



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"MONSEÑOR FRANCISCO GONZALES BURGA"  
LAMBAYEQUE  
LICENCIADA MEDIANTE R.M.N.° 357 – 2020 - MINEDU  
CÓDIGO MODULAR N.° 115716**



## **PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE**

**Juegos tradicionales en los estudiantes del V ciclo de la  
Institución Educativa 10066, caserío Illambe, distrito de Cañarís,  
2023**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO  
DE BACHILLER EN EDUCACIÓN PRIMARIA.**

### **AUTORES:**

Iris Yohany Mendoza Reyes (0009-0009-9116-9349)  
Jesús Edwin Rodríguez Mendoza (0009-0001-0099-5701)

### **ASESOR:**

Dr. Chanamé Casas Walter Manuel  
Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2020-2841>

### **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Necesidades de Aprendizaje y características del grupo intercultural bilingüe

**LAMBAYEQUE – PERÚ**

**2024**



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"MONSEÑOR FRANCISCO GONZALES BURGA" FERREÑAFA  
DE LA REGION LAMBAYEQUE  
LICENCIADA MEDIANTE RESOLUCIÓN MINISTERIAL N° 357-2020-MINEDU  
DIRECCIÓN: LOS EUCALIPTOS N° 100-EL AKGODONAL-FERREÑAFA  
CÓDIGO MODULAR N°1157916



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN

N°031-2024-EESPP"MFGB"

Siendo las 3.00 pm del día 01 de agosto del 2024; se reunieron en la sala de sustentaciones de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Monseñor Francisco Gonzales Burga de Ferreñafe, los miembros del jurado designados mediante Resolución Directoral N°112-2024-DG-EESPP"MFGB"-F, de fecha 24 julio del 2024, integrado por:

Presidente : Mag. SALVADOR BURGA GUEVARA

Vocal : Dr. LUIS MANUEL SUCLUPE QUEVEDO

Secretario : Mag. VIOLETA TELLO SÁNCHEZ

La finalidad es evaluar el Trabajo de Investigación titulado: AUTORIZAR la sustentación del trabajo de investigación titulado: **JUEGOS TRADICIONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°10066, CASERIO ILLAMBE, DISTRITO DE CAÑARIS 2023**, presentado por la/el o los egresados: Mendoza Reyes, Iris Johany del Programa de Estudios de Primaria Intercultural Bilingüe para obtener el Grado de Bachiller en Educación.

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento de Investigación aprobado con Resolución N° 074-2023-EESPP MFGB-F de fecha 11 de agosto del 2023 ; los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al (los) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación del Trabajo de Investigación, obteniendo un calificativo de 1.5 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de BUENO.

Siendo las 4.25 pm horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

  
PRESIDENTE

  
VOCAL

  
SECRETARIO

OBSERVACIONES: NINGUNA



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"MONSEÑOR FRANCISCO GONZALES BURGA" FERREÑAFA  
DE LA REGION LAMBAYEQUE  
LICENCIADA MEDIANTE RESOLUCIÓN MINISTERIAL N° 357-2020-MINEDU  
DIRECCIÓN: LOS EUCALIPTOS N° 100-EL AKGODONAL-FERREÑAFA  
CÓDIGO MODULAR N°1157916



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN

N°032-2024-EESPP"MFGB"

Siendo las 3,00 p.m. del día 01 de agosto del 2024; se reunieron en la sala de sustentaciones de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Pública "Monseñor Francisco Gonzales Burga de Ferreñafe, los miembros del jurado designados mediante Resolución Directoral N°112-2024-DG-EESPP"MFGB"-F, de fecha 24 julio del 2024, integrado por:

Presidente : Mag. SALVADOR BURGA GUEVARA

Vocal : Dr. LUIS MANUEL SUCLUPE QUEVEDO

Secretario : Mag. VIOLETA TELLO SÁNCHEZ

La finalidad es evaluar el Trabajo de Investigación titulado: AUTORIZAR la sustentación del trabajo de investigación titulado: **JUEGOS TRADICIONALES EN LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°10066, CASERIO ILLAMBE, DISTRITO DE CAÑARIS 2023**, presentado por la/el o los egresados: Rodríguez Mendoza, Jesús Edwin del Programa de Estudios de Primaria Intercultural Bilingüe para obtener el Grado de Bachiller en Educación.

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento de Investigación aprobado con Resolución N° 074-2023-EESPP MFGB-F de fecha 11 de agosto del 2023 ; los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al (los) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación del Trabajo de Investigación, obteniendo un calificativo de 14..... en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Buena.....

Siendo las 4,25 p.m. horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

  
PRESIDENTE

  
VOCAL

  
SECRETARIO

OBSERVACIONES: NINGUNA



# Iris Yohany Mendoza Reyes

## Informe final bachillerato-Mendoza Reyes-Rodríguez Mendoza

Quick Submit

Quick Submit

Escuela Educación Superior Pedagógica Pública Monseñor Francisco Gonzáles Burga

### Detalles del documento

Identificador de la entrega  
trn:oid::1:3003868133

Fecha de entrega  
10 sep 2024, 9:32 a.m. GMT-5

Fecha de descarga  
10 sep 2024, 9:39 a.m. GMT-5

Nombre de archivo  
INFORME-IRIS\_Y\_JESUS.pdf

Tamaño de archivo  
1.0 MB

40 Páginas

9,848 Palabras

56,378 Caracteres

## 14% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

### Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía

### Exclusiones

- ▶ N.º de coincidencias excluidas

---

### Fuentes principales

- 13% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 3% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

---

### Marcas de integridad

#### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



## RESUMEN

El presente informe se orienta a investigar la manera en que el docente emplea, como herramientas educativas, los juegos tradicionales durante las actividades de aprendizaje. Para ello, se plantea el objetivo general siguiente: **Determinar los niveles de participación en los juegos tradicionales con los estudiantes del V ciclo de Institución Educativa Intercultural Bilingüe 10066 - Illambe – Cañarís.** Para alcanzar estos objetivos, se llevan a cabo tres fases. Durante la primera, se evidencia la realidad en la que se hallan los estudiantes. Durante la segunda fase, se evalúa el desempeño de los estudiantes cuando participan en los juegos y, en la tercera fase, se sistematizan las experiencias. Los datos se recolectan a través de la técnica de observación, registrando los datos en las guías correspondientes para determinar el nivel de participación de los estudiantes en los juegos tradicionales. Como resultado, se obtuvo que, pese a que los estudiantes conocen juegos tradicionales de su comunidad, no se les considera en el desarrollo de las actividades de aprendizaje. De tal modo, que es posible afirmar que los docentes no aprovechan esta fundamental estrategia de juegos tradicionales para fortalecer el proceso educativo.

**Palabras clave:** Estrategias de juegos tradicionales, habilidades y recursos educativos.

## ABSTRACT

This report is aimed at investigating the way in which teachers use traditional games as educational tools during learning activities. For this purpose, the following general objective is proposed: **To determine the levels of participation in traditional games with the students of the V cycle of Intercultural Bilingual Educational Institution 10066 - Illambe - Cañarís.** To achieve these objectives, three phases are carried out. During the first phase, the reality in which the students find themselves is evidenced. During the second phase, the students' performance is evaluated when they participate in the games and, in the third phase, the experiences are systematized. Data are collected through the observation technique, recording the data in the corresponding guides to determine the level of participation of the students in the traditional games. As a result, it was obtained that, in spite of the fact that the students know the traditional games of their community, they are not considered in the development of the learning activities. Thus, it is possible to affirm that teachers do not take advantage of this fundamental strategy of traditional games to strengthen the educational process.

**Key words:** Traditional game strategies, educational skills and resources.

## ÍNDICE

RESUMEN .....	vi
ABSTRACT .....	vii
ÍNDICE .....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA.....	15
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	15
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	20
V. CONCLUSIONES.....	25
VI. RECOMENDACIONES.....	26
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	27
ANEXOS .....	32

## LISTA DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Poblacion de los estudiantes de la IE N.º 10066, caserío Illambe, distrito de Cañarís .....	16
<b>Tabla 2.</b> Muestra de los niños de la IE N.º 10066, caserío Illambe, distrito de Cañarís .....	17
<b>Tabla 3.</b> Resultados de los niveles de participación de los estudiantes del V ciclo de la IE 10066, caserío Illambe, distrito de Cañarís, 2023 .....	20
<b>Tabla 4.</b> Resultados obtenidos de los niveles de participacion en el inicio de la practica en los estudiantes del V ciclo de la IE 10066, cantón Illambe, distrito de Cañarís, 2023 .....	20
<b>Tabla 5.</b> Resultados obtenidos de los niveles de participacion durante el proceso de la practica en los estudiantes del V ciclo de la IE 10066, cantón Illambe, distrito de Cañarís, 2023 .....	21
<b>Tabla 6.</b> <i>Resultados obtenidos al finalizar el proceso de la práctica en los estudiantes del V ciclo de la IE 10066, caserío de Illambe, distrito de Cañarís, 2023.....</i>	<i>22</i>

## I. INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales se definen como actividades de recreación y placenteras que han pasado de una generación a otra dentro de una comunidad o cultura. Suelen ser de carácter popular y se caracterizan por sus prácticas colectivas, utilizando elementos y reglas propias en cada juego.

A nivel internacional, se viene enfrentado varias situaciones problemáticas entre las cuales se incluyen: la pérdida de interés y la relevancia, desaparición cultural, competencias con los juegos electrónicos, falta de apoyo institucional, riesgo de desaparición a la diversidad cultural, entre otros. Las cuales representa un gran desafío para su preservación.

Según Botello (2018), quien hizo referencia a la teoría de Piaget (1956):

*El juego se determina por el aprovechamiento de la naturaleza de la realidad sin tener que aceptar las condiciones de su adaptación; ya que esta forma parte del desarrollo de su inteligencia según cada etapa creciente de su vida. Asimismo, relaciona tres tipos organizados de juegos con los periodos evolutivos del pensamiento humano: el juego de ejercicio, el juego simbólico y el juego de reglas tradicionales transmitidas de generación en generación siendo este un juego colectivo. (p. 18)*

Esta cita resalta que el juego es importante para desarrollar las habilidades motoras y cognitivas de los niños, presentándolo como una actividad fundamental que les permitirá explorar el mundo que los rodea. Se enfatiza que, mediante la intervención del juego, los niños se sienten libres de experimentar y tomar decisiones con libertad dentro de los límites establecidos por las reglas de juego.

Es interesante conocer los orígenes de los juegos tradicionales del territorio venezolano, muchos de los cuales tienen raíces que se remontan a más de cuatro siglos y fueron creados por las comunidades indígenas pertenecientes a este territorio. Estos juegos son una parte valiosa de la cultura venezolana, reflejando la diversidad y la conexión con la tierra. Al respecto, Yajure et al. (2011) manifestaron que la evolución de los materiales en los juegos tradicionales refleja cambios en la sociedad a lo largo del tiempo. La influencia indígena en la cultura venezolana subrayada por los autores se destaca en varios aspectos, como la gastronomía y

la elección de juegos como el trompo, la zarandana y la pirinola. Estos elementos son esenciales para comprender la diversidad cultural de Venezuela.

En Colombia, los juegos tradicionales han perdurado a lo largo de las generaciones, sirviendo como una valiosa forma de transmitir cultura y tradiciones a los niños. Aunque existen otros juegos similares en otros países, estos tienen distintas reglas y detalles únicos que resaltan la diversidad cultural. Estos juegos desempeñan un papel especial al enseñar a los niños a divertirse, entretenerse y compartir, contribuyendo a una experiencia lúdica enriquecedora.

Según Marzano y Costa (1998), subrayaron la importancia del juego como reflejo de la diversidad cultural, aunque también señalaron el influjo globalizador que poseen los medios de comunicación al transformar las manifestaciones lúdicas tradicionales. Pese a que el sistema educativo ha avanzado al integrar los juegos como estrategia de enseñanza, resulta necesario reflexionar sobre su impacto real en la transmisión cultural entre generaciones y su contribución para construir conocimiento y memoria sociocultural.

En Perú, existen juegos tradicionales desde la época del virreinato, considerados como actividades cruciales que ayudan a los niños tengan un desarrollo integral. Los juegos no brindan únicamente entretenimiento, sino que también constituyen una poderosa representación de la identidad cultural del país. A través de diversos elementos importantes para el Perú, estos juegos se convierten en una manifestación valiosa de las costumbres locales. Además de proporcionar diversión, muchos de estos juegos tienen un carácter educativo, contribuyendo a la transmisión de conocimientos y valores de las generaciones futuras (Club Ricardo Palma, 2020).

La reestructuración en el campo educativo peruano responde a la diversidad de las demandas sociales, como la necesidad de innovar y ser productivos, desarrollar conocimiento para la vida y formarse en valores. Este proceso busca adaptarse a las exigencias cambiantes de la sociedad. Defender la cultura propia y respetar las tradiciones son valores que implican la promoción de la identidad en la escuela. Fomentar actividades que reflejen particularidades de cada comunidad contribuye a fortalecer el sentido de pertenencia y la diversidad cultural, siempre basándose en la tolerancia e intercambio multicultural (Blog León Trahtemberg,

2017). Según soportes teóricos, fundamentan acciones que permiten articular los saberes académicos y también como un conjunto de conocimientos que se construyen colectivamente con las relaciones sociales del ser humano (Guerra, 2020).

En la Institución Educativa (IE) Intercultural Bilingüe N.º 10066, ubicada en el caserío Illambe, distrito de Cañarís, se ha observado que los estudiantes no participan durante las actividades educativas en el aula conllevando a los niños a un entorno frustrante que afectan su disposición para participar activamente en las clases. Esta problemática se atribuye a diversos factores, tales como la timidez, el desinterés de los padres, la falta de confianza, y falta de interés en el tema, afectando negativamente en el proceso de aprendizaje. En ese orden de ideas, se formuló una pregunta de investigación, a saber: ¿Cuáles son los niveles de participación en los juegos tradicionales educativos durante desarrollo del aprendizaje de los estudiantes del V ciclo de la IE Intercultural Bilingüe N.º 10066 – caserío Illambe?

La justificación metodológica se respalda en la utilización de instrumentos para recolectar datos que fortalecen la confiabilidad y la validez de la investigación. Estos instrumentos no solo facilitaron la obtención de datos confiables, sino que también permitieron identificar las dificultades que obstaculizan que los juegos tradicionales sean practicados.

La justificación práctica destaca la importancia de conocer la realidad de los niños desde su entorno, basándose en los saberes locales. Este enfoque busca favorecer la preservación de saberes costumbristas y prácticas culturales transmitidas a lo largo de generaciones, contribuyendo así a una comprensión dinamizada más profunda y contextualizada en el desarrollo de las actividades.

La justificación teórica se fundamenta en la revisión de documentos que contienen valiosa argumentación teórica sobre las características de los juegos tradicionales. Este conocimiento sirve como fundamento para trabajar con los juegos tradicionales.

A través de esta investigación, se plantea como finalidad la determinación de los niveles de participación en los juegos tradicionales para dinamizar el proceso

de enseñanza, centrándose en su implementación en los niños de la escuela. Esta iniciativa fortalece la identidad cultural de manera dinámica e influye positivamente en el desarrollo corporal, afectivo y sociocultural.

Para abordar esta problemática, se estableció el objetivo general que se expone a continuación:

Determinar los niveles de participación de los estudiantes del V ciclo de IE Intercultural Bilingüe 10066, caserío Illambe, distrito de Cañarís en los juegos tradicionales.

Por otro lado, como objetivos específicos se determinaron los siguientes:

- Identificar los niveles iniciales de participación de los estudiantes del V ciclo de la IE N° 10066, caserío Illambe, distrito de Cañarís en los juegos tradicionales.
- Identificar los avances de participación de los juegos tradicionales en los estudiantes del V ciclo de la IE N.° 10066, caserío Illambe, distrito de Cañarís.
- Identificar los resultados obtenidos al final del proceso en los niveles de participación de los juegos tradicionales en los estudiantes del V ciclo de la IE N.° 10066, caserío Illambe, distrito de Cañarís.

## **II. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Teorías**

#### **2.1.1. Teoría de Vygotsky**

La perspectiva de Lev Semyónovich Vygotsky (1924) destaca la importancia del aprendizaje como elemento fundamental para que los niños logren interactuar, comunicarse y desarrollar sus habilidades la interacción, comunicación y el desarrollo de habilidades en los niños. Según el autor, el aprendizaje no solo genera confianza en sí mismos, sino que también contribuye al desarrollo corporal mediante actividades físicas, ayudando a prevenir padecimientos como la obesidad. Además, los juegos se perciben como una necesidad de entablar relaciones con las otras personas de su entorno.

Marzo, citando a Fernández Martínez (1965), señaló que “los juegos son las actividades de mayor importancia durante la infancia, puesto que para los niños los juegos son lo que el trabajo es para los adultos”.

Según Vygotsky (2016), como se citó en Moll (2018),

*Los juegos tienen valor social intrínseco en las personas y varía genéticamente según su evolución. El propósito de estos es un desarrollo que estará determinado por las características del contexto social. Asimismo, el juego se considera como una acción espontánea para los niños que está asociada con su entorno. Por medio de esta, se transmiten costumbres, valores y otros aspectos. La atención en los juegos de roles encuentra al juego junto a la tendencia infantil de satisfacer deseos.*

En ese sentido, los juegos se consideran una actividad lúdica en la que los niños crean situaciones de juego donde se asignan nuevas reglas y características del juego. De acuerdo con diversos autores, los juegos son acciones libres en las cuales se puede experimentar placer y desarrollados a través de reglas escogidas por los participantes, ocurriendo en un espacio y un tiempo determinados, según indicó Harold (2019).

Los estudios de Vygotsky han influido en diversos investigadores, como Leóntiev y sus colaboradores de la escuela rusa, Dejar y Wenger (1991), así como en Siemens (2015). Estos investigadores han profundizado en la comprensión del aprendizaje, considerándolo como una actividad estructurada en función de las motivaciones, objetivos individuales, comunitarios y las características del objetivo

de aprendizaje. Lave y Wenger también contribuyeron con la noción de la *comunidad práctica*, mientras que Siemens abordó aspectos de aprendizaje en entornos digitales.

### **2.1.2. Teoría de Aprendizaje por Descubrimiento Según Bruner**

De acuerdo con Bruner (2018), los juegos infantiles contribuyen a mejorar abiertamente el aprendizaje en los niños, determinando un lugar para obtener el conocimiento previos de los niños mientras juegan.

Bruner (2018) enfatizó que “los juegos son importantes para el desarrollo de los niños, no solo como una actividad recreativa, sino también como el principal medio a través del cual los niños exploran, comprenden y se relacionan con su entorno”.

En este proceso lúdico, los niños internalizan conocimientos y establecen patrones de comportamiento y relaciones sociales. Para Bruner, el aprendizaje en la infancia se asemeja a un juego de roles con reglas implícitas, donde los niños asimilan conocimientos de manera natural y sin darse cuenta.

### **2.1.3. Teoría del Aprendizaje de Piaget**

Como lo indicó Piaget (1956), “los juegos son parte de la inteligencia de los niños, dado que permiten asimilar la realidad de acuerdo con la etapa evolutiva de la persona”.

En su investigación, Condori (2021) mencionó a Piaget (1934) y sostuvo que la autonomía está vinculada al desarrollo moral, considerándola como parte de la maduración. Esta evolución implica un paso progresivo de una moral convencional a otra guiada por un código racional. Con ello, se consolida la idea de que los juegos tradicionales son una herramienta que genera la autonomía de manera más fácil durante una interacción continua a través de su grupo social o en equipos, al desarrollarlos con los niños/as, y permite observar cómo influye en cada uno de ellos.

Por otro lado, Robert Caillois estableció seis características de los juegos: incierto, improductivo, reglamentado, ficticio, libre y separado. Lo anterior permite comprender que los juegos son actividades espontáneas, que causan placer, libres, reglamentadas, etc. El juego es fundamental para lograr tener una buena salud emocional y física en los niños. En este sentido, los juegos tradicionales adquieren

una importancia destacada. Además, desempeñan un rol fundamental en el desarrollo adecuado del cuerpo y la psicomotricidad del niño.

#### **2.1.4. La Teoría del Pre-ejercicio de Karl Groos (1898)**

Según Groos (1898), la infancia representa una etapa durante la cual cada persona se está preparando para la adultez mediante la práctica a través del juego, con la finalidad de desempeñar diversas funciones cuando sea adulto. Esta teoría resalta roles relevantes que ofrece el juego para el desarrollo de habilidades y capacidades de los niños para tener una vida adulta adecuada. Se consideran los juegos como una actividad de preparación, donde los niños participan en actividades que imitan a las figuras adultas.

### **2.2. MARCO CONCEPTUAL**

#### **2.2.1. Definición del Juego**

Como lo afirma Morera (2008), “los juegos son un escenario fundamental para la educación física y el deporte, subrayando sus diversas posibilidades de aprendizaje y autorregulación con reglas establecidas”.

En la actualidad, el juego es una actividad recreativa que sigue reglas establecidas y suele tener un objetivo o meta específica. Se lleva a cabo para la diversión, el entretenimiento o el desafío, y puede involucrar uno o más participantes. En el caso de los niños, el juego representa una actividad lúdica diseñada para el entretenimiento y el desarrollo de sus habilidades, siendo recursos educativos y recreativos adaptados a diferentes edades y niveles de habilidad.

#### **2.2.2. El Juego y la Cultura**

El juego se considera una expresión cultural. Según Schwager (2011), representan conocimientos creados en un grupo social y que se transmiten a quienes conviven en ella involucrando algunas conductas y respuestas ante ciertas situaciones. Por medio del juego, los niños utilizan los conocimientos familiares y sociales adquiridos en su comunidad, reflejando la identidad cultural de esta, para lo cual emplean instrumentos, objetos, expresiones y valores.

Este proceso inicia en el hogar y prosigue en la escuela. El niño o niña va accediendo a sus manifestaciones culturales, tradiciones, historias, religiones, creencias, trabajos, indumentarias, músicas y arte (Hernández, 2000). A lo largo del tiempo, el juego ha reflejado la sabiduría y creatividad de los seres humanos,

transmitiéndose de generación en generación y fomentando estrategias pedagógicas al interior del aprendizaje de los niños.

Resulta preciso señalar que el juego también representa el patrimonio cultural de las comunidades, contando diversas historias que remontan a épocas específicas o a cambios sociales experimentados dentro de una comunidad a lo largo de los años (Mato, 2007). En ese sentido, los juguetes son objetos elaborados con herramientas de la comunidad y están cargados de connotaciones culturales. Al jugar con ello, los niños ponen en práctica organizaciones ideológicas, adaptándose al mundo de los adultos y permitiéndoles conocer diferentes formas de vivir, especialmente en el contexto andino (Solé, 1994).

### **2.2.3. Juegos Tradicionales**

Los juegos tradicionales abarcan diversas formas de recreación y movimiento, con ejemplos que incluyen el juego de las escondidas, la casa de palomas, el juego de trompos, los chapitas, las escondidas, la pegapega, la gallina ciega y las adivinanzas. Los juegos son actividades realizadas con una o más personas, permitiendo que cada participante juegue de manera independiente según su edad. Durante estas actividades, se emplea la imaginación y la creatividad. Es notable que los juegos perduran entre generaciones. Esta transmisión intergeneracional resalta la importancia cultural y el valor que estos juegos tienen en la experiencia compartida de las comunidades a lo largo del tiempo (Cedano, 2021). Al respecto, Ofele (2017) apuntó lo siguiente:

*Juegos tradicionales, son actividades placenteras para el niño por ello tiene un fin importante en satisfacer a los niños, el juego es recreativo e imprescindible en los niños siempre con la atenta mirada de una persona adulta, el juego tiene una gran importancia en el aspecto emocional. Contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo y afectivo, en su desarrollo de su personalidad. Es conveniente resaltar, el juego de los niños va evolucionando en su capacidad psicomotricidad y autonomía social mediante la práctica de juegos recreativos. (p.9)*

### **2.2.4. Origen y Evolución Histórica de los Juegos Tradicionales**

De acuerdo con Ginez (1997), los juegos tradicionales han sido fundamentales en diferentes culturas a lo largo de la historia, constituyendo una parte importante de la identidad cultural. Los juegos, en especial para los niños, son

actividades naturales y vitales para su desarrollo, proporcionándoles una oportunidad para tomar disecciones por sí mismos.

Es esencial reconocer el papel del profesional en Ciencias del Deporte como docente de educación física. Este profesional, al considerar aspectos biológicos y técnicos, comprende la importancia de incorporar juegos tradicionales en la educación física. No solo promueve el desarrollo biológico y técnico, sino también valores fundamentales como el diálogo, la justicia y el compañerismo. Estos elementos contribuyen a una experiencia más completa y enriquecedora para los estudiantes, fomentando tanto la actividad física como la mejora de las habilidades interpersonales y la apreciación del tiempo libre de manera positiva (Monzonís, 2015).

La perspectiva histórica sobre el juego destaca su papel en la preparación para la vida desde las tribus primitivas hasta teorías más recientes como las de Piaget. En Grecia, los juegos olímpicos representan una celebración religiosa y una afirmación de la identidad nacional. En Roma, la expresión "*panem et circenses*" reflejaba la importancia política de los juegos para adultos. Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles reconocieron el valor educativo del juego en la formación de mentes infantiles (Hernández, 2000).

En la Edad Media, la evolución de los juegos carecía de reglamentación; era simple y se realizaba al aire libre sin gran énfasis en el resultado, reflejando cambios significativos a lo largo de la historia. En el Renacimiento, el enfoque individual reemplazó lo colectivo, y los juegos populares justificaron posiciones de clase. En el siglo XIX, nacieron las primeras teorías psicológicas sobre los juegos, destacando nombres como Spencer, Gross y Lázarus. Durante el siglo XX, autores como Hall y Freud contribuyeron con teorías que han influido en la comprensión contemporánea.

A lo largo de la historia, las teorías psicológicas y nuevas perspectivas en psicología, incluyendo las de Piaget como lo más reciente, han contribuido a entender la relevancia del juego en el proceso de desarrollo humano.

### **2.2.5. Los Juegos Tradicionales en una Escuela Multigrado**

El juego ha demostrado ser una excelente herramienta en las escuelas multigrado para incentivar la inclusión y el aprendizaje cooperativo entre

estudiantes de diferentes edades. Además, promueve la participación y el aprendizaje lúdico. Según Navarrete (2017), los juegos tradicionales mejoran la convivencia de los niños facilitando el desarrollo social, psicológico y biológico de las personas. Los resultados de la investigación indican claramente que el juego tradicional tiene una repercusión positiva en la convivencia escolar, mejorando significativamente los indicadores que plantea el Ministerio de Educación.

En una escuela multigrado, estos hallazgos respaldan la idea de que el juego tradicional no solo favorece que los estudiantes se desarrollen integralmente, sino que también puede contrarrestar las limitaciones de los recursos y motivar el aprendizaje en entornos rurales, mejorando así la calidad educativa según el contexto escolar (Ames, 2004).

### **2.2.6. Clasificación del Juego Tradicional**

Los juegos tradicionales son muy diversos y variados, siendo difícil ubicar un juego en un lugar específico, y tienen diversas clasificaciones (Arroyo y Silva, 2015). La IE, al ser una comunidad indígena, cuenta con niñas y niños que participan en una amplia gama de juegos, como la caza de palomas, la construcción de casitas, los chapitas, la gallina ciega y saltar la cuerda. No solo eso, los estudiantes también pueden aprender mediante dibujos con lana de oveja, y se pueden aplicar otras estrategias, como el uso de semillas para enseñar conceptos numéricos. Además, los niños no solo aprenden en la escuela, sino que también juegan en distintos espacios como el río o alrededor de sus hogares. Los juegos tradicionales se vinculan a las costumbres, tradiciones y actividades de cada sociedad, manteniendo una estrecha relación con la naturaleza. Con el paso del tiempo, se han transmitido de padres a hijos, experimentando ciertos cambios, aunque conservando su esencia. Igualmente, los juegos nacieron de la necesidad del hombre por jugar; es decir, son actividades motivadoras, naturales y creativas (Sánchez, 2017; Frisancho, 2015).

### **2.2.7. Tipos de Juegos Tradicionales**

La IE 10066 Illambe cuenta con una variedad de tipos de juegos, de los cuales los más practicados en la actualidad en la comunidad son los siguientes:

La caza de palomas: para este juego, se requieren cinco palos de 5 metros, un hilo y carruchos. Primeramente, se corta a la medida lados iguales, luego se

atan las puntas de los palos con el hilo. Posteriormente, se cortan los palos en tamaños iguales y se colocan uno encima del otro en forma cruzada, de grande a pequeño. Finalmente, se lleva a un lugar silencioso para atraer a las palomas, se coloca una trampa con maíz, y la paloma que entra primero a comer queda atrapada en la jaula.

Los chapitas: para jugar a los chapitas, se necesitan tapas de envases desechables. El juego se realiza por turnos, donde cada participante impulsa su chapa con un dedo, utilizando diversas técnicas para avanzar el máximo recorrido posible sin salirse del círculo. El ganador es aquel que permanece hasta el último.

La construcción de casitas: para este juego, se necesitan palitos de “*uqsha*” y tijeras. Se comienza dibujando una figura rectangular, luego se colocan palos en cada esquina y se atan con hilos. Después, se cubre con chantes o tierras batidas para techar la casita.

Gallina ciega: se necesita un pañuelo para cubrir los ojos de un jugador seleccionado. Otro jugador lo hace girar, mientras canta la canción: “Gallinita ciega, que se te ha perdido, una tu comidita o tu agüita, da la media vuelta y lo encontrarás”. La gallinita debe tocar a uno de los jugadores en tanto ellos intentan huir para evitar ser atrapados. Cuando un jugador es tocado, ocupa el lugar de la gallinita, y el juego sigue hasta que todos hayan sido tocados sucesivamente, marcando el final del juego

Saltar la cuerda: se utiliza una cuerda larga. Este juego implica la participación de tres personas: dos de ellas mueven la cuerda, mientras la tercera persona salta siguiendo el ritmo de una canción, como, por ejemplo: “Niña chascosa, péinate, date una vuelta y salte”. Cuando acaba la canción, se hace que la persona salte rápidamente hasta que pierda, momento en el cual el siguiente integrante del juego toma su turno para saltar. El juego continúa de esta manera, terminando cuando los tres participantes hayan tenido la oportunidad de saltar de igual forma.

Este juego recrea el movimiento del cuerpo de los niños, al realizarse con una o más personas, adaptándose según la edad de los participantes, y donde se fomenta el uso de la imaginación y la creatividad.

### **2.2.8. Características del Juego Tradicional**

Como señalan Arroyo y Silva (2015), Rojas (2015) y Quino y Casanca (2015), el juego tradicional está caracterizado de muchas maneras: se consideran actividades naturales para los seres humanos, especialmente durante la niñez. Además, forman parte integral de la cultura de los pueblos originarios y, por ende, comparten los valores pedagógicos.

Los juegos tradicionales no suelen estar registrados en libros especiales, y raramente se pueden adquirir en una juguetería (algunos elementos pueden ser la excepción). Estos juegos surgen de distintos momentos o épocas del año, a veces desaparecen temporalmente para luego resurgir, y cada comunidad los practica de forma única (Cantor y Palencia, 2017). Además, no necesitan de muchos recursos materiales ni representan grandes costos, y se pueden practicar en cualquier lugar o momento. Esta creatividad de la niñez proporciona alegría y satisfacción a sus necesidades, y se transmite entre generaciones.

El juego es parte esencial de la vida cotidiana del niño, donde se utilizan los elementos culturales de su comunidad, permitiéndole explorar y comprender su entorno. Mientras los niños viven y aprenden jugando, crece feliz y sano. Además, se considera una actitud propia de los niños; por lo anterior, se necesita creatividad, iniciativa, atención, seguridad, imaginación, concentración, curiosidad, esfuerzo y paciencia y confianza para realizarlo exitosamente (Andrade, 2020).

### **2.2.9. La Importancia del Juego Tradicional en la Escuela de Educación Intercultural**

Los juegos tradicionales en la Educación Intercultural Bilingüe (EIB) es muy importante, puesto que contribuye al aprendizaje de los estudiantes indígenas. Tales juegos no solo hacen que las clases sean más amenas y divertidas, sino que también son un medio de aprendizaje mediante el cual todos los estudiantes pueden aprender. A través de los juegos, desarrollan habilidades y capacidades, tanto en el ámbito corporal como sociocultural, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más dinámico y participativo, sin que los estudiantes sientan vergüenza al abordar sus aprendizajes, dado que los juegos despiertan el interés personal de cada uno.

Tanto Galindo (2018) como Marín (2018), como se citó en Ccahuana y Cuarez (2021), sostuvieron que “el juego tradicional es trascendental en el aprendizaje infantil. Asimismo, el juego es innato en los seres humanos, ya que nacieron jugando, de hecho, se desarrollaron desde el vientre materno con algunos movimientos básicos del cuerpo” (p. 28). En este contexto, los juegos incentivan el desarrollo personal, son placenteros y causan emociones. De esa forma, permite el descubrimiento del contexto y el medio ambiente de una comunidad originaria.

Asimismo, al aplicar el juego tradicional en la IE 10066 Illambe EIB, se utiliza como metodología para el aprendizaje, afianzar su identidad cultural, y sus saberes ancestrales. Mediante el juego, los niños aprenden a ser sociables, trabajar colaborativamente, ser solidarios, desarrollar la imaginación, la creatividad y la autoconfianza. Por este motivo, los docentes deben considerar esto al llevar a cabo sus actividades en las clases, comprendiendo que las clases no deben ser aburridas, sino dinámicas. Así, se crea un ambiente agradable y favorable para obtener aprendizajes significativos.

Entre tanto, es importante que, en una escuela EIB, los docentes consideren usar los juegos tradicionales para ayudar en el proceso de aprendizaje y enseñar su origen. Además de ser provechoso para la imaginación, la enseñanza, la creatividad, la socialización y el aprendizaje, el juego desarrolla la motricidad gruesa. Cuando juegan, saltan, caminan y corren, esto posibilita que los niños sean más autónomos, pues aprenden, por ejemplo, a amarrar sus cordones y escribir (Rojas, 2015).

Según Salazar (2010), “la importancia de los juegos tradicionales es porque preservan la cultura de cada región, además transmiten reglas, permiten seguir instrucciones y normas que se han establecido de generación en generación y que ayudan a la formación del niño” (p. 1).

#### **2.2.10. El Juego como un Recurso Educativo**

Son actividades recreativas que ayudan al desarrollo integral de las personas y fomentan la práctica de valores y actitudes relacionadas con sus contextos sociales, culturales, familiares y materiales.

Se trata de un campo temático muy amplio que etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín:

"iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen emplear indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. (WordPress, s.f., párr. 1)

También se han planteado un gran número de definiciones del juego. El Diccionario de la RAE (Real Academia Española) señala que son ejercicios recreativos que están sometidos a las reglas en los cuales se puede perder o ganar. Es imposible definirlo en un término absoluto, por lo que, seguidamente, se exponen algunas definiciones de diversos autores.

El juego se puede definir como una actividad libre y placentera con el objetivo de disfrutar, que permite a los niños socializar con los demás, conocerse a sí mismos y comprender el mundo que los rodea. Esto lo convierte en una actividad cotidiana influenciada por hábitos, costumbres, creencias y lugares.

*El juego tradicional también permite el desarrollo moral y la autonomía en los niños, contribuyendo a una formación de individuos con valores sólidos y con la capacidad enfrentar situaciones éticas con discernimiento. Además, promover la autonomía desde la temprana edad favorece la construcción de una identidad personal y fortalece la autoestima (Ardila-Barragán, 2022).*

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

El estudio sobre los niveles de participación en los juegos tradicionales por los estudiantes del V ciclo de IE Intercultural Bilingüe 10066, caserío Illambe, distrito de Cañarís es una investigación de tipo básico. Que, Según: (Gonzáles, 2017). La investigación básica, pura, teórica o dogmática parte de un marco teórico; el propósito es formular nuevas teorías o cambiar las que ya existen, en aumentar los conocimientos en ciencia o filosofía, pero sin compararlos con ningún aspecto práctico.

Y el diseño es descriptivo – explicativo, en la cual combina elementos de una investigación descriptiva, que se enfoca en describir las características tal como son, con la con la investigación explicativa, que busca comprender las razones detrás de los fenómenos.



M= muestra

Ox= observación de la variable de estudio

#### 3.2. Procedimiento de Recolección de Información y Procesamiento de Datos

Teniendo en cuenta la validez y confiabilidad para la observación de lo que se va a describir, el investigador utilizó la guía de observación, que es un instrumento que permite conocer opiniones o experiencias de otras personas.

En un primer momento, lo que se observó fue la ausencia del juego tradicional educativo en el aula, lo que limitaba el desarrollo integral de los estudiantes, privándolos de experiencias educativas que incentivan la creatividad, la socialización, la identidad cultural y el aprendizaje dinámico entre sí mismos.

La falta incorporación de estos juegos conlleva a crear un entorno de aprendizaje menos dinámico, menos propicio para el trabajo en equipo, para el desarrollo de las habilidades emocionales y sociales, y para la expresión de la identidad cultural. La ausencia de estos juegos en el entorno académico generaba estrés, cansancio y aburrimiento en los niños durante las horas de clases, puesto

que no ofrecían oportunidades para la actividad física y el manejo del estrés para fomentar la diversión social.

Ante esta situación, se decidió aplicar un instrumento de guía de observación por cada estudiante, obteniendo los siguientes resultados tras detallar las siguientes estructuras. Para diagnosticar el problema, se utilizó el instrumento Guía de Observación. Se evaluó un criterio por cada estrategia y se consideró un total de 10 criterios a evaluar, con el objetivo de demostrar las características más relevantes de las estrategias y obtener resultados reales que proporcionen confianza al momento de compartir.

### **3.3. Población y Muestra de Estudio**

#### **3.3.1. Población**

La población se define como un grupo de individuos u objetos que se estudian para obtener información relevante y específica. Esto varía dependiendo del tamaño y las características del objeto de investigación. En este caso, se tuvieron cuenta a todos los estudiantes de cuarto grado a sexto grado de primaria de la IE EIB N° 10066, de Illambe, distrito de Cañarís, como se expone en la Tabla 1.

**Tabla 1.**

*Población de los estudiantes de la IE N.º 10066, caserío Illambe, distrito de Cañarís*

<b>Estudiantes de la IE N° 10066 – Illambe</b>	<b>Niños</b>	<b>Niñas</b>	<b>Total</b>
Primer grado	2	0	2
Segundo grado	1	0	1
Tercer grado	1	2	3
Cuarto grado	2	2	4
Quinto grado	1	1	2
Sexto grado	3	1	4
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>16</b>

*Fuente. Nómina de los estudiantes de la I.E. N°10066 - Illambe.*

### 3.3.2. Muestra

La muestra se refiere al subconjunto de individuos tomados de la población, para representar y obtener conclusiones precisas sobre la población en general. El muestreo fue no probabilístico intencional y estuvo conformado por un grupo de seis estudiantes, incluyendo tres mujeres y tres varones de cada grado.

**Tabla 2.**

*Muestra de los niños de la IE N.º 10066, caserío Illambe, distrito de Cañarís*

<b>Estudiantes de la IE N.º 10066 – Illambe</b>	<b>Niños</b>	<b>Niñas</b>	<b>Total</b>
Quinto grado	1	1	2
Sexto grado	3	1	4
Total	4	2	6

*Fuente. Tabla N° 01*

### 3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

#### 3.4.1. Técnicas

Una técnica es un conjunto de métodos o habilidades usados para llevar a cabo una tarea o lograr un objetivo en cualquier área. Según Tamayo (1999), la técnica se define como una “expresión operativa del diseño de investigación que especifica correctamente como lo hizo la investigación” (p. 37).

Existen diversas técnicas e instrumentos para recolectar información, las cuales se exponen a continuación.

#### 3.4.2. La Observación

Es un método crucial para recopilar datos directos y no manipulados, que permite obtener información sobre comportamientos, situaciones o fenómenos en su entorno natural, contribuyendo a la validez y comprensión del estudio.

En el presente trabajo, los datos observados durante las actividades de aprendizaje se registraron en la guía de observación y diario de campo, observando precisamente cómo los estudiantes abordaban las tareas y actividades del aula.

### **3.4.3. Entrevista a Expertos**

Se diseñó un cuestionario conformado por tres preguntas y se aplicó a profesionales con experiencia, como docentes de EIB.

1. ¿Qué factores influyen en los niveles de participación de los juegos tradicionales con los estudiantes en el aula?
2. ¿Qué estrategias afectivas han encontrado para fomentar la participación en los juegos tradicionales con los estudiantes durante el proceso de aprendizaje?
3. ¿Existen diferencias en los niveles de participación de los juegos tradicionales entre diferentes grupos de estudiantes? ¿Cómo pueden abordarse estas disparidades?

### **3.4.4. Revisiones Documentales**

Las revisiones documentales comprenden un proceso fundamental que implica analizar y evaluar una variedad de fuentes y escritas relacionadas con el tema del estudio. Esto permite contextualizar el trabajo, estableciendo un avance sólido para el estudio. JI Pérez Morales (2007).

Por lo tanto, se consultaron algunos libros de la comunidad, escritos por autores pertenecientes a esta. Con el propósito de profundizar, se revisaron diversas fuentes a través de Google Académico, incluyendo libros, revistas, tesis, periódicos, conceptos y teorías de diferentes autores.

### **3.4.4. Diálogo con los Sabios de la Comunidad**

Para obtener más información, se recurrió a los sabios de la comunidad, visitándoles en sus domicilios, donde los conocimientos obtenidos durante el diálogo fueron diversos y profundos que están estrechamente vinculados con la naturaleza y la vida cotidiana. Estos juegos transmiten valores culturales, promoviendo la colaboración y fortaleciendo los lazos comunitarios para la subsistencia.

### **3.4.5. Instrumentos**

Es cuestionario es una herramienta para recopilar información sistemática y objetiva sobre el desempeño y conocimientos en un área. Son comúnmente utilizados en contextos educativos, laborales o de investigación. Según Hernández

(1997), es el más utilizado como instrumento para la recolección de datos, y consiste en un conjunto de preguntas sobre una o más variables a medir.

#### **3.4.6. La Guía de Observación**

La guía de observación es una herramienta estructurada que permite a los investigadores recopilar datos mediante la observación de los hechos. Debe incluir objetivos claros, categorías de observación y detalles sobre el contexto y condiciones.

Para el presente trabajo, se elaboró una guía de observación con 10 indicadores relacionados con los niveles de participación con los estudiantes de los juegos tradicionales en el aula (ver Tabla 4).

#### **3.4.7. Diario de Campo**

El diario de campo permite a los investigadores registrar observaciones, reflexiones y detalles relevantes durante el proceso de la investigación. En este caso, se utilizó para anotar las experiencias observadas de los estudiantes, relacionadas con las actividades de clase y, de esa manera, mejorar su desempeño académico.

#### **3.4.8. Encuesta**

La encuesta es un método de recopilación utilizado para obtener información sobre los puntos de vista, actitudes, acciones características de una muestra representativa de una población. Para efectos del presente trabajo, se realizó una serie de preguntas a un grupo de personas con el fin de recopilar datos específicos sobre un tema.

#### IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En relación con el objetivo general de esta investigación referidos a los niveles de participación de los estudiantes del V Ciclo, tenemos, tenemos como resultados **Tabla 3.**

*Resultados de los niveles de participación de los estudiantes del V ciclo de la IE 10066, caserío Illambe, distrito de Cañarís, 2023.*

Niveles de participación	Resultados						
	Positivo		Negativo		Regular	TOTAL,	
	f	%	f	%		f	%
	5	83,3	1	16,67	0	6	100
<b>Total</b>	5	83.3	1	16,67	0	6	100

*Fuente. Elaboración propia.*

Analizando los resultados obtenidos tenemos que los estudiantes tienen un nivel de participación bastante positivo, debido a que 5 estudiantes equivalentes al 83,3% participan activamente, mientras que 1 estudiante que representa el 16,67% no participa o lo hace mal.

Este análisis nos lleva a concluir que el nivel de participación es positivo y halagador, pero; teniendo en cuenta que lo hace cuando se realizan actividades que regularmente lo desarrollan con sus amigos y las actividades nacen de su contexto, es por ello que les dan gran importancia a los juegos tradicionales.

De acuerdo con nuestro primer objetivo específico: Identificar los niveles iniciales de participación en los juegos tradicionales en los estudiantes del V ciclo de la IE N° 10066, caserío Illambe, distrito de Cañarís, se obtuvieron estos resultados.

#### **Tabla 4.**

*Resultados obtenidos de los niveles de participación en el inicio de la práctica en los estudiantes del V ciclo de la IE 10066, caserío Illambe, distrito de Cañarís, 2023.*

Niveles de participación	Resultados						
	Positivo		Negativo		Regular	TOTAL,	
	f	%	f	%		f	%
	1	16,67	5	83,3	0	6	100
<b>Total</b>	1	16.67	5	83,3	0	6	100

*Fuente. Elaboración propia.*

Inicialmente la participación de los estudiantes, no era la más adecuada, la misma que se presenta en la tabla 4, donde se observa que el nivel de participación es negativo, esto debido por su timidez, utilización de una nueva estrategia de trabajo a la que ya estaban acostumbrados, al temor de que sus compañeros se burlen o que no puedan responder a las expectativas que se esperan, motivos más que suficientes para encontrar una respuesta de esa naturaleza por ser niños y niñas en formación y más aún de pertenecer a una zona rural-andina.

Según nuestro segundo objetivo específico: Identificar los avances de participación de los juegos tradicionales en los estudiantes del V ciclo de la IE N.º 10066, caserío Illambe, distrito de Cañarís.

**Tabla 5.**

*Resultados obtenidos de los niveles de participación durante el proceso de la práctica en los estudiantes del V ciclo de la IE 10066, caserío Illambe, distrito de Cañarís, 2023.*

Niveles de participación	Resultados							
	Positivo		Negativo		Regular		TOTAL,	
	f	%	f	%	f	%	f	%
	3	50,00	2	33,3	1	16,67	6	100
<b>Total</b>	3	50,00	2	33,3	1	16,67	6	100

*Fuente. Elaboración propia.*

Es gratificante observar cómo la implementación de diferentes estrategias - principalmente- los juegos tradicionales han contribuido significativamente al avance y desarrollo de los niños. La observación de su progreso, trabajo en equipo y participación destaca la efectividad de las estrategias utilizadas. Continuar fomentando un ambiente educativo dinámico y participativo seguramente seguirá siendo beneficioso para su desarrollo integral.

Después de tres semanas, tras la aplicación de la guía de observación, se evidenció un progreso en los niveles de aprendizaje de los estudiantes. La actividad realizada fomentó la colaboración y participación de los niños, promoviendo diversas técnicas y estrategias para el desarrollo integral de los estudiantes.

De acuerdo con nuestro tercer objetivo específico: Identificar los resultados obtenidos al final del proceso en los niveles de participación de los juegos tradicionales en los estudiantes del V ciclo de la IE N.º 10066, caserío Illambe, distrito de Cañarís.

**Tabla 6.**

*Resultados obtenidos al finalizar el proceso de la práctica en los estudiantes del V ciclo de la IE 10066, caserío de Illambe, distrito de Cañarís, 2023*

Niveles de participación	Resultados						
	Positivo		Negativo		Regular	TOTAL,	
	f	%	f	%		f	%
	5	83,3	1	16,67	0	6	100
<b>Total</b>	5	83.3	1	16,67	0	6	100

*Fuente. Elaboración propia.*

Los resultados finales reflejaron un logro muy satisfactorio, con un aumento en el nivel de participación, motivación y comprensión de los conceptos enseñados, junto con el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas. Esto indica el impacto positivo de las estrategias implementadas. La observación del disfrute de los estudiantes en el proceso de aprendizaje es una señal valiosa de un ambiente educativo efectivo.

A lo largo de los juegos aplicados durante los procesos de participación en los juegos tradicionales, el trabajo se llevó a cabo en dos grupos de cinco y seis integrantes de todos los grados. Esto permitió que los estudiantes fortalecieran capacidades para trabajar en equipo.

#### **4.1. Hallazgos Durante el Proceso**

**Trabajo con el sistema tradicional:** se observó al profesor como el actor principal, dirigiendo la actividad de aprendizaje con los estudiantes. En este contexto, se visualizaba a los estudiantes encargados de escribir lo que el profesor quería en lugar de expresar sus propias ideas. La interacción era individualizada y basada en métodos de evaluación como exámenes escritos. En menor medida, también se observó la búsqueda de la tendencia educativa actual, incluyendo el trabajo en equipo y el uso de recursos tecnológicos para mejorar el aprendizaje.

**Escuela multigrado:** implica manejar aulas donde los estudiantes de diferentes grados comparten el mismo espacio, lo que requiere habilidades de planificación, organización, trabajo en equipo y adaptabilidad para personalizar la enseñanza según las necesidades individuales de los estudiantes. Además, se necesita un enfoque inclusivo y creativo con el nuevo sistema de trabajo por competencias para abordar la diversidad de niveles académicos en el aula.

**Uso limitado de la tecnología:** el acceso a las *tablets* y computadoras es limitado. Para ello, se propuso trabajar con diversos programas como diapositivas, Word, exámenes en línea y desarrollo de cursos en línea, con el objetivo de proporcionar herramientas interactivas en los estudiantes con el fin de prepararlos para el mundo digital que está en constante evolución.

**Ausencia de los padres de familias en las actividades escolares:** este problema se relaciona con el comportamiento de cada padre de familia por el interés de la educación en sus hijos, la cual resulta siendo una falta de apoyo académico y motivación del estudiante.

**Rechazo de las familias a su lengua materna:** algunas familias perciben que el dominio de una lengua diferente a su lengua materna ofrece mayores oportunidades. Esto se traduce en la pérdida de su identidad cultural y un distanciamiento de las tradiciones y valores transmitidos a través del lenguaje.

**Ausencia de capacitación a los profesores por parte de la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL):** cada maestro se encarga de buscar su estrategia para trabajar por interés propio, financiando sus recursos económicos para capacitarse y mejorar la calidad educativa, brindando así un entorno de aprendizaje efectivo.

#### ***4.2. Discusión de los Principales Hallazgos***

En la IE N.º 10066, aún se observa el trabajo con el sistema tradicional, el cual está arraigado a prácticas establecidas que generan resistencia a nuevas ideas o métodos. Esta resistencia dificulta la adaptación a los cambios del entorno, convirtiendo los procesos más lentos durante el desarrollo del aprendizaje. Persuadir este cambio requiere argumentos sólidos que favorezcan y superen la resistencia inherente, reconociendo estas limitaciones como una barrera educativa.

Se propone trabajar hacia un enfoque inclusivo, flexible y centrado en el trabajo por competencias, considerando tanto sus aspectos positivos como sus limitaciones.

En un primer momento, los estudiantes no trabajaban en equipo, lo que implicó identificar actividades que fomentaran la colaboración, comunicación y participación. En ese sentido, se eligieron los juegos tradicionales como estrategia didáctica para abordar la falta de participación, que afectaba el desempeño académico y las oportunidades de desarrollar habilidades de colaboración y comunicación, y sobre todo para desarrollar una comprensión más profunda sobre el trabajo en equipo y la colaboración en la vida cotidiana.

Al ser una escuela multigrado y trabajar en equipos separados, involucrando a todos los grados, tanto niños como niñas, en el segundo momento, la participación estudiantil en las actividades de aprendizaje resultó en un ambiente más inclusivo en el que todos los estudiantes se sentían valorados y respetados. Con flexibilidad y adaptabilidad en los equipos, se logró que los niños fueran capaces de adaptarse a diferentes cambios en el entorno grupal, ajustándose a las nuevas dinámicas. Superando cada obstáculo, se promovió un trabajo colaborativo más efectivo.

Tras llevar a cabo una actividad estratégica y planificada, se obtuvieron resultados en los que los participantes superaron los desafíos, llevándolos a una participación. Los padres fueron los actores principales al aportar sus conocimientos tradicionales, convirtiéndolos en colaboradores para las actividades de aprendizaje. La combinación de diferentes perspectivas, habilidades y experiencias innovadoras resultó en un mayor compromiso y motivación.

Al obtener estos resultados favorables, se pudo comprobar que fomentar el trabajo en equipo y el involucramiento de los padres de familia en la educación de los niños ofrece algunas ventajas importantes para estudiantes y docentes. Promover la colaboración entre los estudiantes les permite aprender unos de otros sin diferencia alguna, compartir sus conocimientos, habilidades y, sobre todo, trabajar colaborativamente para lograr un objetivo común.

## **V. CONCLUSIONES.**

El nivel de participación de los estudiantes fue bastante positivo, para ello se aplicaron juegos tradicionales como “construcción de casitas”, “las escondidas” y “la gallinita ciega”. Esto implicó la participación de los estudiantes utilizando diversos materiales como pañuelos, palitos, pajitas, chantes, mantas, pitas, entre otros. Durante este proceso, se observó la interacción y cooperación, lo que permitió el desarrollo de habilidades sociales. Este tipo de juegos no solo estimula la creatividad y la destreza física, sino también brinda oportunidades para el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños, fomentando la colaboración, el intercambio de ideas y el trabajo en equipo.

Los juegos tradicionales son herramientas efectivas para fomentar la participación y la responsabilidad de los estudiantes y sus familias en la vida escolar, puesto que promueven el desarrollo de las competencias y capacidades de los estudiantes en el conocimiento, los procesos y la actitud valorativa.

Es importante conocer los resultados iniciales de los estudiantes en cuanto a la participación a través de los juegos tradicionales, dado que, sin ellos o unas situaciones similares, los estudiantes no están motivados para el desarrollo de sus capacidades.

Es esencial incluir los juegos tradicionales como una estrategia en la planificación de las actividades de aprendizaje con el fin de dinamizar la participación de los estudiantes.

En esta etapa final, se concluyó que los juegos tradicionales son estrategias que realmente promueven el interés y la participación en los estudiantes. Al utilizarse, se pueden crear entornos de aprendizaje inclusivos donde todos los estudiantes puedan participar independientemente de sus habilidades, intereses o antecedentes culturales. Además, ayudan a promover diferentes habilidades cognitivas, físicas, emocionales y sociales entre estudiantes.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa, agregar los juegos tradicionales en sus programaciones contextualizadas, porque permiten enriquecer las experiencias -tanto de estudiantes como docente- y lograr la interacción de la escuela con la comunidad.

Ahondar en el estudio de la realidad inicial, comprometiendo a expertos y sabios de la comunidad para generar estrategias que motiven el desarrollo de las capacidades del estudiante.

Es preciso fortalecer la práctica de los juegos tradicionales mientras se desarrollan las actividades de aprendizaje.

Finalmente, es necesario profundizar en la investigación de los juegos tradicionales para promover el interés, la inclusión y el desarrollo mediante estrategias motivadoras y evitar que se vayan desapareciendo progresivamente.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ames, P. (2004). *Las escuelas multigrado en el contexto educativo actual: desafíos y posibilidades*. <https://www.grade.org.pe/creer/archivos/Ames-Patricia.-2004-Las-escuelas-multigrado-en-el-contexto-educativo-actual-1.pdf>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.
- Ardila-Barragán, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1).
- Arias, H. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c* [Tesis de licenciatura, Universidad Libre]. <https://hdl.handle.net/10901/17680>
- Arroyo, F., & Silva, G. (2015). *Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de la educación inicial en una institución pública de ate - Vitarte* [Tesis de maestría]. [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6677/ARROYO\\_SILVA\\_TEORIAS\\_DOCENTES.pdf?sequence=1&isAllowed=](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6677/ARROYO_SILVA_TEORIAS_DOCENTES.pdf?sequence=1&isAllowed=)
- Blog León Trahtemberg. (2017). *¿Tiene sentido mantener las Evaluaciones Censales ECE 2017? Creo que no*. <https://www.trahtemberg.com/itienesentido-mantener-las-evaluaciones-censales-ece-2017-creo-que-no/>
- Botello, C. (2018). *Juegos tradicionales en el aprendizaje de estudiantes de 5° quinto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 16, Chimbote- 2018* [Tesis de maestría. Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/41124>
- Bruner, J. S. (2018). *Desarrollo cognitivo y educación*. Ediciones Morata S.L.
- Cantor, C., & Polencia, M. (2017). *Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de tercer grado tercero del colegio universidad libre en la clase de educación física* [Tesis de pregrado].

[https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F.\\_Cantor\\_Y\\_PALENCIA%20final%5B1%5D.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F._Cantor_Y_PALENCIA%20final%5B1%5D.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ccahuana, C. (2020). *La importancia del juego tradicional en la escuela. Educación Intercultural Bilingüe* [tesis de informe, Universidad San Ignacio de Loyola].

<https://hdl.handle.net/20.500.14005/9830>

Ccahuana, C. (2021). *El juego tradicional como recurso pedagógico en una I.E.B. en el distrito de Rocchacc – Chincheros – Apurímac* [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola].

<https://hdl.handle.net/20.500.14005/11744>

Ccahuana, C., & Cuarez, E. (2021). *El juego tradicional como recurso pedagógico en una L.E.B. en el distrito de Rocchacc-Chincheros-Apurímac* [Universidad San Ignacio de Loyola].

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/6251d285-34e8-4cef-9eac-5b617681e800/content>

Cedano, H. (2021). *Juegos recreativos tradicionales.*

<https://es.slideshare.net/LeitoOMG/juegos-recreativos-tradicionales-las-escondidas-gallinita-ciega-entre-muchos-mas>

Club Ricardo Palma. (2020). *Juegos tradicionales más populares en Perú.*

<https://www.clubericardopalmachosica.com/juegos-tradicionales-mas-populares-en-peru/>

Condori, Y. (2021). *Los juegos tradicionales y el aprendizaje significativo en niños de una institución educativa inicial de Puno 2021* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/81170>

Cuellar, C., & Rodríguez, J. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala* [tesis de licenciatura, Universidad Libre].

<https://hdl.handle.net/10901/17677>

Dejar, J., & Wenger, E. (1991). *Aprendizaje situado: participación periférica legítima.* Prensa de la Universidad de Cambridge.

- Eduardo, C. y Maurio, C. (2017). *Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales* [Proyecto de investigación, Universidad Libre]. <https://hdl.handle.net/10901/11828>
- Garay, M. (2022). *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* [Tesis de licenciatura, Universidad Antonio Ruiz de Montoya]. <http://hdl.handle.net/20.500.12833/2380>
- Ginez, J. (1997). *Los juegos populares y tradicionales en la comunidad valenciana y su influencia en el desarrollo del niño*. Universidad de Valencia.
- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 7. 1.
- Hernández, M. (2000). *Estudio antropológico del juego deportivo en España desde sus primeros testimonios gráficos hasta la edad moderna* [Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid]. <https://oa.upm.es/152/>
- Hernández, R. (1997). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill.
- Marín, E. (2023). *Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial* [proyecto de investigación, Universidad Nacional de Tumbes]. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/983>
- Marzano, R.J. & Costa, A. (1998). Pregunta: ¿No estandarizar pruebas miden las habilidades cognitivas en general? *Revista: Liderazgo Educativo*, 66-71.
- Mato, D. (2007). *Cultura y Transformaciones sociales en tiempos de globalización*. <https://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/formacion-virtual/20100717014258/mato.pdf>
- Moll, S. (2018). *Los cinco pilares de la competencia digital docente y sus finalidades*. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/competencia-digital-docente/>

- Monzonís, N. (2015). *La educación física como elemento de mejora de la competencia social y ciudadana* [Tesis doctorado, Universitat de Barcelona]. <http://hdl.handle.net/2445/97224>
- Morera, M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *MHSALUD Revista en Ciencias del Movimiento Humano y Salud*, 5(1). 10.15359/mhs.5-1.1
- Navarrete, P. (2017). *Aplicación de juegos tradicionales para la mejora de la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Multigrado 40069 "San Agustín" La Joya–2015* [Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3154270>
- Ofele, M. R. (2017). *Juegos Tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. <https://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- Piaget, J. (1956). *El valor del juego en su teoría estructuralista*. [biblioteca.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php](http://biblioteca.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php)
- Quino, B., & Casanca, S. (2015). *El empleo pedagógico de los juegos tradicionales locales para el desarrollo de valores en la I.E.I. N °339 De "Pispitayoc" - Echarati. La Convención – Cusco 2014*. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5465/EDqujabr.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rojas, M. (2015). *Los juegos didácticos como proceso pedagógico y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del centro de educación básica 5 de junio de la ciudad de Urcuquí parroquia Pablo Arenas durante el año lectivo 2014- 2015*. <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/4985/1/05%20FECYT%202547%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Roque, I., & Tintaya, F. (2023). *Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de 3 años de una institución educativa, Pasco 2022* [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://repositorio.unh.edu.pe/handle/unh/5698>

- Salazar, I. (2010). *Al rescate por los juegos tradicionales. El espectador*.  
<https://www.elspectador.com/articulo199754-al-rescate-los-juegos-tradicionales>
- Sánchez, D. (2022). *La importancia socioeducativa de los juegos tradicionales en el marco de la Educación Intercultural Bilingüe en una I.E.I. en el distrito de Ongoy, Región Apurímac* [Tesis de licenciatura EIB, Universidad Antonio Ruiz de Montoya]. <http://hdl.handle.net/20.500.12833/2476>
- Schwager, M. (2011). *Juego y cultura: el rol de lo lúdico en el origen de los desarrollos culturales: el caso de la rayuela en Chile*.  
<http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/135242>
- Siemens, V. (2015). *Datos*. SG Mundial.
- Solé, I. (1994). *Estrategias de lectura*. Editorial Graó.
- Tamayo, M. (1999). *La investigación. Serie aprender a investigar*. ICFES
- Velastegui, A. (2022). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación óculo-manual de niños y niñas en el nivel Inicial* [tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ampato].  
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/37435>
- WordPress. (s.f.). *¿Qué es el juego?* <https://juegaenlacalle.wordpress.com/que-es-el-juego/>
- Yajure, D., Suárez, D., Santana, Y., & Torres, S. (2011). *Aplicación de los juegos tradicionales y recreativos para evitar la violencia en horas de recreo*. Universidad del Sur.

## ANEXOS

### Guía de observación

**OBJETIVO:** Determinar los niveles de participación en los juegos tradicionales de los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria de la I.E.B. N° 10066 Illambe-Kañaris.

Nombre:

Fecha:

Grado:

Niveles de participación	Indicadores	Puntuación			
		0	1	2	3
Positivo.	1. Participa positivamente brindando alternativas de solución a los conflictos presentados.				
	2. Es empático y creativo al asumir sus roles con el fin de lograr los objetivos en común.				
	3. Motiva a sus compañeros a compartir sus ideas y opiniones				
	4. Ofrece oportunidades dialógicas para compartir en equipo.				
Negativo	5. No participa en trabajos y tareas juntamente con sus compañeros.				
	6. Todo le parece imposible de realizar.				
	7. Pone trabas a las propuestas brindadas por sus compañeros.				
Regular	8. Todo lo acepta y no brinda opinión favorable ni desfavorable.				
	9. Le da lo mismo a todo lo que se dialoga dentro del equipo de trabajo.				
	10. Acepta pasivamente los acuerdos arribados en los diálogos y trabajos realizados.				
<b>Puntaje</b>					
<b>Total</b>					

*Elaboración propia.*

Indicadores	
0 - 10	Negativo
11 - 20	Regular
21 - 30	Positivo

## Evidencias

