

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PRIVADA PUKLLASUNCHIS**

**PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE  
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Incorporación de Juegos Tradicionales para Fortalecer la  
Identidad Cultural en Niños y Niñas de 5 Años de la Institución  
Educativa “Virgencita de Guadalupe”**

Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

**AUTORAS:**

Br. Puma Nina, Miriam (ORCID: 0009-0006-9476-9161)

Br. Ttupa Huaman, Marcia (ORCID: 0009-0005-8274-906X)

**ASESORA:**

Mg. Amable Pinares, Clotilde Natividad (ORCID:0000-0002-7837-0445)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Recuperación y fortalecimiento de saberes ancestrales en la escuela

CUSCO - PERÚ

2026

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



**Incorporación de Juegos Tradicionales para Fortalecer la Identidad Cultural  
en Niños y Niñas de 5 Años de la Institución Educativa “Virgencita de  
Guadalupe”**

Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

**Presentada por:**

Br. Puma Nina, Miriam (ORCID: 0009-0006-9476-9161)

Br. Ttupa Huaman, Marcia (ORCID: 0009-0005-8274-906X)

**APROBADO POR:**

PRESIDENTE DEL JURADO:

\_\_\_\_\_

Mg. Cecilia María Eguiluz Duffy

PRIMER MIEMBRO DEL JURADO:

\_\_\_\_\_

Mg. Carlos Andrés Guevara Zambrano

SEGUNDO MIEMBRO DEL JURADO:

\_\_\_\_\_

Prof. Lourdes Cecilia Mar Salgado

ASESOR(A) DE TESIS:

\_\_\_\_\_

Mg. Clotilde Natividad Amable Pinares

Cusco, 30 de junio de 2026

## DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado a mis padres con mucho amor, que siempre estuvieron ahí ayudándome en mi formación profesional. Así mismo a mis hijos Idel y Nadiel por ser fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos dé un futuro mejor y poder llegar a ser un ejemplo para ellos.

Marcia Ttupa

La presente tesis está dedicada a mis padres quienes siempre estuvieron a mi lado apoyándonos incondicionalmente en cada paso de nuestro camino. A mis hijas Adriana y Solange que son mi fuerza y motivo para nunca rendirme, ellas me enseñan con su alegría y ternura que todo esfuerzo vale la pena. A mis hermanos y amigos que de una y otra manera contribuyeron al logro de este sueño.

Miriam Puma

## AGRADECIMIENTO

De manera especial agradecemos a Dios quien nos ha guiado y nos ha dado la fortaleza y valentía para seguir superando los obstáculos que se nos presentó durante el camino. Así mismo a mi familia por su comprensión y sus consejos sabios, también por el apoyo incondicional que nos brindó a lo largo de nuestros estudios. Agradecemos a toda la familia guadalupana por apoyarnos en el proceso de nuestra investigación. A nuestra asesora por brindarnos sus conocimientos y su tiempo incondicional durante el proceso de nuestra investigación.

Marcia Ttupa

Quiero agradecer a Dios quien nos ha guiado y nos ha dado el don de la paciencia y la perseverancia. A la Escuela que nos abrió las puertas para poder cumplir nuestros sueños y hacer de nosotras unas buenas profesionales. A los Docentes que fueron mis amigos y guías durante mi formación profesional y que hoy se convirtieron en nuestro mejor ejemplo a seguir.

Miriam Puma

## Resumen

El estudio aborda la incorporación de juegos tradicionales como estrategia para fortalecer la identidad cultural en niños y niñas de cinco años. Surge ante la preocupación por el abandono de estas prácticas, desplazadas por juegos virtuales que debilitan el vínculo con la cultura y fomentan el uso excesivo de la tecnología. La investigación propone revalorizar los juegos tradicionales dentro del proceso educativo inicial, mediante una metodología aplicada que recoge saberes de los padres de familia y los integra en talleres pedagógicos. En estos espacios, los niños participan activamente en la elaboración y práctica de juegos ancestrales, tanto dentro como fuera del aula. Como resultado, se implementaron sectores de juego vinculados a la cultura local y diversas actividades tradicionales, generando en los niños disfrute, aprendizaje y reconocimiento de sus raíces. Esto se evidenció en el orgullo por practicar juegos heredados de sus antepasados, fortaleciendo así su identidad cultural. Además, el estudio destaca la participación de docentes y familias, quienes valoran estas prácticas por su accesibilidad, bajo costo y capacidad de fortalecer vínculos intergeneracionales, contribuyendo a una educación más pertinente y significativa.

*Palabras clave:* juegos tradicionales, pukllay, talleres, identidad cultural.



## **Pisisi Rimayllapi**

Kay t'uqtiyqa qallarín llakikuyniykumanta, practicanisqata qunqasqankumanta, hinallataq remplazasqa kachkan virtual pukllaykunawan chaytaqmi tatichin identidad cultural nisqata hinallataq ñawpaqman prurichichkanku Kay dispositivos tecnológicos nisqata. Chayta qhawarispa ñuqayku rurachkayku Kay revalorización ñawpa pukllaykumamanta estrategia yachanapaq nisqawan, identidad cultural nisqata kallpachachinapaq hinallataq qhapaqyachinapaq proceso de enseñanza nisqata ñawpaq yachaq irqichakunapaq. Kay k'uskinaykupi churayku investigación aplicada nisqata ichaqa kay pukllaykunata tarirayku tayta mamakunaq riqsisqanta chayman hinataq rurakunqa ruta pedagógica nisqata tallerkunamanta pacha 5 watayuq irqichakunawan, tayta mamakunaq yanapayninwan hinallataq yachachiqkunaq yanapayninwan.

*Chanin rimaykuna:* Ñawpa pukllaykuna, huñuquyquna llank'anapaq, chaniychayninchis.

## **Abstract**

The study, entitled "Incorporating traditional games to promote the development of cultural identity in five-year-old boys and girls at the Virgencita de Guadalupe educational institution," is a contribution to early childhood education on the connection between traditional play practices that fortunately persist in our region and contribute to the development of cultural identity from childhood. The research stems from the concern about the abandonment of these practices, replaced by virtual games that reflect a weakened cultural identity and a growing attachment to technological devices. Faced with this observation, the proposal to revalue traditional games as an educational strategy to strengthen cultural identity and enrich the teaching-learning process in the early years of schooling emerges. From this perspective, substantive applied research was used, collecting games familiar to parents and then developing a pedagogical approach through workshops to implement the games with 5-year-old children, with the support of parents.

The relevant result of this research was the proposal for implementation workshops where children developed the games and enjoyed each one. This enriched the implementation of ancestral game sectors, such as the home sector, child rearing, and nine traditional games outside the classroom. Traditional games were thus incorporated into the teaching-learning process of preschool children. The children expressed their enjoyment, appreciation, and knowledge of the game process and of their ancestors who played them. In short, they felt proud of playing ancestral games, which promoted the development of their cultural identity. Likewise, teachers and families valued and promoted these games, which are easy to implement, cost-free, and strengthen intergenerational ties by connecting children with their cultural heritage.

*Keywords:* traditional games, workshops, cultural identity.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I .....	2
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	2
Descripción del Problema .....	2
Justificación de la Investigación .....	3
Pregunta de Investigación.....	3
Objetivos.....	3
General .....	3
Específicos.....	3
3.    Evaluación de la implementación de los juegos tradicionales con los niños y niñas de 5 años. ....	4
Alcances .....	4
Viabilidad y Limitaciones.....	4
Viabilidad.....	4
Limitaciones .....	4
CAPÍTULO II .....	5
MARCO TEÓRICO.....	5
Antecedentes.....	5
Antecedentes Locales y Nacionales .....	5
Antecedentes Internacionales .....	6
Base Legal.....	6
Bases Teóricas .....	7
Los Saberes Ancestrales y la Educación.....	7
El Pukllay, Juegos Tradicionales.....	9
El Juego Tradicional y la Identidad Cultural.....	10
CAPÍTULO III .....	17
METODOLOGÍA.....	17
Contexto .....	17
Enfoque de Investigación .....	19
Diseño de Investigación .....	19
Tipo de Investigación.....	19
Técnicas e Instrumentos de Investigación .....	20
CAPÍTULO V.....	21
RESULTADOS .....	21
Resultado 1: Sistematización de los Juegos Tradicionales de la Comunidad de Manera Participativa.....	21

Ficha Técnica de Juegos Tradicionales.....	22
Diagnóstico de la Valoración de los Juegos Tradicionales de Parte de los Padres de Familia, Niños-Niñas y de los Docentes .....	35
Práctica y Valoración de los Juegos Tradicionales de los Padres, Madres de Familia .....	36
Juegos Tradicionales Practicados por los Padres de Familia .....	37
Aprendizajes a Partir de los Juegos Desde la Mirada de los Padres de Familia ....	37
Juegos tradicionales que juegan en casa los padres de familia con sus hijos .....	37
Práctica y Valoración de los Juegos Tradicionales de los Docentes .....	38
Juegos Tradicionales como Parte de la Formación de sus Estudiantes.....	38
Juegos Tradicionales Conocidos por las Niñas y Niños.....	39
Resultado 2: Aplicación de Talleres de Juegos Tradicionales para Fortalecer la Identidad Cultural de los Niños de 5 Años.....	40
Diseño de Talleres de Juegos Tradicionales en el Área Personal Social de Educación Inicial de 5 Años .....	40
Implementación de talleres de juegos tradicionales con los niños y niñas de 5 años	44
Talleres dentro del aula .....	44
Talleres fuera del aula .....	50
Resultado 3: Evaluación de la implementación de los juegos tradicionales con los niños y niñas de 5 años .....	56
Festival de juegos tradicionales.....	56
Su Expresión Oral y sus Dibujos .....	58
Lista de Cotejo .....	58
Apreciación de madres y padres de familia .....	59
CONCLUSIONES.....	60
Conclusión General .....	60
Conclusiones Específicas.....	60
RECOMENDACIONES.....	62
REFERENCIAS .....	63
ANEXO.....	66

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación, pretende valorar los juegos tradicionales, práctica heredada de nuestros ancestros, y tiene el propósito de incorporar esta práctica en la educación de los niños y niñas de educación inicial.

Hoy en día, en las familias y en los centros educativos de educación temprana en nuestra región, se otorga mayor importancia a los juegos en internet y a las redes sociales, olvidando los juegos tradicionales que aún está presente en la comunidad. Resulta crucial no olvidar nuestra esencia, nuestro significado de ser, nuestro origen, nuestra historia, nuestro sentimiento de pertenencia, y con ello nuestros valores y trabajar desde la comunidad en proteger, mantener las prácticas culturales que ayudan al desarrollo de los niños, como los juegos tradicionales.

En las Instituciones educativas de educación inicial, se ve implementado todos los sectores o rincones del aula y fuera del aula de juegos modernos, como el sector hogar esta implementado con juguetes de cocinitas a gas, muñecas rubias, promoviendo así en los niños una única manera de cocinar y se ignora que los niños del Cusco aun tiene una herencia de cocinar en fogón, q'uncha, esta situación genera la pérdida de expresiones culturales haciendo que los niños solo quieran jugar con la modernidad y a la larga rechacen nuestra herencia cultural.

Los juegos tradicionales, junto a otros juegos que se encuentran en los centros educativos, brindan a los niños la posibilidad de interactuar con otros niños y niñas. Cuando los niños se involucran en estas actividades recreativas, no solo se divierten, sino que también se estimula el desarrollo de la identidad cultural.

Este trabajo de investigación ha desarrollado una ruta metodológica para implementar los juegos tradicionales en la educación. Se ha organizado en cinco capítulos: En el primer capítulo: el planteamiento del problema, en el segundo capítulo: se expone el marco teórico se da referencia a trabajos de investigación anteriores a nuestro trabajo; y se ha abordado las bases teóricas como juegos tradicionales, la identidad cultural y la base legal. En el tercer capítulo: se muestra la metodología utilizada precisando el diseño, técnicas, participantes e instrumentos y en el cuarto capítulo se presenta los resultados de la investigación y finalmente en el quinto capítulo se expone las conclusiones y recomendaciones.

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### **Descripción del Problema**

Los juegos tradicionales en Cusco son parte de la niñez de las generaciones, tienen gran aporte cultural, son también parte de las tradiciones de los pueblos que se ha ido transmitiendo de abuelos a padres e hijos donde prima para ello la disponibilidad, participación física, intelectual y social de los niños, además de caracteriza porque no interviene el uso de la tecnología.

Por otra parte, existe en el sistema educativo peruano la priorización del eje transversal de la valoración de las culturas, de la política educativa de Educación Intercultural Bilingüe (EIB), para que en suma los estudiantes desde inicial hasta la secundaria desarrollen, formen su identidad cultural desde los primeros años de su vida, para que se reconozcan como parte de una comunidad, y reconocer al otro, conocer otras culturas.

Hoy en día, la herencia cultural está siendo relegada, según Lavega (2019) citado por Quispe, Mendoza y Hordaliz (2023), indica que, en la actualidad, aquellos juegos transmitidos por nuestros ancestros no son valorados, más bien son reemplazados por otros que van cambiando a medida que pasa el tiempo, ya no le dan esa misma importancia como lo hacían antes y son reemplazados por juegos modernos, tecnológicos.

Durante nuestras prácticas pre profesionales con los estudiantes de nivel inicial, pudimos conversar con los padres y madres de familia así logramos recoger su testimonio de que sus hijos permanecen más frente a un televisor, tablet o celular el cual afecta en la concentración, interacción con sus amigos al expresar verbalmente lo que sienten en situaciones que les genera malestar y frustración, por lo tanto, esto afecta entre otros, a la estimulación de su identidad cultural desde temprana edad.

Frente a las dinámicas de juego presentes en este contexto escolar, se pudo observar que los niños en los momentos de ocio permanecen sentados o manipulando juegos tranquilos en los diferentes espacios del jardín, los juegos tradicionales como: tumba latas, plic plac, san Miguel, salta soga, el juego de las ollitas de barro no son practicados por los niños puesto que estos juegos fueron practicados por sus padres, es decir a pesar de ser juegos muy fáciles de realizar, de bajo costo y muy aceptados por sus padres y aunque demuestran alegría al jugar pudimos evidenciar que estamos ante una globalización que apuesta por una cultura homogénea, como futuros docentes estamos retados a fortalecer la identidad cultural de la niñez.

Es posible aportar desde la recuperación de los juegos ancestrales en las instituciones educativas de educación inicial promover dichos juegos con los niños y rescatar nuestra herencia cultural.

## **Justificación de la Investigación**

La presente investigación surge de nuestra profunda conexión con nuestra infancia, crecimos jugando al plic plac, tumba latas, bata, etc; esperando con ansias la hora de pastar la oveja. Recordamos con mucha alegría como estos juegos fomentan la creatividad, hacia que esperemos con ansias las actividades que realizamos desde niños. Sin embargo hemos observado con preocupación durante nuestras prácticas pre profesionales como los juegos digitales están desplazando los juegos tradicionales generando una desconexión de los niños de inicial con nuestro patrimonio cultural inmaterial. Para nosotras esta investigación es un compromiso personal con la preservación cultural y brindar esta oportunidad como profesional de la educación para el desarrollo de los niños y niñas utilizando como punto de partida nuestra propia experiencia.

Es por todo ello que se pretende aportar con la investigación, buscando la estrategia adecuada, lúdica para fortalecer la identidad cultural, es decir, con la implementación de la estrategia de incorporación de juegos tradicionales los estudiantes fortalecen su identidad cultural, tienen la semilla que irá creciendo a lo largo de su vida.

Además, la investigación es innovador en la Institución Educativa porque no cuenta con estrategias que permitan la incorporación de los juegos tradicionales de los niños y niñas, de esta manera aportará en la sensibilización desde la práctica a los docentes de esta institución, y porque no decir que también ayudará a otros docentes de educación inicial a la sensibilidad intercultural para valorar los juegos tradicionales que está en la memoria de los padres de familia y ser considerado como estrategia educativa.

Con relación a lo descrito, nos planteamos la siguiente interrogante de investigación:

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo incorporar los juegos tradicionales para promover el desarrollo de la identidad cultural en el proceso educativo de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Cuna Jardín Virgencita de Guadalupe de San Sebastián?

### **Objetivos**

#### **General**

Implementar talleres de juegos tradicionales para desarrollar la identidad cultural en el proceso educativo de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Cuna Jardín Virgencita de Guadalupe de San Sebastián.

#### **Específicos**

1. Sistematizar los juegos tradicionales de la comunidad de manera participativa.
2. Aplicar talleres de juegos tradicionales para fortalecer la identidad cultural de los niños de 5 años.

3. Evaluación de la implementación de los juegos tradicionales con los niños y niñas de 5 años.

### **Alcances**

La investigación tiene un alcance descriptivo, porque desde el punto de partida recoge y describe los juegos tradicionales, así mismo describe el proceso de implementación como estrategia educativa en la promoción de la identidad cultural en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial Cuna jardín Virgencita de Guadalupe del distrito de San Sebastián provincia de Cusco, exponiendo así su presencia en un grupo humano concreto.

### **Viabilidad y Limitaciones**

#### ***Viabilidad***

Consideramos que la condición que permitió realizar esta investigación es la experiencia de las autoras en el tema de investigación, somos parte de esta práctica de los juegos tradicionales durante nuestra niñez y adolescencia. Esta experiencia viva, ha facilitado la comprensión y la implementación de los juegos ancestrales en el jardín y orientar al desarrollo de la identidad cultural. Otro aspecto que hizo viable la investigación es, el conocer a los niños y niñas de la I.E y de la comunidad, a los padres y madres de familia que es un requisito indispensable para observar la evolución del desarrollo de la identidad cultural en los niños.

#### ***Limitaciones***

La limitación que se ha tenido que enfrentar para el desarrollo del presente trabajo de investigación, ha sido la negociación de tiempos para la implementación de los talleres con la directora de la I.E.I, pero con la demostración del entusiasmo de los niños y padres de familia se fue avanzando en el diálogo y los acuerdos de más tiempo para implementar los juegos.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### **Antecedentes**

A continuación, se presenta, las investigaciones revisadas tanto locales, nacionales como internacionales donde se revaloriza el juego tradicional en la formación de los niños y niñas de educación inicial, para fortalecer la inteligencia emocional, la convivencia, la recreación de la vivencia de la vida cotidiana de manera imaginaria o como elemento transmisor de valores y costumbres.

#### ***Antecedentes Locales y Nacionales***

En la investigación “Aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños... de Cusco 2017”, cuyo objetivo ha sido determinar la influencia de el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de una IEI en Cusco, se ha llegado a la conclusión que los juegos tradicionales influyen significativamente para aumentar el nivel de inteligencia emocional, que es un componente de la dimensión de la identidad cultural.

De igual manera, se ha consultado el estudio “Juegos andinos como estrategia didáctica para desarrollar la identidad cultural...” realizado en Puno, cuyo objetivo ha sido evaluar la influencia de la aplicación de juegos andinos en el desarrollo de la identidad cultural en niños de 5 años, donde se concluye que la aplicación de juegos andinos como estrategia didáctica favorece significativamente el desarrollo de la identidad cultural (cultura y comunicación andina demostrando su eficacia como herramienta pedagógica en la educación intercultural bilingüe (EIB)

Un estudio realizado por SULLCA (2023) “Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo personal y social” en una institución educativa inicial 87 de Chucahuatas, Moquegua, donde se planteó como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en las dimensiones de identidad, autonomía y convivencia; para esta investigación se aplicó cuestionarios obteniendo resultados significativos mejorando así las relaciones interpersonales y autonomía en niños y niñas.

Otro estudio relacionado con la presente investigación, es la que realizaron ALTAMIRANO Y SERRANO (2022) “Juegos simbólicos en contextos rurales y desarrollo de la creatividad” un estudio en niños de 5 años de la comunidad Cachiyaurecc, Apurímac, plantearon como objetivo: describir cómo influye la práctica del juego simbólico en contextos rurales en el desarrollo de la identidad, cultural. Aplicaron fichas de observación y entrevistas, los resultados fueron contundentes donde el juego simbólico es fundamental para la potenciación del desarrollo de la creatividad en los niños, puesto que es el espacio donde el infante recrea la vivenciación de la vida cotidiana de manera imaginaria.

Según la tesis de CCAHUANA y CUAREZ (2021) “el juego tradicional como recurso pedagógico para docentes” del departamento de Apurímac se plantearon como objetivo explicar la influencia del juego tradicional en la enseñanza y aprendizaje de los niños dentro del aula, para obtener información se aplicaron entrevistas y ficha de observación, obteniendo resultados significativos con lo cual reconocieron que los juegos tradicionales transmitían valores, rasgos sociales, culturales y conocimientos ancestrales.

### ***Antecedentes Internacionales***

A nivel internacional se ha consultado una investigación realizado en Colombia en un contexto rural “Estrategias Pedagógicas para el fortalecimiento de valores a través de juegos tradicionales en educandos de educación inicial”, donde uno de los objetivos ha sido diseñar estrategias basadas en juegos tradicionales para fortalecer valores culturales y sociales en niños de educación inicial, el hallazgo principal ha sido que los juegos tradicionales son una herramienta inmejorable para el docente, que favorecen el acercamiento entre generaciones y la transmisión de valores esenciales, lo cual es la base de la identidad cultural. Consideramos que los “valores” son generales lo que podrían diluir la reflexión de la identidad cultural, sin embargo, se destaca el aporte en la dimensión social y transgeneracional de los juegos demostrando la facilitación en la socialización y el conocimiento de las prácticas comunitarias desde la infancia.

La investigación “Juegos tradicionales; una construcción de memoria, identidad, cultura y simbolismo” realizado en Ecuador, tuvo como objetivo analizar como los juego tradicionales contribuyen a la construcción de memoria, identidad y cultura en comunidades, se ha llegado a la conclusión de que los juegos populares está profundamente arraigados en la cultura de un pueblo y que, al compartir promueven tanto el crecimiento individual como la conexión con un legado cultural colectivo sirviendo como elementos esenciales de la interculturalidad.

Estas investigaciones no tienen intervención directa en aula de educación inicial, pero su aporte radica en el marco teórico al conceptualizar los juegos tradicionales como símbolos culturales y herramientas de memoria colectiva, justificando su uso pedagógico más allá de lo meramente lúdico.

Los antecedentes revisados tienen un consenso claro sobre la relación positiva y significativa entre la práctica de juegos tradicionales y el desarrollo de dimensiones clave de la identidad cultural y personal como la inteligencia emocional, valores y avala la propuesta de implementar juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la identidad cultural, materia de nuestra investigación.

### **Base Legal**

En el Perú existe un marco legal que garantiza la educación intercultural bilingüe conocido como EIB, no es un simple programa compensatorio, sino un derecho

fundamental y una política de justicia que busca garantizar una educación de calidad con pertinencia cultural y lingüística para los estudiantes de los pueblos originarios. Las bases legales peruanas han evolucionado desde el reconocimiento de la diversidad hasta la exigencia de un modelo educativo con estándares específicos, aunque su implementación sigue marcada por grandes desafíos, tal como señalan los informes defensoriales.

Y por otra parte existe la ley No 27818, Ley para la Educación Bilingüe Intercultural para todos, es decir no solo para los niños de pueblos originarios, sino para todos los niños y niñas del Perú, específicamente en el artículo 1 establece que el Ministerio de Educación (MINEDU) diseñará el Plan nacional de Educación Bilingüe Intercultural para todos los niveles y modalidades de la educación nacional, con la participación efectiva de los pueblos. Esta ley se sustenta en el reconocimiento que el Perú es un país pluricultural y multilingüe que se fundamenta en La Constitución Política del Perú (1993) que reconoce a la diversidad cultural como un valor del país (Art. 2) y garantiza el derecho a la identidad cultural del educando (Art. 15), imponiendo al Estado el deber de fomentar la educación bilingüe e intercultural (Art. 17). Esto convierte a la EIB en una manifestación constitucional del derecho a la identidad cultural.

Así mismo en el marco internacional en el Convenio N° 169 de la OIT sobre Pueblos Indígenas y Tribales (vigente en Perú) obliga al Estado a garantizar que los niños indígenas reciban educación en sus propios idiomas y en armonía con sus métodos culturales de enseñanza y aprendizaje (Art. 14). Este instrumento internacional refuerza la naturaleza de la EIB como un derecho colectivo.

Y en el Programa Curricular de Educación Inicial MINEDU (2016), en los enfoques transversales, se plantea el enfoque transversal de la interculturalidad para el respeto de la diversidad cultural de la población infantil. Quedando de esta manera respaldado legalmente el desarrollo de la identidad cultural de las niñas y niños de todo el Perú.

## **Bases Teóricas**

### ***Los Saberes Ancestrales y la Educación***

Los acontecimientos y las prácticas que han sido transmitidas de generación en generación y que están presentes en la ingeniería, medicina, gastronomía, el tejido, juego entre otras y que siempre han estado vinculados con la naturaleza, y que es reflejada en la cosmovisión y la identidad cultural; se le denomina saberes ancestrales. En el presente los saberes ancestrales están desapareciendo, por la evolución de la tecnología a grandes escalas

Según Valladares y Olivé (2015), los saberes ancestrales fueron creados por los pueblos originarios y constituyen un componente esencial para dar soluciones a problemas sociales, medioambientales y el buen vivir. Esta sabiduría ancestral “se construye en las experiencias de la vida familiar, comunal y se transmite de generación en generación a

diferencia de otras culturas que es mediante textos escritos". (Valladares y Olivé. 2015, p.6)

Teniendo en cuenta la idea de Valladares resulta importante implementar los conocimientos ancestrales en las instituciones educativas de una manera más práctica y más vivencial, puesto que si tenemos viva esta sabiduría ancestral estamos preservando nuestro legado.

Así mismo existe una organización como la OEA (2001) que indica que la cultura en todas sus expresiones se deben fomentar y salvaguardar y que los pueblos originarios tienen derecho sobre ello ya son dueños de dicha cultura

### **Calendario Comunal**

Según PRATEC (2006) en los apuntes de Grimaldo Rengifo un calendario agro festivo se refiere a eventos de tiempo y espacio de la pacha (tierra) empalmados con el andar del sol en el transcurso del año, vinculada a diferentes acontecimientos ya sea festivos, rituales, climáticos, agrícolas, ganaderos, etc. que se manifiestan de manera secuencial.

Un calendario comunal da a conocer, identificar y registrar las actividades, eventos que se realizan dentro de una comunidad a lo largo del año, dicho calendario facilitara la incorporación de saberes dentro de una programación anual, mensual, la cual ayudara a mejorar el proceso de la enseñanza y aprendizaje en los niños y niñas.

Así mismo podemos mencionar que existen una diversidad de calendarios, como escolares, religiosos, agro festivos, de pesca entre otros. En caso de la presente investigación se realizará un calendario de los juegos tradicionales para conocer en qué periodo se juegan para fomentar el aprendizaje de los niños y niñas en la etapa de pre escolar de manera adecuada.

Para la elaboración un calendario comunal se realizarán visitas, conversatorios con todos los integrantes de la comunidad acompañados de un Yachaq, quienes manifestarán las actividades agrícolas, rituales, festivas que realizar a lo largo del año. Con toda esta sabiduría recogida los maestros tendrán un cambio de actitud y cambiara su forma de pensar volviéndolos más atentos con su cultura, para de esta manera mejorar la enseñanza.

En ese sentido, la sabiduría ancestral juega un papel primordial en la educación inicial, ya que ofrece un enfoque integral que respeta y valora las tradiciones culturales de cada comunidad. Esta sabiduría, transmitida de generación en generación, proporciona herramientas y conocimientos que enriquecen el proceso educativo, fomentando el desarrollo emocional, social y cognitivo de los niños. Al integrar estos saberes en el proceso educativo, se fomenta una educación más

inclusiva y contextualizada, que no solo forma académicamente, sino que también fortalece la identidad cultural y el sentido de pertenencia en las niñas y niños de educación inicial. (Puma y Ttupa, 2025, p. 3).

### **El Pukllay, Juegos Tradicionales**

El juego en un infante es la base de su desarrollo, ayuda a liberar la energía y comprender como funciona el mundo, así mismo crea vínculos, nos invita a imaginar y crea conexiones con sus pares para obtener nuevas vivencias; el juego o pukllay se expresa de manera natural desde el momento que el infante es concebido dentro del vientre de la madre creando un vinculo con su entorno mas cercano.

Para Vygostky(1978), el juego presenta tres fases una de ellas basada en la imitación de hechos reales, la posterior, la imaginación en el juego y concluimos con juegos regulados que potencian el aprendizaje en los niños y niñas.

En resumen, las tareas realizadas en la vida diaria son medios para alcanzar un objetivo específico, mientras que el juego representa un fin en sí mismo, dado que el acto de jugar genera gozo, felicidad y satisfacción al llevarla. Un cable similar al arte, el juego tiene una ejecución cuyo único propósito se realiza en sí mismo.

#### **Definición de Juegos Tradicionales**

Para Ofele (1999), los juegos tradicionales continúan existiendo con el pasar del tiempo, son juegos que fueron aprendidos de los abuelos a padres, de padres a hijos, con algunas modificaciones, pero manteniendo su esencia, renacen en diferentes momentos del año, están sujetos a cambios de contexto, costumbres entre otros elementos.

Según Camargo y Cerra (2023) los juegos tradicionales forman parte de la cultura popular, son juegos heredados de nuestros ancestros difundidos a las demás generaciones para preservarlos a lo largo de los años.

Gracias a los juegos los infantes pueden comunicarse con sus pares y con mayores, comparten momentos de sana diversión y generando recuerdos inolvidables, haciendo una conexión más fuerte entre las generaciones, así mismo contribuye a que los infantes aprendan a resolver problemas que podría surgir durante su vida.

#### **Características de los Juegos Tradicionales**

Para Cahuana y Cuares (2021) los juegos tradicionales se caracterizan por que sus reglas son pactadas por sus participantes, requieren de materiales fáciles de conseguir, algunos utilizan recursos de su entorno mas cercano, se juegan en cualquier momento y lugar.

Los juegos tradicionales fomentan la cooperación, creatividad, actividad física, respeta las reglas, unen a las personas, preserva la cultura convirtiéndose en un instrumento útil para el aprendizaje y la conservación de nuestra cultura.

## **Tipos de Juegos Tradicionales**

Para Sánchez (2017), los tipos de juegos tradicionales están vinculados a las labores que se realizan día a día, como también a las tradiciones, costumbres todas estas vinculadas a la naturaleza y su contexto.

Los juegos tradicionales son de entretenimiento, transmiten conocimiento, tradiciones y valores; así mismo existen juegos que ayudan a desarrollar la coordinación, equilibrio y la concentración. Así por ejemplo San Miguel, Tanta wawa, pititas entre otras.

## ***El Juego Tradicional y la Identidad Cultural***

### **Importancia del Juego en la Etapa Pre Escolar en los Infantes**

El estado tiene una función que cumplir en atender a los niños desde la primera infancia, porque la educación pre escolar es una etapa fundamental en la educación de los seres humanos, así como norma el MINEDU, ya que en esta etapa “se establece las bases para el desarrollo biológico, cognitivo, afectivo, social. La educación inicial es relevante por que desde esa etapa se desarrollan competencias y se conecta con la educación primaria, de esta manera se garantiza la coherencia pedagógica” (MINEDU,2016, p,14)

Vygotsy (1978) cuenta que los humanos aprendemos interactuando con nuestros pares y desde las vivencias culturales, así también nos apropiamos de las herencias culturales, siguiendo esta teoría pukllay, se sustenta como un medio de aprendizaje ya que por un lado es herencia cultural y por otro se transmite dentro de esa misma herencia.

Las interacciones sociales permiten producir el conocimiento en colaboración. Desde esta mirada es importante la participación de los padres, compañeros y desde la guía de los docentes en la construcción de los conocimientos de los estudiantes. Por lo tanto, los juegos son herencias culturales y cuando los niños tengan la oportunidad de seguir practicando estaremos construyendo a desarrollar su aprendizaje cognitivo y construir su desempeño social como personas en la sociedad.

Para Mendez (2010), El pukllay contribuye al desarrollo de competencias esenciales y promueve la interacción social y cultural. De igual modo el juego es un instrumento necesario en la educación, ya que despierta el interés de los estudiantes, por lo cual su adquisición de conocimientos es más significativa.

Por consiguiente, para nuestra investigación es necesario argumentar que el pukllay es un recurso para fortalecer la identidad cultural en los niños y niñas.

### **El Pukllay y el Desarrollo de la Identidad Cultural**

En las culturas originarias los juegos tradicionales cumplen un papel importante en la difusión de valores, aprendizajes de generación en generación. Estos juegos, que

forman parte de la riqueza cultural de la comunidad, no solo son actividades lúdicas, sino que también son herramientas poderosas para fortalecer la identidad cultural de un pueblo. En esta parte, se analizará cómo los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la identidad cultural.

En primer lugar, es importante comprender acerca de los juegos tradicionales, que es parte importante de la sabiduría de una comunidad. Estas actividades recreativas no solo entretienen, sino que también manifiestan costumbres, creencias y formas de organización social. Como, por ejemplo, los juegos de la pelota maya en México no sólo eran competencias deportivas, sino rituales sagrados con profundo significado cultural. A través de estos juegos, se transmitían conocimientos sobre la historia, la mitología y la cosmovisión de la comunidad, fortaleciendo su identidad colectiva. Federación de Enseñanza (2011).

Al participar en estas actividades tradicionales las personas crean vínculos emocionales y sociales con su comunidad reafirmando su identidad cultural, estos juegos tradicionales impulsan la unión grupal y el sentido de pertenencia. De esta forma los juegos tradicionales no solo preservan la cultura sino que también construyen una comunidad más unida y resistente. La cooperación, la solidaridad y el respeto mutuo se fomenta durante los juegos, fortaleciendo lazos entre los miembros de la sociedad. Federación de enseñanza (2011)

Desde una mirada antropológica, los juegos tradicionales son expresiones simbólicas de la cultura de un pueblo. El estudio de los juegos permite a los investigadores comprender mejor la estructura social, jerarquía y las relaciones de poder dentro de una comunidad. Por lo tanto, cada juego tiene sus propias reglas, símbolos y significados que manifiestan aspectos profundos de la sociedad en la que se practican, así mismo, estos juegos tradicionales pueden ser considerados como forma de resistencia cultural, ya que son prácticas que se han mantenido a lo largo del tiempo a pesar de la influencia de la globalización y la homogenización cultural. Federación de Enseñanza (2011).

Según Puma y Ttupa (2025), el pukllay constituye una manifestación cultural de gran relevancia para las comunidades, ya que contribuye a conservar sus tradiciones y fortalecer su identidad colectiva. Más que una actividad recreativa, representa conocimientos históricos, valores espirituales y formas de organización social que se transmiten entre generaciones. Su práctica favorece habilidades como la atención, la creatividad, la observación, y la toma de decisiones, además de promover la convivencia, el respeto mutuo, la cooperación y la confianza personal. Por ello, resulta importante impulsar su valoración dentro de los espacios educativos para garantizar su continuidad y reconocimiento cultural.

Así mismo, impulsa el desarrollo de las diferentes capacidades como la escucha activa, la comunicación, pensamiento crítico, pensamiento abstracto, lenguaje

Por otra parte, los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de múltiples capacidades, entre ellas la comunicación, la escucha activa, el pensamiento crítico, el fortalecen el reconocimiento de la identidad cultural y el sentido de pertenencia hacia la comunidad, la región y el país. Estas prácticas favorecen el desarrollo sociocultural, ya que enriquecen la cultura lúdica promueven valores sociales. Además, demuestran que la identidad cultural puede construirse y fortalecerse desde el ámbito educativo mediante la participación de los distintos actores de la comunidad en los procesos de reconocimiento y recuperación de las prácticas tradicionales (Ardila ,2022)

Desde nuestra experiencia educativa, consideramos que es posible revitalizar las prácticas tradicionales dentro de los espacios de enseñanza, ofreciendo a los niños oportunidades significativas de recreación y aprendizaje. A través del juego, expresan sus percepciones sobre el entorno que los rodea amplían sus capacidades comunicativas, fortalecen sus capacidades comunicativas, fortalecen su independencia, desarrollan habilidades motrices y sociales y aprenden a participar y colaborar con los demás de manera conjunta. Tikuy (2016)

### **Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo Integral de los Infantes**

Los juegos tradicionales, son transmitidos de padres e hijos, y no solo sirven como forma de entretenimiento, si no que también cumplen un rol fundamental en el desarrollo psicomotor de la infancia. Pero primero es necesario explicar que se entiende por psicomotricidad. Según la teoría psicomotriz, la psicomotricidad es la conexión entre la mente y el cuerpo es decir la unión de los procesos mentales, como emocionales y motores que cada persona posee Berruezo (2005). El pukllay ofrece a los infantes la oportunidad de desarrollar estas habilidades de manera integral.

Entre los aportes más importantes del pukllay al desarrollo psicomotor se encuentra el fortalecimiento de la coordinación motora. Gran parte de los juegos que lo conforman requieren la ejecución del movimiento específicos que demandan presión y control, lo que favorece el desarrollo de la motricidad fina y gruesa. Como por ejemplo jugar con aro, la cuerda o el trompo permiten mejorar la coordinación y el dominio corporal Ardilla (2022).

Para, Puma y Ttupa (2025), Además, los juegos tradicionales también ayudan a entender la lateralidad y la orientación a entender la lateralidad y la orientación en el espacio. Al participar en estas actividades, que incluyen movimientos simétricos o asimétricos, los niños aprenden a diferenciar entre izquierda y derecha, también a conocer su propio cuerpo según el momento y el lugar en el que se encuentran, este conocimiento

es fundamental para que, en esta etapa posterior de su vida, desarrollen habilidades motrices más complejas.

Otro punto significativo es el rol que cumple en el impulso de la socialización y la colaboración entre los infantes. Al involucrarse en juegos tradicionales, los niños adquieren habilidades como el trabajo en grupo, el respeto a las normas y la comunicación eficaz con sus compañeros. Estas competencias sociales son esenciales para su crecimiento emocional y cognitivo, pues les facilitan establecer vínculos positivos con los demás y solucionar conflictos de manera constructiva.

Al practicar estos juegos los niños van mejorando su coordinación motriz, aprenden a distinguir los lados de cuerpo y a ubicarse en el espacio, además de adquirir habilidades sociales muy importantes. Por ello, es fundamental promover que estas actividades tradicionales se mantengan y se practiquen en los centros educativos, ya que constituye un recurso muy valioso para el crecimiento completo de los niños dentro del ámbito escolar.

El pukllay presente en las comunidades andinas, favorece el desarrollo físico, mental, emocional y social de los niños. Además de estimular su imaginación también refuerza su identidad cultural, al reflejar las formas de vida y tradiciones que se han transmitido en generaciones. En resumen, estos juegos son elementos valiosos de las culturas originarias, ya que dan a conocer las costumbres y vivencias de nuestros antepasados Ardilla (2022)

### **Los Juegos en los Pueblos Originarios**

Según Rengifo (2005) En el mundo andino el pukllay es parte fundamental de la existencia, "jugar es parte de la vida, y no una acción ocasional o ajena a lo cotidiano" pero hay momentos donde se juega con mayor intensidad, entusiasmo y dedicación, no solo por simple entretenimiento. Para los pueblos originarios el juego está íntimamente ligado a la vida cotidiana, actividades como la cosecha, el pastoreo que integran al pukllay. También el juego es visto como agradecimiento luego de la cosecha en algunos pueblos. Por lo que no se trata de una actividad recreativa y entretenida.

Estos pukllay también son replicados por los niños dentro de las comunidades campesinas actuales. Desde una visión occidental define como "una acción que se realiza en un tiempo y lugar determinado, siguiendo reglas, pero siendo aceptada voluntariamente que se hace por placer y se genera satisfacción, alegría mientras se realiza" En la cosmovisión andina por otro lado el pukllay está ligado a las celebraciones, actividades agrícolas, ritos religiosos, y al calendario comunal (Rengifo, 2016, p.38)

En los pueblos andinos los juegos surgen de manera natural y espontánea en conjunto con los que hacen de la vida cotidiana de las familias. En este entender el pukllay para los niños es la extensión de vivencia, prácticas del contexto; y se convierte

también en una idea de fiesta, donde los niños recrean situaciones de su vida colectiva, demostrando sus habilidades, destrezas y valores que aprenden de sus mayores y de los demás miembros de su comunidad Tinkuy (2016)

A treves de estas actividades los niños se relacionan y aprenden del uno y del otro, compartiendo experiencias y de esta manera perduran sus juegos durante su vida Tinkuy(2016)

Por lo tanto, el juego representa actividades cotidianas vivencias día a día y se fueron marcando en una etapa de sus vidas de los niños, como por ejemplo el juego al papa y la mama, el juego a la corrida de toros, a la yunza en los carnavales, el juego de san Miguel, el juego de elaboración de pan wawa y cocinitas de barro entre otros.

### **Los Juguetes en los Pueblos Originarios**

Para Puma y Ttupa (2025), En los pueblos Andinos los juguetes son elaborados con materiales disponibles en su entorno, teniendo en cuenta el tiempo por ejemplo con niwa se elabora una cometa y se hace volar durante el mes de agosto cuando llega la presencia del viento, la elaboración de ollitas, platos, de barro se elabora cuando hay presencia de lluvia porque ya en eso días lluviosas el barro esta lista, haciendo de estos juguetes valiosos y significativo.

En las comunidades los niños abecés son excluidos llegando al hecho de callarlos o prohibirlos a jugar, porque inconscientemente nos dejamos llevar por los juegos modernos, hemos remplazados esos juegos por juguetes ya estructurados, donde muchos de estos juegos se están perdiendo poco poco quedando en el olvido. Tinkuy (2016).

### **Ficha Técnica de Juegos Tradicionales**

Una ficha técnica es una herramienta de suma importancia que nos ayudara a registrar los datos importantes de manera precisa. Par la investigación en curso elaboraremos fichas técnicas de juegos tradicionales obtenidos de los saberes de la comunidad, en estas quedaran registradas los materiales que se utilizaran, las reglas del juego y beneficios del juego, este documento permitirá que los niños y niñas aprendan como jugarlos.

Además, podemos decir que son herramientas útiles para preservar nuestro acervo cultural, así mismo facilita a los docentes estrategias lúdicas para el aprendizaje de los niños y niñas en la escuela.

### **Los Juegos y el Desarrollo de Capacidades en el Área Personal Social**

#### ***Desarrollo Social y Emocional***

El crecimiento socio emocional, se desarrollan mediante las interacciones sociales, estas experiencias emocionales adquiridas ayudan a desarrollar varias dimensiones del

niño, así en lo afectivo, emocional. En este contexto, el juego, es vital para el aprendizaje infantil, permitiendo a los niños experimentar roles sociales y expresar emociones mientras desarrollan habilidades motoras. Según el psicólogo Howard Gardner, el juego es un medio fundamental para el desarrollo de capacidades y la exploración de su identidad y la estimulación en múltiples áreas, incluida la psicomotricidad Gamandé (s/a).

En resumen, el desarrollo es un fenómeno complejo que abarca diversos componentes del niño, tales como los movimientos grueso y finos del cuerpo y el desarrollo perceptivo, los aspectos sociales y emocionales. La comprensión y el apoyo a estos elementos son importantes para fomentar el desarrollo integral del infante. La investigación de autores como Piaget, Vygotsky, Karmiloff-Smith y Gardner es relevante para entender la importancia de cada uno de estos componentes en el proceso educativo y en el crecimiento personal. Con un enfoque adecuado, se puede promover una evolución saludable que beneficie no solo a la capacidad física, sino también al bienestar emocional y social del individuo.

### ***El Área de Personal Social en el Currículo Nacional***

Esta área curricular orienta a genera procesos formativos en el crecimiento personal y social del niño, está orientada a generar procesos formativos en el desarrollo personal y social en los infantes, anticipando el acompañamiento durante la formación de su identidad y de valorarse, conocerse a sí mismo, identificando las creencias y costumbres de su familia. (MINEDU, 2016, p.70).

El área de personal social busca potenciar en los estudiantes la participación ciudadana, para que los estudiantes sean democráticos y críticos. Construye su identidad, es la competencia que se articula con el desarrollo y aplicación de los juegos tradicionales en los cuatro desempeños enfocados en los niños de 5 años. Un desempeño referido a reconocerse así mismos en cuanto a características físicas, cualidades, intereses preferencias; otro está orientado a reconocerse como parte de su familia, del aula; el tercer desempeño está orientado a desplegar su capacidad organizativa para realizar actividades y finalmente el último desempeño está enfocado a expresar las emociones utilizando palabras, gestos y movimientos corporales. (MINEDU, 2016, p.79).

Por esta razón, es necesario fortalecer la identidad cultural, existen autores como Alias (2021) que la práctica de juegos tradicionales preserva la cultura de los pueblos, lo que hace que las nuevas generaciones tomen conciencia sobre su origen, así como se fortalecen valores, costumbres y tradiciones lo que ayuda a desarrollar identidad, pertenencia a su origen, así como a la relación intercultural los valores como la cooperación, la reciprocidad con las personas, la naturaleza y otros. (MINEDU, 2013, p.84)

Con la competencia de esta área, los estudiantes no solo adquieren el desarrollo cívico ciudadano, también llegan a conocer sus características que les hace sentir únicos y a convivir armoniosamente con sus pares, así mismo nos enseña a respetar y conservar la naturaleza para así preservar nuestra diversidad cultural que poseemos.



## CAPÍTULO III METODOLOGÍA

### Contexto

La investigación se realizó en el distrito de San Sebastián, provincia y departamento de Cusco. Este distrito está ubicado al Norte con el Distrito de Taray (Provincia de Calca), al Sur con el Distrito de Yaurisque (Provincia de Paruro), por el Oeste, con el distrito de Cusco, Wanchaq y Santiago, y por el Este con el distrito de San Jerónimo. Este distrito fue creado mediante Ley del 2 de enero de 1857, durante el gobierno del presidente Ramón Castilla. Tiene una extensión territorial aproximada de 70 kms<sup>2</sup>. Topográficamente, presenta montañas, llanuras, quebradas, depresiones y afloramientos rocosos. Las montañas más elevadas son el Huanacauri (4075), el Pícol (4310), Cheqollo,(3988), Bandorani o Cruzpata (3889), Saywa (3899), Machu Tauqaay (3550 ) y Huayna Tauqaray (3475). El distrito tiene una población aproximada de 75000 (INEI, 2007) habitantes, tiene una altitud de 3 295 metros sobre el nivel del mar. Este distrito se encuentra dentro del cono urbano de la ciudad de Cusco.



Fuente : Google Maps

En el distrito de San Sebastián el castellano es el idioma que utilizan los adultos mayores, jóvenes y niños para comunicarse, así como también el quechua es la segunda lengua el cual es usado por los adultos y adultos mayores.

Según información de la Municipalidad del distrito (Plan de Desarrollo al 2030), 97,714 habitantes saben leer y escribir, y 9034 habitantes son personas sin educación formal, de los cuales el 44.43 de los hombres saben leer y escribir y el 3.43% de los hombres no saben leer ni escribir; en el caso de las mujeres el 47.11% sabe leer y escribir y el 5.03% no saben leer ni escribir.



San Sebastián es uno de los distritos emblemáticos del Cusco, por su antigüedad, tiene centros arqueológicos, preserva su riqueza culinaria, costumbres como pera chhapchiy danzas y la preservación del idioma quechua.

### **Participantes en la Investigación**

En la presente investigación, se trabajó con la Institución Educativa Inicial privada Jardín Virgencita de Guadalupe que tiene una infraestructura de material noble con una extensa área verde, con 5 aulas y una sala de psicomotricidad; en el aula de cuna y 2 años hay 14 niños, en el aula de 3 años 15, el aula de 4, 16 niños y el aula de 5 con 15 niños. Cuenta con 4 docentes y 3 auxiliares, 2 docentes de talleres, 1 Psicóloga, 1 personal de limpieza, la directora y la sub directora con un aproximado de 63 padres de familia.

En este jardín se desarrolla la educación, cumpliendo lo establecido por el Ministerio de Educación, el desarrollo de competencias en cada una de las áreas curriculares que compete al desarrollo de la identidad de los niños, sin embargo, no se toma en cuenta la vinculación sistemática de las prácticas, sabidurías culturales ancestrales del distrito, en el mes de julio motivamos a los niños a usar ponchos o atuendos tradicionales del Cusco.

Se eligió el salón de 5 años de la institución Educativa Inicial Virgencita de Guadalupe, conformado por 17 niños, y sus respectivos padres de familia ; así mismo participan todos los docentes de la institución, este grupo constituye la muestra de nuestra investigación.

**Tabla 1***Población participante*

Población	Número
Padres de familia	13
Profesoras	4
Niños y niñas de 5 años	14

Respecto a los estudiantes de 5 años, todos tienen como lengua materna el castellano y su lengua de herencia es el quechua.

**Tabla 2***Estudiantes del aula de 5 años*

Número de estudiantes	Aula	Edad	Sexo	Idioma
Niños 7	5 años	5 años	M	Castellano
Niñas 7	5 años	5 años	F	Castellano
<b>Total 21</b>				

**Metodología de Investigación*****Enfoque de Investigación***

El enfoque de la investigación es cualitativa, pues a partir de los instrumentos aplicados, se observa, se describen las actitudes del grupo participante.

Este enfoque, nos permite describir y conocer la incorporación de los juegos tradicionales en la institución, en su ambiente natural y cotidiano como indica Hernández (2014), en este sentido, se describen los comportamientos de los niños y niñas con referencia a los juegos tradicionales y también se describe la importancia que le dan a los juegos tradicionales de la identidad cultural.

***Diseño de Investigación***

Se empleó el diseño de Investigación Acción Participativa, que implicó identificar la situación problemática, el rechazo o la no práctica de juegos tradicionales en la Institución Educativa Virgencita de Guadalupe teniendo una herencia cultural al respecto, frente a esta situación se ha planteado una solución, un proceso pedagógico para implementar talleres de juegos tradicionales incorporando la participación de las madres y padres de familia de la institución educativa.

***Tipo de Investigación***

El tipo de investigación es sustantiva y aplicada; sustantiva porque en la primera fase de la investigación se ha indagado la práctica, conocimiento de los juegos tradicionales y las perspectivas de la incorporación de los juegos tradicionales en la educación de los estudiantes de educación inicial. Y también es de tipo aplicada, porque

con los resultados de la fase anterior se ha aplicado talleres de los juegos ancestrales con los niños y niñas de 5 años.

### ***Técnicas e Instrumentos de Investigación***

Se aplicó las siguientes técnicas con sus respectivos instrumentos de investigación:

Tabla 6

#### *Técnicas e instrumentos de investigación*

<b>Técnica</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Participantes</b>
Entrevista no estructurada	Guía de entrevista	Padres de familia
Entrevista no estructura	Guía de entrevista a	Profesoras
Lista de cotejo: al inicio y al finalizar la implementación de talleres.	Lista de cotejo	Niños y niñas de 5 años




Los juegos practicados en la época de lluvias que abarca de noviembre a marzo son: en noviembre los juegos de t'anta wawa (muñecas de pan), en diciembre los farfanchos, en enero el juego de San Miguel, febrero se destaca el juego de las pititas y en el mes de marzo aprovechando la arcilla son el juego a las ollitas de barro.

Los juegos tradicionales practicados en la época de secas, que abarca de abril a setiembre son: en abril el paso rey, en el mes de mayo los aros, en junio se caracteriza el juego de mata chola, en el mes de julio el kiwi o tumba latas, yaces, tiros, en agosto los chipis y el juego de ollitas de barro y en el mes de setiembre el mata gente.

Se ha constatado diversos juegos y que algunos son juegos foráneos como el chipis, el tumba latas, el vuelo de cometas, que ha sido adaptado al contexto y la practica ha legitimizado como tradicional, así como sostiene Camargo y Cerra (2023), cada juego tradicional tiene características de una región específica, y su relevancia se basa en el intercambio social y cultural, entre comunidades, distritos de una región.

**Ficha Técnica de Juegos Tradicionales**

Se presenta a continuación la ficha técnica de los juegos tradicionales como producto de la información recogida en el grupo focal y de un concurso de juegos tradicionales que se ha realizado a nivel de los padres de familia dentro de la comunidad. En el concurso se pudo observar en qué consiste cada juego preferido y practicado por ellos cuando eran niños. En resumen, se ha sistematizado 20 fichas técnicas que recoge también la expectativa de los padres para que quede escrito sus juegos, se ha tomado la estructura de los juegos escritos, es decir el titulo del juego, los materiales que se necesitan y en qué consiste el juego. Veamos:

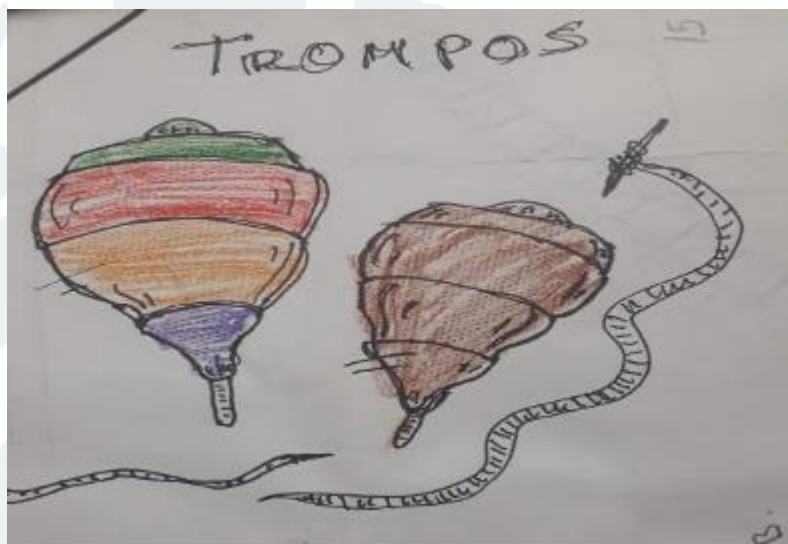
<b>No 1: PLIC PLAC</b>	
<p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiza o pedazo de yeso</li> <li>- Tejo (pedazo de cáscara de plátano, teja etc.)</li> </ul>	

**En qué consiste el juego:**

- Se realiza un dibujo utilizando el yeso el dibujo se realiza en un suelo plano ya sea de tierra o cemento, el dibujo consta de 8 rectángulos y 1 media luna, luego se realiza una numeración del 1 al 8 y la media luna que será cielo.
- Se establecen reglas como no pisar las líneas, para realizar las casas se tira el tejo de espaldas, y los demás jugadores que no son dueños tienen que saltar sin pisar la casa.

**En qué época se juega:****Qué desarrolla en el niño:**

- Equilibrio
- Resistencia
- Creatividad
- Respeto de normas

**No 2: TROMPOS****Materiales:**  
**Trompo**  
**Pita Huáscar****En qué consiste el juego:**

- El juego consiste en hacer girar el trompo con la pita huáscar
- Se debe enrollar la pita huáscar al trompo, para luego lanzarlo al suelo haciéndolo girar. según la edad de los jugadores es el grado de dificultad para hacer los distintos trucos mientras el trompo se mantenga girando.

**En qué época se juega:**  
Agosto**Qué desarrolla en el niño:**

Fuerza  
Motricidad fina  
Respeto de normas

### No 3: MATA CHOLA

**Materiales:**

Cuerda larga  
una media rellena de  
trapos y arena  
un poste

**En qué consiste el juego:**

El juego consistía en golpear con la mano la mata chola y darle vueltas hasta que termine de enredarse en el poste, la persona que lograba esto será el ganador.

En qué época se juega:

**Qué desarrolla en el niño:**

Fuerza  
Creatividad  
Respeto de reglas

### No 4: OLLITAS DE BARRO

**Materiales:**

Grupo de niños



**En qué consiste el juego:**

Consistía en comprar "ollas de barro" al ollero y la competencia era entre dos grupos de compradores. Ganaba el grupo que lograba cargar más ollas por un trecho de 2 a 3 metros hasta su "cocina" sin que se "rompan". Las "ollas" eran los niños sentados en cuclillas con las manos apretando las rodillas a manera de asas. Cada comprador y su acompañante iban hasta el vendedor y tras un diálogo de regateo en quechua compraban la "ollita". Luego ambos alzaban la "ollita" por la "asas" para depositarla con cuidado en su "cocina".

**En qué época se juega:**

**Qué desarrolla en el niño:**

- Fuerza
- Trabajo en grupo

**No 5: OLLITAS DE BARRO O ARCILLA****Materiales:**

Grupo de niños

Barro o arcilla

**En qué consiste el juego:**

Cada uno de los niños elaboran un utensilio de cocina, como platos, tazas, ollas, fongoncitos utilizando el barro que se forma de las lluvias.

Finalmente, los niños jugaran a las comiditas con dichos utensilios.

**En qué época se juega:**

**Qué desarrolla en el niño:**

- La creatividad
- Motricidad fina

**No 6: SAN MIGUEL****Materiales:**

Grupo grande niños y niñas

Un objeto para lanzar



**En qué consiste el juego:**

Mediante un sorteo se elige a San Miguel y el ladrón, los demás participantes que sobran son los hijos de San Miguel.

Un grupo de niños, tienen que estar sentados y estar cogidos de los brazos como una cadena humana

El juego inicia cuando el ladrón con engaños hace salir de casa a San Miguel, por ejemplo: San Miguel, San Miguel tu casa se quema, mientras San Miguel va corriendo, el ladro aprovecha en jalar a los hijos de San Miguel, cuando regresa San Miguel enoja a cada uno de sus hijos por no cuidar a su hermano o hermana.

El juego termina cuando el ladrón se lleva a todos los hijos de San Miguel.

En qué época se juega:

Qué desarrolla en el niño:

Fuerza

Creatividad

Trabajo en equipo

Respeto de reglas

**No 7: KIWI O TUMBA LATAS**

Materiales:

Grupo de niños

pelotas

6 o 10 latas



**En qué consiste el juego:**

Dicho juego tiene como finalidad de derrumbar y armar la torre de latas

Se forman dos grupos de niños uno de ellos se forma para derrumbar con la pelota la torre de latas este tendrá tres oportunidades para lanzar, el otro grupo cada integrante estará atento con la pelota para lanzar a los integrantes de grupo contrario y “matarlos” para de esta forma no dejar que vuelvan armar la torre. Gana el equipo que logre armar la torre o mate a todos los integrantes del equipo contrario.

En qué época se juega:	Qué desarrolla en el niño: Fuerza Trabajo en equipo Punterita Respeto de reglas
------------------------	---

**No 8: TIROS**

Materiales: Tiros Tiza	
------------------------------	--

**En qué consiste el juego:**  
 Hacer un dibujo en forma de dulce para la olla  
 Hacer una línea a dos metros de la olla

En qué época se juega:	Qué desarrolla en el niño: Trabajo en Equipo Perseverancia Coordinación Respeto de las Reglas.
------------------------	--

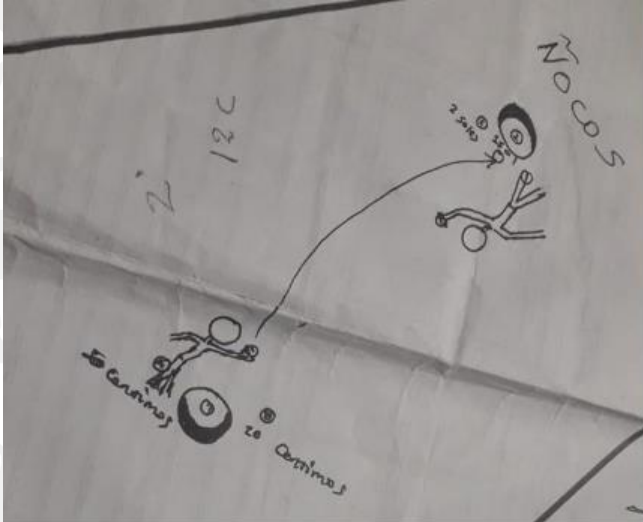
**No 9: CHARAS**

Materiales:	Tiros
-------------	-------

**En qué consiste el juego:**  
 Primeramente, se prepara el área de juego llamada vicha el cual permite realizar el juego de charas que es la unión de tres tiros. coloca los dos arcos, enseguida se demarca el área de juego.  
 Luego se planta o se coloca dos tiros en la parte superior de la vicha para luego cada jugador realice el lanzamiento del tiro así poder juntar tres tiros y ganar.  
 Finalmente, el juego termina cuando uno de los jugadores realiza dos charas con los tiros.

En qué época se juega: Se juega en cualquier época.	Qué desarrolla en el niño: Perseverancia Coordinación Respeto de las Reglas.
--	---

### No 10: ÑOCOS

<b>Materiales:</b> Tiros Tiza	
-------------------------------------	---

#### En qué consiste el juego:

Primeramente, se prepara el área de juego llamada olla o ñoco y cutí o línea de salida el cual permite realizar el juego. Se coloca dos o mas tiros dentro de la olla o ñoco.

Luego cada jugador hace el lanzamiento del tiro que será su tinkana desde la olla o ñoco y el jugador que su tiro quede más cerca de la línea llamada cutí será el primero en iniciar el juego y así sucesivamente cada jugador. El juego consiste en la extracción de los tiros dejado en la olla o ñoco por cada jugador.

Finalmente, termina el juego con el jugador quien acumule mas tiros al lanzamiento de su tinkana hacia la olla o ñoco.

En qué época se juega: Se juego en cualquier época.	Qué desarrolla en el niño: Creatividad Motricidad fina. Perseverancia Respeto de las reglas.
--	--

### No 11: FARFANCHOS

**Materiales:**  
 Pita Huáscar  
 Chapas aplanadas con huecos en el medio



**En qué consiste el juego:**

El juego se realizara entre 2 jugadores, donde cada jugador hará jirar su farfancho lo mas rápido posible, el ganador será el primero quien corte la pita.

**En qué época se juega:**  
 Se juego en cualquier época.

**Qué desarrolla en el niño:**  
 Creatividad  
 Precisión  
 Respeto de normas.

**No 12: YACES**

**Materiales:**  
 Pelotita pequeña  
 yaces  
 1 a mas jugadores



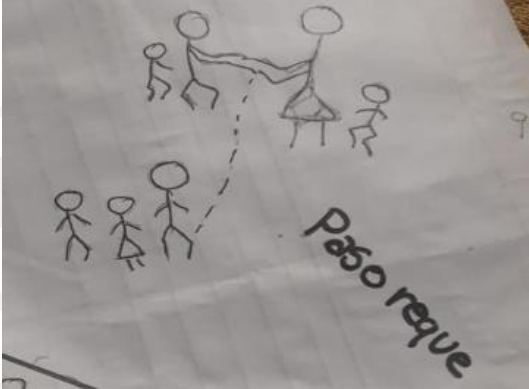
**En qué consiste el juego:**

El juego tiene muchos niveles como: chanchitos, cherlis, cherlis palmas, oquendos, hornitos, entre otros, cada jugador pasa al siguiente nivel si logra recoger todos los yaces. Se lanza un grupo de yaces sobre el piso o mesa al alcance del jugador ya esto será determinante para el jugador.

Se lanza la pelotita a una altura cómoda para el jugador para recoger el yace, en dicho juego se hace uso de las dos manos con una recoge los yaces o la otra coge la pelota antes de caer al piso.

En qué época se juega:	Qué desarrolla en el niño: Coordinación Lateralidad Motricidad fina Respeto de las Reglas.
------------------------	--

### No 13: PASO EL REY

Materiales: Soga Grupo de jugadores	
---	--

#### En qué consiste el juego:

2 de los jugadores dialogan para ponerse un nombre ya sea de frutas, colores entre otros. Los dos primeros jugadores forman un puente con sus brazos, los jugadores que sobran formaran un tren y pasarán por el puente entonando la canción, pasó el rey, que de paso, el hijo del conteto se quedó, se quedó; el jugador que se quedó elige a quien quiere pertenecer.

Una vez que todos los jugadores pasaron y decidieron donde estar, se realiza una competencia entre ambos grupos jalando la soga, gana el grupo que jale más fuerte.

En qué época se juega:	Qué desarrolla en el niño: Trabajo en Equipo Fuerza creatividad Respeto de las Reglas.
------------------------	--

### No 14: CHAPA CHAPA

Materiales:  
 Varios niños  
 Una moneda



En qué consiste el juego:

Primeramente, se realiza el "fuma chu" y los dos últimos que quedan realizan el juego de cara o sello con la moneda.

Los demás jugadores se alejaran para que un jugador no les pueda atrapar. En caso de atraparlos estarán parados hasta que otro miembro de su equipo le salve.

En qué época se juega:

Qué desarrolla en el niño:

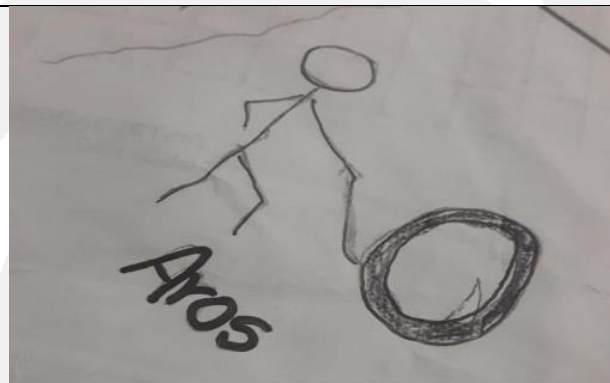
Trabajo en Equipo

Velocidad

Respeto de las Reglas.

### No 15: AROS

Materiales:  
 Aros de jebe  
 Un gancho de alambre grueso  
 1 a más jugadores



**En qué consiste el juego:**

Marcar un punto de partida y un punto de llegada

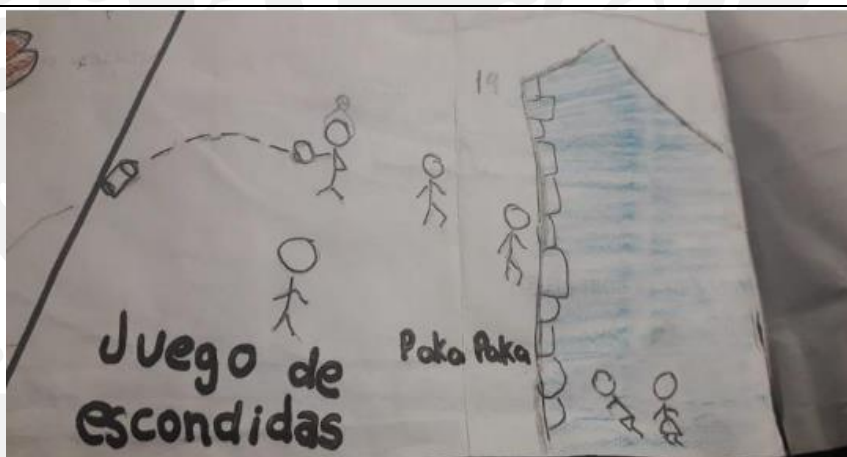
Los jugadores se pondrán en el punto de partida y gana quien llegue primero al punto de llegada.

Una variante de este juego es una competencia de 2 grupos, cada uno conformado de 4 jugadores ubicados a una cierta distancia (postas); la competencia comienza en el punto de inicio con el primer jugador, pasa el aro al siguiente jugador y así hasta llegar al punto de llegada con el cuarto jugador.

En qué época se juega:	<p>Qué desarrolla en el niño:</p> <p>Trabajo en Equipo</p> <p>Perseverancia</p> <p>Coordinación</p> <p>Equilibrio</p> <p>Respeto de las Reglas.</p>
------------------------	---

### No 16: ESCONDIDAS O PACA PACA

**Materiales:**  
 Un lugar donde esconderse  
 Grupo de jugadores



#### En qué consiste el juego:

Uno de los jugadores se tapa los ojos y comienza a contar hasta un número establecido por el grupo de jugadores.

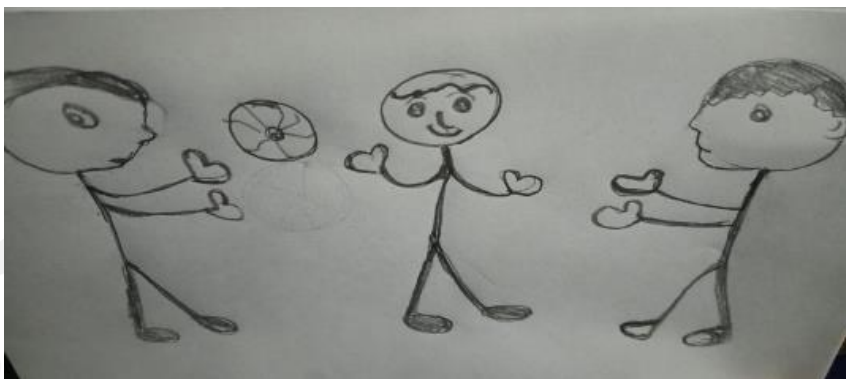
Los demás jugadores se van a esconder

Una vez que el jugador terminó de contar va en busca de los demás jugadores cuando encuentre a otro jugador le dira "Ampay"

En qué época se juega:	<p>Qué desarrolla en el niño:</p> <p>Creatividad</p> <p>Concentración</p> <p>Trabajo en Equipo</p> <p>Respeto de las Reglas.</p>
------------------------	--

### No 17: MATA GENTE

Materiales:  
Una pelota  
Grupo de jugadores



En qué consiste el juego:

Dos jugadores se ponen frente a frente a una distancia aproximada de 10m y en el medio se colocarán a los demás jugadores.

Los jugadores del medio deben de evitar que la pelota les caiga en alguna parte de su cuerpo

Si algún jugador del medio coje la pelota con sus dos manos será "vida" obtendrán mas puntos

En qué época se juega:

Qué desarrolla en el niño:  
Trabajo en Equipo  
Concentración  
Respeto de las Reglas.

### No 18: CHIPIS

Materiales:  
Chapas de lata  
aplanadas

**En qué consiste el juego:**

Se colora un cierto grupo de chipis (chapas aplanadas) en el suelo, de ambos jugadores Se elige quien de los jugadores es el primero en lanzar un chipi a la torre de chipis, los chipis que son volteados serán para dicho jugador.

En qué época se juega:

Qué desarrolla en el niño:  
Motricidad fina  
Concentración  
Respeto de las Reglas.

### No 19: SALTA SOGA

Materiales:  
Grupo de jugadores  
Soga de 3 m a mas



En qué consiste el juego:

Dos jugadores se ponen frente a frente a una distancia de 3 m, cogiendo la soga de extremo a extremo, batiendo la soga en la misma dirección.

Todos los jugadores entonaran diferentes canciones como “niña chascosa”, “manzanita del Perú”, “osito, osito salta con un pie” etc.

Si el jugador salto hasta que la canción termine será el ganador, caso contrario dará paso al siguiente jugador.

En qué época se juega:

Qué desarrolla en el niño:

Trabajo en Equipo

Coordinación

Equilibrio

Concentración

Respeto de las Reglas.

## No 20: PITITAS

Materiales:  
Lana  
De 3 a más jugadores



**En qué consiste el juego:**

Amarrar las puntas de la lana

Dos jugadores se colocan a cada extremo

El juego tiene niveles como: piecitos, rodillitas, cinturitas, accillitas, cuellitos, orejitas

. Piecitos: el primer nivel consiste en saltar primero en la pita de una de los pies, un segundo salto en la pita del otro pie, finalmente se cruza los pies y pasa al segundo nivel.

. Rodillitas: se realiza como el primer nivel y se puede pasar al siguiente nivel

. Cinturitas: en este nivel se realiza marcha se cruza los pies y pasa al siguiente nivel.

. Accillitas: el jugador se coloca en el medio de las dos pititas y con los brazos afuera realizando saltos cantando la canción los meses de año.

. Cuellitos. En este nivel se hace un cruce de pitas con la boca.

. Orejitas en este nivel se realizan palmadas en cada pitita entonando la canción los días de la semana.

Si el jugador pompe la pita pierde su turno y pasó al otro jugador

Gana el jugador que termine todos los niveles.

En qué época se juega:	Qué desarrolla en el niño: Lateralidad Coordinación Perseverancia Respeto de las Reglas.
------------------------	--

**Diagnóstico de la Valoración de los Juegos Tradicionales de Parte de los Padres de Familia, Niños-Niñas y de los Docentes**

Se presenta la sistematización de la práctica y el valor que le dan las madres y padres de familia a los juegos tradicionales, seguido de la percepción de la valoración que tienen los docentes y finalmente los juegos que conocen los niños y niñas, recogido a través de entrevistas y observación.



Algunas madres de familia manifiestan que el juego tradicional son actividades lúdicas para la recreación y entretenimiento de niños y adultos "Son juegos o actividades infantiles de tipo recreativo" y la entrevistada M1 indica que "son actividades antiguas", refiriéndose a la antigüedad.

Algunas madres y padres de familia indican que "los juegos tradicionales son propios de cada pueblo" Ss 5 "son parte del acervo cultural que permite identificar nuestra cultura y tienen reglas. A este resultado, contribuye Yllanes (2019) que los juegos tradicionales son parte de la cultura popular de los pueblos originarios, y mantienen viva la cultura.

Un padre indica que los juegos tradicionales se juegan para el desarrollo corporal. Otro padre indica que el juego ancestral no requiere tecnología para jugar y son sanos, no pasan de moda.

De los 13 entrevistados, algunas madres -padres de familia se refieren que los juegos son transmitidos de generación en generación. Sin embargo, una madre entrevistada menciona que esta transmisión se está perdiendo "los juegos que yo antes jugaba cuando era niña y ahora muy poco los juegan". Este resultado es corroborado por Öfele (1999), cuando indica que los juegos tradicionales siguen perdurando en el tiempo, pasando de generación en generación, teniendo cierta continuidad a lo largo de un periodo histórico.

### ***Juegos Tradicionales Practicados por los Padres de Familia***

Los juegos siguientes indican los padres y madres de familia que han practicado durante su infancia, así mismo son preferidos y se presentan de mayor a menor preferencia: yajes, ampay o escondidas, tiro o canicas, salta sogas, mata gente, plic-plac, trompo, quemados, aro, futbol, vóley, pititas, kiwi o tumba latas, chanco de lata, lingo solo, ajedrez.

Igualmente algunos padres indican que recuerdan juegos, aunque no necesariamente la practiquen y son el trompo, yajes, mata gente, inmovil, bata, fharfancho.

Y frente a la pregunta ¿Cómo aprendieron los juegos tradicionales? la mayoría de padres de familia mencionan que aprendieron con los amigos del barrio y compañeros del colegio. Pocos padres de familia indican que aprendieron con familiares como padres, primos y tíos y sólo algunos padres de familia aprendieron observando a los mayores.

### ***Aprendizajes a Partir de los Juegos Desde la Mirada de los Padres de Familia***

La mayoría de los padres de familia manifiestan que al jugar desarrollaron las habilidades psicomotrices y cognitivas, pocos padres de familia manifiestan que desarrollaron las habilidades sociales y comunicativas y sólo algunos padres de familia manifiestan que desarrollaron algunos valores y el trabajo en equipo.

### ***Juegos tradicionales que juegan en casa los padres de familia con sus hijos***

De las entrevistas se afirma que la mayoría de los padres y madres de familia juegan con sus hijos poco y rara vez, así la E3 indica "Mis hijos ya no practican los juegos tradicionales".

Algunos entrevistados indican que sus hijos practican en casa los juegos tradicionales como las escondidas, piedra-papel-tijera, plic plac, mata gente y que en la mayoría de veces no juegan, algunos padres indican jugar cada fin de semana y otra rara vez.

Y otros padres de familia indican que sus hijos poco practican los juegos tradicionales, así como también ES12 menciona "bueno ahora ya no es como antes ellos paran en casa jugando con sus juguetes y ya no salen al parque por que corren más peligros y ya no es como en esos tiempos"

Por otra parte, todos los padres de familia recomiendan la práctica de juegos tradicionales en el jardín y argumentan que dichos juegos ayudará al desarrollo de las habilidades psicomotrices, sociales, comunicativas y aprenderán valores, así la KM8 menciona que: "Muy a parte de lo anteriormente mencionado también apoyan en los aspectos cognitivos, psicomotores, autonomía y también les fomenta valores como el respeto, humildad y honestidad". Así mismo un padre de familia valora el juego en la escuela por que los niños desarrollarían más habilidades y son juegos sanos. RQ6

menciona que: “Recomendamos que los niños puedan practicar en el jardín porque son juegos sanos y que pueden ayudarles hacer más hábiles”.

### **Práctica y Valoración de los Juegos Tradicionales de los Docentes**

Todos los docentes entrevistados conocen uno o varios juegos tradicionales, entre los juegos conocidos por las docentes es el plic plac, salta soga, trompos y tiros así también Kiwi, mata chola, rondas, mata gente, ollitas de barro, chapitas, farfanchos y tiros. Y algunos docentes han jugado alguna vez con sus estudiantes y otras docentes no han practicado con sus estudiantes ningún juego tradicional.

### ***Juegos Tradicionales como Parte de la Formación de sus Estudiantes***

Desde las entrevistas realizadas, los docentes no utilizan los juegos tradicionales como parte de las estrategias o medios de formación a los niños y niñas, sin embargo dos docentes indican que han dejado o promovido alguna vez que los niños jueguen , este resultado va en sentido contrario del planteamiento de Yllanes (2019) y Ccahuana y Cuarez, (2021. P.28), que manifiesta que los juegos tradicionales forman parte de la cultura popular de las comunidades indígenas, mantienen todos los valores educativos que estos poseen, preservan la cultura promoviendo el vínculo entre generaciones, promueven la identificación de datos o componentes culturales característicos de dicha comunidad y viven experiencias memorables fuera del contexto familiar. Además, estos juegos promueven la seguridad y la autoestima de los niños que los llevan a cabo. Mediante el juego se establecen vínculos de amistad que, en la mayoría de las situaciones, perduran toda la vida. Por lo general, cuando las personas recuerdan alguna vivencia vinculada al juego, lo hacen con gran afecto.

No obstante, los docentes expresan su valoración a los juegos ancestrales, frente a la pregunta ¿Qué capacidades cree que desarrolla los juegos tradicionales? Todas las docentes manifiestan que los juegos tradicionales ayudan a desarrollar la creatividad, la coordinación, la inteligencia emocional, concentración, regula sus emociones, motricidad gruesa, fina, son más despiertos y sobre todo evita el sedentarismo. Coincidiendo de esta manera Ardila Barragán (2022), uno de los beneficios más destacados de los juegos ancestrales en el desarrollo de la psicomotricidad es su capacidad para promover la coordinación motora. Muchos de estos juegos implican movimientos específicos que requieren precisión y control, lo que ayuda a los niños a desarrollar su destreza motriz fina y gruesa. Por ejemplo, jugar con aros, saltar la cuerda o practicar juegos de equilibrio, el jugar al trompo, son actividades que fomentan la coordinación y el control corporal.

Todas las docentes concuerdan que no se puede aplicar los juegos tradicionales por la falta de tiempo, espacio y la falta de materiales. Otra docente menciona que es trabajo de la directora focalizarse en los juegos tradicionales para que puedan alcanzar el

desarrollo y evitar que la tecnología entre en los niños. No obstante que el documento del MINEDU indica que la organización del espacio escolar debe reflejar el respeto a las culturas de los estudiantes, así debe tomarse en cuenta el aire libre, los materiales de la zona como la arcilla para que los niños se familiaricen y no sea el espacio ni los materiales obstáculos para su desarrollo. Así el espacio también generará sentido de pertenencia e identidad colectiva de la IE

Todas las docentes indican que juegan poco los juegos tradicionales, pero practican otros juegos modernos. Para Vigoski el juego se presenta en tres fases la primera que imita actividades basadas en hechos reales; la segunda que facilita la creación de la parte imaginativa del juego y finalmente, los juegos regulados, que contribuyen a fomentar el aprendizaje en los niños; entonces los niños que están jugando solo juegos modernos, están desaprovechando de desarrollar su capacidad de imitar la vida real y la imaginación.

**Juegos Tradicionales Conocidos por las Niñas y Niños**

Para recopilar información de los niños acerca de su conocimiento de los juegos tradicionales se aplicó una lista de cotejos.



Como se observa en el cuadro, 5 juegos son practicados, el juego más practicado es la chapa chapa, seguido por escondidas, luego ollitas de barro y salta sogas.

Del cuadro se deduce que los juegos nada practicados son: animalitos de barro, aros, muñecas de trapo, pan caballo y pan wawa, así como también la, mata chola.

JUEGO TRADICIONAL	Conocimiento	
	Si	No

Mata chola	4	11
Plic plac	7	8
Aros	2	13
Yaces	5	10
Pititas	5	10
Salta sogá	8	7
Escondidas	12	3
Ollitas de barro	9	6
Pan wawa y pan caballo	1	14
Muñecas de trapo	2	13
Animalitos de barro	1	14
Chapa chapa	13	2

**Resultado 2: Aplicación de Talleres de Juegos Tradicionales para Fortalecer la Identidad Cultural de los Niños de 5 Años.**

En este resultado se presenta tanto el diseño como la misma aplicación de los talleres.

***Diseño de Talleres de Juegos Tradicionales en el Área Personal Social de Educación Inicial de 5 Años***

En función a la sistematización de los resultados anteriores se ha diseñado talleres de juegos tradicionales en el área de personal social y se ha visto pertinente proponer talleres para implementar fuera y dentro del aula.



Los talleres dentro del aula se han planificado con el propósito de implementar juegos aprovechando los rincones de aula y los talleres para implementar juegos en el patio u otros espacios fuera del aula.

La planificación de los talleres nos ha servido para organizar la secuencia de actividades a realizar, organizar los tiempos para cada taller, coordinar entre tesistas, coordinar con la directora, programar la secuencia de talleres de menor a mayor complejidad y también en función al calendario de juegos, tal como dice Reyes (2017) que el planificar nos lleva a un proceso ordenado de la enseñanza y aprendizaje con total éxito.

Los talleres planificados han sido con actividades que faciliten la participación de los niños y de las madres y padres de familia. En el caso de la implementación de los talleres dentro del aula se ha elegido una estructura que consistió en el nombre del juego, el objetivo y los materiales, a continuación, se presenta cada taller diseñado.

#### **Talleres dentro del aula**

##### **Taller 1: Wasinchis uhupi kawsay**

Objetivo: Implementar el sector hogar “wasinchis” con un enfoque cultural para fortalecer la identidad cultural de los niños de 5 años.

Actividades:

- 1- Elaborar una lista de los utensilios de cocina de la comunidad con los niños
- 2- Conseguir la arcilla
- 3- Elaborar con los niños en pequeños grupos los siguientes utensilios de cocina
  - Platos
  - Cubiertos
  - Ollas

- Sartenes
  - Tazas
  - Qonchas- fogones
  - Animalitos
- 4- Invitar a padres de familia para elaborar las qonchas
  - 5- Secado de los utensilios de cocina
  - 6- Implementación del sector hogar
  - 7- Juego libre
  - 8- Entrevista al finalizar el taller

A ¿Les gusto?, ¿por qué?

B- ¿Como se sintieron al jugar en nuestro sector “wasinchis uhupi kawsay”?

### **Taller 2: wawaruwaypi pukllasun**

Objetivo: Implementar el sector hogar con muñecos y muñecas elaborados de trapo para fortalecer su identidad personal contextualizado a su cultura (no barbís).

Actividades:

- 1- Dialogar con los niños sobre la crianza que les brinda sus respectivas mamas
- 2- Conseguir materiales (lana, retazos de tela, medias maylon, agujas etc.)
- 3- Elaborar los muñecos de trapo formando pequeños grupos de niños y niñas
- 4- Pedir a los padres de familia colaboración para implementación de llikllas y ponchos
- 5- Implementar el área juego con los niños
- 6- Juego libre
- 7- Realizar un conversatorio sobre la actividad:
  - a. ¿Les gusto el juego?, ¿Por qué?
  - b. ¿Como se sintieron al jugar en nuestro sector “wawaruwaypi pukllasun”?

### **Taller 3: T’anta wawa**

Objetivo: Implementar el sector hogar con muñecos y muñecas elaborados de masa y arcilla para fortalecer su identidad personal contextualizado a su cultura

Actividades:

- 1- Dialogar con los niños sobre la crianza que les brinda sus respectivas mamas y las actividades que realizan en “ Todos los Santos “
- 2- Realizar un listado de los ingredientes de la masa
- 3- Elaboran cada niño y niña su respectiva pan wawa y pan caballos y uno mas grande para compartir con todos y otro para la implementación del sector hogar.
- 4- Juego libre
- 5- Bautizo del tanta wawa

6- Realizar una entrevista sobre las actividades:

a- ¿Les gusto la elaboración? ¿por qué?

b- ¿Como se sintieron?

### Talleres fuera del aula

En estos talleres se ha planificado implementar juegos tradicionales en el patio de la I.E, para todos los estudiantes. Para estos talleres se ha acordado con la directora y los padres de familia.

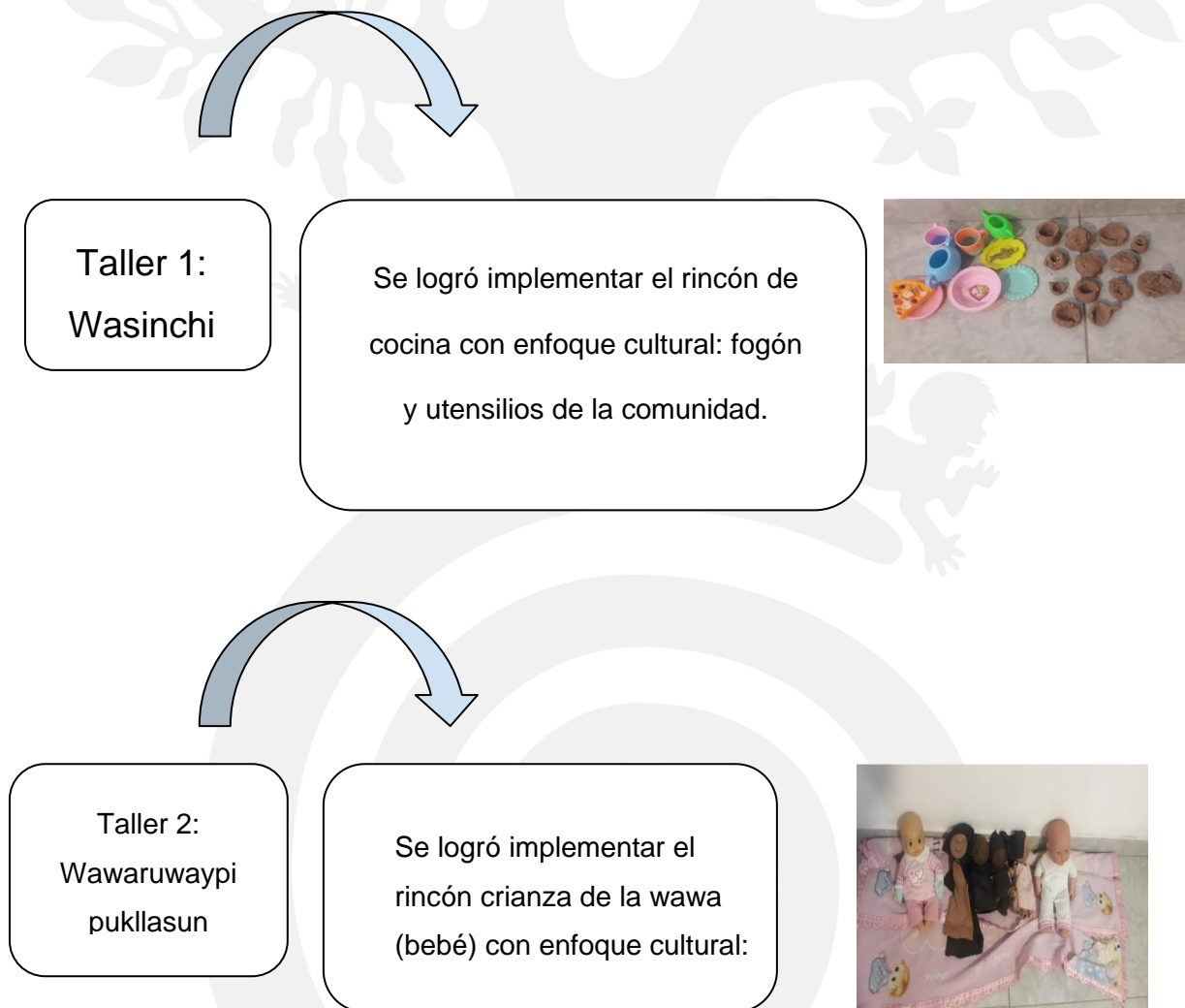
Para estos talleres nos hemos guiado con la ficha técnica respectiva presentada en el resultado uno.

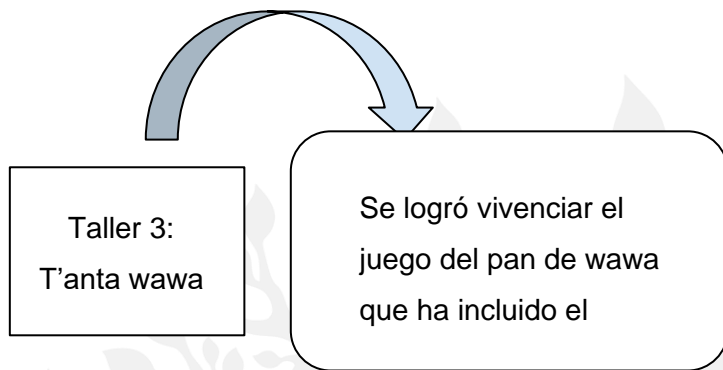
<b>Juego tradicional</b>	<b>Materiales</b>
“Suwa chaqlay” nombre sustituido a mata chola con los niños.	Pelota de trapo elaborada con retazos de tela, sogá y poste
Plic plac	Tiza Tejos
Aros	Aro de jebe Manilla de alambre grueso
Chapa chapa	Cajas
Ampay	Solo jugadores
Yaces	Yaces Pelotitas pequeñas
Tiros	Tiros
Pitias	Lana
Salta sogá	Sogá

## Implementación de talleres de juegos tradicionales con los niños y niñas de 5 años

### Talleres dentro del aula

En esta parte de nuestra investigación se ha empezado por el desarrollo de los talleres dentro del aula, y la secuencia de los talleres al interior se hizo conforme crecía la motivación de los niños y niñas. Cada taller se ha desarrollado aproximadamente entre 1 y 2 horas pedagógicas consecutivas. Cada taller ha implicado lograr productos e implementar el espacio o rincón y así se la ido incorporando a la rutina del proceso formativo de los niños con los juegos tradicionales, así se ha vivenciado el principio educativo de “aprender haciendo” en nuestro caso de “elaborar los juegos, jugando”.





En cada uno de los talleres se ha ido desarrollando cada una de las actividades, de tal manera que sea disfrutado por los niños y niñas. Al finalizar cada taller se ha generado un espacio de reflexión para reforzar la importancia de practicar nuestros juegos tradicionales que partió de reconocer el juego, qué les gustó más, cómo se han sentido, cuál es la característica del juego, quienes jugaban antes el juego. Cada niño expresaba desde su vivencia de manera oral o a través de un dibujo.

### Taller 1: Wasinchis Uhupi Kawsay

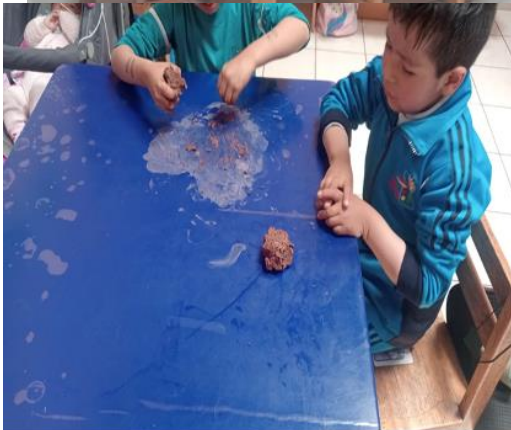
Actividades:

1. Elaboramos una lista de los utensilios de cocina de la comunidad con los niños



2. Un padre de familia se ofreció traer la arcilla
3. Se elaboró con los niños utensilios de cocina formando pequeños grupos
  - Platos
  - Cubiertos
  - Ollas
  - Sartenes

- Tazas
- Qunchas (fogones)
- animalitos



#### 4. Implementación del sector hogar



5. Juego libre, todos los niños y niñas disfrutaron del juego.

6. Reflexión al finalizar el taller:

Los niños y niñas reflexionaron alrededor de: ¿Cómo se han sentido con el juego?  
¿Quiénes jugaban antes?

Comentario:

Al finalizar nuestro taller todos los niños se fueron felices y desearon volver a repetir ese contacto con la arcilla, también a escondidas se quisieron llevar un poco de arcilla, para seguir jugando.

Algunos de los niños manifestaron que sus abuelos se cocinan en el fogón “quncha”, con ollas de barro.

Durante el juego libre los niños jugaban con mucho cuidado, tenían el temor de romper los utensilios.

### **Taller 2: Wawarwaypi Pukllasun**

Actividades:

1. Se realizó un conversatorio con los niños sobre la crianza que les brinda sus respectivas mamás y cómo fue su crianza



2. Formando pequeños grupos se elaboró los muñecos de trapo, con retazos de tela, pelotas de plástico y medias neylon



3. Se pidió la colaboración de los padre de familia para implementación de nuestro sector con llicllas, ponchos (mantas) .



4. Juego libre



5. Reflexión al finalizar el taller:

¿Como se sintieron al jugar en nuestro sector "WAWARUWAYPI PUKLLASUN"?

¿Quiénes jugaban antes?

Comentario

- Cada niño quiso tener el suyo y por falta de tiempo no se pudo elaborar para todos.

### Taller 3: T'anta Wawa

Actividades:

1. Se dialogo con los niños sobre las actividades que realizan en "Todos los Santos"

Durante el dialogo un niño menciona que en Todos Santos sus padres visitan el cementerio, otros dijeron que es un día cualquiera que solo están en casa.



2. Realizamos un listado de los ingredientes de la masa de nuestro pan Wawa.
3. Con la ayuda de padres de familia se elabora la masa del pan
4. Cada niño y niña elabora su respectiva pan wawa y pan caballo, finalmente se elaborará uno más grande para compartir con todos y otro para la implementación del sector hogar.



Juego libre



## Bautizo de t'anta wawa



### 5. Reflexión al finalizar el taller:

¿Cómo se sintieron al jugar en nuestro sector "T'anta wawa"? ¿Y en el bautizo?  
¿Quiénes jugaban antes?

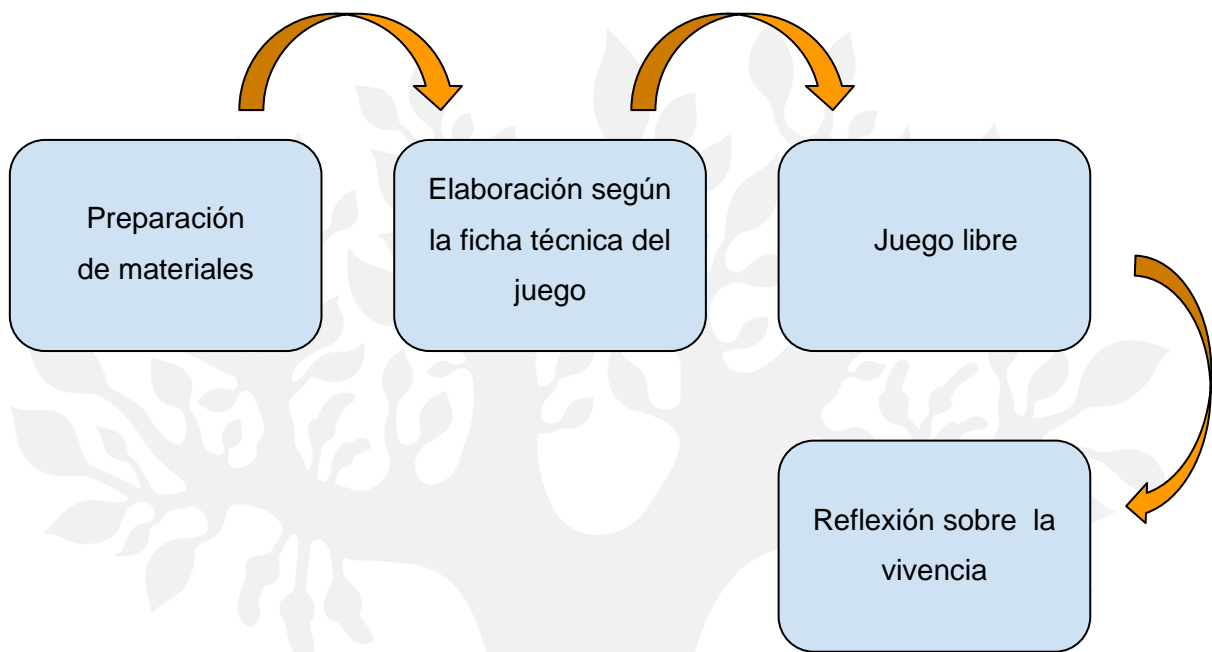
#### Comentario

- Cada niño quiso tener el suyo y por falta de tiempo no se pudo elaborar para todos.
- Al culminar nuestro taller los niños y niñas manifiestan sentirse felices por la elaboración de sus panes y orgullosos cuidan su t'anta wawa, otros comenzaron a comérselo.

### **Talleres fuera del aula**

Luego de concluir la implementación de los sectores jugando con juegos tradicionales se ha implementado los juegos tradicionales en el patio y espacios negociados con la directora, la secuencia de desarrollo de cada taller ha sido con la misma lógica, siguiendo la motivación colectiva de los niños y niñas.

Cada taller ha seguido la secuencia de: preparar los materiales un día antes (con la intención de prever si algún material que se tenía que traer de casa); elaborar en pequeños grupos o de manera colectiva (utilizando la ficha técnica), seguido por el juego libre y finalizando con una reflexión sobre la vivencia donde cada niño como en la anterior implementación de juegos en sectores, expresaba desde su vivencia de manera oral o a través de un dibujo cómo se han sentido.



Cada uno de los talleres ha sido conducido en un ambiente motivador y de expresión libre. Veamos cada uno de los talleres:

**Taller 1: “Suwa chaqlay” antes mata chola**

Tiempo de juego: Temporada de sequía.

Ficha técnica No

Lugar de implementación: En la cancha de juegos



**Taller 2: Plic plac**

Tiempo de juego: Temporada de sequía.

Ficha técnica No:

Lugar de implementación: En el pasadizo de las aulas

Comentario

Para muchos niños el juego es familiar puesto que lo practicaban sabían cómo jugar y para algunos niños era una experiencia nueva. Teniendo la iniciativa de los niños se comenzó al diseño de nuestro plic plac cogieron tiza fueron ellos quienes dibujaron y colocaron los números.



Al terminar este juego muchos de ellos se quedaron con las ganas de seguir jugando, algunos se pusieron tiza en los bolsillos para realizar en su casa dicho juego. La mayoría de los niños han demostrado su equilibrio al saltar de casita en casita, se observa que dos niños no tenían el equilibrio, donde les más oportunidades para lanzar el tejo y volver a saltar.

Los niños indicaron que si han escuchado sobre el juego y algunos manifestaron que este juego fue practicado con sus padres y son ellos quienes los enseñaron. Ahora saben que este juego representa sus casas y el mundo.

### **Taller 3: Yaces**

Tiempo de juego: Temporada de sequía.

Ficha técnica No

Lugar de implementación: Flexible. Los yaces se han colocado en latas y se ha colocado en el rincón de juego libre.

Comentario

Este juego para muchos era nuevo, nunca lo jugaron solamente hacían bailar el yaje. Cuando les explicamos en qué consistía el juego alguno de ellos se frustraron y dijeron que no pueden, pero muchos de ellos intentaron una y otra vez hasta que unos cuantos lograron tirar y recoger la pelotita. Como todos quisieron jugar nuevamente, hicimos un espacio dentro del aula para guardar y que ellos volvieran a jugar.



#### Taller 4: Implementación de tiros

Tiempo de juego: Temporada de sequía.

Ficha técnica No

Lugar de implementación: Flexible. Los tiros se han colocado en latas y se han colocado en el rincón de juego libre.

Comentario:

Este juego conoce la mayoría de los niños, pero muchos han jugado por primera vez.



#### Taller 5: Pititas

Tiempo de juego: Temporada de sequía.

Ficha técnica No

Lugar de implementación: Flexible

Comentario

Para los niños y niñas este era un juego nuevo nunca lo habían jugado algunos se preguntaban para qué es la pita, cuando el juego comenzó todos quisieron jugar, al inicio a los niños que se concentraron les pareció fácil, y también cuando fallaban preguntaban ¿cómo es?, otros apoyaban a los que no sabían y les guiaban como tenían que realizar. Finalmente, todos lograron realizar el juego.





**Taller 6: Salta soga**

Tiempo de juego: Temporada de sequía.

Ficha técnica No

Lugar de implementación: En la cancha de juegos



### **Resultado 3: Evaluación de la implementación de los juegos tradicionales con los niños y niñas de 5 años**

Al concluir la implementación, que consistió primero en la elaboración de los juegos con los niños y apoyo de las madres y padres de familia, y luego en el mismo juego de manera libre, se ha evaluado con los niños sobre el reconocimiento de los juegos, en qué consiste, cómo se juega, la pre disponibilidad para jugarlas y saber quiénes jugaban antes. Para la evaluación se planificó con participación de los padres de familia el festival del juego tradicional.

#### ***Festival de juegos tradicionales***

El festival de juegos tradicionales al mismo tiempo que ha sido un espacio de disfrute total de los juegos, nos ha servido para recoger la apreciación de los niños sobre la incorporación de los juegos tradicionales en el proceso educativo.

En el festival participaron además de los niños de 5 años, todos los niños del jardín, los padres de familia y los 4 docentes y todo el personal administrativo. Se ha organizado un circuito de juegos tradicionales realizados en los talleres de fuera y dentro del aula: En primer lugar, se asignó una numeración a los juegos tradicionales en determinados espacios, en segundo lugar, se han establecidos tres rutas de juegos tradicionales; luego se formó grupos de 4 a 5 niños con la consigna, “cuando pasen por el juego de su preferencia se queden hasta la señal del silbato, que ha sido 10 minutos aproximadamente en cada juego tradicional.



El festival ha sido la expresión máxima de disfrute de los niños de los juegos tradicionales, donde se ha observado el rostro de cada niño de disfrute, alegría, emoción y el saber jugar, todos los niños han pasado por todos los juegos y han demostrado que ya se habían apropiado el proceso del juego y los que no sabían completamente han fortalecido su aprendizaje.



B1

### **Su Expresión Oral y sus Dibujos**

Al finalizar el festival ya en momento de pausa, se ha dedicado un tiempo para que los niños expresen si les gustó los juegos tradicionales: Todos los estudiantes indican su gran agrado y el logro de aprender a jugar y saber quienes jugaban antes “hay que seguir jugando” y expresan con orgullo que “nuestros abuelitos jugaban cuando eran niños”.

Igualmente, cada niño a través de su dibujo ha expresado los juegos tradicionales favoritos, todos los niños han mostrado un promedio de cuatro juegos favoritos, esa apreciación nos muestra que los niños ya han incorporado como parte de sus juegos los juegos tradicionales.



### **Lista de Cotejo**

Y como técnica final de evidencia de la incorporación de los juegos tradicionales en la vida de los niños y niñas se muestra los resultados de la lista de cotejo, donde la totalidad de los niños y niñas tiene el gusto por jugar cada uno de los juegos implementados. Así mismo se ha evidenciado la total incorporación de los juegos tradicionales frente a la lista de cotejo aplicado antes de la implementación de los juegos en la I.E.

<b>JUEGO TRADICIONAL</b>	<b>Antes de los talleres</b>		<b>Al finalizar los talleres</b>	
	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
Mata chola	4	11	15	0
Plic Plac	7	8	15	0
Aros	2	15	15	0
Yaces	5	10	15	0
Pititas	5	10	15	0
Salta sogá	8	7	15	0
Escondidas	2	3	15	0

Ollitas de barro	9	6	15	0
Pan wawa y pan caballo	1	14	15	0
Muñecas de trapo	2	13	15	0
Animalitos de barro	1	14	15	0
Chapachapa	13	2	15	0

Estas expresiones muestran el disfrute de los juegos tradicionales, la apropiación de cada juego, el saber quiénes jugaban antes, elementos importantes de la estimulación hacia la identidad cultural de los niños y niñas.

### ***Apreciación de madres y padres de familia***

Las madres y padres de familia manifiestan que es una buena manera de recuperar nuestros juegos antiguos porque son sanos, ya que estaban prefiriendo nuestros hijos los juegos en celular, al verlos jugar me he emocionado porque esos juegos, yo los he jugado, mis padres me han enseñado, es decir es parte de nuestra identidad cultural, han aprendido fácil cada juego, me di cuenta que nosotros no les estábamos enseñando los juegos tradicionales, los niños son hábiles para aprender.

Y finalmente, los padres sugieren enseñar los juegos tradicionales a todos los niños del jardín y que están dispuestos a seguir apoyando para su implementación de otros juegos tradicionales.

## CONCLUSIONES

### **Conclusión General**

Es posible implementar los juegos tradicionales en la I.E.I enriqueciendo sectores o rincones ya existentes o generando nuevos espacios, siguiendo una ruta pedagógica: sistematización de la práctica de juegos tradicionales de las madres y los padres de familia, planificación participativa de los talleres, ejecución de los talleres y utilizando técnicas como la elaboración de los juegos con los estudiantes y papás, el festival de juegos para evidenciar el disfrute de los niños al jugar.

### **Conclusiones Específicas**

Se ha sistematizado la práctica y el conocimiento de los juegos tradicionales recogido de las madres y los padres de familia de la I.E.I en dos productos; el calendario comunal de juegos y fichas técnicas de cada juego, que ha sido la base para motivar a los niños y niñas de 5 años y que ha legitimado el proceso de implementación en el proceso educativo.

Los juegos tradicionales se están perdiendo en la comunidad, “ya no se juegan los juegos que yo jugaba de niña”, pero persiste, los pocos padres, madres que indican conocer y que juegan con sus hijos, dan muestra de la persistencia. Así mismo se ha constatado que hay juegos foráneos que se adaptado al contexto y que ha convertido parte de su práctica, de los juegos tradicionales. En la institución educativa no se promueve el juego tradicional ni como estrategia educativa ni como espacio de juego como tal. Y aun en este escenario poco favorable, se ha recogido desde la perspectiva de los niños que practican algunos juegos tradicionales.

Se ha planificado 12 talleres para implementar los juegos tradicionales, tres juegos para implementar dentro del aula y nueve talleres para implementar en espacios comunes como el patio, pasadizo de la I.E.I, todos inspirados en la sistematización de la práctica de los padres y madres de familia, de la percepción de los docentes sobre los juegos ancestrales en la comunidad.

Se ha logrado estimular la identidad cultural de las niñas y niños a través de cada uno de los talleres implementados, donde los niños han elaborado los juegos en cada taller y han disfrutado cada juego, logrando que los niños conozcan el juego, el proceso, los materiales, quienes jugaban antes, así mismo que se sientan alegres, seguros demuestren con solvencia y orgullo el juego aprendido.

Se ha logrado evidenciar la incorporación de los juegos tradicionales tanto en el proceso educativo brindado por la institución educativa, implementando los sectores de hogar, de crianza de la wawa dentro del aula y 9 juegos en áreas comunes, así como se ha evidenciado con agrado la incorporación en su rutina de vida de los niños, se muestra en sus expresiones orales, corporales como a través de sus dibujos.

Las estrategias como el elaborar los juegos, el festival de juegos tradicionales, los dibujos, las expresiones orales han favorecido el disfrute de los juegos, la incorporación de los mismos en la vida de juego de los niños, y aún más han sido el termómetro para ver la apropiación de los juegos.



## RECOMENDACIONES

Se recomienda a los docentes, directora de las I.E seguir brindando los juegos implementados en la I.E. para que los niños fortalezcan su práctica de los juegos tradicionales que ya está en marcha.

Se recomienda a la Gerencia Regional de Educación del Cusco gestionar la incorporación de manera sistemática los conocimientos y prácticas culturales de nuestra región, ya que está demostrado que los niños están predispuestos por aprender y seguir practicando y así desde inicial estimulamos a desarrollar la identidad cultural de la niñez cusqueña.

Se sugiere a los investigadores docentes aplicar estrategias participativas para recoger e incorporar prácticas culturales en la educación, creemos que es el camino seguro para estimular y fortalecer la identidad cultural.

Se recomienda a las directoras de las I.E.I incorporar a los padres de familia en los procesos de incorporación de la sabiduría cultural, porque ellos son portadores de la misma.

Se recomienda a los docentes trabajar en equipo y realizar festivales donde los niños disfruten de una u otra práctica cultural.

## REFERENCIAS

- Ardila, B. (2022). Juegos Tradicionales: Aportes Al Desarrollo Sociocultural En Contextos Educativos Rurales. [Https://Revistas.Udca.Edu.Co/Index.Php/Rdafd/Article/View/2152/2270](https://Revistas.Udca.Edu.Co/Index.Php/Rdafd/Article/View/2152/2270)
- Apaza, A. (2017). Aplicación De Los Juegos Tradicionales En El Desarrollo De La Inteligencia Emocional De Los Niños Y Niñas De 5 Años De La Iei Cuan Jardín Emanuel De Cusco. [Http://Repositorio.Unap.Edu.Pe/Handle/20.500.14082/10929](http://Repositorio.Unap.Edu.Pe/Handle/20.500.14082/10929)
- Alías, J. (2021). Juegos Tradicionales: Juegos Que Jugamos Aquí. [Https://Cutt.Ly/ljcptjb:Alvi Books.](https://Cutt.Ly/ljcptjb:AlviBooks)
- Perez, B. (2020). Estrategias Pedagógicas Para El Fortalecimiento De Valores A Través De Juegos Tradicionales En Educandos De Educación Inicial. Colombia. [Https://Www.Researchgate.Net/Publication/343291732](https://Www.Researchgate.Net/Publication/343291732)
- Berruezo, P. (2008). El Contenido De La Psicomotricidad. Reflexiones Para La Delimitación De Su Ámbito Teórico Y Práctico. [Https://Www.Researchgate.Net/Publication/237031722\\_el\\_contenido\\_de\\_la\\_psicomotricidad\\_reflexiones\\_para\\_la\\_delimitacion\\_de\\_su\\_ambito\\_teorico\\_y\\_practicobito Teórico Y Práctico](https://Www.Researchgate.Net/Publication/237031722_el_contenido_de_la_psicomotricidad_reflexiones_para_la_delimitacion_de_su_ambito_teorico_y_practicobitoTeóricoYPráctico)
- Camargo, M. Y Cerra,N (2023). Fortalecimiento De La Identidad Cultural A Través De Los Juegos Tradicionales Zenú. [Https://Educacionencontexto.Net/Journal/Index.Php/Una/Article/View/211](https://Educacionencontexto.Net/Journal/Index.Php/Una/Article/View/211)
- Ccahuana,C Y Cuarez, E. (2021) El Juego Tradicional Como Recurso Pedagógico En Una I.E.B En El Distrito De Rocchac-Chincheros-Apurimac. Usil [Https://Repositorio.Usil.Edu.Pe/Server/Api/Core/Bitstreams/6251d285-34e8-4cef-9eac-5b617681e800/Content](https://Repositorio.Usil.Edu.Pe/Server/Api/Core/Bitstreams/6251d285-34e8-4cef-9eac-5b617681e800/Content)
- Federación De Enseñanza. 2011. Juegos De Ayer Y Hoy. Revista Temas Para La Educación No 12. [Https://Www2.Feandalucia.Ccoo.Es/Docu/P5sd7880.Pdf](https://Www2.Feandalucia.Ccoo.Es/Docu/P5sd7880.Pdf)
- Gallardo, J.Y Vázquez, P. (2018). Teorías Sobre El Juego Y Su Importancia Como Recurso Educativo Para El Desarrollo Integral Infantil. España
- Gamandé, N. S/A. Las Inteligencias Múltiples De Howard Gardner. Universidad Internacional De La Rioja. [Https://Reunir.Unir.Net/Bitstream/Handle/123456789/2595/Gamande%20villanueva.Pdf](https://Reunir.Unir.Net/Bitstream/Handle/123456789/2595/Gamande%20villanueva.Pdf)
- Jiménez,J. (2009). Los Juegos Tradicionales Como Recursos Didácticos En La Escuela. Revista Digital Innovación
- Minedu. (2016). Currículo Nacional De Educación Básica. Perú. [Https://Www.Minedu.Gob.Pe/Curriculo/Pdf/Programa-Curricular-Educacion-Inicial.Pdf](https://Www.Minedu.Gob.Pe/Curriculo/Pdf/Programa-Curricular-Educacion-Inicial.Pdf)

- Ofele, M. S/Año. Los Juegos Tradicionales Y Sus Proyecciones Pedagógicas. Lecturas: Educación Física Y Deportes. Revista Digital. <https://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- Organización De Los Estados Americanos Oea.(2009). Derechos De Los Pueblos Indígenas Y Tribales Sobre Sus Tierras Ancestrales Y Recursos Naturales. <https://www.oas.org/es/cidh/indigenas/docs/pdf/tierras-ancestrales.esp.pdf>
- Pratec. (2006). Calendario Agro Festivo De Comunidades Andino – Amazónicas Y Escuelas. Lima [https://www.pratec.org/wpress/pdfs-pratec/calendario\\_agrofestivo.pdf](https://www.pratec.org/wpress/pdfs-pratec/calendario_agrofestivo.pdf)
- Quispe, V. (2017). Los Juegos Andinos Como Estrategia Didáctica Para Desarrollar La Identidad Cultural En Infantes De Cinco Años De La I:E.I No 196 Glorioso San Carlos Puno. <http://repositorio.unap.edu.pe> Quispe Vilma
- Rengifo, G. (2005) Ser Wawa En Los Andes. “A Mí Me Gusta Hacer Chacra” Lima <https://www.pratec.org/wpress/pdfs-pratec/ser%20wawa%20.pdf>
- Reyes (2017) Juegos Tradicionales Como Apoyo Al Desarrollo De Las Habilidades Sociocognitivas En Los Niños Y Niñas De 2do Grado De Nivel Primaria En Una Institución Educativa De Andahuaylillas <https://educra.ci/wp-content/uploads/2018/10/doc1-planeacion-tarea-fundamental.pdf>
- Sánchez, C. (2017). El Juego Lúdico Como Estrategia De Aprendizaje Para La Mejora De La Motricidad Gruesa En Niños Y Niñas De 5 Años De La I.E. N°130 De Azangihua. San Martín. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/6049/actividades\\_ludicas\\_enfoque\\_cooperativo\\_sanchez\\_flores\\_celinda.pdf?sequence=1&allowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/6049/actividades_ludicas_enfoque_cooperativo_sanchez_flores_celinda.pdf?sequence=1&allowed=y)
- Tinkuy. (2016). Los Juegos Y Juguetes De Nuestros Pueblos Originarios Y Afroperuanos. Lima <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/3763614/tinkuy%202016%20-%20memoria%20parte%201.pdf>
- Valladares, L.Y Olivé,L. (2015). ¿Qué Son Los Conocimientos Tradicionales? Apuntes Epistemológicos Para La Interculturalidad. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-81102015000200003&script=sci\\_abstract](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-81102015000200003&script=sci_abstract)
- Vasquez, D Y Otros (2025). Juegos Tradicionales: Una Construcción De Memoria, Identidad, Cultura Y Simbolismo. Elementos De La Construcción De La Interculturalidad De La Parroquia Flores. <https://dialnet.unirioja.es>

Vygostki, L. (1978). El Desarrollo De Los-Procesos-Psicológicos Superiores. Biblioteca De Bolsillo <https://www.le42003cgalbarracin.edu.pe/biblioteca/lib-niv326122022175849.pdf>



## ANEXO

### Instrumentos

**Validación del Instrumento por Jueces/ Expertos**  
**CARTA DE PRESENTACIÓN**

Cusco, 23 de octubre de 2024

**Señora:** Farah Mora

**Presente:**

**Asunto:** Validación del instrumento por jueces expertos


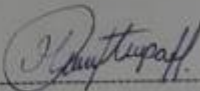
De nuestra especial consideración:

Nos es grato dirigirnos a usted para expresarle un cordial saludo e informarle que, como parte de la investigación denominada Incorporación de Juegos Tradicionales para fortalecer la identidad cultural en niños y niñas de 5 Años de la institución educativa "Virgencita de Guadalupe" del distrito de San Sebastián Provincia y Departamento de Cusco, se hizo necesaria la elaboración de una matriz de consistencia, el diseño del instrumento de recolección de datos y la ficha correspondiente de validación.

Por lo expuesto, con la finalidad de darle rigor científico necesario, se requiere la validación de dos instrumentos (entrevistas a docentes y lista de cotejos para niños) a través de la evolución por juicio de expertos. Es por ello, que nos permitimos solicitarle su participación como juez, apelando a su trayectoria como docente y profesional.

Agradecemos anticipadamente su colaboración y aporte en la presente, nos despedimos de usted.

Atentamente

 ----- Miriam Puma Nina DNI N° 44813171	 ----- Marcia Ttupa Huaman DNI N° 72603784
---	---

*Nota. Se adjunta*

- Instrumento de colección de datos
- Ficha de validación del instrumento

## Instrumento de recolección de datos

### GUÍA DE ENTREVISTA A DOCENTES

CATEGORÍA: Valoración de los juegos tradicionales en la educación	
<b>Criterio 1: Conocimiento de los juegos tradicionales</b>	
1	¿Qué juegos tradicionales de la comunidad conoce?
2	¿Los niños practican en su institución estos juegos tradicionales? ¿Cuáles?
<b>Criterio 2: Practica de juegos tradicionales</b>	
3	¿Qué tipo de juego juegan los niños en la institución? (Juegos tradicionales o práctica de deportes)
<b>Criterio 3: Desarrollo de capacidades</b>	
4	¿Utiliza los juegos tradicionales en la formación de sus estudiantes?
5	¿Desde su punto de vista, los juegos tradicionales que capacidades desarrollan en los estudiantes?
6	¿Qué recomendaciones nos daría para incorporar los juegos tradicionales en la educación de los niños de educación inicial?

### FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

#### GUÍA DE ENTREVISTA A DOCENTES

Leer con detenimiento los ítems y validar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como adicionar breves sus observaciones que considere

<b>Claridad:</b> Formulada con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades.	1 No cumple
<b>Coherencia:</b> Existe relación entre categoría, subcategorías y criterios	2 Bajo Nivel
<b>Pertinencia:</b> La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento	3 Moderado nivel
	4 Alto nivel

N°	Formulación de las preguntas	C l i r i d a d e			Observaciones Sugerencias
		C	P	P	
1	¿Qué juegos tradicionales de la comunidad conoce?		✓		
2	¿Los niños practican en su institución estos juegos tradicionales? ¿Cuáles?		✓		
3	¿Qué tipo de juego juegan los niños en la institución? (Juegos tradicionales o práctica de deportes)		✓		
4	¿Utiliza los juegos tradicionales en la formación de sus estudiantes?		✓		
5	¿Desde su punto de vista, los juegos tradicionales que capacidades desarrollan en los estudiantes?		✓		
6	¿Qué recomendaciones nos daría para incorporar los juegos tradicionales en la educación de los niños de educación inicial?		✓		

## LISTA DE COTEJO A ESTUDIANTES DE 5 AÑOS













CATEGORÍA: Práctica de juegos tradicionales en la Institución Educativa de Inicial  
Criterio 1. Práctica de juegos tradicionales

### LISTA DE COTEJOS

I.E Cuna Jardín "Virgencita de Guadalupe"

Nombre del niño(a): \_\_\_\_\_




Edad: \_\_\_\_\_








JUEGO TRADICIONAL	JUEGA		JUEGO TRADICIONAL	JUEGA	
	SI	NO		SI	NO
 Suwa chaqlay			 Escondidas		
 Plic plac			 Ollitas de barro		
 Aros			 Pan Wawa y pan Caballo		
 Yaces			 Muñecas de trapo		
 Pititas			 Animalitos de barro		
 Salta sogá			 Chapa chapa		


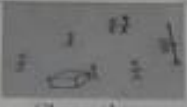
## FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### LISTA DE COTEJO

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitar los comentarios y observaciones que considere	
<b>Claridad:</b> Formulados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades.	1 No cumple
<b>Coherencia:</b> Existe relación entre categoría, subcategorías y criterios	2 Bajo Nivel
<b>Pertinencia:</b> La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento	3 Moderado nivel
	4 Alto nivel

JUEGO TRADICIONAL	JUEGA		Criterios			Observaciones Sugerencias
	SI	NO	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	P e r t i n e n c i a	
 Suwa chaqlay						
 Plic plac						
 Aros						

 <p>Yucces</p>						
 <p>Pinitas</p>						
 <p>Salta sogn</p>						
 <p>Escondidas "Paka paka"</p>						
 <p>Ollitas de barro</p>						
 <p>Pan Wawa y Pan caballo</p>						
 <p>Muñecas de trapo</p>						

 Animalitos de barro									
 Chupa chupa									

Opinión de aplicabilidad: Aplicable[  ] Aplicable despues de corregir[  ] No aplicable[  ]

1. Apellidos y nombres del experto: *Farah Mora Laython*

2. Grado académico: *(Licenciada en Pedagogía) Superior*

3. Profesión o especialidad: *Licenciada en pedagogía*

4. Institución donde labora: *Escuela de Educación Superior Pedagógica  
Privada Puntillasur*

*Farah Mora*

DNI: 09940004












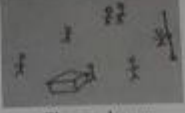
**Lista de cotejo**

LISTA DE COTEJOS

I.E Cuna Jardin "Virgenita de Guadalupe"

Nombre del niño(a): \_\_\_\_\_

Edad: Rafael













JUEGO TRADICIONAL	JUEGA		JUEGO TRADICIONAL	JUEGA	
	SI	NO		SI	NO
 Suwa chaqlay	X		 Escondidas	X	
 Plic plac	X		 Ollitas de barro	X	
 Aros	X		 Pan Wawa y pan Caballo	X	
 Yaces	X		 Muñecas de trapo	X	
 Pititas	X		 Animalitos de barro	X	
 Salta soga	X		 Chapa chapa	X	



LISTA DE COTEJOS

LE Cuna Jardín "Virgen de Guadalupe"

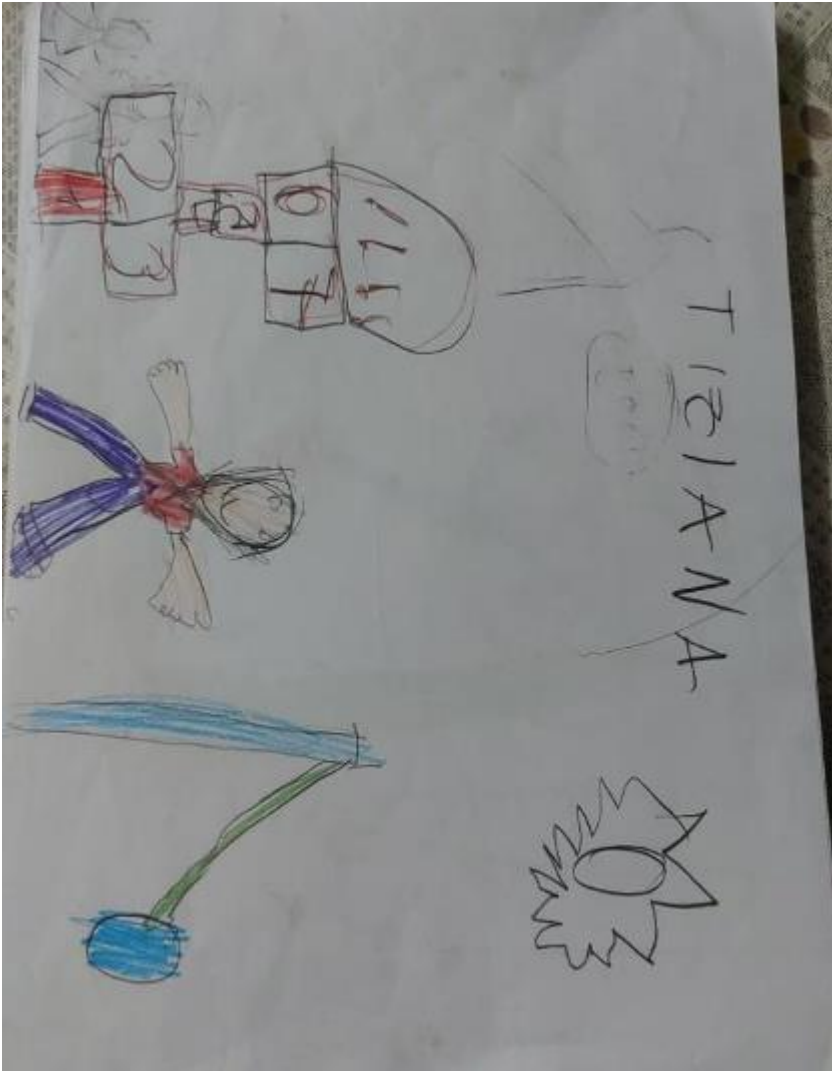
Nombre del niño(a): \_\_\_\_\_

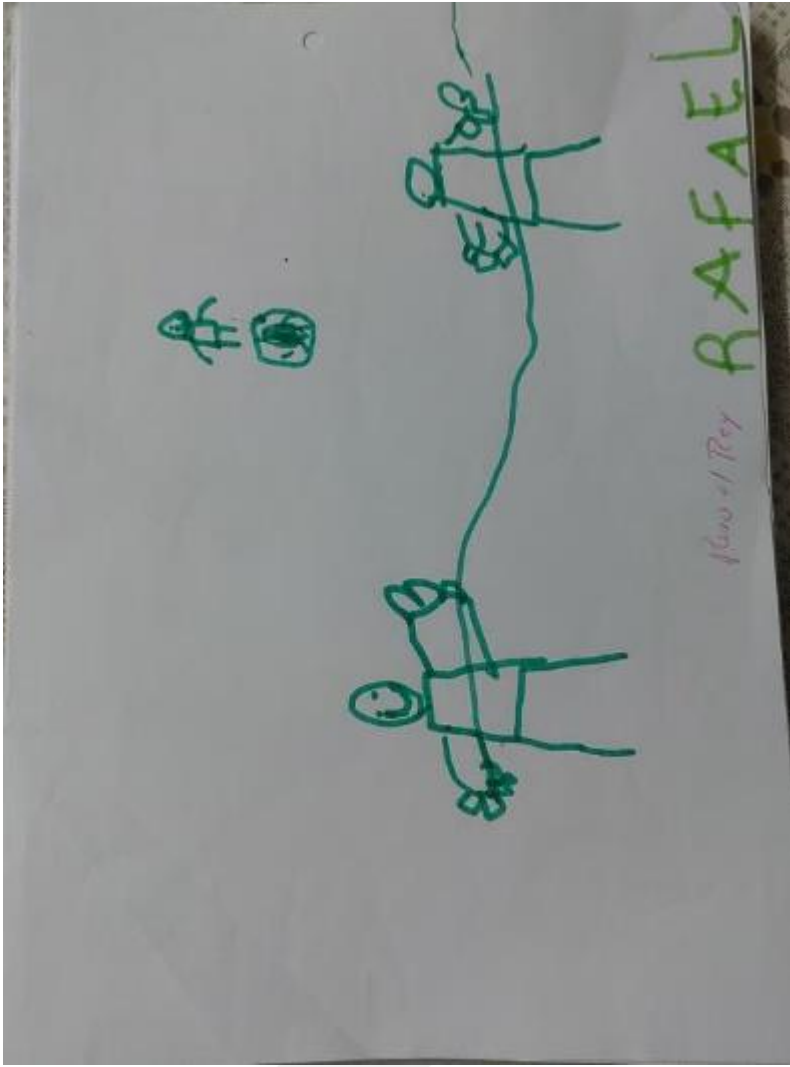
Edad: GABRIEL

JUEGO TRADICIONAL	JUEGA		JUEGO TRADICIONAL	JUEGA	
	SI	NO		SI	NO
 Suwa chaqlay	X		 Escondidas	X	
 Plic plac	X		 Ollitas de barro	X	
 Aros	X		 Pan Wawa y pan Caballo	X	
 Yaces	X		 Muñecas de trapo	X	
 Pittas	X		 Animalitos de barro	X	
 Salta soga	X		 Chapa chapa	X	

Valoración de los juegos tradicionales			¿Como nos sentimos al jugar?	
Juegos ¿Qué juegos tenemos en el jardín?	De dónde vienen los juegos	¿Quién los han inventado?	Caritas Feliz 	Carita triste 
<u>Plic plac</u>	Padres Abuelos Amigos otros	Padres Abuelos Amigos otros		
Mata chola	Padres Abuelos Amigos otros	Padres Abuelos Amigos otros		
Tiros	Padres Abuelos Amigos otros	Padres Abuelos Amigos otros		
Yaces	Padres Abuelos Amigos otros	Padres Abuelos Amigos otros		
Salta soga	Padres Abuelos Amigos otros	Padres Abuelos Amigos otros		
Muñecas de trapo	Padres Abuelos Amigos otros	Padres Abuelos Amigos otros		
Sección hogar	Padres Abuelos Amigos otros	Padres Abuelos Amigos otros		







GUÍA DE ENTREVISTA A PADRES/MADRES DE FAMILIA DE 4 AÑOS INICIAL DE LA I.E.  
VERGENCITA DE GUADALUPE

TESIS: INCORPORACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LA  
PSICOMOTRICIDAD DE LOS ESTUDIANTES.

Objetivo 1: Recoger información e identificar la importancia que le dan a los juegos tradicionales  
en el desarrollo de sus hijos en etapa pre-escolar

Objetivo 2: Evidenciar el interés, la motivación y la valoración de los padres de familia por este  
tipo de juegos.

Objetivo 3: Seleccionar los juegos a utilizar/aplicar en la investigación

Nombre del entrevistado: Indiva

Nombre del entrevistador: .....

1. ¿Qué entiende usted por juego tradicional?  
Juegos clásicos, aquellos que no pasan de moda y  
que se transmiten de generación en generación
2. ¿Qué juegos tradicionales conoce?  
Voley, fútbol, mata gente, kawi (en latas), carreras  
escondidas, a la rueda, rondallas, pite plac.
3. Usted de niño(a) ¿jugaba estos juegos tradicionales? ¿Cuáles?  
Sí. Todos los mencionados.
4. ¿Qué juego tradicional era de su preferencia?  
Voley, mata gente, kawi  
(voley - preferencia)
5. ¿Cómo aprendió este juego tradicional?  
Me enseñaron mis padres y otros los aprendí  
jugando con los niños de mi barrio.
6. ¿En qué consiste el juego?  
Voley, coger una pelota y no dejar que caiga al  
suelo.
7. ¿Qué cree que aprendió al jugar este juego? (habilidades)  
Bicostitud (manejar mejor del cuerpo), equilibrio,  
habilidades comunicativas, la empatía.
8. ¿Sus hijos juegan algún juego tradicional en casa? ¿Cuál?  
Fútbol, voley
9. ¿Con qué frecuencia?  
Fines de semana
10. ¿Recomendaría que en el jardín los niños jueguen estos juegos tradicionales? ¿por qué?  
Sí, para que desarrollen las habilidades que mencione  
antes y para que se valoren los juegos de antaño que son  
más sanos, ya que no requieren de ninguna tecnología.  
En cuerpo sano, mente sana.

IESPP  
PUELLASUNCHI

GUÍA DE ENTREVISTA A PADRES/MADRES DE FAMILIA DE 4 AÑOS INICIAL DE LA LE  
VIERGEICITA DE GUADALUPE

TESIS: INCORPORACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LA  
PSICOMOTRICIDAD DE LOS ESTUDIANTES.

Objetivo 1: Recoger información e identificar la importancia que le dan a los juegos tradicionales  
en el desarrollo de sus hijos en etapa pre-escolar

Objetivo 2: Evidenciar el interés, la motivación y la valoración de los padres de familia por este  
tipo de juegos.

Objetivo 3: Seleccionar los juegos a utilizar/aplicar en la investigación

Nombre del entrevistado: Ignacio Contreras Masant Corto

Nombre del entrevistador: .....

Fecha: 01-03-2023

- ¿Qué entiende usted por juego tradicional? Son aquellos juegos o situaciones infantiles  
del tipo recurrente, las cuales son transmitidos de generación en generación.
- ¿Qué juegos tradicionales conoce? - El escondite - Trompo - Codo y el reben - Pica pica  
- Tropa - Patafuerte - Yaya - Saltar la soga - etc.
- Usted de niño(a) ¿jugaba estos juegos tradicionales? ¿Cuáles? Sí - Saltar la soga - El tobo  
- Trompo - Codo y el reben - Yaya - Pica pica - etc.
- ¿Qué juego tradicional era de su preferencia? - Yaya - El escondite  
- Pica pica
- ¿Cómo aprendió este juego tradicional? En los recreos de escuela y jardín
- ¿En qué consiste el juego? - Pica pica consiste en jugar una escalera del 1 al 10 en el piso con  
una pelota. Uno tiene una pelota dentro del recuadro sin salir del mismo y hacer ejemplo.
- ¿Qué cree que aprendió al jugar este juego? (habilidades)  
- Empatía - Perseverancia creativa - Confianza - Concentración  
- Liderazgo - Citología - Paciencia - Trabajo en grupo
- ¿Sus hijos juegan algún juego tradicional en casa? ¿Cuál?  
- Pica pica  
- Escondite
- ¿Con qué frecuencia?  
- Cada fin de semana
- ¿Recomendaría que en el jardín los niños jueguen estos juegos tradicionales? ¿por qué?  
Sí, porque contribuyen al desarrollo corporal, afectivo y socio-cultural  
del niño, haciendo que se identifique culturalmente.  
Más a parte de lo anteriormente mencionado también  
aporta en los aspectos cognitivos, psicomotores,  
autonomía y también les fomentan valores como  
el respeto, humildad y honestidad.

Documento de consentimiento

Docentes

**CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACION**

Incorporación de Juegos Tradicionales para fortalecer la identidad cultural en niños y niñas de 5 Años de la institución educativa "Virgenota de Guadalupe"  
ESCUELA DE FORMACION PUKLASUNCHIS

**Presentación y propósito de la evaluación**

Ante todo, agradezco su predisposición desde el momento que se le informó a cerca de la participación en un estudio de investigación "Incorporación de Juegos Tradicionales para fortalecer la identidad cultural en niños y niñas de 5 Años de la institución educativa "Virgenota de Guadalupe"

Extendemos la invitación a participar en el estudio que tiene el objetivo de incorporar los juegos tradicionales para fortalecer la identidad cultural. Este estudio será realizado por Miriam Puma Nina y Marcia Ttopi Huaman, estudiantes de educación inicial de la EESPP Pukllasunchis.

Consideramos que ustedes son las personas idóneas para participar en el estudio porque han sido personas que estarán durante el desarrollo de la investigación.

A continuación, le pedimos que revise el protocolo de consentimiento informado. Solo con su firma en la parte inferior de este documento, podremos dar inicio al estudio.

**Información del Procedimiento:** Si usted nos acepta participar en este estudio.

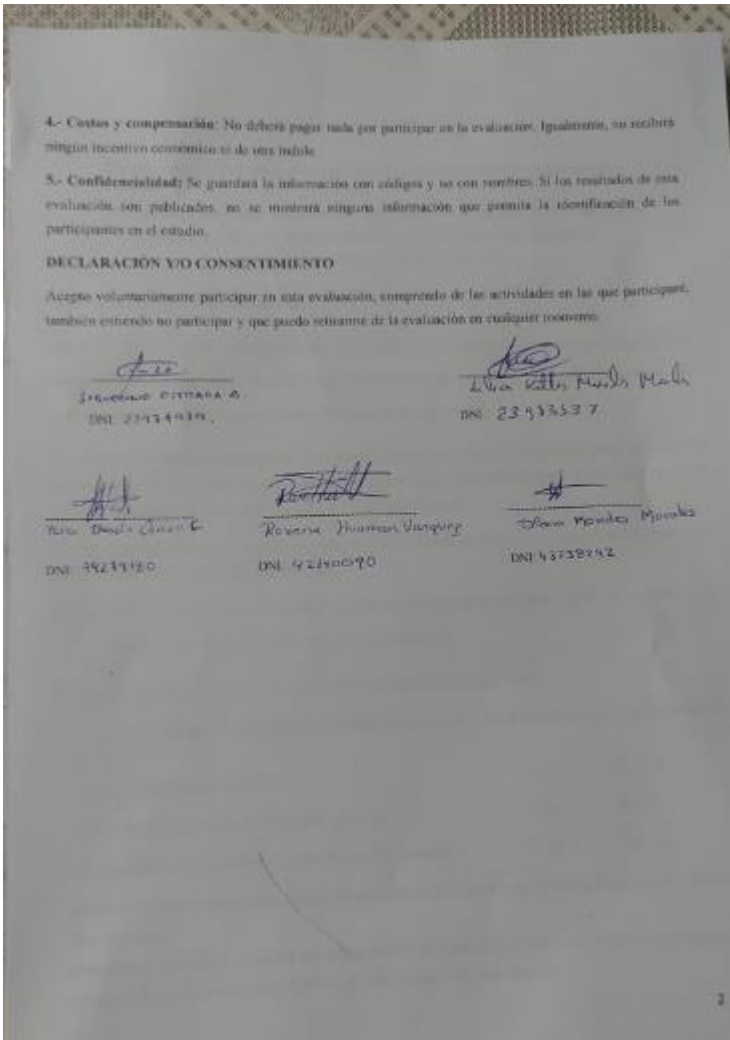
1. Se realizará entrevistas, preguntas y conversaciones en las que nos podrá contar sobre el desarrollo del proyecto:

¿Usted autoriza la aplicación? Si (X) No ( )

¿Usted autoriza la grabación de algunos procesos Si (X) No ( )

¿Usted autoriza la toma de fotografías de algunos procesos? Si (X) No ( )

2. **Riesgos:** El estudio no presenta ningún riesgo físico ni psicológico que afecten a la persona que apoya en la evaluación.
3. **Beneficios:** Con esta evaluación no se beneficiará de manera personal, pero si tendrá un beneficio la comunidad y se les entregará un informe de los resultados de la evaluación.



Padres de familia

**CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACION**

Incorporación de Juegos Tradicionales para fortalecer la identidad cultural en niños y niñas de 5 Años de la institución educativa "Virgenza de Guadalupe"  
ESCUELA DE FORMACIÓN "PUKLLASUNOHIS"

**Presentación y propósito de la evaluación**

Ante todo, agradezco su predisposición desde el momento que se le informó a cerca de la participación en un estudio de investigación "Incorporación de Juegos Tradicionales para fortalecer la identidad cultural en niños y niñas de 5 Años de la institución educativa "Virgenza de Guadalupe"

Extendemos la invitación a participar en el estudio que tiene el objetivo de incorporar los juegos tradicionales para fortalecer la identidad cultural. Este estudio será realizado por Miriam Puma Nina y Marica Tupá Haaman, estudiantes de educación inicial de la UESPP Pukllasunohis.

Consideramos que ustedes son las personas idóneas para participar en el estudio porque han sido personas que estarán durante el desarrollo de la investigación.

A continuación, le pedimos que revise el protocolo de consentimiento informado. Solo con su firma en la parte inferior de este documento, podremos dar inicio al estudio.

**Información del Procedimiento:** Si usted nos acepta participar en este estudio:

1. Se realizará entrevistas, preguntas y conversaciones en las que nos podrá contar sobre el desarrollo del proyecto.

¿Usted autoriza la aplicación? Si (  ) No (  )

¿Usted autoriza la grabación de algunos procesos? Si (  ) No (  )

¿Usted autoriza la toma de fotografías de algunos procesos? Si (  ) No (  )

2. **Riesgos:** El estudio no presenta ningún riesgo físico ni psicológico que afecte a la persona que apeya en la evaluación.
3. **Beneficio:** Con esta evaluación no se beneficiará de manera personal, pero si tendrá un beneficio la comunidad y se les entregará un informe de los resultados de la evaluación.

4.- Costos y compensación: No deberá pagar nada por participar en la evaluación. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole.

5.- Confidencialidad: Se guardará la información con códigos y no con nombres. Si los resultados de esta evaluación son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de los participantes en el estudio.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente participar en esta evaluación, comprendiendo de las actividades en las que participará, también entiendo no participar y que puedo retirarme de la evaluación en cualquier momento.

Apellidos y Nombres del Niño	Apellidos y Nombres del Padre	Firma	DNI
Rodrigo Anghí Chasco	Indira Orasco Guape	[Firma]	42670193
Antonio Sando Pared	Anderson Sando Hato	[Firma]	7300137
Farida Human <sup>Madre</sup> <sub>Escol</sub>	Human Orasco Kaura	[Firma]	44775048
Rosalba Vega Per. M.	Vega Guape Muroca	[Firma]	71274546
Dante Chavez, Mto Sando	Chavez Muroca Muroca	[Firma]	76825960
Rory fern Huamanc	Huamanc Huamanc	[Firma]	4715664
Laura Patricia Cepeda S.	Patricia Escame Huamanc	[Firma]	73047644
Ornel Huamanc	Huamanc	[Firma]	
Zahala Soto Anich	Soto Primer Anich	[Firma]	43585803
Villara Sando Joaquín	Villara Guzman Escal	[Firma]	42039415
Medina Wladha Gabriel	Medina Turkyza Napurto	[Firma]	43959203
Alfonso Kateri Falloro	Espinosa	[Firma]	76967177

Explicar de manera muy resumida, sucinta cada uno de los capítulos, solo los han nombrado.

Pasas rápidamente de un enfoque general (CUSCO/nacional) a lo específico (tu institución), sin una transición argumentada. Falta mostrar cómo el problema se refleja a nivel regional o local con evidencias

De acuerdo a la guía No nos explican. las razones que la llevaron a interesarte en la realización de esta investigación. es decir contarnos explicar cómo tu experiencia en la práctica docente te llevó a observar la falta de juegos tradicionales, cómo eso impacta la identidad cultural y cómo tus prácticas te motivaron a actuar.

Es necesario redefinir los específicos en 3: sistematizar, aplicar y valorar, para que los resultados que ya tienen descritos sean más consistentes.

En los resultados que hablan de este específico, se hace necesario que dialoguen con la base teórica que reflexiona sobre la definición de "tradicional", ya que, al colocar los juegos, hay varios que no corresponden al contexto cusqueño, ni al peruano, en ese sentido, se hace necesario argumentar porque hay juegos que sin ser de este contexto, se categorizan como tradicionales, de esa manera, la base teórica podría argumentar que lo tradicional también crea lo externo, para luego recrearlo y adaptarlo al contexto. Es importante que esta reflexión se deje clara tanto en los resultados como en las conclusiones.



The background features a light gray silhouette of a tree with many leaves at the top. Below the tree, there is a silhouette of a lizard. At the bottom, there is a large, light gray spiral graphic. The word "ANEXOS" is centered in the middle of the page, overlaid on the lizard silhouette.

# **ANEXOS**



## DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, PUMA NINA, Miriam identificado(a) con D.N.I. N 44813171, código de matrícula N° 44813171, del Programa de Formación de Educación Inicial, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pukllasunchis de Cusco.

Yo, TTUPA HUAMAN, Marcia identificado(a) con D.N.I. N° 72603784, código de matrícula N°72603784, del Programa de Formación de Educación Inicial, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pukllasunchis de Cusco.

Autoras del trabajo de investigación titulada Incorporación de Juegos Tradicionales para Favorecer el Desarrollo, en niños y niñas de cinco años.

DECLARAMOS BAJO JURAMENTO, la autenticidad Tesis, 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 junio del 2026

---

Puma Nina, Miriam

DNI: N°: 44813171

---

Ttupa Huaman, Marcia

DNI: N°: 72603784

## 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:	Miriam Puma Nina		
DNI / C.E.:	44813171	Teléfono:	983874917
E-Mail:	miriampuma.ini2018@pukllavortual.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:	Incorporación de Juegos Tradicionales para fortalecer la identidad cultural en Niños y Niñas de 5 Años		
Asesor:	Mag.Cleotilde Amblé Pinares		
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 junio del 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.

	<b>30 de junio del 2026</b>
<b>FIRMA</b>	<b>FECHA</b>

Datos del Autor			
Nombre(s) y Apellidos:	Miriam Puma Nina		
DNI:	44813171	Teléfono:	983874917
E-Mail:	miriampuma.ini2018@pukllavortual.edu.pe		

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

Título:	Incorporación de Juegos Tradicionales para fortalecer la identidad cultural en Niños y Niñas de 5 Años		
Asesor:	Mag. Clotilde Amblé Pinares		
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 junio del 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:	Marcia Ttupa Huaman		
DNI / C.E.:	72603784	Teléfono:	983366956
E-Mail:	marciattupa.ini2017@pukllavirtual.edu.pe		

Datos de la Investigación	
	Trabajo Académico
	Trabajo de Investigación
X	Tesis
	Artículo Académico
	Libros y/o Capítulos de Libro
	Otros, especificar en Anexo "A" adjunto. (Ver Cuadro)

Título:	Incorporación de Juegos Tradicionales para fortalecer la identidad cultural en niños y niñas de 5 años		
Asesor:	Mag.Clotilde Natividad Amblé Pinares		
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.



**30 de junio del 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.

	<b>30 de junio del 2026</b>
<b>FIRMA</b>	<b>FECHA</b>

Datos del Autor			
Nombre(s) y Apellidos:	Marcia Ttupa Huaman		
DNI:	72603784	Teléfono:	983366956
E-Mail:	marciattupa.ini2017@pukllavortual.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:	Incorporación de juegos tradicionales para fortalecer la identidad cultural en niños y niñas de 5 años		
Asesor:	Mag. Clotilde Natividad Amblé Pinares		
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



30 de junio del 2026

FIRMA

FECHA

A: **Coordinación de la Unidad de Investigación**  
De: Mag. Clotilde Natividad Amable Pinares  
Asunto: Informe dictamen de revisión de tesis  
Fecha: Cusco, 11 de noviembre 2025

Me dirijo a usted para hacer de su conocimiento que he revisado la tesis titulada **Incorporación de Juegos Tradicionales para fortalecer la identidad cultural en niños y niñas de 5 Años de la institución educativa “Virgencita de Guadalupe”** de autoría de las egresadas Ttupa Huaman, Marcia, Puma Nina, Miriam del Programa de Educación Inicial EBR.

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). Está 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, puesto que...

Así mismo, la construcción de su propia interpretación de la información, deja ver los nuevos aprendizajes y conocimientos pedagógicos de las estudiantes porque...

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: Magister, Amable Pinares, Clotilde Natividad

DNI: 23846273

ORCID:0000-0002-7837-0445

A: **Coordinación de la Unidad de Investigación**  
De: Lic. Raisa Saavedra Martinez  
Asunto: Informe dictamen de revisión de tesis  
Fecha: Cusco, 04 de diciembre de 2025

Me dirijo a usted para hacer de su conocimiento que he revisado la tesis titulada **Incorporación de Juegos Tradicionales para fortalecer la identidad cultural en niños y niñas de 5 Años de la institución educativa “Virgencita de Guadalupe”** de autoría de las bachilleras Ttupa Huaman, Marcia y Puma Nina, Miriam, del Programa de Educación Inicial

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. evidencias en los anexos y registra las referencias de las fuentes de información utilizadas

**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. Puedo destacar que... Está correctamente escrito (redacción, ortografía) ... Está 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, ya que... 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, puesto que...

Así mismo, la construcción de su propia interpretación de la información, deja ver los nuevos aprendizajes y conocimientos pedagógicos de las estudiantes porque...

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 apto 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. Raísa Saavedra Martínez  
DNI:23863202  
ORCID:0009000431748414

# TESIS Puma Miriam - Ttupa Marcia

*By Turnitin*

---

WORD COUNT

16737

TIME SUBMITTED

11-JUN-2026 04:24AM

PAPER ID

122046917

**1**  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PRIVADA PUKLLASUNCHIS**

**PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE  
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Incorporación de Juegos Tradicionales para Fortalecer la  
Identidad Cultural en Niños y Niñas de 5 Años de la Institución  
Educativa “Virgencita de Guadalupe”**

Tesis para optar el título profesional de Licenciado **1** en Educación Inicial

**AUTORAS:**

Br. Puma Nina, Miriam (ORCID: 0009-0006-9476-9161)

Br. Ttupa Huaman, Marcia (ORCID: 0009-0005-8274-906X)

**ASESORA:**

Mg. Amable Pinares, Clotilde Natividad (ORCID:0000-0002-7837-0445)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Recuperación y fortalecimiento de saberes ancestrales en la escuela

CUSCO - PERÚ

2026

# TESIS Puma Miriam - Ttupa Marcia

---

## ORIGINALITY REPORT

---

# 19%

SIMILARITY INDEX

---

### PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://repositorio.pukllasunchis.org">repositorio.pukllasunchis.org</a> Internet	2465 words — 15%
2	<a href="http://www.chullostravelperu.com">www.chullostravelperu.com</a> Internet	78 words — < 1%
3	<a href="http://repositorio.usil.edu.pe">repositorio.usil.edu.pe</a> Internet	70 words — < 1%
4	<a href="http://repositorio.upch.edu.pe">repositorio.upch.edu.pe</a> Internet	42 words — < 1%
5	<a href="http://feriadelainformacion.blogspot.com">feriadelainformacion.blogspot.com</a> Internet	39 words — < 1%
6	<a href="http://revistacodigocientifico.itslosandes.net">revistacodigocientifico.itslosandes.net</a> Internet	38 words — < 1%
7	<a href="http://losjuegosmotricesyrecreativos.blogspot.com">losjuegosmotricesyrecreativos.blogspot.com</a> Internet	37 words — < 1%
8	<a href="http://repositorio.unsaac.edu.pe">repositorio.unsaac.edu.pe</a> Internet	35 words — < 1%
9	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet	26 words — < 1%
10	<a href="http://declara.jne.gob.pe">declara.jne.gob.pe</a> Internet	

25 words — < 1%

11 repositorio.ucv.edu.pe  
Internet

21 words — < 1%

12 hdl.handle.net  
Internet

19 words — < 1%

13 doaj.org  
Internet

18 words — < 1%

14 Huayllani Champi, Noemí. "Los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 años de la I.E.I. N° 643 de Patria – Kosñipata – Paucartambo - Cusco.", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru)  
ProQuest

17 words — < 1%

15 renati.sunedu.gob.pe  
Internet

17 words — < 1%

16 repositorio.uarm.edu.pe  
Internet

17 words — < 1%

17 repositorio.uns.edu.pe  
Internet

17 words — < 1%

18 www.siep.org.pe  
Internet

17 words — < 1%

19 123dok.org  
Internet

16 words — < 1%

20 alicia.concytec.gob.pe  
Internet

16 words — < 1%

---

21	<a href="https://prezi.com">prezi.com</a> Internet	15 words — < 1%
22	<a href="https://repositorio.unc.edu.pe">repositorio.unc.edu.pe</a> Internet	15 words — < 1%
23	<a href="https://www.dane.gov.co">www.dane.gov.co</a> Internet	15 words — < 1%

---

EXCLUDE QUOTES      OFF  
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY    ON

EXCLUDE SOURCES      < 1 WORDS  
EXCLUDE MATCHES      < 15 WORDS