso que acierta gana y él será el próximo en hacer adivinar y en quechua se preguntan

así ¿hayk'ataq kachkan sapanka makiypi? en algunas ocasiones juegan también con otros objetos que pueden ser tostados, piedritas, semillas u otros en este caso tienen que adivinar qué es lo que tienen en la mano.

Hocquenghem (1987) vincula las prácticas lúdicas de la cultura Mochica con los juegos tradicionales contemporáneos. A través de su análisis de iconografía, la autora examina “los huacos retratos y escenas representadas en la cerámica. En particular, señala que algunos personajes portando frijoles en las manos estarían vinculados a juegos rituales ligados a la agricultura” (p.145). Esto evidencia cómo el juego estaba profundamente integrado en la cosmovisión y las ceremonias de fertilidad de dicha sociedad.

Cuando se les pregunta a los niños sobre este juego expresan: Tesista ¿Por qué juegan a adivinar cuántas cosas tienen en las manos? estudiante 9: Porque es un secreto y me gusta que los demás lo adivinen. Tesista ¿Y qué sientes cuando nadie adivina? estudiante 9: es divertido, porque pensamos mucho y no adivinamos pe”([ver anexo # 3](#))

Les gusta el juego porque así ellos aprenden a contar, intercambian sus ideas, les gusta adivinar, *nos prestamos, jugamos y contamos*; motivando su imaginación, socialización clásico de los andes, par, impar, lección de matemática andina, comparación tamaño del puño de cantidades Por lo que expresó y lo que se veía se puede interpretar que a los niños este juego les parece divertido, emocionante, podemos decir que es un aprendizaje significativo, aprendizaje contextualizado a través de las experiencias multisensoriales, el desarrollo de la motricidad fina, materiales de conteo y clasificación y el pensamiento crítico y creativo, siendo estos materiales no solo recursos didácticos, sino también activadores del conocimiento que anclan el aprendizaje en la experiencia vivida, haciendo más profundo y duradero.

Figura 5:

Juego *watunachikuy*



Nota: Se observa a los niños dialogando e interactuando entre ellos jugando a

adivinar cuántas heces de llama tiene en la mano.

Juego Waskha Simp'ay - Trenzado de Soga: Preservación de Identidad

Este juego generalmente se realiza en grupo donde participan las madres de familia en algunas ocasiones, también es una representación de las actividades que se realizan en la comunidad y en las familias se suelen realizar el trenzado de la soga de paja para las fiestas de la corrida para el amarrado de la tranquilla como también para el techado de las viviendas (*wasichakuy*) las niñas en la mayoría de las veces dan esta iniciativa diciendo (*ñuqaqa washkata simp'aramuchkasaq*) estaré haciendo la soga sea para cualquiera de las actividades, en algunas ocasiones esto se convierte en una competencia, quien trenza más largo la soga, comparando el tamaño entre ellas y también contagiados los niños entran en el juego. *Tesista: ¿Por qué te gusta trenzar de la soga? Estudiante N#10: aaa ...Porque mi abuelita me enseñó y quiero hacer como ella. Estudiante 08: Poque me gusta hacer las sogas largas. (ver [anexo # 4](#))*

Probablemente este juego es una representación cultural de forma intergeneracional del arte del trenzado, en la que los niños aprenden observando y ayudándose entre pares, esta práctica ayudaría a preservar la identidad cultural y artesanal de la comunidad porque es una herencia cultural, valor del trabajo y es un aprendizaje social.

Cuando se preguntó a los niños sobre este juego expresan que “lo hacen porque es bonito, mi papá y mi mamá también hacen y también nosotros queremos aprender a trenzar” Por lo que expresó y lo que se veía se puede interpretar que a los niños este juego les parece una actividad que es propio de su entorno y su vida cotidiana, este juego les conecta con sus abuelos, les permite reconocerse a sí mismos mediante la memoria al recordar quien le enseñó la trenza, por otra parte les ayuda a desarrollar su motricidad fina, ya que al trenzar requiere manipular hebras delgadas con precisión fortaleciendo los músculos de sus dedos y las manos, mejora de la coordinación ojo - mano, la atención y concentración para no equivocarse en el patrón, lo que desarrolla habilidades cognitivas importantes, el desarrollo del pensamiento matemático porque se basa en patrones rítmicos y secuencias numéricas lo que introduce conceptos básicos de geometría, conteo y repetición de forma práctica.

Figura 6: Juego Waskha Simp'ay



Nota: Se observa a los niños manipulando la paja y realizando el trenzado.

Figura 7:



Nota: Se observa a los niños junto a los adultos manipulando la paja tejiendo la sogá.

Juego Aypamuway - Alcánzame o Chapa Chapa: Agilidad y Convivencia

Es un juego de coordinación motora gruesa ya que al correr lo hacen con todo el cuerpo, agilidad porque uno de ellos escapa y el otro persigue para cazar o pescar. Los niños se acuerdan entre ellos al encontrarse en el jardín a la hora de llegada u otro momento en el que se ponen de acuerdo entre ellos y dicen ¿jugamos? ¿quién pesca primero? entre otras interrogantes que en quechua; es *¿aypanakunachu?*, *pukllarusunchu*, *pikunawan pukllasun*. ya con los acuerdos previos una de ellos persigue a quienes tiene que coger dando la vuelta al aula, a la cocina o al depósito de la IE, cuando es cogido o alcanzado entonces él o ella ya también tiene que ser el los siga y coja y así sigue el juego, pero si hay alguien que no se deja coger les dice, *manan aypawankichu*, *manan atinkichu aypamuwayta*, a lo que se les preguntó respondieron: Tesista ¿Por qué te gusta jugar al *Aypamuway*? Estudiante 2: risas ... Me gusta escapar y que no me alcancen Tesista: ¿Y qué pasa cuando te atrapan? Estudiante 2: Me río mucho mucho, es chisstoso. ([ver anexo # 5](#))

Es un juego de representación generacional entrelazados con la geografía, el conocimiento ancestral y las costumbres locales ya que los abuelos, los padres de familia fueron transmitiendo este juego.

Cuando se les pregunta a los niños sobre este juego expresan que “entre ellos quien es el que corre mejor o es el más veloz, el que puede pescarlos más rápido” Por lo

que expresó y lo que se veía se puede interpretar que los niños juegan por la competencia de quien es más veloz, quien los puede pescar más rápido, en este juego los niños intercambian sus ideas, se ponen de acuerdo estrechan vínculos de amistad y otros desarrollando así la coordinación motora gruesa, la destreza para desplazarse por el espacio exterior del jardín, la agilidad y el control del espacio con su cuerpo, la empatía al momento del juego, la ayuda mutua entre otros.



Figura 8: Juego aypamuway



Nota: Se observa a un niño atrapando a una niña

Juego Maskhanakusun - Ampay: Labor de estrategia y cooperación

Juego que también se conoce como ampay la que se basa en el desafío de esconderse y la emoción de la búsqueda, consiste en que escogen a uno de los integrantes quien tiene que ser el que los busca, este niño o niña tiene que cerrar los ojos apoyando a la pared y contar hasta 5, 10 o a lo que desee contar, tiempo en el que los demás deberán esconderse entre las pajas, detrás de la puerta del aula u otros lugares, terminando de contar el buscador avisa para empezar la búsqueda, al primero que encuentre será el o la próxima en buscar y así sucesivamente con todos los jugadores.

Probablemente este juego es una representación cultural de la comunidad herencia de sus ancestros, juegos con los que comparten diferentes sentimientos y emociones porque ayuda en el desarrollo cognitivo a entender el concepto de la permanencia del objeto, al desarrollo de estrategias para buscar el lugar a esconderse, conciencia espacial aprendiendo a conocer y utilizar su entorno, reglas sociales fomenta la honestidad, la cooperación, el respeto por el turno, desarrollo físico donde requiere correr, agarrarse, gatear y mantener posturas finas, lo que mejora la motricidad gruesa y el autocontrol.

Cuando se les pregunta a los niños sobre este juego expresan que “es bonito jugar a las escondidas porque a veces no nos encuentran, yo me escondo bien, etc.”. Como podemos ver en la siguiente entrevista: Tesista: ¿Por qué te gusta jugar al *Maskhanakusun*? Estudiante 4: ..Porque corro rápido a esconderse Tesista: ¿Con quienes te gusta jugar? Estudiante 4: Con mis amigos, vamos todos corremos y nos escondemos...detrás de las pajas ...[\(ver anexo # 6\)](#)

Por lo que expresó y lo que se veía se puede interpretar que a los niños este juego comparte experiencias que entre ellos los crean, se ponen de acuerdo, son autónomos en su decisión de esconderse o ayudarse con su par el escoger el lugar de su escondite, es un juego que estimula el pensamiento estratégico mientras afianzan importantes valores sociales y habilidades físicas.

Figura 9: Juego Maskhanakusun - Ampay



Nota: Se observa a los niños poniéndose de acuerdo para el juego del ampay.

Juego Arre Caballito: Cultivando la imaginación con sus costumbres

Este es un juego tradicional que tiene un valor cultural y educativo, reflejando aspectos de la vida rural y así fomenta habilidades esenciales, al jugar los niños simulan la doma y el manejo del ganado, ensayando uno de los roles en la comunidad, desarrollando así la motricidad gruesa al correr sujetando el palo entre las piernas, imaginación y juego de roles transformando el palo en animal vivo, resistencia y autocontrol en la carrera o el viaje largo, vínculo cultural en las festividades y celebraciones,, el caballito de palo una forma de juego motor y simbólico que vincula al niño con la tradición rural andino mientras le ayuda potenciar su desarrollo físico con la capacidad imaginativa, es frecuente ver a los habitantes trasladando sus caballos para realizar sus actividades cotidianas por ello que los niños representan a los caballos con palos de escoba u otro palo y van corriendo diciendo arre caballito, arre caballito o como también ellos mismos representan al caballo poniéndose en posición de gateo imitando el trabajo que realizan los caballos.

Cuando se les preguntó a los niños. Tesista ¿Por qué te gusta jugar al arre caballito? Estudiante 6: Porque parezco que soy un jinete con un caballo rápidoTesista: ¿Qué es lo que te gusta de este juego? Estudiante 6: Que tengo un caballo como de mi papá Tesista: ¿Cómo te sientes cuando juegas? Estudiante 6: Ahah feliz bonito es...[\(ver anexo # 7\)](#)

Por lo que se puede interpretar que a los niños este juego les parece el quehacer cotidiano de los pobladores de dicha comunidad y ellos imitan dichas actividades que se realizan y es propio de su entorno.

Figura 10: Juego Arre Caballito



Nota: Observamos a los niños jugando al caballito utilizando la escoba.

Algunas Ideas sobre los Juegos Tradicionales

Desde la perspectiva andina cada hecho tiene su momento. Por ello, los niños no juegan por jugar sino con un sentido en el tiempo y espacio. Así lo refiere Yllanes (2019), cuando dice que para los niños de los andes el juego le hace recordar a sus antepasados, asumir responsabilidades de las personas mayores y agradecer a la Pachamama por todo lo que les ofrece.

Estos juegos se consideran actividades que evolucionan con el tiempo y se integran de manera natural en la vida cotidiana de los niños, influyendo en su desarrollo socioemocional. Se exploran las raíces históricas de los juegos tradicionales y su vínculo con la cultura y la identidad de las comunidades.

Fase Dos: Juegos tradicionales que fomentan el aprendizaje en niños de 4 y 5 años según maestras y sabios.

En el segundo objetivo nos propusimos describir los tipos de juegos tradicionales que fomentan el aprendizaje en los niños de 4 y 5 años, hicimos una guía de entrevista que aplicamos a los niños, padres de familia, profesora del jardín y a los sabios de la comunidad. Para la recolección de información era necesario poner en marcha la elaboración de fichas de entrevistas para ello nos hicimos presentes en la comunidad y dialogamos con algunas profesoras, padres, madres de familia y sabios para pedir permiso u autorización para llevar a cabo este trabajo de investigación, la petición se hizo en forma oral en una reunión de la comunidad lo cual ellos dieron el visto bueno y se procedió a realizar las entrevistas que constan de preguntas, también se requirió el permiso para tomar fotos a sus menores hijos.

Gracias a estas entrevistas pudimos recopilar información enriquecedora acerca de los tipos de juegos tradicionales que conocen y cómo influye en el aprendizaje de sus hijos. También pudimos conocer cómo estos juegos se están perdiendo por presencia del celular,

algunos padres mostraban su preocupación

La entrevista que hicimos fue una comunicación directa que realizamos con los docentes, padres, madres de familia y sabios, para obtener información con relación a los tipos de juegos tradicionales, los materiales que utilizaban, quienes participan, para qué jugaban y para qué servía el juego.

El propósito fue conocer todas las características del juego, valores, tipos de juegos y realizar cómo influye en el aprendizaje de los niños y niñas, sus costumbres y tradiciones. También nos ayudó a identificar si utilizan algún juego tradicional en específico para lograr un aprendizaje significativo.

Beneficios de los Juegos Tradicionales según los Docentes

Cuando analizamos las entrevistas de los docentes nos damos cuenta que desde su perspectiva los juegos tradicionales tienen muchísimos aportes para los niños algunos de estos son los aportes que nos menciona el profesor Quispe cuando dice “sí utilizo el juego de arre caballito para poder lograr el equilibrio y resistencia, también utilizo el juego de *aypamuway* chapa chapa para que el niño conozca el espacio de lejos, cerca, para que pueda aprender a resolver problemas de forma movimiento y locación” ([Anexo # 8](#)), lo que dice también el Sabio Hermógenes al respecto del juego sostiene su versión “yo aconsejo a mis hijos que jueguen con mis nietos que les enseñen el placer de sentir su propia diversión con solo una piedra, una paja o un pedazo de barro, porque si perdemos nuestros juegos dejados por nuestros abuelos, perderemos un pedazo de nuestra vida elemento directo de la Pachamama, jugando mantenemos viva la memoria colectiva también nuestra identidad cultural.”([Anexo #9](#))

Beneficios de los Juegos Tradicionales según las Familias

En esta ocasión nuestro trabajo tuvo un poco de dificultad ya que algunos padres de familia cuando les buscamos para la entrevista nos indicaron que no contaban con tiempo es por eso que insistimos para realizar las entrevistas y logramos el propósito, algunos no nos quisieron brindar sus datos y solo tomamos en cuenta la edad, estas entrevistas se hicieron con el propósito de saber o conocer qué tipo de juegos tradicionales practicaban los padres y madres de familia cuando eran pequeños, también quisimos saber cómo lo aprendieron o mediante quien lo aprendieron, qué aprendieron y si quisieran que sus hijos aprendieran igual y saber cuál es su opinión acerca del juego.

Tabla 9: *Guía de entrevista a los padres de familia*

Entrevistado	Entrevistadora
--------------	----------------

Nombre: Jacinto

Edad: 32

Nombre: Edelmira Huaylla Vargas

Pregunta en Quechua

Pregunta transcrita al castellano

¿Kay llaqtanchikpi irqi kaptiyki ima ñawpa pukllaykunam karan?

¿En este pueblo cuando eras niño qué juegos antiguos había?

Respuesta:; Karan

Respuesta: El trompo, chapa chapa, tiro. concurso de trenzado de la sogá.

¿Ima killapitaq kay pukllaykunari pukllakuran?

¿En qué mes estos juegos se jugaban?

Respuesta: aymuray, qapaq sitwa quillakunapi samay ñawpaqta

Respuesta: En los meses de mayo, agosto en el tiempo de descanso después de las cosechas.

¿Kay pukllaykunata qhari irqikunallacchu pukllanckuman icha warmikunapas pukllaqchu kanku?

Estos juegos solo los niños varones o las mujeres también jugaban?

Respuesta: manam llipin pukllaypichu

Respuesta: En algunos juegos se les incluía a las niñas en otros se les restringía.

warmikunaqa pukllan

¿Wawaykikunaman chay ñawpa pukllaykunata yachachirqankichu?

¿A tus hijos estos juegos antiguos les enseñaste?

Respuesta: ari pisillata

Respuesta: Algunos juegos

¿Iriqikuna kunan pacha ñawpa pukllaykunata pukllachkankuraqchu?

¿Los niños ahora mismo juegan juegos antiguos todavía?

Respuesta:

Respuesta:

ari manam llipinchu

Sí, algunos.

Nota: Entrevista para saber que tipos de juegos tradicionales practicaban los padres de familia cuando eran niños

Los Juegos Tradicionales, una Forma de Preservar la Tradición Cultural

Los juegos tradicionales son un nexo pedagógico y social, fundamental para transmitir y conservar su identidad cultural. Para los sabios y maestras de la comunidad, los juegos tradicionales son el alma viva, ya que mediante estos los juegos los niños valoran y reconocen su pasado, su historia y todas sus costumbres. De esta manera garantiza la preservación de su tradición cultural que les dejaron sus ancestros.

Rogoff (2003) menciona que los estudiantes utilizan lo construido en situaciones interactivas mediante su participación en diversas actividades “culturales valiosas”(p.448). La autora considera que el aprendizaje es inseparable del contexto sociocultural ya que el niño se conecta con su herencia cultural, donde adquiere habilidades clave para su formación y el fortalecimiento de su identidad.

Los juegos tradicionales han sido valorados no sólo como juegos de diversión. Si no como parte fundamental de la enseñanza y evolución cultural de los niños. Así, como lo manifiesta el sabio Juan de la comunidad: "Cuando juegan conservan nuestras tradiciones. En ellos está guardada la memoria de nuestros abuelos y la enseñanza de cómo vivir en nuestra comunidad." ([Anexo # 10](#))

De acuerdo a este testimonio podemos rescatar que el juego tradicional es sagrado porque guarda la memoria de los ancestros y transmite la forma de vivir en comunidad. Tal como se evidencia también en las palabras de la profesora Norma “Según mi punto de vista los juegos tradicionales son parte de nuestra identidad ya que transmiten valores, costumbres y la historia de nuestras comunidades. Cuando los niños juegan al *Torus Pukllay* Arre caballito y otros juegos, están aprendiendo a convivir, a respetar reglas y, sobre todo, a mantener vivas nuestras raíces. Preservarlos significa que las nuevas generaciones no pierdan ese vínculo con su cultura." ([Anexo #11](#))

Podemos decir que los juegos tradicionales no deben entenderse únicamente como actividades de recreo, sino como prácticas culturales que permiten a los niños aprender en interacción con su comunidad, conservar la memoria de sus ancestros y mantener vivas las raíces de su identidad. Por ello, constituyen una forma esencial de preservar la tradición cultural.

Los Juegos Tradicionales como Aporte a la Cooperación y Construcción de Relaciones

Algo que tienen en común los sabios y los maestros es que hay varios juegos que fortalecen el sentido de la cooperación por ejemplo en el juego toro pukllay, donde Practican la cooperación, el respeto por turnos y la resolución de conflictos, especialmente cuando juegan en grupo de esta manera valoran la identidad cultural propio de su comunidad. El sabio Roger, manifiesta que “cuando juegan nuestros hijos aprenden a respetarse, a apoyarse, a conversar para ponerse de acuerdo entre ellos mm.. también se alegran mucho cuando están jugando” ([Anexo #12](#))

Por otra parte, en los juegos Aypamuwaya Chapa Chapa, Ampay Maskhanakusun los sabios también manifiestan que en estos juegos en común donde se practica los juegos de roles y las responsabilidades del trabajo en equipo, pues es como una preparación es para su vida adulta. Además, la profesora Rosa, nos dice que con estos juegos “los niños desarrollan diferentes habilidades como la motricidad gruesa, al correr, saltar, esquivar,

coordinar y jugar en cooperación, es así que estos juegos no solo permiten momentos de distracción, sino que también son aprendizajes significativos” (ver [Anexo #13:](#))

En el caso del juego del *Maskhanakusun* los sabios logran reconocer que este es un ejercicio integral que desarrolla el autocontrol, el cooperativismo y el pensamiento estratégico inicial, dos pilares esenciales para su futuro aprendizaje escolar también desarrolla el conteo, lenguaje.

Walsh (2013) sostiene que “el aprendizaje es una práctica insurgente de resistir, (re)existir y (re)vivir. Es decir, aprender es un acto de afirmación de la vida en contra del sistema de muerte impuesto por la colonialidad”. Bajo esta premisa, implica el diálogo, la comunicación y la relación entre personas, grupos y tradiciones distintas para generar respeto mutuo. En este sentido, juegos tradicionales como el Turus Pukllay o el Wakha Simp'ay pueden considerarse prácticas pedagógicas insurgentes; son procesos de enseñanza ligados a la tradición, la autenticidad y el valor patrimonial de los pueblos

La Creatividad y la Propia Realidad de los Niños mientras Juegan

El Sabio Félix de la comunidad manifiesta “nosotros vivimos lejos de la ciudad y nuestros hijos no tienen juguetes ellos aprenden a elaborarse con lo que encuentran en la comunidad desde pequeños juegan con piedras haciendo que sean carros, o con barro hacen ollas, animales. juegan con su ponchito a torear o a veces solo corren y saltan”. ([Anexo #14](#))

Para Rengifo (Proyecto de Tecnologías Campesinas [PRATEC], 1993), la creatividad en los Andes es la capacidad de re-crear la vida en constante diálogo con el Pacha (el mundo-vivo). No se trata de crear algo de la nada, sino de tomar lo que el entorno ofrece y transformarlo ingeniosamente en el marco de la reciprocidad y el cariño (Munay en quechua).

Dentro del contexto andino podemos apreciar según el sabio y lo que manifiesta el autor, que el niño es bastante creativo al jugar, el juego simbólico el niño busca transformar los objetos para adecuarlos a la realidad que quiere crear lo que está en su mente. La creatividad de los niños mientras juega, ayudan a transformar los elementos naturales en convertir estos en material de juego, pero más allá de ser un material de juego, se convierte en su realidad, en la forma en que ellos perciben la vida en ese momento, por ejemplo, con el barro elaboran animales, utensilios de cocina, un palo lo convierten en caballo, la paja lo elaboran como sogá, en ese momento, para ellos, realmente están cocinando.

La Autonomía como Beneficio del Juego Tradicional

Bruner (1960) manifiesta que “el niño no recibe el conocimiento de forma pasiva (como en una lección), sino que se le presenta material de forma que tenga que reorganizar, transformar o ir más allá de la información dada para llegar a nuevas comprensiones” (p.17). Según el autor, el objetivo no es solo memorizar datos, sino

aprender a "aprender" y a "pensar por sí mismo".

Podemos tener en cuenta que la teoría de Bruner, tiene una conexión con los juegos del *Turus Pukllay*, *Aypamuway* (chapa chapa), *Maskanakusun* (ampay) El niño de 4 y 5 años busca la manera de esquivar al toro, de coger o alcanzar a su compañero, ocultarse mientras es buscado por par, el niño no solo repite las mismas actividades sino predice cómo puede mejorar cada vez el juego que está realizando para lograr el propósito del juego.

Por su parte, en los juegos de *Waskha simp'ay* (Trenzado de Paja), *T'uruwan pukllasun* (Elaboración de Objetos con Barro) al realizar este juego los niños aprenden a descubrir las propiedades del material como la resistencia de la paja, la plasticidad del barro. Con lo anterior nos damos cuenta que la autonomía es un acto de formación permanente del cual hacen parte tanto las familias la escuela, pero principalmente el juego es una actividad que permite que el niño desarrolle sus actitudes autónomas y empiece a valerse por sí mismo en la relación con sus pares a partir de lo que ha observado con sus familias

Desarrollo Motor Fino y Grueso con los Juegos Tradicionales.

Según los sabios y las maestras, el juego de T'uruwan Pukllasun le ayuda a los niños en su aprendizaje, al manipular el barro los niños representan su mundo, crean figuras de animales, personas, objetos de su entorno lo que motiva poderosamente su capacidad de crear y desarrollar la motricidad fina, desarrollando la precisión de los dedos y manos, una habilidad esencial para la escritura forma, volumen, tamaño y proporción. también planifica que va hacer, cómo lo va hacer en el cual expresa sus emociones.

Asimismo, según los sabios y las maestras, el juego *Turus Pukllay* le ayuda a los niños en su aprendizaje principalmente en el desarrollo integral de habilidades psicomotoras, sociales, creativas y culturales, coordinación motora gruesa y fina, cooperación: Al imitar los movimientos del toro y del torero, crean sus propios escenarios y personajes para el juego. En el caso del juego *Waskha Simp'ay* los sabios comentan este juego les ayuda a los niños en su aprendizaje principalmente en desarrollo de la motricidad fina y la coordinación óculo-manual ojo-mano debe manipular cuidadosamente la paja para trenzar ya que el proceso que requiere es de destreza y precisión para entrelazar correctamente fortaleciendo los músculos de la mano y los dedos: Prepara al niño para la escritura y otras tareas de precisión.

En el caso del juego del *Aypamuwaya Chapa Chapa* los sabios, y maestras resaltan que este juego ayuda a los niños principalmente para desarrollar la fuerza, resistencia, velocidad, cooperación y la agilidad ya que mientras practican correr, hay diversas habilidades interrelacionadas que los niños y niñas exploran espontáneamente.

Los juegos tradicionales descritos por los sabios y maestras muestran una influencia

directa en el progreso de las habilidades motrices finas y gruesas de los niños. Consideramos que el juego de *T'uruwan Pukllasun* es valioso en la educación inicial, pues al manipular el barro los niños no solo fortalecen la motricidad fina, sino que también desarrollan creatividad y expresión emocional. En nuestra opinión, este tipo de prácticas deberían ser incorporadas en las prácticas pedagógicas, ya que permiten un aprendizaje integral que combina habilidades cognitivas, sociales y culturales. Asimismo, coincidimos con los sabios en que el juego *Turus Pukllay* potencia la coordinación motora y la cooperación, lo cual resulta fundamental para la formación de valores comunitarios en la infancia.

Transmisión de Valores y Cultura en los Juegos Tradicionales

Según los sabios, el juego *Watunachicuy* le ayuda a los niños en su aprendizaje principalmente a transmitir el conocimiento ancestral y revalorar la lengua y las formas de pensamiento propias de la cultura andina, al utilizar la realidad inmediata y elementos de su cosmovisión, observa su realidad de su entorno natural, los animales, y reflexionar sobre sus características para crear o resolver el acertijo. Amplía su vocabulario y mejora su habilidad para expresarse de forma precisa.

Por otra parte, el *Waskha Simp'ay* requiere que los participantes trabajen juntos, sigan un ritmo común y se pongan de acuerdo, fomentando así las habilidades sociales y la cooperación, además, la transmisión cultural es un elemento clave, porque en este juego es donde los niños practican para aprender un oficio como el arte textil y valorar una tradición fundamental de la cultura andina.

Vygotsky (1979) enfatizó el papel de la interacción social en su teoría sociocultural. El autor plantea que el aprendizaje ocurre dentro de un entorno social y cultural donde los niños adquieren conocimientos mediante la interacción con adultos y compañeros con mayor experiencia. Así mismo, introduce el concepto de “zona de desarrollo próximo”, que describe la “distancia entre lo que un niño puede hacer por sí mismo y lo que puede lograr con la ayuda de un adulto o un compañero más capaz”(p.133). En este periodo, los niños de 4 y 5 años atraviesan una etapa decisiva para fortalecer sus capacidades sociales, lingüísticas y cognitivas mediante la interacción con su entorno.

Los juegos tradicionales del *waskha simp'ay* (trenzado de la paja) y *T'uruwan pukllasun* se relacionan según Vygotsky en su teoría socio cultural y andamiaje indica que el aprendizaje se transmiten las diferentes técnicas habilidades y valores del grupo social y para aprender este arte necesitan inicialmente el apoyo de un adulto o un acompañante más hábil, con el tiempo el niño interioriza el proceso y luego lo puedo realizar sin ayuda.

Pensamiento Matemático y Ubicación Espacial en los Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales como el *T'uruwan Pukllasun*, *Turus Pukllay*, *Waskha Simp'ay*, *Maskhanakusun*, *Arre Caballito*, *Watunachikuy*, constituyen escenarios

pedagógicos que favorecen tanto el pensamiento matemático al estimular la lógica, la secuencia y la resolución de problemas como la ubicación espacial al exigir orientación, coordinación y percepción del entorno. De esta manera, se convierten en prácticas culturales que fortalecen el aprendizaje y preservan la tradición de la comunidad tal como lo señalan los autores en este artículo Tenesaca-Simancas, (2022): “Los juegos tradicionales constituyen una estrategia pedagógica que favorece el desarrollo del razonamiento lógico-matemático, la memoria y el lenguaje en los niños de educación intercultural bilingüe”. (p.14) podemos considerar que los juegos tradicionales no sólo fortalecen el pensamiento matemático y la ubicación espacial, sino que también constituyen espacios de formación integral. A través de ellos, los niños desarrollan diferentes habilidades mientras mantienen viva la memoria cultural de su comunidad.

Beneficios del Juego Arre Caballito según los Sabios y Maestras

Este juego es mucho más que un pasatiempo podríamos considerarlo como un recurso pedagógico y cultural que ayuda a los niños a desarrollar equilibrio, coordinación, imaginación y valores. Su práctica fortalece la identidad cultural y demuestra cómo los juegos tradicionales siguen siendo relevantes en el aprendizaje de la infancia, el sabio Juan de la comunidad lo considera este juego de la siguiente manera. “Ayuda a nuestros hijos, nietos a ser fuertes y no caerse. Mientras juegan, se ríen, se acompañan y aprenden a compartir. Este juego me recuerda cómo crecí, jugando estos juegos y es bueno ver que no olvidan en nuestra comunidad.” ([Anexo#15](#))

Al interpretar el testimonio de este sabio podemos darnos cuenta que para ellos el juego no solo es una actividad recreativa, sino también un espacio de formación integral. Al señalar que sus hijos y nietos se fortalecen, aprenden a no caerse, se ríen y comparten reconocen que el juego contribuye al desarrollo físico, emocional y social. Además, la evocación de su propia infancia muestra la transmisión entre generaciones de prácticas de actividades de juego reforzando la identidad comunitaria y la memoria cultural. Así, el juego se convierte en un nexo puente entre el pasado y presente, garantizando que las tradiciones no se olviden y que continúen siendo parte de la vida en la comunidad.

La maestra entrevistada Norma manifiesta al respecto "El juego Arre Caballito ...es muy valioso para los niños porque les ayuda a desarrollar la coordinación y la estabilidad corporal. Mientras juegan, fortalecen sus músculos y aprenden a controlar sus movimientos. Además, es un juego que fomenta la alegría y la convivencia, ya que los pequeños se ríen juntos, se acompañan y aprenden a respetar turnos. Desde el jardín lo valoramos también porque mantiene vivas nuestras tradiciones, y los niños se sienten parte de su cultura mientras aprenden jugando." ([Anexo#16](#))

De igual manera, la maestra entrevistada destaca su valor educativo de este juego al señalar que favorece la coordinación, la convivencia y el respeto de turnos, mientras los

niños se sienten parte de su cultura. De este modo, el Arre Caballito se convierte en una práctica que une lo físico, lo social y lo cultural, reafirmando la vigencia de los juegos tradicionales en la educación y en la preservación de la tradición cultural. En la observación que hicimos pudimos observar el juego del niño Jhonsan, de 5 años, juega Arre Caballito con sus compañeros en el patio. Mientras corre y simula montar su caballo, se ríe a carcajadas y trata de no caerse. Sus amigos lo animan y esperan su turno. En el juego, Jhonsan aprende a mantener el equilibrio, a coordinar sus movimientos y a compartir con los demás, aumenta su vocabulario al expresar otras palabras o frases comunicando su juego con los que se encuentra en ese momento.

El Juego como Reflejo de la Vida Adulta en el Mundo del Huchuy Runa

Rengifo (2003) "El aprendizaje en la cosmovisión andina no se funda en una relación de sujeto-objeto. El aprendizaje deviene y es resultado de una relación de cariño recíproco entre los miembros del pacha o microcosmos andino"(p. 45). Según nuestro punto de vista en la cosmovisión andina, el aprendizaje nace del cariño y la reciprocidad entre los miembros de la comunidad.

De acuerdo con Rengifo (1995), el aprendizaje en los Andes es un procesos integral y constante:

"Se aprende viendo, escuchando, haciendo, palpando, es decir poniendo en juego el cuerpo, las sensaciones y las emociones. En la vivencia andina se aprende, como dicen ellos, aun antes del nacimiento. lo que sigue en la vida campesina será un continuo aprendizaje. La vida del niño no está separada de su aprendizaje, vida y aprendizaje es una misma cosa".(p. 23)

Esto significa una relación directa y vivencial con las cosas, lo que se conoce como aprendizaje basado en experiencia directa.

El juego en la cosmovisión andina tal como refiere Rengifo no es simplemente una actividad recreativa, sino un espacio donde los niños producen y aprenden las prácticas, valores y responsabilidades que más tarde asumirán como adultos. A través de la observación, la participación y el afecto mutuo, los pequeños incorporan la reciprocidad, el respeto a la naturaleza y la vida comunitaria. Desde esta perspectiva, el juego se convierte en una preparación para la vida, pues vivir y aprender son inseparables. En nuestra opinión reconocer esta visión es fundamental hoy en día ya que muchas formas modernas de juego se han desvinculado de la comunidad y del entorno natural. recuperar el sentido del juego como aprendizaje práctico y vivencial puede fortalecer la identidad cultural y ofrecer alternativas educativas más integrales.

Los juegos tradicionales como *T'uruwan pukllasun*, (Elaboramos objetos de barro) *waskha simp'ay* (trenzado de la paja) son juegos donde el niño muestra respeto y siente orgullo de procedencia al manipular el barro y la paja propios de la naturaleza aprende a

conocer el mundo, para Rengifo esto sería “Crianza del hacer” y se refuerza con la reciprocidad con el mundo y la comunidad.

En los *Aypamuway* (chapa chapa), *Maskanakusun* (ampay) *Watunachikuy* (contamos lo que tenemos en la mano). Los niños practican el respeto por los turnos estos juegos les enseñan a pensar y actuar no sólo buscando el beneficio para el grupo y no para su propio beneficio, y de esta manera estaría practicando el Ayni, que le servirá en su vida futura. Estos juegos de *Toro Pukllay* y Arre Caballito, los niños imitan a sus padres los que hacen en las fiestas y rituales agrícolas o ganaderos (siembra, cosecha, etc.) Al divertirse con estos juegos también están honrando a la Pachamama.

El aprendizaje no depende exclusivamente de la experiencia directa, sino que se fundamenta en mecanismos de observación y modelado. A través de este proceso social, las personas logran incorporar comportamientos y conocimientos nuevos al presenciar las conductas ajenas y sus resultados, lo que permite una adquisición de saberes basada en la imitación y el análisis cognitivo (Bandura,1977).

Los juegos de *Toro Pukllay*, *Arre caballito*, *Aypamuway*, (chapa chapa), *Maskanakusun* (ampay) son acciones donde la enseñanza ocurre principalmente a través de la observación, imitación y comportamiento del entorno social en el que habitan, el niño como aprendiz retiene mentalmente los pasos y los movimientos que observó en estas diferentes actividades tradicionales practicadas en su comunidad

Fase Tres: Juegos Tradicionales que fomentan el aprendizaje de los niños de 4 y 5 años.

Plan de actividades de Juegos tradicionales en el patio que fomentan el aprendizaje de los niños 4 y 5 años en I. E. I. N°855 Ausanta de Chumbivilcas – Cusco”

Juegos Tradicionales y Aprendizajes Fomentados

Según los padres de Familia

- ❖ Categoría de juegos motrices: *Aypamuway*, *Ampay Maskhanakusun* Los padres destacan que estos juegos ayudan a que los niños se fortalezcan físicamente y aprendan a respetar reglas.
- ❖ Categoría de juegos creativos y simbólicos: *Turus Pukllay*, *Arre Caballito* Los padres valoran que los niños expresen sus vivencias y fortalezcan vínculos afectivos.
- ❖ Categoría de juegos manuales: *T'uruwan Pukllasun*, *Waskha Simp'ay* Consideran que fomentan la paciencia, la concentración y el respeto por la naturaleza de la comunidad.

Según las profesoras

- ❖ Categoría cognitiva: *Watunachikuy*, *туруwan pukllasun* Los maestros resaltan que

estos juegos fortalecen el conteo, la memoria y la lógica.

- ❖ Categoría socioemocional: *Turus Pukllay, arre caballito* Señalan que los niños aprenden a cooperar, a respetar roles y a expresar emociones.
- ❖ Categoría cultural: *Waskha simp'ay, dramatizaciones*. Los docentes reconocen que los juegos transmiten saberes ancestrales y refuerzan la identidad andina.

Según los Sabios de la Comunidad

- ❖ Categoría espiritual y cultural: Todos los juegos son vistos como prácticas que enseñan respeto a la Pacha mama, a los apus y a las deidades andinas.
- ❖ Categoría comunitaria: Juegos como *waskha simpay* y *ampay maskhanakusun* son valorados porque refuerzan la reciprocidad *ayni* y la cooperación.
- ❖ Categoría de transmisión oral: Los sabios destacan que los juegos son vehículos de memoria colectiva, pues cada práctica está acompañada de cantos, relatos y consejos

En conjunto, los juegos tradicionales fomentan un aprendizaje integral que articula cuerpo, mente, emociones y espiritualidad, asegurando que los niños de 4 y 5 años crezcan en armonía con la naturaleza y su comunidad. No solo por el respeto que intrínsecamente ya existe, sino porque cuando el niño está jugando incorpora en su práctica recreativa la memoria que han mencionado sus abuelos acerca de en qué lugares jugar, en cuáles no, por diferentes motivos, entre ellos lugares donde cayó el rayo no se juega, como tampoco cerca de los puquios, y estos saberes están presentes mientras ellos juegan.

Entonces, los juegos tradicionales además de permitir el desarrollo de las competencias curriculares, permiten subsistir la identidad mediante la transmisión de saberes generacionales.

Tabla 10: Cuadro de Contraste: Categorías de Juegos y Aprendizajes según Padres, Docentes y Sabios

JUEGO TRADICIONAL	PADRES DE FAMILIA	PROFESORAS	SABIOS DE LA COMUNIDAD
<i>T'uruwan Pukllasun</i> Juguetes de barro	Valoran la creatividad y el contacto con la tierra como vínculo con la naturaleza.	Resaltan la motricidad fina y el desarrollo cognitivo, clasificación, conteo.	Lo consideran un acto de respeto a la <i>Pacha Mama</i> , pues el barro es su energía vital porque reconocen que la tierra no se elige arbitrariamente, el niño reconoce que hay lugares donde jugar o de donde tomar la tierra y otros donde

eso no es posible.

<i>Turus Pukllay</i> Dramatizamos vivencias	Ven que los niños expresan roles familiares y fortalecen vínculos afectivos.	Señalan que fomenta la expresión oral, la empatía y la comprensión de roles sociales.	Lo interpretan como transmisión oral de la memoria colectiva y de la vida comunitaria. Porque los niños aprenden a reconocer qué aspectos de sus vidas se pueden compartir y cuáles se reservan.
<i>Watunachikuy</i> Contamos lo que tenemos en la mano	Reconocen que ayuda a la atención y memoria de los niños.	Lo usan para reforzar conteo, lógica y pensamiento deductivo.	Lo vinculan con la sabiduría ancestral de adivinanzas y juegos de ingenio.
<i>Waskha Simp'ay</i> Trenzado de sogas	Valoran la paciencia y el aprendizaje de técnicas artesanales	Lo consideran útil para la motricidad fina y el trabajo colaborativo.	Lo relacionan con el <i>ayni</i> (reciprocidad) y la importancia del tejido en la cosmovisión andina.
<i>Aypamuway</i> Chapa Chapa	Lo ven como fortalecimiento físico y socialización.	Lo usan para motricidad gruesa y respeto de reglas.	Lo asocian con la energía vital del movimiento y la alegría comunitaria.
<i>Ampay</i> <i>Maskhanakusun</i> Escondidas	Lo valoran como juego de estrategia y diversión compartida.	Lo destacan para orientación espacial y cooperación.	Lo interpretan como práctica de respeto a los espacios naturales y a los <i>Apus</i> .
Arre Caballito	Lo ven como juego afectivo entre pares.	Lo usan para estimular la creatividad y juego simbólico.	Lo relacionan con el vínculo espiritual los animales protectores de la comunidad.

Nota: Cuadro de contraste elaborado a partir de las entrevistas a sabios, profesoras y padres de familia.

La categorización de los juegos tradicionales de Chumbivilcas desde la mirada de

padres de familia, docentes y sabios de la comunidad evidencia que estas prácticas lúdicas son mucho más que simples actividades recreativas: constituyen verdaderos espacios de aprendizaje integral y de transmisión cultural.

Los padres de familia destacan principalmente la dimensión afectiva y física, reconociendo que los juegos fortalecen el cuerpo de los niños, promueven la socialización y generan vínculos emocionales en contacto con la naturaleza. Los docentes subrayan la dimensión cognitiva y socioemocional, valorando que los juegos permiten desarrollar competencias del currículo nacional como el conteo, la memoria, la comunicación oral y el respeto de reglas, además de fomentar la cooperación y la empatía. Los sabios de la comunidad enfatizan la dimensión cultural y espiritual, señalando que cada juego transmite respeto a la *Pachamama*, a los *Apus* y a las deidades andinas, y que son vehículos de memoria colectiva que preservan la identidad ancestral.

En conjunto, estas tres perspectivas muestran que los juegos tradicionales fomentan un aprendizaje integral que articula cuerpo, mente, emociones y espiritualidad. Los niños de 4 y 5 años no solo aprenden habilidades cognitivas y motrices, sino que también internalizan valores de reciprocidad (*ayni*), respeto a la naturaleza y orgullo por su identidad cultural. Por ello, se concluye que los juegos tradicionales deben ser reconocidos como estrategias pedagógicas interculturales, que fortalezcan la educación inicial en Chumbivilcas. Su práctica en la escuela garantiza que la enseñanza no se desligue de la vida comunitaria, sino que se enraíza en la cosmovisión andina, formando niños que aprenden en armonía con la naturaleza, la cultura y la espiritualidad de su pueblo.



CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones Fase Uno

En conclusión, en la fase uno de la investigación, se realizó un proceso que partió de la observación directa de los juegos tradicionales practicados por los niños de 4 y 5 años en la comunidad. Este registro permitió identificar una serie de juegos que, además de ser parte de su entretenimiento cotidiano, constituyen expresiones vivas de la cultura local. Juegos como T'uruwan Pukllasun, Turus Pukllay, Watunachikuy, Waskha Simp'ay, Aypamuway, Ampay Maskhanakusun y Arre Caballito reflejan la riqueza de la tradición y costumbres heredadas.

Asimismo, este estudio no solo se limitó a documentar las actividades actuales, sino que también implicó un reencuentro con nuestras propias experiencias infantiles, pues muchos de estos juegos fueron parte de nuestra niñez. Esta doble perspectiva, la observación en el presente y la memoria del pasado permitió comprender que los juegos tradicionales no son únicamente prácticas recreativas, sino también puentes intergeneracionales que fortalecen las raíces culturales y el vínculo con la comunidad.

El análisis evidencia que estos juegos cumplen una función pedagógica integral: desarrollan habilidades motrices, cognitivas, sociales y emocionales, al mismo tiempo que transmiten valores como el respeto, la solidaridad y la confianza. Además, su sencillez y accesibilidad los convierten en herramientas inclusivas que pueden ser practicadas por todos los niños sin necesidad de recursos materiales sofisticados.

Se observa también, que los juegos tradicionales observados y registrados en la comunidad van más allá de ser tareas comunes, son manifestaciones culturales que educan, integran y preservan la memoria colectiva. Revivirlos y valorarlos en el ámbito educativo inicial significa reconocer que la infancia se enriquece no solo con aprendizajes formales, sino también con aquellas prácticas que nos conectan con nuestras raíces y nos recuerdan que, en algún momento, también fuimos parte de esa tradición viva.

Conclusiones Fase Dos

En conclusión, la fase dos de la investigación se pudo verificar, a través de la voz de los sabios de la comunidad, maestras de educación inicial y familias, que los juegos tradicionales no solo constituyen prácticas recreativas, sino que son auténticas estrategias pedagógicas y culturales que favorecen el aprendizaje integral de los niños de 4 y 5 años.

Los testimonios recogidos muestran que cada juego aporta beneficios específicos:

- ❖ T'uruwan Pukllasun, jugamos con barro: fortalece la motricidad fina y gruesa, la creatividad y el vínculo con la tierra.
- ❖ *Turus Pukllay*: potencia la expresión oral y corporal, creatividad, la memoria de la

cultura y la capacidad de representar vivencias y tradiciones.

- ❖ *Watunachicuy* : estimula el lenguaje, el pensamiento lógico, memoria, imaginación y atención.
- ❖ *Waskha Simp'ay*, trenzado de sogas: desarrolla la coordinación motora, la paciencia y el trabajo colaborativo.
- ❖ *Aypamuway*, Chapa Chapa: favorece la agilidad, la rapidez y la interacción social.
- ❖ *Maskhanakusun*, Ampay: impulsa la observación, el conteo, la estrategia de buscar y la diversión compartida.
- ❖ Arre Caballito: incentiva la imaginación, expresión oral, creatividad y el juego simbólico.

Desde la perspectiva de las docentes, estos juegos son utilizados como recursos y estrategias pedagógicas que contribuyen al logro de las competencias de manera natural y contextualizada, sin necesidad del uso de materiales estructurados. Para las familias, representan un espacio de unión, transmisión de valores culturales, pues muchos padres y abuelos reconocen haber jugado lo mismo en su infancia. Los sabios de la comunidad destacan que estas prácticas son parte de la memoria colectiva y que su permanencia asegura la preservación de la identidad cultural frente a la influencia de juegos modernos y digitales.

En conclusión, la Fase Dos evidencia que los juegos tradicionales permiten a los estudiantes que se conviertan en herramientas y estrategias de aprendizaje integral ya que los niños y niñas:

- ❖ Desarrollan habilidades cognitivas, motrices, sociales y emocionales.
- ❖ Refuerzan la identidad cultural y el sentido de pertenencia comunitaria.
- ❖ Promueven la cooperación, la creatividad y la convivencia armónica.
- ❖ Generan un puente intergeneracional entre niños, familias y sabios.

Los juegos tradicionales observados y valorados por maestras, sabios y familias constituyen un medio fundamental con el fin de enseñar a los niños de 4 y 5 años. Su práctica no solo fortalece competencias escolares y sociales, sino que también preserva la memoria de valores culturales en un espacio de encuentro de generaciones, un recurso pedagógico accesible a una expresión viva de la identidad cultural que enriquece la educación inicial y la vida comunitaria.

Conclusiones Fase Tres

El estudio realizado sobre los juegos tradicionales en la zona andina de Chumbivilcas muestra que estas prácticas lúdicas son un recurso pedagógico invaluable para la educación inicial. Los juegos observados T'uruwan Pukllasun, Turus Pukllay, Watunachikuy, Waskha Simp'ay, Aypamuway, Ampay Maskhanakusun y Arre Caballito no

solo fomentan aprendizajes cognitivos, motrices y socioemocionales, sino que también transmiten valores culturales y espirituales profundamente arraigados en la cosmovisión andina.

La categorización realizada evidencia que:

- Los padres de familia valoran los juegos como espacios de fortalecimiento físico, socialización y afectividad, reconociendo que sus hijos aprenden en contacto con la naturaleza.
- Los docentes destacan la dimensión cognitiva y socioemocional, vinculando los juegos con competencias del currículo nacional y resaltando su potencial para desarrollar habilidades como el conteo, la memoria, la expresión oral y el respeto de reglas.
- Los sabios de la comunidad enfatizan la dimensión cultural y espiritual, señalando que los juegos transmiten respeto a la *Pachamama*, a los *Apus* y a las deidades andinas, y que son vehículos de memoria colectiva que preservan la identidad ancestral.

Conclusión General

Por último, al pensar en nuestro objetivo general sobre sistematizar los juegos tradicionales que fomentan el aprendizaje en los niños de 4 y 5 años en la IEI N° 855 Ausanta de Chumbivilcas, podemos ver que, mediante la observación que vinculamos las tradiciones culturales propias de la comunidad de Madre Aucho, sector Ausanta del distrito de Livitaca, La sistematización confirma que los juegos tradicionales son un recurso educativo valioso en la educación inicial, pues integran aprendizaje, cultura y convivencia, Cada fase aporta una mirada distinta. La observación mostró aprendizajes cognitivos, las entrevistas resaltaron valores y cultura, y el análisis documental confirmó que estos hallazgos enriquecen la teoría existente. La diferencia principal es que los juegos tradicionales no solo cumplen una función recreativa y motriz, sino que también fomentan aprendizajes cognitivos y valores socioemocionales, además de preservar la cultura propia de los niños y niñas.

Nuestra tesis se realizó con la finalidad de analizar y mostrar el valor pedagógico de los juegos tradicionales en el patio, evidenciando que estas prácticas culturales no solo cumplen una función recreativa, sino que también favorecen aprendizajes cognitivos, motrices y socioemocionales en la primera infancia.

Nuestro propósito central fue rescatar y revalorizar los juegos tradicionales como medio de enseñanza que favorece el desarrollo total de los niños, fortaleciendo al mismo tiempo la identidad cultural de la comunidad de Ausanta del Distrito de Livitaca provincia de Chumbivilcas. De este modo, la investigación buscó generar evidencia que permita a docentes y familias reconocer que el juego es un recurso didáctico que potencia la

enseñanza y el aprendizaje en edades tempranas. La intención principal es mostrar cómo los juegos tradicionales pueden convertirse en herramientas pedagógicas que promueven aprendizajes significativos y valores en la educación inicial, además de preservar la cultura local



RECOMENDACIONES

Esta investigación dejó ver que los juegos se integran como prácticas culturales que favorecen aprendizajes significativos, motrices y socioemocionales en la infancia, además de establecer la identidad cultural en contextos comunitarios.

A partir de estos hallazgos, se recomienda que los futuros investigadores en educación inicial orienten sus estudios hacia los siguientes vínculos y proyecciones:

Metodológico: desarrollar investigaciones con enfoque diverso que integren técnicas cualitativas y cuantitativas, lo que permitirá medir con mayor precisión el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo integral de los niños.

Académico: Relacionar los juegos tradicionales con teorías contemporáneas del aprendizaje y el desarrollo infantil, generando aportes que fortalezcan la formación docente y la producción científica en la educación inicial.

Social : Analizar cómo estas prácticas contribuyen a la cohesión comunitaria, la transmisión de valores y la preservación de la identidad cultural, considerando la participación activa de las familias y autoridades comunitarias.

Institucional. Incentivar políticas educativas que reconozcan y valoren los juegos tradicionales como parte del currículo fomentando su integración en programas oficiales de la educación intercultural bilingüe.

Comparativa: realizar estudios en diferentes distritos, provincias, o regiones del país para identificar similitudes y variaciones en los juegos tradicionales, y cómo estas prácticas responden a la diversidad cultural del Perú.

Finalmente, se sugiere que futuras investigaciones puedan retomar y ampliar esta propuesta en diversos escenarios educativos, incorporando otros niveles como la educación primaria o adaptando la aplicación de distintos juegos tradicionales. De este modo, se continuará profundizando en su potencial pedagógico y sociocultural, favoreciendo nuevas perspectivas sobre el aprendizaje y la convivencia escolar.

REFERENCIAS

- Andrade Carrión, A. L. (2020). El juego como estrategia de aprendizaje en la educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3784841>
- Agudelo Molina, J. D. (2021). Causalidad e imputación: La coherencia interna de la teoría de la imputación objetiva en la responsabilidad civil. *Revista de Derecho privado*, (41), 321-340. <https://doi.org/10.18601/01234366.n41.11>
- Alonso Arijia, N. (2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica. Valladolid: Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Baquero, R. (1997). *Vygotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.
- Jiménez Vélez, C. A. (2000). La lúdica como experiencia cultural: Etnografía sobre el juego. Editorial Magisterio. <https://www.magisterio.com.co/libro/la-ludica-como-experiencia-cultural>
- Bruner, J. S. (1960). *The process of education*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Froebel, F. (1826/2001). *La educación del hombre* (L. López, Trad.). Madrid: Morata. p. 57.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Ciudad de México: McGraw-Hill Education.
- Incacutipa Limachi, D.J.(2021). El juego del niño indígena aymara y los saberes previos como fundamento para la educación intercultural. *Revista Iberoamericana para la investigación y el Desarrollo Educativo*, 11 (22), 1–21.
- Lavega Burgués, P. (2011). Juegos y deporte populares tradicionales. Barcelona; Editorial INDE.
- Méndez Giménez, A., & Fernández-Río, J. (2010). Los juegos tradicionales infantiles: un marco privilegiado para el trabajo interdisciplinar y competencial. *Tándem: Didáctica de la Educación Física*, (33), 67–76.
- Quiroz Quiroz, S. K. (2024). El juego como estrategia pedagógica para mejorar la psicomotricidad en los niños de educación inicial: Artículo de revisión. *Revista de Climatología*, 24 (Edición especial Ciencia Sociales), 1412-1419. <https://www.google.com/search?q=https://doi.org/10.59427/rcli/2024/v24cs.1412-1419>
- Rengifo, G. (2005). *Educar con el juego: saberes y conocimientos de los pueblos originarios*. Lima: Editorial Tarea Asociación Gráfica Educativa.
- Rengifo Vásquez, G. (1995). *Cosmovisión andina y educación*. Lima: PRATEC.
- Segura Cárdenas, J. (2004). *Juegos y juguetes tradicionales en el Perú*. Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares (CIDAP) , (57), 197–204. CIDAP. [https://www.google.com/search?q=https://info.cidap.gob.ec/biblioteca/index.php%](https://www.google.com/search?q=https://info.cidap.gob.ec/biblioteca/index.php%20)

[3Fp%3Dshow_detail%26id%3D1566](#)

- Tenesaca-Simancas, M. C., Auccahuallpa-Fernández, R., ávila-Mediavilla, C. M. (2022). *Juegos tradicionales para el aprendizaje de Matemática en niños de Educación Intercultural Bilingüe*. Universidad Católica de Cuenca. <https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v6i1.989>
- Vargas, G. (2012). Metodología de la investigación cualitativa. Lima: Fondo Editorial de la Universidad Peruana Unión.
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA Harvard University Press.

ANEXOS

ANEXO N1 Entrevista a los estudiantes #1, 2, 3, 4, 5, 6.

T'uruwan Pukllasun - Jugamos con Barro: Tesista: ¿Veo que hiciste una vaca? ¿por qué? Estudiante 1: ...Porque mi vaca me da leche. Estudiante 2: Porque es mi vaca Estudiante 3: Mu..... risas.. Porque mi mamá tiene harto vaca. Tesista ¿Por qué hiciste un caballo? Estudiante 4: Porque mi papá tiene ¿Para qué tiene su caballo? Estudiante 4: aaa.... Paque vaya a la fiesta. Tesista: ¿Veo que hiciste muchos animales? Estudiante 5: Si mira tengo llama, oveja, caballo tenemos en mi casa.....artoo... Tesista: ¿Cuéntame que hiciste? Estudiante 6: mm.... olla para cocinar pe y platito para servir la comida.

ANEXO N2: Entrevista al estudiante #7

Torus Pukllay: Los Niños son las Vivencias de los Adultos

Tesista: ¿Por qué juegas al torus pujllay? Estudiante 7: risas.... Me gusta mmm mi papá torea en la fiesta. Estudiante 7: me gusta correr como toro, mm.. me siento feliz.

ANEXO N3: Entrevista al estudiante # 9

Juego Watunachikuy - Contamos lo que Tenemos en la Mano

“Tesista ¿Por qué juegan a adivinar cuántas cosas tienes en las manos? estudiante 9: Porque es un secreto y me gusta que los demás lo adivinen. Tesista ¿Y qué sientes cuando nadie adivina? estudiante 9: es divertido, porque pensamos mucho y no adivinamos pe”

ANEXO N4: Entrevista el estudiante # 10

Juego Waskha Simp'ay - Trenzado de Soga: Preservación de Identidad

Tesista: ¿Por qué te gusta trenzar de la soga? Estudiante N #10: aaa ...Porque mi abuelita me enseñó y quiero hacer como ella. Estudiante 08: Poque me gusta hacer las sogas largas.

ANEXO N5: Entrevista al estudiante # 2

Juego Aypamuway - Alcánzame o Chapa Chapa: Agilidad y Convivencia

Tesista ¿Por qué te gusta jugar al Aypamuway? Estudiante 2: risas ... Me gusta escapar y que no me alcancen Tesista: ¿Y qué pasa cuando te atrapan? Estudiante 2: Me río mucho mucho, es chisstoso.

ANEXO N6: Entrevista al estudiante # 4

Juego Maskhanakusun - Ampay: Labor de estrategia y cooperación

Tesista: ¿Por qué te gusta jugar al Maskhanakusun? Estudiante 4: ..Porque corro rápido a esconderse Tesista: ¿Con quienes te gusta jugar? Estudiante 4: Con mis amigos, vamos todos corremos y nos escondemos...detrás de las pajas ...

ANEXO N7: Entrevista al estudiante # 6

Juego Arre Caballito: Cultivando la imaginación con sus costumbres.

Tesista:¿Por qué te gusta jugar al arre caballito? Estudiante 6: Porque parezco que soy un jinete con un caballo rápido Tesista: ¿Qué es lo que te gusta de este juego? Estudiante

6: Que tengo un caballo como de mi papá Tesista: ¿Cómo te sientes cuando juegas?

Estudiante 6: Ahah feliz bonito es...

ANEXO N#8: Entrevista al profesor Quispe J.

nos responde a la pregunta: ¿Qué juegos tradicionales se practican en la IE? Si, utilizo el juego del arre caballito para poder lograr el equilibrio y resistencia. También utilizo el juego del *Aypamuway* chapa chapa para que el niño conozca el espacio de lejos, cerca para que aprenda a resolver problemas de forma movimiento y localización . ¿En esta comunidad que juegos tradicionales practican los niños? Bueno ellos realizan sus juegos de sus costumbres y vivencias de la comunidad utilizando su propio cuerpo y materiales que pueden extraer de la naturaleza ejemplo: la arcilla, paja, piedras entre otros. El toro pujllay, la manipulación del barro realizan utensilios de cocina y juegan el juego de roles, también

ANEXO N9 Entrevista al Sabio Hermógenes

Sabio Hermógenes al respecto del juego sostiene su versión “yo aconsejo a mis hijos que jueguen con mis nietos que les enseñen el placer de sentir su propia diversión con solo una piedra, una paja o un pedazo de barro. Porque si perdemos nuestros juegos dejados por nuestros abuelos, perderemos un pedazo de nuestra vida elemento directo de la Pachamama jugando mantenemos viva la memoria colectiva también nuestra identidad cultural.

ANEXO N10: Entrevista al sabio Juan Transcripción completa de la entrevista.

Entrevista al sabio Juan de la comunidad: "Cuando juegan conservan nuestras tradiciones. En ellos está guardada la memoria de nuestros abuelos y la enseñanza de cómo vivir en nuestra comunidad. Cada juego nos recuerda que no estamos solos, que debemos compartir, respetar y cuidar al otro. Cuando nuestros hijos juegan como jugábamos nosotros, la tradición se mantiene viva en sus risas y en sus pasos. Así, nuestras costumbres no se pierden."

Anexo11: Entrevista a la docente Norma transcripción completa de la entrevista.

“Según mi punto de vista los juegos tradicionales son parte de nuestra identidad ya que transmiten valores, costumbres y la historia de nuestras comunidades. Cuando los niños juegan al *Torus Pukllay* Arre caballito y otros juegos, están aprendiendo a convivir, a respetar reglas y, sobre todo, a mantener vivas nuestras raíces. Preservarlos significa que las nuevas generaciones no pierdan ese vínculo con su cultura."

Anexo2: Entrevista al sabio Roger de la comunidad.

El sabio Roger, manifiesta que “cuando juegan nuestros hijos aprenden a respetarse, a apoyarse, a conversar para ponerse de acuerdo entre ellos mm.. también se alegran mucho cuando están jugando”

Anexo13: Entrevista a la docente Rosa.

“los niños desarrollan diferentes habilidades como la motricidad gruesa, al correr, saltar,

esquivar, coordinar y jugar en cooperación, es así que estos juegos no solo permiten momentos de distracción, sino que también son aprendizajes significativos”..

Anexo14: Entrevista al sabio Félix de la comunidad

El Sabio Felix de la comunidad manifiesta “nosotros vivimos lejos de la ciudad y nuestros hijos no tienen juguetes ellos aprenden a elaborarse con lo que encuentran en la comunidad desde pequeños juegan con piedritas haciendo que sean carros, o con barro hacen ollas, animales. juegan con su ponchito a torear o a veces solo corren y saltan”

Anexo15: Entrevista al sabio Juan de la comunidad.

“Ayuda a nuestros hijos, nietos a ser fuertes y no caerse. Mientras juegan, se ríen, se acompañan y aprenden a compartir. Este juego me recuerda cómo crecí, jugando estos juegos y es bueno ver que no olvidan en nuestra comunidad.” .. Así crecen sanitos y quieren a la comunidad con su corazón

Anexo16: Entrevista a la Maestra Norma

“El juego del arre caballito ...es muy valioso para los niños porque les ayuda a desarrollar la coordinación y la estabilidad corporal. Mientras juegan, fortalecen sus músculos y aprenden a controlar sus movimientos. Además, es un juego que fomenta la alegría y la convivencia, ya que los pequeños se ríen juntos, se acompañan y aprenden a respetar turnos. Desde el jardín lo valoramos también porque mantiene vivas nuestras tradiciones, y los niños se sienten parte de su cultura mientras aprenden jugando.”

OTRAS ENTREVISTAS

Entrevista al sabio Roger de la comunidad “Cuando los niños juegan a nuestros antiguos juegos, no solo se divierten, también aprenden quiénes somos. Cada ronda, cada canción y cada movimiento guarda la voz de nuestros mayores. Así se conserva la tradición: en el juego que pasa de mano en mano y de generación en generación”

Entrevista a la señora Ubaldina

Nombre: Ubaldina - Edad: 35 Años - Lugar: Ausanta- Chumbivilcas.

Entrevistador: *¿ima pukllaykunata qan irqikaspa pukllarqanki?*

Ñuqan irqi kaspay campupiqqa pukllarayku, chakra chakrachapi llank'amuyku, wakakunata qatikachayku, chaymanta llahiswan pukllayku llahiswan, huk pukllay kallantaq pititaspi saltayku campupiqqa anchi pukllaykunañuqa pukllayku

ENTREVISTADO: *¿PIN YACHACHIRASUNKI CHAY PUKLLAYKUNATA?*

ñuqa rikuq kani kurak hemanuykunata pukllasqanta chayta ñuqa siguini paykunaq costumbrinkuta y llaqtaypi chay pukllaykunata pukllanku chay chiy pukllaykunata masta pukllayku

ENTREVISTADOR: *¿IMATA YACHARANKI CHAY PUKLLAYWAN?*

Chaypi yachanipititaspi saltaspa numerukuna yacharapuni, chaymanta llahispitaq colorkunata, color color pukllaq kayku, chaymanta cocina cocinapitaq ima mihunakuna

wayk'uykunata campukunapi qurachakunata naq kayku chaykunawan pukllaq kayku

ENTREVISTADO: ¿KUNAN IRQICHAKUNARI SIGUICHU AQNATA PUKLLACHKAN ICHA QUNQAPUCHKANCHU CHAY PUKLLAYKUNATA?

Kunantiempupi mana ancha kapuchkanñachu chay pukllaykuna chinkapuchkan

ENTREVISTADOR: Y CHAYRI LLAKICHISUNKUCHU ICHA HINACHU QUNQAPUCHUN CHAY PUKLLAYKUNA

Ñuqaq partiyanta ari sichi llakikuymipoque ñawpaq costumbrikuna chinkapuchkan kunan wawakunanichku internitman aqnallamanña ripuchkanku ñuqa munayman hukmanta chay pukllaykuna riqch'arimunanta chay ñuqaman gustawanman

ENTREVISTADO: QAN WAWACHAYKIKUNAMAN YACHACHIWAQCHU CHAY PUKLLAYTA ICHA MANATAQCHU? Ari ñuqa yachachiy mami yachachisqa chay churasqa partiyta wachaykuna mana qunqanankupar

Entrevista al padre de familia señor Papel

Nombre: Papel - Edad: 42 Años - Lugar: Ausanta- Chumbivilcas.

¿IMA PUKLLAYKUNATA QAN IRQIKASPA PUKLLARQANKI?

Ñuqa pukllarani irqikaspa cocinitaspi, aruta ima tanqakachaq karayku, chaymantaqa wawa wawachapi pukllaq karayku muñekakunata q'ipikachaspa chaymanta llahispi anchikunapi pukllaq karayku, pititaspi ima

¿PIN YACHACHIRASUNKI CHAY PUKLLAYKUNATA MAYMANTA RIKUSPAN CHAYTA QAN PUKLLARQANKI?

Profesorkuna yachachiwaqku artipi hinaspa chayta ñuqaykupis yachaqa karayku tayta mamaykupas yachachiwaqku.

¿IMATA CHAYPIRI YACHARANKI TAKIYTA, YUPAYTA IMATA?

Eeee numerukuna yupayta chaymanta llahispipas colorkunata chaumanya mmm imaynatas muhunakunapas wayk'ukun imaynatas mate qura matikunatapas preparakun anchikunata yachaqa karayku

SAPANKA AVESNIMPI RIKI KAN CARNAVALPIPIS ICHA CHAKRATA RUWASPA KILLANKILLAMPI AKNAPICHU PUKLLAQ KANKICHIS ICHA RIKUSPAYKICHIS FIESTA KAQTIN IMA ICHA KIKIN PUKLLANALLATACHU SAPA KUTIN?

Mana sapa killanmi huk hukta yachachiwaqku

Anexo 3: Entrevista a la señora Modesta

Nombre: Modesta - Edad: 33 Años - Lugar: Ausanta- Chumbivilcas.

QAN MUNAWAQCHU KUNAN WAWAKUNA SIGUI CHAY PUKLLANATA PUKLLANALLANTA IMAYNATA RIKUNKI PUKLLACHKALLANKUCHU MANAÑACHU?

Manañan nichkutañachu pukllanku qunqapuchkankun kunanqa celularkunallamanña rikunku wawakunapas ñawpaq pukllaykunata qunqapuchkanku pero chayta qawaripa ñuqaykupis llakikuyku imaynan qunqawakchis chay ñawpaq pukllaykunata nispa

hinaspanki munayku ankhina yachachinankuta man qunqanankupaq

Entrevista a la señora Basilia

Nombre: Basilia - Edad: 27 Años - Lugar: Ausanta- Chumbivilcas.

ENTREVISTADOR: *¿IRQICHA KASPA IMA PUKLLAYKUNATA ANTIGUA PUKLLAYKUNATA PUKLLARANKI?*

ENTREVISTADO: *Ñuqauku pukllarayku antistaqa wawata qipikuspa carnavaikunapi pukllaspayku, paka pakakunapi chaymantaqa bola hayt'aykunapi pukllaq karayku, waka turu pukllan anchikunatapas pukllaq kayku chakra ruwaytapas pukllaq kayku antes manya karanchu muñeca nisqapas solamente trapullamanta ruwakuq karayku wawata carruykupas karan rumillamanta, k'aspillamanta wayk'uspa t'uruchakunamanta mankata ruwakuq kayku mankachata, sartenchata wasikunatapas, wasitapas ruwaq kayku ch'ukllachukunata ima t'urumanta, rumichamanta, k'aspichamanta ruwaq karayku*

ENTREVISTADOR: *¿PITAQ CHAY PUKLLAYKUNATARI YACHACHIRASUNKI?*

ENTREVISTADO: *Ñuqaukumanqa yachachiwaqku mamitayku, llaqta , kuraqkuna u irqi pura anchhinata qawaspayku pukllaq karayku sapa p'unchay huk huk pukllanata mana kaqllatachu pukllaq karayku*

ENTREVISTADOR: *¿CHAY PUKLLASPAYKI IMATA A VECES PUKLLASPAYKIS YACHARANKICHIS CHAYWAN?*

ENTREVISTADO: *Antistaqa may sumaq karan antistaqa yachaq karayku mamitayku papaykuta yanapayta, kasukuyta kunan tiempuqa manañan kasukunkuñachu ñawpakqa kasukuq kaspayku yupaykunata yachaq kayku takiykunata colorkunapas mana kaqchu antisqa pintanaykupaqpis chayqa ñuqaykuqa hojakuna chay sach'a rap'inkunawan pintaq kayku t'ikachankunawan pukachata, qumirchata, amaranjado, yanachata imaymana pintaq kayku t'urullamanta t'anta wawakunatapas ruwakuq kayku aqnata*

ENTREVISTADOR: *¿Y CHAY YACHAYKUNATARI YUNAN QANRI YACHACHIWAQCHU WAWAYKIKUNAMAN, YACHACHINKI MANA?*

ENTREVISTADO: *Ari yachachichkani ñuqaqa yachachinin ñuqa munani wawayta yachananta llapata entonce chayqa yachachini pukllanin wawaykunawan ñuqaqa*

ENTREVISTADOR: *CHAY LLAQTAPIRI, COMUNIDASPIRIPUKLLAKUNRAQCHU CHAY PUKLLAYKUNA ICHA QUNQAKAPUCHKANCHU?*

ENTREVISTADO: *Qunqakapuchkanmi manaña pukllankuñachu ancha mayormente kunanqa celular chay celularman mas que nada dedikakapunku manaña respetupas kapunchu mama taytaman mana kasukuspas kapunñachu mana kanchu así pirdikapuchkanmi manaña napaykuykunapas antisqa napaykuq kayku karullamantaraq huch'uytapas, hatuntapas kunanqa manañan kanchu chaykunapas*

ENTREVISTADO	ENTREVISTADORA
Nombre: Jacinto Edad: 32	Nombre: Edelmira Huaylla Vargas
PREGUNTA EN QUECHUA	PREGUNTA TRANSCRITA AL CASTELLANO
<p><i>¿Kay llaqtanchikpi irqi kaptiyki ima ñawpa pukllaqkunam karan?</i></p> <p>Respuesta:; Karan</p>	<p>¿En este pueblo cuando eras niño qué juegos antiguos había?</p> <p>Respuesta: El trompo, chapa chapa, tiro. concurso de trenzado de la sogá.</p>
<p><i>¿Ima killapitaq kay pukllaykunari pukllakuran?</i></p> <p>Respuesta:</p>	<p>¿En qué mes estos juegos se jugaban?</p> <p>Respuesta: En los meses de mayo a agosto en el tiempo de descanso después de las cosechas.</p>
<p><i>¿Kay pukllaykunata qhari irqikunallacchu pukllanckuman icha warmikunapas pukllaqchu kanku?</i></p> <p>Respuesta:</p>	<p>Estos juegos solo los niños varones ¿Jugaban o las mujeres también jugaban?</p> <p>Respuesta: En algunos juegos se les incluía a las niñas en otros se les restringía.</p>
<p><i>¿Wawaykikunamna chay ñawpa pukllaychakunata yachachirqankichu?</i></p> <p>Respuesta:</p>	<p>¿A tus hijos estos juegos antiguos les enseñaste?</p> <p>Respuesta: Algunos juegos</p>
<p><i>¿Irqikuna kunan pacha ñawpa pukllaykunata pukllachkankuraqchu?</i></p> <p>Respuesta:</p>	<p>¿Los niños ahora mismo juegan juegos antiguos todavía? Respuesta: Si, algunos.</p>



ANEXOS

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Bellido Sullcarana Elisa identificada con D.N.I. N°24716894, código de matrícula N° 24716894, del Programa de Profesionalización Docente en Educación Inicial, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pukllasunchis de Cusco.

Yo, Cancapa Solaligue Gloria Martha identificada con D.N.I. N.° 23941266, código de matrícula N°23941266, del Programa de Profesionalización Docente en Educación Inicial, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pukllasunchis de Cusco.

Yo, Huaylla Vargas Edelmira identificada con D.N.I. N.° 24715614, código de matrícula N°24715614, del Programa de Profesionalización Docente en Educación Inicial, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pukllasunchis de Cusco.

Autores del trabajo de "JUEGOS TRADICIONALES EN EL PATIO QUE FOMENTAN EL APRENDIZAJE"

DECLAROAMOS BAJO JURAMENTO, la autenticidad del trabajo de investigación, siendo resultado del trabajo personal, que no se ha copiado, que no se ha utilizado ideas, formulaciones, citas integrales e ilustraciones diversas, sacadas de cualquier tesis, obra, artículo, memoria etc. (en versión digital o impresa), sin mencionar de forma clara y exacta su origen o autor, tanto en el cuerpo del texto, figuras, cuadros, tablas u otros que tengan derechos de autor.


Así mismo los documentos originales serán entregados si así lo estimen conveniente.

En caso de no respetar los derechos de autor y hacer plagio, asumimos y nos sujetamos a las sanciones académicas y/o legales que esto implique.

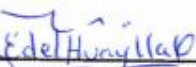
Cusco, 30 de abril 2026



Bellido Sullcarana Elisa
DNI: N°: 24716894



Cancapa Solaligue Gloria Martha
DNI: N°: 23941266



Huaylla Vargas Edelmira
DNI: N°:24715614

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN DE REGISTRO Y PUBLICACIÓN DE PRODUCCIÓN ACADÉMICA EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Al depositar su obra en el Repositorio Institucional de la EESP Pukllasunchis, el autor concede a la Asociación Pukllasunchis, una licencia no exclusiva sobre su creación y el logro del propósito enunciado.

Datos del Autor			
Nombre(s) y Apellidos:	Elisa Bellido Sullcarana		
DNI / C.E.:	24716894	Teléfono:	989623473
E-Mail:	elisabellido.ppdini@pukllavirtual.edu.pe		

Datos de la Investigación	
	Trabajo Académico
	Trabajo de Investigación
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis
	Artículo Académico
	Libros y/o Capítulos de Libro
	Otros, especificar en Anexo "A" adjunto. (Ver Cuadro)

Título:	Juegos tradicionales en el patio que fomentan el aprendizaje		
Asesor:	Mag. Carlos Andrés Guevara Zambrano		
Año:	2026	Programa de Formación:	Educación Inicial

Licencias

A. Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el registro y publicación en acceso abierto de mí:

- Trabajo Académico
- Artículo Académico
- Libro y/o Capítulos de libro
- Trabajo de Investigación
- Tesis

en el Repositorio Institucional de la EESP Pukllasunchis. Con esta autorización de depósito otorgo a la Asociación Pukllasunchis, una licencia no exclusiva para reproducir (en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación), distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la EESP Pukllasunchis, creados o por crearse, tales como el Repositorio Institucional Digital, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y a veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

Declaro que el presente:

- Trabajo Académico
- Artículo Académico
- Libro y/o Capítulos de libro
- Trabajo de Investigación
- Tesis

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

La EESP Pukllasunchis consignará el nombre del autor o los autores, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- SI, autorizo que se deposite inmediatamente de acceso abierto.
- SI, autorizo que se deposite y publique de acceso abierto a partir de la fecha:
 - 01 Año
 - 02 Años.
 - 03 Años.
 - NO, autorizo.



FIRMA

30 de abril de 2026







FECHA


DECLARACIÓN DE REVISIÓN DE ESTILO

* Lo siguiente es OPCIONAL, pero es importante porque el *Licenciamiento Creative Commons* fija las condiciones de uso de su tesis en la Web. Si desea obviar esta parte, vaya a la última hoja, coloque su firma y fecha para completar su autorización.

B. Licencia Creative Commons: Otorgamiento de una licencia Creative Commons

Si usted concede una licencia Creative Commons sobre su publicación, mantiene la titularidad de los derechos de autor de ésta y a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de ésta, siempre y cuando reconozcan la autoría correspondiente, bajo las condiciones siguientes:

MARQUE	TIPO LICENCIA	DESCRIPCIÓN
	 <p>RECONOCIMIENTO CCBY</p>	Esta licencia permite a otros distribuir, mezclar, ajustar y construir a partir de su obra, incluso con fines comerciales, siempre que le sea reconocida la autoría de la creación original. Esta es la licencia más servicial de las ofrecidas. Recomendada para una máxima difusión y utilización de los materiales sujetos a la licencia.
	 <p>RECONOCIMIENTO-COMPARTIRIGUAL CC BY-SA</p>	Esta licencia permite a otros re-mezclar, modificar y desarrollar sobre tu obra incluso para propósitos comerciales, siempre que te atribuyan el crédito y licencien sus nuevas obras bajo idénticos términos. Cualquier obra nueva basada en la tuya, lo será bajo la misma licencia, de modo que cualquier obra derivada permitirá también su uso comercial.
	 <p>RECONOCIMIENTO-SINOBRADERIVADA CC BY-ND</p>	Esta licencia permite la redistribución, comercial y no comercial, siempre y cuando la obra no se modifique y se trasmita en su totalidad, reconociendo su autoría.
	 <p>RECONOCIMIENTO-NOCOMERCIAL CC BY-NC</p>	Esta licencia permite a otros entremezclar, ajustar y construir a partir de su obra con fines no comerciales, y aunque en sus nuevas creaciones deban reconocerle su autoría y no puedan ser utilizadas de manera comercial, no tienen que estar bajo una licencia con los mismos términos.
X	 <p>RECONOCIMIENTO-NOCOMERCIAL-COMPARTIRIGUAL CC BY-NC-SA</p>	Esta licencia permite entremezclar, ajustar y contribuir a partir de su obra con fines no comerciales, siempre y cuando le reconozcan la autoría y sus nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.
	 <p>RECONOCIMIENTO-NOCOMERCIAL-SINOBRADERIVADA CC BY-NC-ND</p>	Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales, sólo permite que otros puedan descargar las obras y compartirlas con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no pueden cambiar de ninguna manera ni se pueden utilizar comercialmente.

 FIRMA	30 de abril de 2026 FECHA
---	--

Datos del Autor			
Nombre(s) y Apellidos:	Elisa Bellido Sullcarana		
DNI:	24716894	Teléfono:	989623473
E-Mail:	elisabellido.ppdini@pukllavirtual.edu.pe		

Datos de la Investigación	
<input type="checkbox"/>	Trabajo Académico
<input type="checkbox"/>	Artículo Académico
<input type="checkbox"/>	Libro y/o Capítulos de Libro
<input type="checkbox"/>	Trabajo de Investigación
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis
<input type="checkbox"/>	Otros, especificar:

Título:	Juegos tradicionales en el patio que fomentan el aprendizaje		
Asesor:	Mag. Carlos Andrés Guevara Zambrano		
Año:	2026	Programa de Formación:	Educación Inicial

Declaratoria	
Declaro que he leído el	
<input type="checkbox"/>	Trabajo Académico
<input type="checkbox"/>	Artículo Académico
<input type="checkbox"/>	Libro y/o Capítulos de libro
<input type="checkbox"/>	Trabajo de Investigación
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis

en su totalidad, este documento está debidamente referenciado, he hecho la revisión y corrección de estilo de la presente publicación considerando lo señalado en la Guía de Investigación de la EESP Pukllasunchis y del Manual de Estilo de la APA, versión 7.

Asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento y soy consciente que este compromiso de fidelidad tiene connotaciones académicas y éticas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la EESP Pukllasunchis



FIRMA

30 de abril de 2026

FECHA

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN DE REGISTRO Y PUBLICACIÓN DE PRODUCCIÓN ACADÉMICA EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Al depositar su obra en el Repositorio Institucional de la EESP Pukllasunchis, el autor concede a la Asociación Pukllasunchis, una licencia no exclusiva sobre su creación y el logro del propósito enunciado.

Datos del Autor			
Nombre(s) y Apellidos:	Gloria Martha Cancapa Solaligue		
DNI / C.E.:	23941266	Teléfono:	993868604
E-Mail:	gloriacancapa.ppdini@pukllavirtual.edu.pe		

Datos de la Investigación	
	Trabajo Académico
	Trabajo de Investigación
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis
	Artículo Académico
	Libros y/o Capítulos de Libro
	Otros, especificar en Anexo "A" adjunto. (Ver Cuadro)

Título:	Juegos tradicionales en el patio que fomentan el aprendizaje		
Asesor:	Mag. Carlos Andrés Guevara Zambrano		
Año:	2026	Programa de Formación:	Educación Inicial

Licencias

A. Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el registro y publicación en acceso abierto de mí:

- Trabajo Académico
- Artículo Académico
- Libro y/o Capítulos de libro
- Trabajo de Investigación
- Tesis

en el Repositorio Institucional de la EESP Pukllasunchis. Con esta autorización de depósito otorgo a la Asociación Pukllasunchis, una licencia no exclusiva para reproducir (en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación), distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la EESP Pukllasunchis, creados o por crearse, tales como el Repositorio Institucional Digital, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y a veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

Declaro que el presente:

- Trabajo Académico
- Artículo Académico
- Libro y/o Capítulos de libro
- Trabajo de Investigación
- Tesis

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

La EESP Pukllasunchis consignará el nombre del autor o los autores, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- SI, autorizo que se deposite inmediatamente de acceso abierto.
- SI, autorizo que se deposite y publique de acceso abierto a partir de la fecha:
 - 01 Año
 - 02 Años.
 - 03 Años.
 - NO, autorizo.



FIRMA

30 de abril de 2026







FECHA


DECLARACIÓN DE REVISIÓN DE ESTILO

* Lo siguiente es OPCIONAL, pero es importante porque el *Licenciamiento Creative Commons* fija las condiciones de uso de su tesis en la Web. Si desea obviar esta parte, vaya a la última hoja, coloque su firma y fecha para completar su autorización.

B. Licencia Creative Commons: Otorgamiento de una licencia Creative Commons

Si usted concede una licencia Creative Commons sobre su publicación, mantiene la titularidad de los derechos de autor de ésta y a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de ésta, siempre y cuando reconozcan la autoría correspondiente, bajo las condiciones siguientes:

MARQUE	TIPO LICENCIA	DESCRIPCIÓN
	 RECONOCIMIENTO CCBY	Esta licencia permite a otros distribuir, mezclar, ajustar y construir a partir de su obra, incluso con fines comerciales, siempre que le sea reconocida la autoría de la creación original. Esta es la licencia más servicial de las ofrecidas. Recomendada para una máxima difusión y utilización de los materiales sujetos a la licencia.
	 RECONOCIMIENTO-COMPARTIRIGUAL CC BY-SA	Esta licencia permite a otros re-mezclar, modificar y desarrollar sobre tu obra incluso para propósitos comerciales, siempre que te atribuyan el crédito y licencien sus nuevas obras bajo idénticos términos. Cualquier obra nueva basada en la tuya, lo será bajo la misma licencia, de modo que cualquier obra derivada permitirá también su uso comercial.
	 RECONOCIMIENTO-SINOBRADERIVADA CC BY-ND	Esta licencia permite la redistribución, comercial y no comercial, siempre y cuando la obra no se modifique y se trasmita en su totalidad, reconociendo su autoría.
	 RECONOCIMIENTO-NOCOMERCIAL CC BY-NC	Esta licencia permite a otros entremezclar, ajustar y construir a partir de su obra con fines no comerciales, y aunque en sus nuevas creaciones deban reconocerle su autoría y no puedan ser utilizadas de manera comercial, no tienen que estar bajo una licencia con los mismos términos.
X	 RECONOCIMIENTO-NOCOMERCIAL- COMPARTIRIGUAL CC BY-NC-SA	Esta licencia permite entremezclar, ajustar y contribuir a partir de su obra con fines no comerciales, siempre y cuando le reconozcan la autoría y sus nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.
	 RECONOCIMIENTO-NOCOMERCIAL- SINOBRADERIVADA CC BY-NC-ND	Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales, sólo permite que otros puedan descargar las obras y compartirlas con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no pueden cambiar de ninguna manera ni se pueden utilizar comercialmente.

 FIRMA	30 de abril de 2026 FECHA
---	--

Datos del Autor			
Nombre(s) y Apellidos:	Gloria Martha Cancapa Solaligue		
DNI / C.E.:	23941266	Teléfono:	993868604
E-Mail:	gloriacancapa.ppdini@pukllavirtual.edu.pe		

Datos de la Investigación	
	Trabajo Académico
	Artículo Académico
	Libro y/o Capítulos de Libro
	Trabajo de Investigación
x	Tesis
	Otros, especificar:

Título:	Juegos tradicionales en el patio que fomentan el aprendizaje		
Asesor:	Mag. Carlos Andrés Guevara Zambrano		
Año:	2026	Programa de Formación:	Educación Inicial

Declaratoria	
Declaro que he leído el	
<input type="checkbox"/>	Trabajo Académico
<input type="checkbox"/>	Artículo Académico
<input type="checkbox"/>	Libro y/o Capítulos de libro
<input type="checkbox"/>	Trabajo de Investigación
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis

en su totalidad, este documento está debidamente referenciado, he hecho la revisión y corrección de estilo de la presente publicación considerando lo señalado en la Guía de Investigación de la EESP Pukllasunchis y del Manual de Estilo de la APA, versión 7.

Asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento y soy consciente que este compromiso de fidelidad tiene connotaciones académicas y éticas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la EESP Pukllasunchis



FIRMA

30 de abril de 2026

FECHA

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN DE REGISTRO Y PUBLICACIÓN DE PRODUCCIÓN ACADÉMICA EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Al depositar su obra en el Repositorio Institucional de la EESP Pukllasunchis, el autor concede a la Asociación Pukllasunchis, una licencia no exclusiva sobre su creación y el logro del propósito enunciado.

Datos del Autor			
Nombre(s) y Apellidos:	Edelmira Huaylla Vargas		
DNI / C.E.:	24715614	Teléfono:	938744232
E-Mail:	edelmirahuylla.ppdini@pukllavirtual.edu.pe		

Datos de la Investigación	
	Trabajo Académico
	Trabajo de Investigación
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis
	Artículo Académico
	Libros y/o Capítulos de Libro
	Otros, especificar en Anexo "A" adjunto. (Ver Cuadro)

Título:	Juegos tradicionales en el patio que fomentan el aprendizaje		
Asesor:	Mag. Carlos Andrés Guevara Zambrano		
Año:	2026	Programa de Formación:	Educación Inicial

Licencias

A. Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el registro y publicación en acceso abierto de mí:

- | | |
|-------------------------------------|------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Trabajo Académico |
| <input type="checkbox"/> | Artículo Académico |
| <input type="checkbox"/> | Libro y/o Capítulos de libro |
| <input type="checkbox"/> | Trabajo de Investigación |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Tesis |

en el Repositorio Institucional de la EESP Pukllasunchis. Con esta autorización de depósito otorgo a la Asociación Pukllasunchis, una licencia no exclusiva para reproducir (en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación), distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la EESP Pukllasunchis, creados o por crearse, tales como el Repositorio Institucional Digital, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y a veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

Declaro que el presente:

- | | |
|-------------------------------------|------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Trabajo Académico |
| <input type="checkbox"/> | Artículo Académico |
| <input type="checkbox"/> | Libro y/o Capítulos de libro |
| <input type="checkbox"/> | Trabajo de Investigación |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Tesis |

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

La EESP Pukllasunchis consignará el nombre del autor o los autores, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- | | |
|-------------------------------------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> | SI, autorizo que se deposite inmediatamente de acceso abierto. |
| <input type="checkbox"/> | SI, autorizo que se deposite y publique de acceso abierto a partir de la fecha: |
| <input type="checkbox"/> | 01 Año |
| <input type="checkbox"/> | 02 Años. |
| <input type="checkbox"/> | 03 Años. |
| <input type="checkbox"/> | NO, autorizo. |

30 de abril de 2026


FIRMA







FECHA


DECLARACIÓN DE REVISIÓN DE ESTILO

* Lo siguiente es OPCIONAL, pero es importante porque el *Licenciamiento Creative Commons* fija las condiciones de uso de su tesis en la Web. Si desea obviar esta parte, vaya a la última hoja, coloque su firma y fecha para completar su autorización.

B. Licencia Creative Commons: Otorgamiento de una licencia Creative Commons

Si usted concede una licencia Creative Commons sobre su publicación, mantiene la titularidad de los derechos de autor de ésta y a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de ésta, siempre y cuando reconozcan la autoría correspondiente, bajo las condiciones siguientes:

MARQUE	TIPO LICENCIA	DESCRIPCIÓN
	 <p>RECONOCIMIENTO CCBY</p>	Esta licencia permite a otros distribuir, mezclar, ajustar y construir a partir de su obra, incluso con fines comerciales, siempre que le sea reconocida la autoría de la creación original. Esta es la licencia más servicial de las ofrecidas. Recomendada para una máxima difusión y utilización de los materiales sujetos a la licencia.
	 <p>RECONOCIMIENTO-COMPARTIRIGUAL CC BY-SA</p>	Esta licencia permite a otros re-mezclar, modificar y desarrollar sobre tu obra incluso para propósitos comerciales, siempre que te atribuyan el crédito y licencien sus nuevas obras bajo idénticos términos. Cualquier obra nueva basada en la tuya, lo será bajo la misma licencia, de modo que cualquier obra derivada permitirá también su uso comercial.
	 <p>RECONOCIMIENTO-SINOBRADERIVADA CC BY-ND</p>	Esta licencia permite la redistribución, comercial y no comercial, siempre y cuando la obra no se modifique y se trasmita en su totalidad, reconociendo su autoría.
	 <p>RECONOCIMIENTO-NOCOMERCIAL CC BY-NC</p>	Esta licencia permite a otros entremezclar, ajustar y construir a partir de su obra con fines no comerciales, y aunque en sus nuevas creaciones deban reconocerle su autoría y no puedan ser utilizadas de manera comercial, no tienen que estar bajo una licencia con los mismos términos.
X	 <p>RECONOCIMIENTO-NOCOMERCIAL-COMPARTIRIGUAL CC BY-NC-SA</p>	Esta licencia permite entremezclar, ajustar y contribuir a partir de su obra con fines no comerciales, siempre y cuando le reconozcan la autoría y sus nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.
	 <p>RECONOCIMIENTO-NOCOMERCIAL-SINOBRADERIVADA CC BY-NC-ND</p>	Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales, sólo permite que otros puedan descargar las obras y compartirlas con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no pueden cambiar de ninguna manera ni se pueden utilizar comercialmente.

 FIRMA	30 de abril de 2026 FECHA
---	--

Datos del Autor			
Nombre(s) y Apellidos:	Edelmira Huaylla Vargas		
DNI / C.E.:	24715614	Teléfono:	938744232
E-Mail:	edelmirahuaylla.ppdini@pukllavirtual.edu.pe		

Datos de la Investigación	
	Trabajo Académico
	Artículo Académico
	Libro y/o Capítulos de Libro
	Trabajo de Investigación
x	Tesis
	Otros, especificar:

Título:	Juegos tradicionales en el patio que fomentan el aprendizaje		
Asesor:	Mag. Carlos Andrés Guevara Zambrano		
Año:	2026	Programa de Formación:	Educación Inicial

Declaratoria	
Declaro que he leído el	
<input type="checkbox"/>	Trabajo Académico
<input type="checkbox"/>	Artículo Académico
<input type="checkbox"/>	Libro y/o Capítulos de libro
<input type="checkbox"/>	Trabajo de Investigación
x	Tesis

en su totalidad, este documento está debidamente referenciado, he hecho la revisión y corrección de estilo de la presente publicación considerando lo señalado en la Guía de Investigación de la EESP Pukllasunchis y del Manual de Estilo de la APA, versión 7.

Asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento y soy consciente que este compromiso de fidelidad tiene connotaciones académicas y éticas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la EESP Pukllasunchis



FIRMA

30 de abril de 2026

FECHA

A: **Coordinación de la Unidad de Investigación**
De: Mag. Carlos Andres Guevara Zambrano
Asunto: Informe dictamen de revisión de tesis
Fecha: Cusco, 5 de marzo 2026

Me dirijo a usted para hacer de su conocimiento que he revisado la tesis titulada (nombre de la tesis) de autoría de la/s egresadas/os (nombre de egresadas), del Programa de Educación Inicial EBR / Primaria EIB

Al respecto de esta revisión encontré lo siguiente:

1. Con relación a estructura y presentación del documento:

El trabajo responde coherentemente a lo sugerido por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pukllasunchis. Cuenta con las características iniciales (portada, resumen, introducción), además desarrolla un cuerpo del documento organizado (capítulo I, II, III, IV, V), presenta también evidencias en los anexos y registra las referencias de las fuentes de información utilizadas. El trabajo es de fácil lectura, se comprende bien la intención del autor y resulta atractivo.

2. Respecto al capítulo I Planteamiento del problema:

Se traza una identificación del problema, presenta argumentos claros en la justificación para el estudio de la investigación y establece una ruta coherente del proceso investigativo con objetivos coherentes, viabilidad, alcances y limitaciones. Está correctamente escrito (redacción, ortografía), claro y bien planteado. También se observa que el proceso de este capítulo refleja los aspectos mínimos esperados en las políticas de investigación de la EESPP, propuestos en su guía 1 [1 Guía: Capítulo I.docx](#).

3. En cuanto al capítulo II Marco Teórico:

Esta investigación cuenta con al menos cuatro antecedentes: dos nacionales y dos internacionales, los cuales evidencian que el estudiante se ha detenido a revisar estudios previos para desarrollar el tema elegido, ya que se destaca que utilizó referencias teóricas y/o metodológicas de estos antecedentes para su propio proceso investigativo.

La base teórica que utiliza la investigación, los autores y argumentos a los que hace referencia, son consistentes con el tema, esto significa que las categorías o variables de estudio planteadas en el título y los objetivos, corresponden a los temas desarrollados en la base teórica. Así mismo, se redacta una relación clara con el tema y el desarrollo de la investigación.

También se consideran bases legales correspondientes a los temas de estudio y propone una base conceptual clara.

Un aspecto interesante es que entre las fuentes que se nombran para definir o explicar conceptos, incluye expresiones o testimonios de sabios o abuelos.

Por último, se nota que la elaboración de este capítulo II refleja los aspectos mínimos esperados de las políticas de investigación de la EESPP, propuestos en su guía 2 [2 Guía: Capítulo II Marco Teórico](#).

4. En el capítulo III Marco Metodológico:

En cuanto a la descripción del contexto de la investigación, se observa una narración clara que considera aspectos claves, esta descripción ofrece una imagen de la comunidad, escuela o escenario de

investigación relacionada al tema de investigación. Además, se ha utilizado adecuadamente recursos como imágenes, mapas, descripción territorial lo cual aporta a su investigación.

La población participante tiene una descripción clara en características diversas, las cuales permiten hacer una relación entre esta población y el tema que se investiga con estas personas.

En cuanto a la metodología cualitativa se comprende el porqué esta metodología favorece su estudio. Por otro lado, en cuanto a la metodología, se describe con claridad y precisión, el enfoque y el tipo de diseño (sistematización, etnografía, investigación acción participativa) siendo esta descripción coherente con lo realizado. Respecto a la descripción de actividades e instrumentos, están bien planteados.

Este capítulo III refleja los aspectos mínimos esperados de las políticas de investigación de la EESPP, y descritos en su guía 3 [3 Guía: Capítulo III Metodología](#).

5. Acerca del capítulo IV Resultados:

Hay un análisis preciso y minucioso de los resultados, el cual se evidencia tanto en el reporte, evidencias, categorización e interpretación de los hallazgos, así mismo, la construcción de su propia interpretación de la información, deja ver los nuevos aprendizajes y conocimientos pedagógicos de los estudiantes. De esa manera, es evidente que los hallazgos de la investigación son completamente consistentes con cada uno de los objetivos específicos propuestos. Por ende, el resultado en general de la investigación, responde al objetivo general, habiendo alcanzado su propósito de investigación.

Además, la redacción de los resultados, se reporta con evidencias directas y referenciadas en los anexos, como también, la redacción de estos resultados hace un diálogo con los autores revisados en la base teórica, lo cual da un sustento y argumento claro al desarrollo de sus hallazgos.

Se nota que el proceso de este capítulo responde a las políticas de investigación de la EESPP, propuestos en su guía 4 [4 Guía: Capítulo IV Resultados](#).

6. En consideración al capítulo V Conclusiones y Recomendaciones:

Cada conclusión responde a los objetivos específicos y, asimismo, la conclusión general permite visualizar una reflexión interesante en relación al objetivo general.

Por lo anterior, puedo señalar que las conclusiones, reflejan una reflexión interesante que evidencia criticidad y creatividad por parte del estudiante.

Además, este capítulo responde a las políticas de investigación de la EESPP, presentada en su guía 5 [5 Guía: Capítulo V Conclusiones y Recomendaciones](#).

7. Sobre la redacción, argumentación:

Se observa que las estudiantes están construyendo un estilo propio en su redacción, y que incorporan elementos de redacción como conectores, estructura básica, entre otros. Esto hace comprensible su escritura, dejando ideas claras y con un lenguaje que cualquier lector puede comprender.

También se lee el texto con un estilo propio, incorporando formas escritas de castellano andino y expresiones quechuas que dan especial énfasis a ciertas ideas. Los argumentos están sustentados y el estudiante logra un adecuado equilibrio entre las fuentes de información y su producción personal.

8. Estructura, estilo y presentación:

La elaboración de este documento está orientada en la página web de la EESPP, disponible en este link [Guía de Redacción](#) y se evidencia que se tuvo en cuenta todas las indicaciones ahí presentadas. Además, cumple con los estándares de elaboración y presentación de trabajos escritos para la obtención de un título de licenciatura.

Además, las fuentes utilizadas para ampliar su información, cuidan los criterios establecidos en la versión actual de las normas APA que rigen la escritura de documentos en esta institución.

El trabajo en general es atractivo, interesante y considero que aporta a la reflexión sobre la educación.

Por lo anteriormente expuesto, mi dictamen sobre esta tesis es:

Tesis APTA para sustentación

Entrego este dictamen para que su informe sea comunicado a las instancias correspondientes y con copia a las autoras de la tesis.

Atentamente,



Dictaminante: Mag. Carlos Andrés Guevara Zambrano
CE: 001918674
ORCID: 0000-2972-3929

A: **Coordinación de la Unidad de Investigación**
De: Mg. Farah Soraya Milena Mora Leython.
Asunto: Informe dictamen de revisión de tesis
Fecha: Cusco, 12 de marzo, 2026

Me dirijo a usted para hacer de su conocimiento que he revisado la tesis titulada Juegos Tradicionales en el Patio que Fomentan el Aprendizaje, de autoría de las bachilleres Bellido Sullcarana, Elisa; Cancapa Solaligue, Gloria Martha y Huaylla Vargas, Edelmira, del Programa de Educación Inicial EBR.

Al respecto de esta revisión encontré lo siguiente:

1. Con relación a estructura y presentación del documento:

Luego del levantamiento de observaciones es significativa la coherencia con lo sugerido por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pukllasunchis. Cuenta con las características iniciales portada, resumen; se contempla la descripción de los Capítulos desarrollados. Asimismo, se registra las referencias de las fuentes de información utilizadas de acuerdo con el uso de las normas APA.

2. Respecto al capítulo I Planteamiento del problema:

Se traza una identificación del problema y presenta argumentos claros en la justificación para el estudio de la investigación.

3. En cuanto al capítulo II Marco Teórico:

Esta investigación cuenta al menos cuatro antecedentes: dos nacionales y dos internacionales, se evidencia que las fechas y redacción de las mismas de manera adecuada, así como se corrobora con los últimos años con los cuales se hace referencia a investigaciones acerca del tema planteado.

En cuanto a la base teórica que utiliza la investigación, se considera el título del tema inicial respectivo, además de usar las normas APA en la denominación de cada uno de los autores, el año y la página respectiva que alude al tema o categoría de qué trata.

También se considera el orden de las bases legales.

4. En el capítulo III Marco Metodológico:

En cuanto a la descripción del contexto de la investigación, se observa una narración clara que considera aspectos claves, esta descripción ofrece una imagen de la comunidad, escuela o escenario de investigación relacionada al tema de investigación. Asimismo, considera el uso de tablas y figuras de acuerdo con las normas APA.

5. Acerca del capítulo IV Resultados:

Hay un análisis y construcción de su propia interpretación de la información, deja ver los nuevos aprendizajes y conocimientos pedagógicos de las estudiantes.

6. En consideración al capítulo V Conclusiones y Recomendaciones:

Cada conclusión responde a los objetivos específicos y, asimismo, la conclusión general permite visualizar una reflexión interesante en relación al objetivo general.

Por lo anterior, puedo señalar que las conclusiones, reflejan una reflexión interesante que evidencia criticidad y creatividad por parte del estudiante.

7. Sobre la redacción, argumentación:

Es importante destacar que la redacción de los resultados en coherencia con el desarrollo de los objetivos específicos se relaciona con nuevas propuestas para investigadores futuros.

8. Estructura, estilo y presentación:

Además, las fuentes utilizadas cuidan los criterios establecidos en la versión actual de las normas APA que rigen la escritura de documentos en esta institución.

Por lo anteriormente expuesto, mi dictamen sobre esta tesis es:

Tesis Apta para sustentación.

Entrego este dictamen para que su informe sea comunicado a las instancias correspondientes y con copia a las autoras de la tesis.

Atentamente,



Dictaminante: Mg. Mora Leyton, Farah Soraya Milena

DNI: 09940004

ORCID: 0009-0005-8590-3536

TESIS_PPD Bellido Elisa - Cancapa Gloria - Huaylla Edelmira

By Turnitin

WORD COUNT

23938

TIME SUBMITTED

28-APR-2026 01:01AM

PAPER ID

121341864

1
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PRIVADA PUKLLASUNCHIS

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE FORMACIÓN DE EDUCACIÓN INICIAL



Juegos Tradicionales en el Patio que Fomentan el Aprendizaje de
Nivel Inicial

Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

AUTORAS:

Br. Bellido Sulcarana, Elisa (ORCID: 0009-0003-1207-1551)
Br. Cancapa Solaligue, Gloria Martha (ORCID: 0009-0007-2720-6649)
Br. Huaylla Vargas, Edelmira (ORCID: 0009-0002-5759-5052)

ASESOR

Mg. Guevara Zambrano, Carlos Andrés (ORCID: 0000-0002-2972-3929)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Recuperación y fortalecimiento de saberes ancestrales en la escuela

CUSCO - PERÚ

2026

TESIS_PPD Bellido Elisa - Cancapa Gloria - Huaylla Edelmira

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repositorio.pukllasunchis.org Internet	1615 words — 7%
2	repositorio.usil.edu.pe Internet	169 words — 1%
3	hdl.handle.net Internet	151 words — 1%
4	www.coursehero.com Internet	136 words — 1%
5	repositorio.undac.edu.pe Internet	92 words — < 1%
6	www.pratec.org Internet	92 words — < 1%
7	www.powtoon.com Internet	89 words — < 1%
8	repositorio.unap.edu.pe Internet	83 words — < 1%
9	fdocuments.ec Internet	75 words — < 1%
10	www.slideshare.net Internet	

73 words — < 1%

11 Yanque Quiñones, Catalina. "Los juegos andinos en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas del 2° grado de la Institución Educativa N° 56423 de Occobamba – Canchis – Cusco", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru)
ProQuest

12 docplayer.es
Internet

64 words — < 1%

13 rclimatol.eu
Internet

58 words — < 1%

14 repositorio.ulvr.edu.ec
Internet

56 words — < 1%

15 repositorio.uptc.edu.co
Internet

56 words — < 1%

16 ujcm.edu.pe
Internet

55 words — < 1%

17 Macedo Atamari, Jhonatan Thonny. "Aplicación de los juegos recreativos en la prevención de la obesidad de estudiantes de la IEP N° 70024 Laykakota", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru)
ProQuest

18 dspace.unl.edu.ec
Internet

42 words — < 1%

19 repositorio.udec.cl
Internet

41 words — < 1%

20 Quispe Calsin, Raquel. "La práctica de juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Santa Rosa del distrito de Mañazo - 2017.", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru)
ProQuest 40 words — < 1%

21 www.researchgate.net
Internet 39 words — < 1%

22 www.dspace.uce.edu.ec:8080
Internet 36 words — < 1%

23 Adela Quiñones Treinta, Alexandre Sotelino Losada, José Eugenio Rodríguez-Fernández. "Pedagogía y juego tradicional en la actualidad: una revisión sistemática", Retos, 2025
Crossref 35 words — < 1%

24 recursosbiblio.url.edu.gt
Internet 33 words — < 1%

25 Triana Real, Lili Yohana | Mestre Valencia, Laura Cristina | Londoño Llanos, Raymond Emilio | Beltrán Correa, Diana Milena. "El uso de los juegos tradicionales como herramienta pedagógica para el fortalecimiento de la diversidad cultural", Universidad El Bosque (Colombia)
ProQuest 32 words — < 1%

26 alicia.concytec.gob.pe
Internet 28 words — < 1%

27 repositorio.udea.edu.pe
Internet 27 words — < 1%

28	Internet	25 words — < 1%
29	repositorio.unu.edu.pe Internet	24 words — < 1%
30	1library.co Internet	22 words — < 1%
31	repositorio.barcelo.edu.ar Internet	21 words — < 1%
32	repositorio.pucp.edu.pe Internet	21 words — < 1%
33	www.grafiati.com Internet	21 words — < 1%
34	es.slideshare.net Internet	20 words — < 1%
35	revistalatam.redilat.org Internet	20 words — < 1%
36	www.clubensayos.com Internet	20 words — < 1%
37	repositorio-api.eespli.edu.pe Internet	19 words — < 1%
38	repositorio.unan.edu.ni Internet	18 words — < 1%
39	repositorio.unfv.edu.pe Internet	18 words — < 1%
40	repositorio.uta.edu.ec	

Internet

18 words — < 1%

41 www.libreriafabre.com

Internet

18 words — < 1%

42 repositorio.umariana.edu.co

Internet

17 words — < 1%

43 www.unacar.mx

Internet

17 words — < 1%

44 Kenia Ortiz. "Manual de actividades para el desarrollo de la expresión corporal y psicomotricidad", ACVENISPROH Académico, 2025

Crossref

16 words — < 1%

45 repositorio.ulead.edu.ec

Internet

16 words — < 1%

46 repositorio.unicauca.edu.co:8080

Internet

16 words — < 1%

47 www.fulbright.de

Internet

16 words — < 1%

48 zaguan.unizar.es

Internet

16 words — < 1%

49 caelum.ucv.ve

Internet

15 words — < 1%

50 polodelconocimiento.com

Internet

15 words — < 1%

51 repositorio.uco.edu.co

Internet

14 words — < 1%

52	coggle.it Internet	13 words — < 1%
53	prezi.com Internet	13 words — < 1%
54	pt.scribd.com Internet	13 words — < 1%
55	repositorio.uflo.edu.ar Internet	13 words — < 1%
56	repositorio.uladech.edu.pe Internet	13 words — < 1%
57	www.yucatan.gob.mx Internet	13 words — < 1%
58	Gelves Ibarra, Juan Sebastián Hernández Lerma, Dora Jacqueline Landazábal Sandoval, Karen Dayana Mancipe Bonilla et al. "Educación emocional como estrategia pedagógica para el reconocimiento de la diversidad en estudiantes de segundo grado de básica primaria del colegio Distrital Gran Yomasa, Bogotá D.C.", Universidad El Bosque (Colombia), 2025 ProQuest	12 words — < 1%
59	catalogo.utc.edu.ec Internet	12 words — < 1%
60	saber.unerg.edu.ve Internet	12 words — < 1%
61	www.oit.org.pe Internet	12 words — < 1%

62	repositorio.eesppjsco.edu.pe Internet	11 words — < 1%
63	repositorio.unjbg.edu.pe Internet	11 words — < 1%
64	rua.ua.es Internet	11 words — < 1%
65	www.lailuminacionesspiritual.com Internet	11 words — < 1%
66	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano de Derechos Humanos, Volume 26 (2010)", Brill, 2014 Crossref	10 words — < 1%
67	Kiat-Hui Khng, Ee-Lynn Ng. " Fine motor and executive functioning skills predict maths and spelling skills at the start of kindergarten: a compensatory account () ", Journal for the Study of Education and Development, 2021 Crossref	10 words — < 1%
68	cdn.nestjs.wipolex.wji.pr.d.web1.wipo.int Internet	10 words — < 1%
69	docslib.org Internet	10 words — < 1%
70	documentop.com Internet	10 words — < 1%
71	dspace.uazuay.edu.ec Internet	10 words — < 1%

72	Internet	10 words — < 1%
73	livrosdeamor.com.br Internet	10 words — < 1%
74	pt.slideshare.net Internet	10 words — < 1%
75	repositorio.monterrico.edu.pe Internet	10 words — < 1%
76	repositorio.utn.edu.ec Internet	10 words — < 1%
77	riceaf.com Internet	10 words — < 1%
78	www.latercera.cl Internet	10 words — < 1%
79	www.radiohc.cu Internet	10 words — < 1%
80	Costa Gómez, Cleotilde. "El juego influye en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 2 años de los PRONOEI barrio San José - Tumbes, 2019", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru) ProQuest	9 words — < 1%
81	aran.library.nuigalway.ie Internet	9 words — < 1%
82	aregional.com Internet	9 words — < 1%
83	de.slideshare.net Internet	

		9 words — < 1%
84	derecho.uc.cl Internet	9 words — < 1%
85	helvia.uco.es Internet	9 words — < 1%
86	martindelrio619.blogspot.com Internet	9 words — < 1%
87	ogdensd.org Internet	9 words — < 1%
88	pdfcookie.com Internet	9 words — < 1%
89	repositorio.eespjjbtacna.edu.pe Internet	9 words — < 1%
90	repositorio.unc.edu.pe Internet	9 words — < 1%
91	repositorio.unjfsc.edu.pe Internet	9 words — < 1%
92	repositorio.uti.edu.ec Internet	9 words — < 1%
93	repositorioacademico.upc.edu.pe Internet	9 words — < 1%
94	www.cmfapostolado.org Internet	9 words — < 1%
95	www.daneshnamehicsa.ir	

Internet

9 words — < 1%

96 www.noticias.com

Internet

9 words — < 1%

97 www.semanticscholar.org

Internet

9 words — < 1%

98 1b8b2cf2-9b00-40b8-a59a-b42f5304a7dd.filesusr.com

Internet

8 words — < 1%

99 Carlos Enrique Cárdenas Ruiz, Victoria Janeth Valverde Haro, Maura Maricela Díaz Díaz, Mónica Elizabeth Granizo Valdiviezo. "Teaching in early childhood education: digital didactic methodologies", Esprint Investigación, 2025

Crossref

8 words — < 1%

100 International Handbooks of Religion and Education, 2007.

Crossref

8 words — < 1%

101 Mayorga Contreras, Alembert Armando. "HackaTIC: una estrategia didáctica mediada por TIC que aporta al desarrollo del pensamiento histórico en estudiantes de primaria.", Universidad de La Sabana (Colombia)

ProQuest

8 words — < 1%

102 biblioteca.mineduc.cl

Internet

8 words — < 1%

103 britcham.com.ve

Internet

8 words — < 1%

ddd.uab.cat

104	Internet	8 words — < 1%
105	dspace.unach.edu.ec Internet	8 words — < 1%
106	elsiglo.com Internet	8 words — < 1%
107	libros.catedu.es Internet	8 words — < 1%
108	normalista.ilce.edu.mx Internet	8 words — < 1%
109	pdffox.com Internet	8 words — < 1%
110	repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe Internet	8 words — < 1%
111	repositorio.uct.edu.pe Internet	8 words — < 1%
112	repositorio.ucv.edu.pe Internet	8 words — < 1%
113	repositorio.usam.ac.cr Internet	8 words — < 1%
114	rest-dspace.ucuenca.edu.ec Internet	8 words — < 1%
115	ri.uagro.mx Internet	8 words — < 1%
116	strefa.luman.biz	

Internet

8 words — < 1%

117 universidadyaan.mx
Internet

8 words — < 1%

118 www.constructionone.com.mx
Internet

8 words — < 1%

119 www.pinterest.com
Internet

8 words — < 1%

120 www4.congreso.gob.pe
Internet

8 words — < 1%

121 Elena Alvites. "Protección constitucional de la educación en Perú", *Espaço Jurídico Journal of Law [EJL]*, 2017
Crossref

7 words — < 1%

122 Elia Marzal. "Constitutionalising immigration law", *Managerial Law*, 2006
Crossref

7 words — < 1%

123 hightoro.blogspot.com
Internet

6 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE MATCHES OFF