



Facultad de  
**Educación**

INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE  
APRENDIZAJES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TARPURISUNCHIS

TESIS PARA OPTAR POR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE

AUTOR(ES)

RAYFER ERIK AYCHO VILLANO  
CRISTIAN ANTONY HURTADO PACHECO

ASESOR(ES)

HERNAN LAURACIO TICONA

LIMA - PERÚ

2025

## DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD

Los egresados:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES
1.	AYCHO VILLANO RAYFER ERIK
2.	HURTADO PACHECO CRISTIAN ANTONY

Pertenecientes al programa de la carrera profesional de educación, autores del trabajo titulado: **Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de aprendizajes en la Institución Educativa Tarpurisunchis**, el cual ha sido elaborado, sustentado y aprobado, según corresponda, para optar por el Título profesional bajo la modalidad de Tesis.

En calidad de docente asesor de la Universidad Peruana Cayetano Heredia:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DEL DOCENTE	FACULTAD	NIVEL DE ASESORÍA
1.	LAURACIO TICONA HERNAN	Educación	Asesor

Declaro que el contenido del presente documento es original y que las citas y referencias a otros autores cumplen con las normas académicas establecidas. En ese sentido, hago constar que:

- El documento presenta un porcentaje de similitud de 14%, según el reporte emitido por el software Turnitin® (identificador de entrega:trn:oid:::1:3467122953; fecha de entrega: 28 ene 2026, 10:13 a.m. GMT-5).
- Tras una revisión detallada del reporte y del contenido del trabajo en cuestión, no se han identificado indicios de plagio.
- Se certifica que el documento respeta los principios de integridad académica y cumple con los requisitos institucionales de originalidad.

Lugar y fecha: Lima, 31 de enero de 2026



Dr. Hernán Lauracío Ticona  
Asesor  
0825 000-0002-1111-017X

Firma del asesor

N° DNI:  
01844456

**ASESOR:**

DR. HERNAN LAURACIO TICONA

**JURADO DE TESIS**

MG. TANIA DEL CARMEN GALINDO GONZALES  
PRESIDENTE

MG. HUMBERTO AVELINO LEON HUARAC  
SECRETARIO

MG. MAGARI DEL ROSARIO QUIROZ NORIEGA  
VOCAL

## **DEDICATORIA**

A DIOS por guiarnos en este camino y permitirnos alcanzar nuestro anhelo de convertirnos en docentes comprometidos con una educación pertinente y de calidad.

A mis queridos padres, Rafael Aycho y Mariza Villano, por su amor incondicional, sacrificio y apoyo constante en cada etapa de mi formación. Su esfuerzo y dedicación han sido la base de este logro.

(Rayfer Aycho)

A mis amados padres, Juan Hurtado y Sandra Pacheco, por ser mi mayor inspiración y por estar siempre a mi lado con su apoyo inagotable. Su confianza en mí ha sido fundamental para alcanzar esta meta.

(Cristian Hurtado)

## **AGRADECIMIENTO**

A la ciudad de Abancay y a la Institución Educativa Tarpurisunchis por su acogida y disponibilidad de brindarnos información para nuestro estudio.

Al asesor Hernan Lauracio por acompañarnos y orientarnos durante la elaboración de nuestro estudio.

A PRONABEC por ofrecernos la oportunidad de formarnos como profesionales de educación primaria intercultural bilingüe y contribuir con el desarrollo de nuestro país.

(Rayfer Aycho y Cristian Hurtado)

## **FUENTES DE FINANCIAMIENTO**

**Autofinanciado**

## INDICE

INTRODUCCIÓN .....	1
1. CAPÍTULO I .....	2
PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN .....	2
1.1. Planteamiento del problema.....	2
1.2. Preguntas de investigación.....	3
1.2.1. Pregunta general.....	3
1.2.2. Preguntas específicas .....	4
1.3. Objetivos de investigación .....	4
1.3.1. Objetivo general.....	4
1.3.2. Objetivos específicos .....	4
1.4. Justificación .....	4
2. CAPÍTULO II.....	7
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL .....	7
2.1. Antecedentes.....	7
2.1.1. Internacionales .....	7
2.1.2. Nacionales.....	9
2.2. Marco normativo.....	10
2.2.1. Internacionales .....	10
2.2.2. Nacionales.....	11

2.3.	Bases teóricas.....	13
2.3.1.	El juego.....	13
2.3.2.	Los juegos tradicionales.....	14
2.3.3.	El juego y los procesos de aprendizaje.....	15
2.3.4.	El juego en el desarrollo de la identidad.....	16
2.3.5.	Educación Intercultural Bilingüe.....	17
2.3.6.	Proceso de aprendizaje.....	18
3.	CAPÍTULO III.....	19
	METODOLOGÍA.....	19
3.1.	Enfoque y tipo de investigación.....	19
3.2.	Diseño metodológico.....	19
3.3.	Población y muestra.....	20
3.4.	Supuestos.....	21
3.5.	Técnicas e instrumentos.....	21
3.5.1.	Guía de observación.....	21
3.5.2.	Guía de entrevista.....	22
3.5.3.	Cuaderno de campo.....	22
3.6.	Consideraciones éticas.....	22
3.6.1.	Autonomía.....	22
3.6.2.	Confidencialidad.....	23

3.6.3.	No maleficencia .....	23
3.7.	Plan de recojo y análisis de datos .....	23
4.	CAPÍTULO IV.....	25
	PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	25
4.1.	Caracterización de la Institución Educativa y su contexto .....	25
4.1.1.	El contexto de la Institución Educativa .....	25
4.1.2.	Caracterización de la Institución Educativa.....	26
4.2.	Tipos de juegos tradicionales aplicados en la Institución Educativa .....	27
4.2.1.	Juegos tradicionales de la localidad .....	27
4.3.	Uso de los juegos tradicionales en la enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas....	35
4.3.1.	Uso de los juegos tradicionales para la motivación y aprendizaje del quechua ...	35
4.3.2.	Incorporación de los juegos tradicionales en el desarrollo de áreas curriculares .	36
4.3.3.	Los juegos tradicionales y las actividades psicomotoras .....	42
4.3.4.	Los juegos tradicionales y las actividades recreativas .....	43
4.4.	Aprendizajes a través de los juegos tradicionales .....	46
4.4.1.	Aprendizaje de valores a través de los juegos tradicionales .....	46
4.4.2.	Reafirmación de su identidad cultural y lingüística de los estudiantes a través de los juegos tradicionales .....	47
4.4.3.	Desarrollo de habilidades sociales a través de los juegos tradicionales .....	48
4.4.4.	Aprendizaje autónomo a través del juego tradicional.....	48

4.4.5.	Desarrollo de psicomotricidad a través de juegos tradicionales .....	49
5.	CAPITULO V .....	51
	DISCUSIÓN .....	51
5.1.	Juegos tradicionales de la localidad .....	51
5.2.	Juegos adaptados a la localidad .....	52
5.3.	Uso de los juegos tradicionales en los procesos pedagógicos y áreas curriculares .....	53
5.4.	Aplicación de juegos tradicionales en la activación psicomotora y recreación .....	54
5.5.	Desarrollo de aprendizajes a través de los juegos tradicionales .....	54
6.	CAPITULO VI .....	56
	CONCLUSIONES .....	56
7.	CAPITULO VII .....	58
	RECOMENDACIONES .....	58
8.	REFERENCIAS .....	60
9.	ANEXOS .....	64

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Total de personas observadas .....	20
---	----

## INDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Juego tradicional el “trompo” .....	44
<b>Figura 2:</b> Juego tradicional las “canicas” .....	45

## RESUMEN

La tesis titulada “Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de aprendizajes en la Institución Educativa Tarpurisunchis” tiene como objetivo general describir cómo los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de los aprendizajes de los niños y niñas en la Institución Educativa Tarpurisunchis de Apurímac.

Este estudio buscó explorar el papel de los juegos tradicionales como herramientas educativas en el proceso de aprendizaje de los niños y las niñas. Se pretendió investigar cómo la participación en estos juegos contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas de los niños y niñas en dicha Institución Educativa.

La investigación se enfoca en analizar la relación entre los juegos tradicionales y los procesos de aprendizaje, considerando tanto los entornos virtuales como presenciales. Para ello, se recopiló información mediante observaciones, entrevistas y cuestionarios dirigidos a diversos actores educativos, como padres de familia, docentes y estudiantes, con el fin de obtener información detallada sobre los juegos tradicionales practicados en la institución, su impacto en el aprendizaje y las percepciones de los participantes.

Al finalizar el estudio, se obtuvo una visión integral sobre los juegos tradicionales más relevantes en la Institución Educativa Tarpurisunchis, así como comprender cómo estos pueden aportar a la formación completa de los estudiantes. Los hallazgos y conclusiones de esta investigación servirán para mejorar las prácticas educativas y promover la preservación y valorización de los juegos tradicionales como recursos pedagógicos en la escuela.

**Palabras clave:** Juegos tradicionales, procesos de aprendizaje, áreas curriculares y educación intercultural bilingüe.

## PISI QILLQAYLLAPI

Kay llankayqa sutichasqa "Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de aprendizajes en la Institución Educativa Tarpurisunchis", qawarichiyta munan imaynatas ñawpa pukllaykuna warmakunap yachayninpi yanapakun kay Tarpurisunchis yachaywasipi.

Kay llamkayqa maskan ñawpa pukllaykuna ruwayninta, kay pukllaykunaq yanapakuyninta warmakunaq yachapakuynimpi. Chaypaqmi qawariyku imaynatas pukllaykuna yanapan kay Tarpurisuchis yachaywasipi, warmakunawan llamkasqanpi, yachaysapa runakuna kanakupaq.

Chiypaqmi huñurayku kay yachaykunata qawarispas kaq tapukuspa ima tayta mamakunata, yachachiqkunamanta hinallataq yachapakuqkunata, yachaywasipi pukllasqankuta, yachaypi imayna kasqanmanta, chaynallataq yachakuqkunata, yachachiqkunapa qawarispas.

Kay maskay tukukuynimpi tarirayku, yachay ruwaykunata allichanapaqmi, hinallataq imaynatas waqaycharanku ñawpa pukllaykunata yachaywasipi recurso pedagógico hina yachaykunata kallpanchanankupaq.

**Hatun rimaykuna:** Hatun rimaykuna: Ñawpa puqllaykuna, yachaykunapa puriynin, áreas curriculares nisqa, iskay simipi kawsaypura yachay.

## ABSTRACT

The thesis titled “The Impact of Traditional Games on Learning Development at Tarpurisunchis Educational Institution” aims to describe how traditional games influence the learning development of children at the Tarpurisunchis Educational Institution in Apurímac.

This study sought to explore the role of traditional games as educational tools in the learning process of children. It aimed to investigate how participation in these games contributes to the cognitive, emotional, social, and physical development of children in this educational institution.

The research focuses on analyzing the relationship between traditional games and learning processes, considering both virtual and face-to-face environments. To achieve this, data was collected through observations, interviews, and questionnaires directed at various educational actors, such as parents, teachers, and students, in order to obtain detailed information about the traditional games practiced at the institution, their impact on learning, and the perceptions of participants.

At the end of the study, a comprehensive understanding of the most relevant traditional games at the Tarpurisunchis Educational Institution was obtained, as well as insights into how these games contribute to students' overall development. The findings and conclusions of this research will serve to improve educational practices and promote the preservation and appreciation of traditional games as pedagogical resources within the institution.

**Keywords:** traditional games as pedagogical resources within the institution.

## INTRODUCCIÓN

El presente estudio titulado “Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de aprendizajes en la Institución Educativa Tarpurisunchis” se realizó con la finalidad de describir los juegos tradicionales que inciden en el proceso de aprendizajes de los niños y las niñas.

Los juegos tradicionales son una parte invaluable del patrimonio cultural de una comunidad, transmitidos a lo largo de generaciones. Representan una expresión vigente de la identidad y las tradiciones locales, y jugarlos no solo es divertido, también fortalece los lazos comunitarios y promueve el aprendizaje cultural. Cuando el estudiantado se dedica al juego, implícitamente aprenden algo específico de esa actividad. Entonces, el juego brinda oportunidades significativas de aprendizaje en todas las áreas curriculares donde a través del juego se pueden fomentar habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales (UNICEF, 2018).

En ese marco, la investigación en el capítulo I se presenta el planteamiento de problemas, preguntas, objetivos y la justificación. En el capítulo II se expone el marco teórico referencial, donde contiene antecedentes, marco teórico y bases teóricas. En capítulo III se plantea la metodología que consta de tipo de investigación, diseño, población y muestra, supuestos, técnicas e instrumentos, consideraciones éticas y se detalla sobre plan de recojo y análisis de datos. En el capítulo IV, se presentan los resultados donde plantea la caracterización de la Institución Educativa, los tipos de juegos tradicionales, uso de los juegos tradicionales en el desarrollo de enseñanza y aprendizaje y aprendizajes logrados con el uso de juegos tradicionales. En el capítulo V se presenta la discusión de los resultados; en el capítulo VI, las conclusiones del estudio; y en el capítulo VII, las recomendaciones. Finalmente, se incluyen las referencias bibliográficas y los anexos.

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.1. Planteamiento del problema

El juego es una actividad divertida y libre que puede realizarse a cualquier edad. Esta actividad genera en las personas curiosidad, creatividad y descubrimiento. Por lo tanto, el juego permite a los niños y niñas aprender a relacionarse con los demás y desenvolverse en los diversos espacios donde viven. De acuerdo con Gallardo (2018), el juego desempeña un papel importante en el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social y emocional en todas las etapas de la vida. El juego es esencial para el crecimiento y la evolución en diversos aspectos de la persona, abarcando desde lo físico hasta lo moral.

En nuestro contexto se pueden identificar diversos juegos tradicionales. Estos son practicados en las diferentes comunidades de acuerdo a las épocas del año (calendario comunal), las actividades comunitarias (fiestas, concursos, cosechas, faenas, cacerías, pastoreos, otras) y los elementos del contexto (plantas, piedras, tierras, arcilla, agua, viento, etc.). A través del juego los integrantes de una comunidad desarrollan múltiples aprendizajes como: saberes, valores, lenguas, normas de convivencia y otros. Al respecto Flores (2018), menciona que los juegos tradicionales de las diversas culturas peruanas poseen un valor cultural de gran importancia, que refleja la identidad de cada etnia, comunidad o grupo social. Estos juegos no solo revelan la forma de vida, pensamiento, comportamiento y sentimientos de estas comunidades, sino que también pueden ser utilizados en las sesiones de aprendizaje, brindando así no solo diversión momentánea, sino también como estrategias pedagógicas que inciden o posibilitan el desarrollo de las competencias (capacidades, conocimientos, valores, actitudes y entre otras cualidades).

A pesar de que el juego tradicional engloba la imaginación y un valor cultural significativo transmitido de generación en generación, actualmente se percibe que los juegos tradicionales se van dejando de practicar en las comunidades andinas del Perú. Este fenómeno parecería suceder debido a que la generación actual está siendo influenciada por los juegos de las nuevas tecnologías (Yela y Revelo, 2019). Asimismo, Ccahuana y Cuarez (2020), menciona sobre los juegos tradicionales en las instituciones educativas de Educación Intercultural Bilingüe (EIB), que se percibe que muchos juegos tradicionales no son utilizados en las instituciones educativas de Educación Intercultural Bilingüe (EIB); lo cual conlleva a que se pierda parte de la identidad cultural y su importancia en los procesos de enseñanza-aprendizaje, así como la formación integral de los estudiantes. Además, menciona que es de suma importancia las incidencias de los juegos tradicionales en las Instituciones Educativas, debido a que ayuda a tener un aprendizaje más significativo contextualizado, autónomo e independiente, ayudando a socializar con sus pares y logrando un aprendizaje más divertido y en confianza.

De la misma forma Ardila (2021) menciona que las niñas y los niños al no practicar los juegos tradicionales se están desconectando de su cultura, también se percibe la falta de socialización entre pares, lo cual conlleva a que se pierda los juegos andinos dentro de la cultura, costumbres y tradiciones. En este contexto, el presente estudio cualitativo observó y describió los cambios y continuidades en la incidencia de los juegos tradicionales dentro de la educación intercultural bilingüe en una comunidad andina.

## **1.2. Preguntas de investigación**

### **1.2.1. Pregunta general**

¿Cómo los juegos tradicionales inciden en el desarrollo de aprendizajes de los niños y niñas en la Institución Educativa Tarpurisunchis de Apurímac?

### **1.2.2. Preguntas específicas**

- ¿Cuáles son los tipos de juegos tradicionales que se aplican en el desarrollo de las actividades pedagógicas en la Institución Educativa Tarpurisunchis?
- ¿De qué manera se usan los juegos tradicionales en el desarrollo de aprendizajes de los niños y niñas en la Institución Educativa Tarpurisunchis?
- ¿Qué aprendizajes desarrollan los niños y niñas mediante los juegos tradicionales en la Institución Educativa Tarpurisunchis?

### **1.3. Objetivos de investigación**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Describir los juegos tradicionales que inciden en el desarrollo de aprendizajes de los niños y niñas en la Institución Educativa Tarpurisunchis de Apurímac.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Identificar los tipos de juegos tradicionales que se aplican en el desarrollo de las actividades pedagógicas en la Institución Educativa Tarpurisunchis de Apurímac.
- Describir las formas de uso de los juegos tradicionales en el desarrollo de aprendizajes de los niños y niñas en la Institución Educativa Tarpurisunchis de Apurímac.
- Identificar los aprendizajes que desarrollan los niños y niñas a través de los juegos tradicionales en la Institución Educativa Tarpurisunchis de Apurímac.

### **1.4. Justificación**

Los juegos tradicionales se consideran de suma importancia porque permiten generar aprendizajes de manera lúdica y creativa en los niños y niñas, por ello es importante conocer su incidencia en la construcción de aprendizajes de la escuela EIB.

El presente estudio etnográfico es de suma importancia, porque permitió ampliar y profundizar las bases teóricas sobre los cambios y continuidades de la importancia de los juegos tradicionales a la EIB. También se ayudó en la revitalización de los juegos tradicionales en una zona andina en el desarrollo de enseñanza - aprendizaje y fortalecimiento de su saber comunitario de los niños y niñas.

A través de este estudio se pretendió generar y aportar nuevos conocimientos sobre la envergadura de los diversos tipos de juegos tradicionales en los aprendizajes de los estudiantes en las escuelas caracterizadas como educación intercultural bilingües o de manera general en todas las instituciones educativas del país. Además, estos conocimientos generados ayudarán a los docentes a incentivar y motivar a que sus estudiantes practiquen los diversos juegos tradicionales y mejoren sus aprendizajes. Los juegos, innegablemente, permiten a los estudiantes tener un mayor nivel de motivación y creatividad; además les permite tener relación con sus propias vivencias, ya que esta actitud ayuda a estimular las áreas cognitiva, motriz y social afectiva de los niños y niñas.

Además, a través de esta investigación se busca demostrar la relevancia de los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiantado. Asimismo, los resultados proveerán información a los docentes para la implementación de estrategias pedagógicas integrando los juegos tradicionales para posibilitar aprendizajes pertinentes y significativos en los estudiantes.

También los resultados de esta investigación permitirán a las familias fomentar y practicar los juegos tradicionales en sus hogares y comunidades. De esta manera el estudio tiene un valor social, ya que contribuye a la revalorización de los juegos tradicionales como recursos de aprendizaje tanto en las familias como en las comunidades. Asimismo, los resultados están dirigidos a los docentes que se desenvuelven en las aulas en el nivel primario, en modalidad de

Educación Intercultural Bilingüe (EIB) y Educación Básica Regular (EBR). Ellos son los segundos actores principales de impulsar los juegos tradicionales desde los espacios del aula. Finalmente está orientado para el Ministerio de Educación (MINEDU) para que refuerce mediante las capacitaciones.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

#### 2.1. Antecedentes

Enseguida, señalaremos otras investigaciones referentes a los juegos tradicionales desarrollados en el ámbito internacional y nacional.

##### 2.1.1. Internacionales

En el ámbito internacional se encontraron diferentes estudios realizados en diferentes países como Nicaragua, España, Colombia y Ecuador los cuales están referidos a los juegos tradicionales.

Tercero et al. (2021) realizaron un estudio en Nicaragua donde evaluaron el efecto del uso de la tecnología en la práctica de los juegos tradicionales. A través de un enfoque cualitativo y un diseño descriptivo, recolectaron datos mediante entrevistas y observaciones dirigidas a niños, niñas y docentes en entornos escolares y comunitarios. Los resultados indicaron que los juegos tradicionales están siendo reemplazados progresivamente por dispositivos electrónicos, lo que ha reducido la actividad física y la interacción social entre los niños y niñas. Asimismo, se destacó que estos juegos han sido transmitidos de generación en generación, fomentando valores y aprovechando materiales del entorno para su práctica.

Jiménez (2019) llevó a cabo una investigación con el propósito de analizar el papel de los juegos tradicionales como parte del patrimonio cultural y su importancia en la sociedad. Este estudio se llevó a cabo en España. Mediante un enfoque cualitativo y un diseño descriptivo, recopiló información a través de entrevistas y observaciones en diversas instituciones educativas.

Los hallazgos evidenciaron que los juegos tradicionales constituyen un elemento fundamental de la identidad cultural, por lo que su práctica y transmisión intergeneracional son

esenciales para su preservación. Asimismo, se destacó el papel clave de las escuelas en la promoción y enseñanza de estos juegos, asegurando su continuidad en las nuevas generaciones.

Angulo (2021) sostiene que los docentes pueden utilizar los juegos tradicionales como una estrategia pedagógica para fomentar la interacción y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes. Su investigación, realizada en la Institución Ciudadela Educativa Colombia, ubicada en San Andrés de Tumaco, Nariño, Colombia, tuvo como propósito analizar cómo estas prácticas lúdicas pueden integrarse en el proceso educativo. El estudio, de enfoque cualitativo y diseño descriptivo, incluyó la participación de docentes y estudiantes, utilizando entrevistas y observaciones como instrumentos de recolección de datos. Los resultados evidenciaron que los juegos tradicionales favorecen la integración y la comunicación entre los estudiantes, fortaleciendo valores como la participación, la disciplina y la convivencia. No obstante, también se identificó que su uso ha disminuido debido al impacto de las tecnologías digitales en la vida cotidiana de los niños y las niñas.

Enríquez et al. (2021) llevaron a cabo un estudio en Ecuador con el propósito de analizar la relevancia de los juegos tradicionales en el desarrollo del turismo y su contribución a la identidad cultural. La investigación resaltó el valor de estas prácticas lúdicas no solo en el ámbito recreativo, sino también en su impacto dentro de la educación y la industria turística. El estudio fue de enfoque cualitativo y diseño descriptivo, empleó entrevistas y observaciones para recopilar información de diversos actores relacionados con el turismo y la educación. Los resultados evidenciaron que, si bien los juegos tradicionales representan un componente esencial del patrimonio cultural, su potencial para fortalecer la identidad local y atraer el interés turístico aún no ha sido completamente aprovechado.

### **2.1.2. Nacionales**

Rengifo (2019), al investigar los juegos tradicionales en comunidades andinas, realizada en contextos rurales del Perú, analizó cómo los juegos tradicionales continúan vigentes en las comunidades andinas y amazónicas. El estudio fue de enfoque cualitativo, evidenció que los niños y niñas practican estos juegos utilizando recursos propios del entorno, estrechamente relacionados con la naturaleza y las actividades cotidianas de la comunidad. Asimismo, se identificó que estos juegos fomentan el desarrollo de relaciones interpersonales y contribuyen a una convivencia armónica. Esta investigación se relaciona con nuestro estudio, ya que resalta su importancia educativa y cultural de los juegos tradicionales como parte integral del desarrollo infantil.

Flores (2018) realizó un estudio en Andahuaylas, Apurímac, donde analizó la importancia de los juegos tradicionales en la cultura de cada pueblo. La investigación, desarrollada bajo una perspectiva cualitativa, destaca que estos juegos no están formalmente registrados, sino que se difunden por generaciones, adaptándose a las épocas en que se practican. A pesar de que algunos juegos puedan ser similares en diferentes localidades, cada comunidad les otorga características particulares. Además, se resalta que la incorporación de los juegos tradicionales en los procesos pedagógicos enriquece significativamente el aprendizaje, ya que forman parte del conocimiento previo del niño y de sus intereses.

Cahuana y Cuarez (2020) realizaron un estudio en una escuela de Educación Intercultural Bilingüe (EIB), con el propósito de analizar el valor pedagógico de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades y capacidades en los niños y niñas. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, a través de la observación directa y entrevistas a educadores y estudiantes. Los resultados evidenciaron que los juegos tradicionales no solo fomentan la interacción y participación de los estudiantes, sino que también son útiles como estrategias didácticas. No

obstante, los autores advirtieron que el avance tecnológico está provocando una disminución en su práctica, por lo que destacaron la urgencia de la promoción de estos juegos desde la escuela para preservar la identidad cultural de la comunidad.

Rosario (2018) llevó a cabo una investigación titulada Los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje en el área de Matemática en una Institución Educativa del distrito de Puente Piedra, Lima. El estudio tuvo como objetivo principal analizar cómo los juegos tradicionales pueden ser integrados como herramienta pedagógica para optimizar el aprendizaje matemático en niños y niñas. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, usando entrevistas a docentes y observaciones de clases como técnicas de recolección de datos. Los resultados evidenciaron que la incorporación de juegos tradicionales favorece el desarrollo de competencias matemáticas, fortaleciendo además la motivación, participación y comprensión de los contenidos en los estudiantes. Esta investigación se relaciona con el presente estudio al resaltar la importancia educativa de los juegos tradicionales como recurso que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **2.2. Marco normativo**

En este apartado se describen las leyes o normas tanto a nivel internacional como nacional que respaldan nuestra investigación.

### **2.2.1. Internacionales**

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) es una agencia especializada de las Naciones Unidas fundada en 1945 desempeña un papel crucial en la promoción del diálogo intercultural y la cooperación internacional en todos estos ámbitos, trabajando en estrecha colaboración con gobiernos, organizaciones no gubernamentales y el sector privado para lograr sus objetivos globales.

Asimismo, el Artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño. Establece el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, así como a participar en actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Este artículo reconoce la importancia de los juegos y las actividades recreativas como parte integral del desarrollo físico, mental, emocional y social de los niños. Estipula que los Estados Partes deben respetar y promover este derecho, asegurando que todos los niños tengan acceso a oportunidades de juego y recreación en condiciones de igualdad.

Por otra parte, el Convenio N°169 de la Organización Internacional del Trabajo (OIT) es un tratado internacional que se centra en los derechos de los pueblos indígenas y tribales en países independientes. Aprobado en 1989, este convenio constituye uno de los instrumentos internacionales más relevantes que se ocupa de manera específica de los derechos de estos grupos. En el Artículo 5 se establece que los valores y prácticas sociales, culturales, religiosas y espirituales propios de dichos pueblos deben ser reconocidos y protegidos, considerando además la naturaleza de los problemas que enfrentan, tanto en el ámbito colectivo como en el individual.

De la misma forma, en el Artículo 7 garantiza el derecho a la enseñanza en su propio idioma. Este artículo protege el derecho de los pueblos indígenas y tribales a impartir la enseñanza en su propio idioma y en formas apropiadas a su cultura. Cabe mencionar que todos los artículos subrayan la importancia de proteger y promover la cultura y las prácticas tradicionales de los pueblos indígenas y tribales, lo cual incluye actividades recreativas y juegos tradicionales como parte integral de su identidad cultural.

### **2.2.2. Nacionales**

Existen disposiciones en diversas normativas relacionadas que promueven la inclusión y preservación de estas actividades culturales dentro del ámbito educativo y comunitario donde se

reconoce la diversidad, mediante la Ley General de Educación (Ley N°28044) que impulsa el respeto y la valoración de las distintas culturas y lenguas del país, lo cual incluye la promoción de actividades culturales autóctonas en el currículo escolar. Asimismo, el artículo 8 de esta ley señala que la interculturalidad valora la diversidad cultural, étnica y lingüística del país como un recurso valioso. Esta se fundamenta en el respeto por las diferencias, el reconocimiento mutuo y una actitud abierta al aprendizaje de otras culturas, lo que permite una convivencia armónica e intercambio entre diversos grupos culturales.

Por otro lado, la Ley N.º 27818, Ley de Educación Bilingüe Intercultural, constituye una norma fundamental en el Perú, cuyo propósito es garantizar y promover el derecho a una educación que reconozca y valore la diversidad cultural y lingüística de los pueblos indígenas y originarios. El Artículo 4 establece que las instituciones educativas deben incorporar, mediante nombramiento o contrato, a docentes indígenas que dominen la lengua de la localidad, con el fin de asegurar un aprendizaje efectivo y la preservación de los idiomas y culturas. Asimismo, los docentes de Educación Bilingüe Intercultural están obligados a manejar tanto la lengua originaria de la comunidad en la que trabajan como el castellano.

Es esencial resaltar que la implementación y promoción de juegos tradicionales en la educación puede depender en gran medida de las políticas educativas locales, las iniciativas comunitarias y la capacitación de los docentes para integrar estas prácticas en el proceso educativo de manera efectiva, sin embargo, es un derecho del niño como originario de un pueblo indígena y sociedad.

## **2.3. Bases teóricas**

### **2.3.1. El juego**

El juego es una actividad natural y espontánea que todo ser humano; quienes practican a lo largo de sus vidas. El juego está relacionado a todo lo que pueda llegar a satisfacer las necesidades de distracción y ocupación de las personas.

Sánchez et al. (2020) menciona que el juego constituye una actividad propia de la infancia que influye favorablemente en el desarrollo de los niños(as), ya que les ofrece momentos de diversión y esparcimiento que, con el tiempo, se transforman en actividades creativas de mayor complejidad. Además, resalta que los niños son muy hábiles, tienen mucha energía y sus habilidades se potencian mientras juegan. En una línea similar, González et al. (2022) resalta que el juego ha acompañado al ser humano desde sus orígenes, ya sea de manera individual o colectiva. Esta actividad contribuye al desarrollo de múltiples habilidades físicas y mentales. En el caso de los niños, estimula la imaginación y la creatividad, favoreciendo a su vez el fortalecimiento de capacidades, destrezas cognitivas y competencias motoras. Para el niño, jugar es una forma de liberarse de lo negativo y disfrutar de la vida, explorando, aprendiendo y experimentando de una manera divertida y dinámica.

Asimismo, Brenes (2015) afirma que jugar es un acto libre que se desarrolla dentro de momentos y lugares predeterminados, con reglas que son sumamente obligatorias pero opcionales, y que tiene una finalidad inherente. Esta declaración va seguida de una sensación de tensión y alegría, así como la conciencia de ser diferente de cómo son las cosas en la vida cotidiana. En relación a las afirmaciones de los autores, podemos determinar que el juego es una acción libre, placentera que envuelve diversas emociones y se desarrollan en un espacio y en determinado tiempo. Además, el juego es practicado por adultos y niños, y para éste último, Para Tonucci

(2014), los juegos para niños les dan la oportunidad de explorar el mundo y manipularlo solos o con amigos sabiendo que pueden hacer que sucedan cosas en lugares a los que no pueden llegar físicamente.

Además, resulta relevante destacar que el juego brinda a los niños la posibilidad de expresar sus emociones y habilidades, a la vez que les permite ajustar sus reglas en función del contexto local, para ellos el juego es distracción y diversión, como también es importante para su aprendizaje de un niño. Como afirma Piaget (1969) el juego puede ser tan impactante en el proceso de aprendizaje como la riqueza de imaginación que posea un niño.

### **2.3.2. Los juegos tradicionales**

Ccahuana y Cuarez (2020) sostienen que los juegos tradicionales son actividades lúdicas propias de una comunidad o región, transmitidas de generación en generación. Estos juegos, practicados en tiempos libres y durante distintas épocas o festividades del año, fueron creados por los antepasados y continúan vigentes hasta la actualidad.

Cabe resaltar que estos juegos tradicionales no solo son para divertirse o, distraerse sino también es una herramienta de aprendizaje para los niños y niñas que están en desarrollo. Lo cual puede ayudar en su aprendizaje cognitivo y comunal así permita fortalecer su identidad y tener un buen vínculo con las personas que lo rodean. Al respecto Acuña y Gutiérrez (2018) sostienen que los juegos son un legado de nuestros antepasados. Como resultado, brindan información acerca del contexto sociocultural en el que surgieron, lo cual contribuye a que los estudiantes comprendan de manera más profunda la historia, reconozcan las costumbres de sus antepasados y aprecien las tradiciones.

Entonces en el campo de las escuelas EIB, el juego tradicional es fundamental ya que resuelve las necesidades vitales de los niños y niñas, asimismo permite conocer su espacio cultural

y poner en valor las tradiciones de sus ancestros a pesar que existen otros juegos que proporciona la tecnología.

### **2.3.3. El juego y los procesos de aprendizaje**

El juego es un acto presente en todas las etapas de la vida del ser humano, se puede decir que con el juego se puede mejorar el desarrollo de la inteligencia de un niño, cuando un niño juega, puede ayudar a reforzar vínculos de amistad con los demás como también es un buen reforzamiento en el ámbito educativo.

Según Calderón (2021), el juego desempeña un rol crucial en las estrategias educativas, puesto que facilita el proceso de aprendizaje. Se define como un conjunto de dinámicas placenteras, breves y entretenidas, con reglas que fomentan valores como el respeto, la tolerancia tanto grupal como intergrupal, la responsabilidad, la solidaridad, la confianza en uno mismo, la seguridad y el afecto hacia los demás. Además, el juego promueve el compañerismo y la colaboración, permitiendo el intercambio de ideas, conocimientos y preocupaciones. Todos estos valores contribuyen a que los estudiantes se esfuercen por aprender de manera significativa.

El juego, como estrategia de aprendizaje, ayuda a los estudiantes a resolver sus conflictos internos y a enfrentar con determinación y sabiduría las situaciones posteriores. Esto es especialmente relevante dado que el facilitador ha experimentado junto con ellos las dificultades del aprendizaje, que anteriormente se basaban en métodos represivos y tradicionales, y carecían de conocimientos actualizados sobre los avances tecnológicos y didácticos.

En palabras de Minerva (2007), es esencial reconocer la importancia de los juegos como una actividad significativa en el entorno educativo, ya que brindan una vía única para adquirir conocimientos y ofrecen descanso y entretenimiento a los estudiantes. Además, los juegos tienen

la capacidad de dirigir el interés de los participantes hacia las áreas temáticas involucradas en la actividad lúdica.

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018), cuando los niños se dedican al juego, no están conscientes de que van a aprender algo específico de esa actividad. Sin embargo, el juego brinda oportunidades significativas de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo. El desarrollo y el aprendizaje son procesos complejos y holísticos, pero mediante el juego se pueden fomentar habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales. En este sentido, es fundamental brindar apoyo a los cuidadores y empoderarlos para que desempeñen un papel activo en la formación del aprendizaje y el desarrollo de los niños. Asimismo, se busca facilitar el aprendizaje a través del juego en las experiencias cotidianas de los niños, tanto en el hogar como en la comunidad.

Para Piaget (1956), el juego constituye un elemento esencial de la inteligencia infantil, ya que implica la asimilación funcional o reproductiva de la realidad de acuerdo con cada etapa evolutiva. A través de él, se promueve el desarrollo de conductas sociales y se fortalecen las capacidades cognitivas y emocionales de los niños y niñas. De esta manera, el juego no solo genera experiencias de alegría, sino que también permite aprender a manejar situaciones de frustración. Por ello, el presente trabajo busca, entre otros aspectos, profundizar en las características del juego y en su papel dentro del proceso de enseñanza con los niños y niñas.

#### **2.3.4. El juego en el desarrollo de la identidad**

Ayudan al niño a conocer su cultura de forma divertida, creando conexiones importantes para su vida en la sociedad, apegado a sus rasgos culturales así poder conservar parte de su identidad mediante el juego. Méndez y Espinoza (2018), sostienen que el desarrollo de la identidad

y la autonomía se puede fomentar mediante juegos que estimulan tanto lo personal como lo social de los niños y niñas.

Mientras que se logran migraciones de familias podemos perder esas costumbres como tradiciones culturales, llegando a olvidarse todo aquello aprendido dentro de la comunidad, por lo cual es muy importante fortalecer los conocimientos, aunque sean muy pequeños, ayudan bastante a fortalecer en su identidad a la que pertenecen y que están trabajando, por ello ayuda en el vínculo con los demás.

Pavía (2006) explica que un niño puede aprender e imitar lo que se le enseña, adoptando comportamientos que considera adecuados para él. Sin embargo, si crece en un entorno influenciado por factores negativos, es probable que asuma estos comportamientos sin entender su moralidad, ya que no distingue entre lo bueno y lo malo. Por esta razón, es crucial fomentar el desarrollo de su identidad. El autor también analiza cómo los comportamientos de los niños se vinculan con su identidad cultural, observando cómo las continuidades y transformaciones en los juegos reflejan las tensiones culturales presentes en la sociedad.

### **2.3.5. Educación Intercultural Bilingüe**

La Educación Intercultural Bilingüe se concibe como un enfoque pedagógico orientado a fomentar el reconocimiento y la valoración de la diversidad cultural y lingüística en el ámbito educativo. La EIB reconoce y valora los conocimientos, idiomas y culturas de los pueblos indígenas, afrodescendientes y de otras comunidades culturalmente diversas.

Para Corbetta et al. (2018), la Educación Intercultural Bilingüe (EIB) es demandada por los pueblos indígenas y las poblaciones afrodescendientes como una forma de educación propia. Por otro lado, el enfoque de interculturalidad se dirige a toda la sociedad, con el propósito de eliminar las relaciones y posiciones desequilibradas. Esta concepción implica la incorporación de

la interculturalidad en todo el sistema educativo, de manera que también abarque a los grupos hegemónicos y a aquellos sin una marcada identidad étnica.

### **2.3.6. Proceso de aprendizaje**

El aprendizaje se entiende como un proceso mediante el cual se adquieren conocimientos, destrezas, actitudes y comprensión a partir de diversas experiencias y actividades. Es un proceso dinámico en el que el individuo participa activamente, interactuando con la información, interpretándola, relacionándola con su conocimiento existente e integrándola en su estructura cognitiva.

Al respecto Yáñez (2016), menciona que el desarrollo del aprendizaje formal supone transitar de manera consciente por una serie de fases interrelacionadas, que en ocasiones presentan límites definidos y en otras resultan más difusos. Estas etapas comprenden la motivación, el interés, la atención, la adquisición, la comprensión, la asimilación, la aplicación, la transferencia y la evaluación. Para que este proceso sea efectivo, se requiere de distintos niveles de esfuerzo y planificación tanto de los docentes como de los estudiantes. Es importante destacar que estos procesos pueden llevarse a cabo tanto dentro como fuera del entorno educativo, dependiendo de la naturaleza específica del aprendizaje en cuestión.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. Enfoque y tipo de investigación**

El presente trabajo de investigación tuvo un enfoque cualitativo, por ende los métodos y técnicas que optamos nos ayudaron a describir las incidencias de los juegos tradicionales en la Institución Educativa Tarpurisunchis.

Para suplementar lo mencionado Alan y Cortez (2017) indican que la investigación cualitativa se concibe como un conjunto de enfoques orientados a obtener descripciones a través de técnicas e instrumentos como la observación y la entrevista. Su finalidad es recopilar información mediante narraciones, notas de campo, registros escritos, grabaciones de audio y video, transcripciones, fotografías y otros recursos semejantes.

También agregando a lo anterior, Peralta (2009) menciona que la etnografía es una rama de la antropología enfocada en la observación y la descripción minuciosa de diversos aspectos de una cultura, comunidad o grupo específico. Esto incluye su idioma, población, prácticas culturales y formas de subsistencia.

Por tanto, se eligió la investigación con enfoque cualitativo porque nos ayudó a observar y describir las prácticas de los docentes y niños en torno a la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del aprendizaje, respondiendo al objetivo del presente estudio.

#### **3.2. Diseño metodológico**

Se eligió un enfoque etnográfico debido a que permitió basarnos en la observación e interpretación de fenómenos dentro de su contexto natural, sin manipulación deliberada de los elementos de estudio. De acuerdo con Hernández et al. (2001), en un estudio etnográfico no se

construyen situaciones artificiales, sino que se analizan aquellas que existen de manera espontánea, sin intervención del investigador.

En este sentido, los fenómenos y dinámicas socioculturales observadas han ocurrido de manera independiente y no pueden ser alterados por el investigador, quien carece de control directo sobre ellos y sus efectos, limitándose a documentar y comprender las interacciones, significados y prácticas dentro del contexto analizado.

### **3.3. Población y muestra**

Considerando la metodología adoptada para la ésta investigación: enfoque cualitativo y de tipo etnográfico; el estudio se realizó en el departamento de Apurímac, provincia de Abancay, distrito de Tamburco, centro poblado de Antabamba Baja, concretamente en la Institución Educativa de Tarpurisunchis.

La muestra estuvo compuesta por docentes, padres - madres de familia y niños - niñas.

*Tabla 1: Total de personas observadas*

Actores o sujetos	Número	Objeto
Niños y niñas participantes	20	observación y entrevista
Docentes	2	observación y entrevista
Madres - padres	8	entrevista

Como se muestra en la siguiente tabla se observó y se entrevistó en total a 20 estudiantes entre niños y niñas, asimismo se observó y se entrevistó a 2 docentes en aulas separadas de cuarto y quinto grado, respecto a los padres de familia se entrevistó a 8 personas. Las entrevistas se realizaron de manera individual. El tiempo de la observación se realizó durante un mes, respecto

a las entrevistas anticipadamente nos comunicamos con el docente y con los padres cuando acudían a la institución durante observación.

Cabe precisar que, por el enfoque cualitativo adoptado para el presente estudio la muestra fue no probabilístico. Por lo tanto, los citados actores educativos constituyeron la muestra del estudio. Los cuales fueron focalizados teniendo en cuenta los siguientes criterios: representatividad de la población estudiantil, docentes, padres y madres de familia; dinámica y experiencias pedagógicas en las aulas; interés y predisponibilidad para participación en el estudio; generación de información variada y real de la situación educativa.

### **3.4. Supuestos**

- Los y las estudiantes practican diversos juegos tradicionales en diferentes espacios y momentos entre sus pares como el trompo, canicas, la oveja y el zorro, avioncito, kiwi, yajes, mata chola, entre otros juegos.
- Los docentes incorporan los juegos tradicionales en la enseñanza de las áreas curriculares de la institución, en las actividades vivenciales, en actividades recreativas.
- Mediante los juegos tradicionales los niños y niñas aprenden las reglas sociales, matemática, comunicación, personal social, educación física, valores e identidad cultural.

### **3.5. Técnicas e instrumentos**

#### **3.5.1. Guía de observación**

Fue una guía que contenía algunos aspectos para observar y poner mayor énfasis en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mediante los juegos tradicionales en el centro educativo Tarpurisunchis. Este instrumento nos guio a reconocer los espacios a observar dentro de la Institución Educativa. Asimismo, nos ayudó a enfocarnos en los objetivos que nos planteamos en dicho estudio.

### **3.5.2. Guía de entrevista**

Nos ayudó a guiarnos a recoger información según los objetivos del estudio. Las entrevistas semiestructuradas que hicimos a docentes, padres de familia y estudiantes entablando diálogos con estos actores para obtener información sobre, los juegos tradicionales, y el impacto de estos, en el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Tarpurisunchis.

El total de entrevistados de los padres de familia fueron 8 participantes dentro de ello estuvieron mujeres y varones, para realizar dicha entrevista y pedimos su consentimiento, con anticipación nos comunicamos con los padres de familia a través de una citación mediante su hijo o hija. De la misma manera nos comunicamos con los padres de familia a través de una citación para obtener los asentimientos de sus menores hijos o hijas, en el cual entrevistamos a 20 estudiantes entre niños y niñas. Asimismo, se entrevistaron a dos docentes, previo consentimiento informado.

### **3.5.3. Cuaderno de campo**

Este instrumento fue la herramienta principal para la recolección de información en el campo de estudio. Este instrumento nos ayudó a recoger la información de la observación, a través de apuntes en nuestras libretas para tener evidencia de hallazgos más detallados de la observación.

## **3.6. Consideraciones éticas**

### **3.6.1. Autonomía**

En el proceso de observación se mantuvo el respeto, también se evaluó si estas entran en un conflicto con otras reglas o principios de orden superior, la importancia de la autonomía en las decisiones morales en torno a las entrevistas realizadas.

### **3.6.2. Confidencialidad**

Para preservar la confidencialidad de los participantes y garantizar la privacidad de los datos de la investigación, se utilizó el anonimato en la recopilación y presentación de la información. Esto significa que los participantes no fueron identificados por sus nombres reales ni por ninguna otra información personal que pueda revelar su identidad.

### **3.6.3. No maleficencia**

La investigación evaluó que no genere ningún daño o problema a los diferentes actores educativos en las observaciones.

### **3.7. Plan de recojo y análisis de datos**

El plan de recolección de datos se llevó a cabo desde un enfoque cualitativo y fue estructurado en diversas fases. En una primera instancia, se establecieron los objetivos y las preguntas de investigación, que funcionaron como referentes para guiar tanto la obtención como el análisis de la información. Posteriormente, se definió la estrategia metodológica cualitativa, seleccionando como instrumentos principales las entrevistas y las guías de observación. Finalmente, se delimitó la población y la muestra correspondiente a la institución educativa de Educación Intercultural Bilingüe (EIB). Asimismo, se definieron los espacios y momentos adecuados para realizar las entrevistas a docentes, estudiantes y padres de familia, respetando el cumplimiento de las consideraciones éticas mediante la obtención de consentimientos informados y asentimientos correspondientes. Finalmente, se definió una estructura precisa para organizar y sistematizar la información recopilada, con el fin de asegurar un procedimiento eficiente y efectivo.

Se realizó el procesamiento y análisis de los datos iniciando con la revisión de la información recopilada y la transcripción de las entrevistas aplicadas a docentes, estudiantes y

padres de familia. Posteriormente, los datos fueron codificados y organizados de acuerdo con los objetivos de la investigación, y dichos códigos se agruparon en categorías vinculadas tanto a los objetivos generales como a los específicos. En la siguiente fase, se efectuó la triangulación de la información obtenida mediante las guías de entrevista y las observaciones, contrastándola además con fuentes primarias y secundarias, con el propósito de fortalecer las conclusiones y recomendaciones. Durante este proceso se consideraron las pautas éticas relativas a la protección de datos. Finalmente, se procedió a la interpretación de los resultados, analizando los hallazgos en función de las preguntas de investigación y de los objetivos planteados.

## **CAPÍTULO IV**

### **PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

En el respectivo capítulo se muestran los diversos hallazgos encontrados en el centro educativo Tarpurisunchis, de la provincia de Apurímac. En primer lugar, se retrata el espacio o contexto de la institución educativa de Tarpurisunchis. Del mismo modo, se detallan los sucesos principales que tiene como característica dicha escuela; seguidamente se irá especificando los resultados que se obtuvieron durante el estudio. Finalmente, se deduce con el diálogo de reflexión, recomendaciones y conclusiones con autores que investigaron sobre el tema de los juegos comunitarios como componente fundamental en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

#### **4.1. Caracterización de la Institución Educativa y su contexto**

En el siguiente párrafo se describirán el contexto donde se encuentra la Institución educativa y sus características.

##### **4.1.1. El contexto de la Institución Educativa**

La comunidad de Antabamba Baja se encuentra en el distrito de Tamburco, en la provincia de Abancay, del departamento de Apurímac. Está situada a una altura de 3640 m.s.n.m. Fue creado en los primeros años de la era Republicana; tiene un total de 1972 pobladores.

En la comunidad, el quechua se reconoce como lengua materna y el castellano como segunda lengua; no obstante, en la actualidad, gran parte de la población, incluidos niños y adultos, utiliza mayoritariamente el castellano y raras veces en quechua. Pero, el quechua siempre está en la vivencia cotidiana de los pobladores, por ende, el quechua no está en peligro de extinción en la comunidad Antabamba Baja.

Muchos de los pobladores se dedican a las diversas actividades socioproductivas, como a la agricultura y ganadería. Las cuales son el sustento económico en el día a día de sus vidas

cotidianas, ya que importan a las diversas ciudades vecinas que se encuentran cerca, de esta manera es como generan ingresos económicos.

#### **4.1.2. Caracterización de la Institución Educativa**

El centro educativo Tarpurisunchis se ubica en la comunidad de Antabamba Baja, provincia de Abancay. Dicha escuela concierne al departamento de Apurímac. Fue fundado en el año 2004 con el fin de brindar a las diversas familias de la comunidad de Antabamba Baja, una oportunidad educativa de calidad para sus hijas e hijos, orientada a formar la ciudadanía crítica, diversa, incluyente, competente y comprometida a formar ciudadanos de bien.

Al entrar a la escuela se puede visualizar una losa deportiva grande; en donde los estudiantes durante el receso la utilizan para poder jugar y divertirse. Asimismo, tiene campos verdes en la cual comparten sus meriendas por aulas, tanto los estudiantes con los docentes, como los docentes con los estudiantes. También, la escuela cuenta con aulas amplias y de buen ambiente para el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

En base a la tecnología, la escuela cuenta con un docente en el área de computación. Por lo cual, desarrolla las clases en una sala de cómputo que realmente tiene buenas condiciones. El internet es estable, ya que la escuela está caracterizada como EIB urbano, la cual se encuentra cerca de la ciudad. De igual forma, la institución educativa Tarpurisunchis trabaja con tres enfoques necesarios y fundamentales en la enseñanza.

Las cuales son: Interculturalidad; Comprendida tanto en términos de la necesidad fundamental de fortalecer la autoestima de los estudiantes desde su identidad andina, como en el propósito de fomentar actitudes de tolerancia, respeto y valoración de la diversidad. Ecológico; busca abordar la necesidad de establecer una relación armónica con el planeta, y no solo verlo como un recurso. Para lograr esto, promueve y aplica el concepto de considerar a la naturaleza y a

las diversas formas de vida que alberga como "Madre Tierra". Género; entendido como la necesidad de superar el machismo arraigado en nuestra sociedad, para construir relaciones equitativas basadas en el diálogo, que reconozcan y promuevan los mismos derechos y oportunidades tanto para mujeres como para hombres.

## **4.2. Tipos de juegos tradicionales aplicados en la Institución Educativa**

En este apartado presentaremos los hallazgos sobre los tipos de juegos tradicionales en torno al desarrollo de las actividades pedagógicas en la Institución Educativa, incluyendo juegos de la localidad, juegos adaptados a la comunidad y la influencia de juegos contemporáneos en el contexto de los niños y niñas. Es importante aclarar que los juegos observados en esta investigación no fueron seleccionados previamente; por el contrario, han emergido de manera natural en la realidad durante nuestra observación, reflejando las dinámicas lúdicas espontáneas de los estudiantes en su entorno escolar y comunitario.

### **4.2.1. Juegos tradicionales de la localidad**

Enseguida abordaremos nuestros hallazgos sobre los juegos tradicionales que se practican en la localidad los cuales son integrados en la Institución Educativa.

#### **4.2.1.1. San Miguel**

El juego San Miguel se hace mención de su práctica en la localidad, sin embargo, en la Institución Educativa no se aplican en los procesos pedagógicos. Según se observó practicar este juego en la localidad consiste en que los niños y niñas se sientan en columna agarrados unos a los otros a quienes se les denomina hijos cuyes, y fuera de este grupo hay dos niños, uno de ellos es el zorro y el otro es la mamá cuy. Entonces el zorro convence a la madre cuy a alejarse del grupo, mientras tanto intenta o se lleva a su madriguera a un hijo cuy, en ese entonces los niños gritan

llamando a la mamá cuy. De esta manera se juega sucesivamente hasta que el zorro se lleve a todos los hijos cuyes.

#### **4.2.1.2. Tumba la lata**

El juego “tumba la lata” es denominado por algunos estudiantes como chanca la lata, este juego es conocido en la localidad, asimismo se observó algunas veces su aplicación en la Institución Educativa la hora del recreo y se jugaba de la siguiente manera: Los estudiantes arman las latas en forma de torre, luego se ubican en una distancia aproximada de cuatro metros de la torre para lanzar una pelota de trapo con la intención de tumbar las latas edificadas.

#### **4.2.1.3. Trompo**

El juego tradicional “trompo” aún se sigue practicando por las nuevas generaciones en la localidad e Institución Educativa. Asimismo, este juego se mantiene en la memoria de los adultos mayores, padres y madres de familia como una experiencia placentera y de felicidad. Como narra su experiencia un padre de familia:

Mi juego favorito era el trompo, yo era el “capo” (hábil) de mi barrio, me decían el “paki trompo” (rompe trompos), en mi tiempo un trompo era como cien soles, el trompo se jugaba en la escuela y en los barrios, pero nosotros jugábamos más en el barrio, como a las 6 de la tarde, después de ayudar a nuestros padres. Para eso nos reunimos todos en el barrio, el que salía primero silbaba, después salían dos, después tres y así. Cuando ya había más de 10 niños ya empezábamos a jugar, cada noche un trompo se partía en dos, yo era uno de ellos en romper un trompo, por eso me decían el rompe trompos, a veces no querían jugar conmigo porque era muy capo, pero la mayor parte jugaba, después nos aburríamos de jugar y todos nos íbamos a un rincón y ahí conversábamos, hasta que cada mamá venía con palo a

llevarnos a la casa, yo recuerdo que siempre el vecino Simón, tú lo conoces, ahí sito vive, a él cuando era niño su mamá siempre venía primero y se lo llevaba a palos, su madre era más mala que mi mamá. (Entrevista: JGR/M/S/28-04-2024).

A través del relato del entrevistado, podemos notar que este juego tradicional “Trompo”, aparte de ser un espacio de socialización, es un ámbito de recreación para entablar las relaciones afectivas de compañerismo y para el mantenimiento de su práctica.

#### **4.2.1.4. Gallinita ciega**

Según las observaciones, el juego de la gallinita ciega consta de que una persona debe cubrirse los ojos y darle vueltas igual al número de su edad, luego debe atrapar a sus compañeros de juego, mientras ellos dan pistas con voces o pasos. El juego termina cuando la persona vendada atrapa a uno de sus compañeros, este proceso se puede repetir muchas veces. Dicho juego, es practicado en la comunidad y en la escuela junto a los estudiantes. Tal como menciona una docente:

En la zona donde vivo se juega mucho “la gallinita ciega”. (Entrevista: JGB/F/5TO/12).

#### **4.2.1.5. Chip taps**

El juego, Chip taps es practicado por los miembros de la comunidad. Dicho en palabras de un padre de familia, este juego se juega de dos personas, consiste en voltear la cara de un tap, si lo logras te llevas todos los tap apostado con los contrincantes. Además, detalla que en años anteriores este instrumento de juego lo elaboraban ellos mismos con latas de cerveza siguiendo un proceso para obtener los taps. Algo que en la actualidad va cambiando y evolucionando los materiales e instrumentos de juego. Tal como menciona un padre de familia en una entrevista:

En la escuela se jugaba a las canicas, al trompo, al chipi taps, y al fútbol, ahora veo que el chipi taps es de caucho, pero en mi tiempo eso no había, para conseguir los chipi taps teníamos que fabricar nosotros mismos, para eso teníamos que juntar tapas de botella de cerveza y luego teníamos que aplastar con la piedra hasta que quede plana y delgada. Así se jugaba en mis tiempos. (Entrevista: JGR/M/P/28)

#### **4.2.1.6. Canicas**

El juego de canicas mayormente es practicado por los varones en la comunidad y en el centro educstivo por las preferencias que mantienen. Dicho juego consta de jugar en parejas o equipos. Para comenzar, se dibuja un círculo en cuyo centro se coloca un hoyo donde se ubican todas las canicas. El turno inicial corresponde al jugador que logre acercar su canica al hoyo en un solo lanzamiento. Cada participante debe contar con una canica golpeadora, la cual utilizará para impactar las demás canicas y expulsarlas fuera del círculo. Se declara al ganador al que saque más canicas del hoyo. Como expresa un padre de familia.

Con las canicas, no se jugar mucho, cada vez que jugaba siempre perdía, era malo en ese juego, las canicas se juegan en pareja o también en equipo, solo en las escuelas se jugaba, porque ahí había más niños para jugar (Entrevista: JGR/M/P/28).

En este juego los niños y niñas aprenden por medio de la observación y enseñanza por parte de sus familiares, como: papá, mamá y abuelos, donde son los encargados de brindar secretos, estrategias y habilidades de juego. Como afirma un padre de familia:

A mí me enseñó mi padre. Por ejemplo, a mover el trompo, también a cómo hacer coger las canicas. Recuerdo que mi abuelo me enseñó un secreto para hacer agarrar,

también me enseñó a no llorar cuando perdía canicas y los trompos. Una vez jugué con mi abuelo y el me ganó, grande era mi abuelo (Entrevista: JGR/M/P/28).

Tal como se menciona en las entrevistas, este juego requiere de mucha práctica y trucos de juego para poder llevar la victoria, además fomenta el vínculo afectivo y social con sus pares.

#### **4.2.1.7. Sacha Tipiy**

El juego Sacha tipiy (arrancar malezas) está vinculado a las prácticas cotidianas y las plantas del entorno de los estudiantes. En este juego, los participantes se dividen en grupos para recolectar espinas, mientras que una pareja simulando ser ancianos deben llevar estas espinas para construir una casa. Es un juego muy estimulante y entretenido que ayuda a los niños y niñas a identificar las plantas de su entorno y a comprender su utilidad.

#### **4.2.1.8. Chawa mikuy.**

El juego Chawa mikuy consiste en tener un círculo grande donde todos los participantes pueden entrar. En el círculo está el agua y fuera del círculo está la tierra. Donde uno de los jugadores manda mencionando “la comida de los peces”, los demás participantes deben saltar dentro del círculo y si se dice salgan, se ponen alrededor del círculo. Tal como se observa:

Quando el maestro dice "la comida de los peces", todos los estudiantes saltan al centro del redondo. Luego, cuando el maestro dice "salgan", los niños deben volver a colocarse alrededor del círculo. (Cuaderno de campo: 4TO/D-E/14)

En síntesis, los juegos tradicionales aún prevalecen en la localidad, como el juego de San Miguel, canca la lata, trompo, gallinita ciega, chip taps, canica, sachá tipiy y chawa mikuy que son practicados por los estudiantes en la localidad y en la escuela. Cabe resaltar que de algunos juegos los instrumentos en años anteriores eran elaborados por sí mismos y no adquiridos por compra en establecimientos, asimismo, algunos juegos (trompo y chawa mikuy) van perdiendo su

esencia en la comunidad porque hay pocos que lo practican y quedan en el recuerdo de las personas mayores como un juego placentero y de felicidad. Por lo que tanto en la comunidad y escuela los estudiantes refuerzan y aprenden de los juegos tradicionales a través de observación y enseñanza por parte de los docentes y abuelos en caso de la comunidad.

#### **4.2.1.9. Siete pecados**

El juego siete pecados, es un juego proveniente de otro ámbito, pero es practicado en la localidad desde años atrás. Este juego se aplica en la Institución Educativa en los horarios de las sesiones de acuerdo a la relación que tenga con un área curricular. A esto menciona la docente de la esta Institución Educativa:

En la zona donde vivo, que es en Lima, se jugaba mucho... “mundo”, “siete pecados”, “las escondidas”. (Entrevista: JGB/F/5TO/12).

Asimismo, la entrevistada, señaló que este juego lo incluyó en una de sus sesiones de aprendizaje. Como señala:

Ya que de alguna manera están avanzando para llegar al objetivo o a los siete pecados, porque la persona que tiene el balón debe avanzar cierta cantidad de pasos antes de tirar el balón hacia la otra persona. (Entrevista: JGB/F/5TO/12).

#### **4.2.1.10. Mundo**

Este juego es practicado desde hace años atrás en la comunidad, cabe mencionar que dicho juego fue adaptado al contexto con sus determinaciones e instrumentos particulares de la comunidad como: piedritas y pitas para marcar las líneas. En este juego, debes saltar en una o dos piernas según los casilleros del nivel, evitando pisar el casillero con la piedra. Tras superarlo, te detienes en un descanso, quitas la piedra y continúas saltando hasta el final del recorrido, regresando y marcando los territorios de todos los jugadores. Como menciona una de las docentes:

En la zona donde vivo, se jugaba mucho “tumbas latas”, “mundo”. (Entrevista: JGB/F/5TO/12).

Este juego se puede aplicar o adecuar para la enseñanza de diferentes temas según las áreas curriculares ya que cuenta con reglas y estrategias dinámicas de juego que son adecuados para cualquier aprendizaje. Al respecto una de los docentes expone:

Va a depender del objetivo de la clase y lo que se quiera trabajar. Por ejemplo, si quiero trabajar en matemáticas sobre el tema de desplazamiento en el plano cartesiano, podría utilizar el juego mundo.

(Entrevista: JGB/F/5TO/12).

#### **4.2.1.11. Juegos de mesa**

Según las observaciones, se constata que los docentes tienen conocimiento de los juegos de mesa y los incorporan mayormente en las áreas curriculares. Juegos de mesa, tales como ludo, monopolio, dama, ajedrez, entre otros. Estas herramientas de juego están almacenadas en la biblioteca general de la escuela, donde cada uno de los grados los utilizan cuando lo requieren.

Se constata, que dichos juegos ayudan a que los estudiantes desarrollen sus capacidades motoras, mentales y sensoriales. Asimismo, en el proceso del juego, los estudiantes desarrollan de manera constante la concentración, la memoria, la observación y la imaginación. En la cual muestran cómo es que deben aplicar o resolver problemas, elaborar estrategias y tomar decisiones que los lleven a un puntaje favorable. Tal como menciona uno de los docentes:

Considero que desarrollan habilidades motoras. Otras habilidades, como trabajo en equipo, cooperación, resolución de problemas, pensamiento, etc. (Entrevista: JGB/F/5TO/12).

En resumen, los juegos siete pecados, mundo y juegos de mesa como: ludo, monopolio, dama y ajedrez son provenientes de lo occidental, sin embargo, en las comunidades ha ganado una posesión por la inserción antigua que tuvo, asimismo, las determinaciones e instrumentos de juegos fueron adecuados al lugar usando piedras pequeñas, lanas y hojas por lo que son considerados parte de la localidad. Estos juegos son practicados por los estudiantes en la localidad y en la Institución Educativa en los diferentes horarios, como en el recreo y en un área curricular.

#### **4.2.1.12. Juegos manipulativos.**

##### ***4.2.1.12.1. Juego de tarjetones.***

Según las observaciones, el juego de los tarjetones consta de relacionar diversas imágenes y agruparlas bajo una característica común a todas, como las regiones del país reflejados en sus costumbres, platos típicos, bailes u otros, donde los estudiantes deben designar dos tarjetones parecidas, si fallan para al siguiente jugador, el juego termina cuando el/la estudiante tiene más aciertos. Cabe resaltar que dichos materiales son elaborados por los docentes con materiales de reciclaje y de fácil acceso (cartones, goma, plumones, etc.), empleando diversos colores y formas.

##### ***4.2.1.12.2. Juego de origami.***

Según las observaciones, el juego de origami consta de realizar diferentes diseños, como animales del contexto y la comunidad con el uso de papel a colores, y blanco y negro muchas veces reutilizables. Este juego de origami es una de las actividades que les llama la atención a los estudiantes ya que pueden experimentar y diseñar los modelos de su preferencia. Cabe recalcar que esta dinámica ayuda en desarrollar habilidades psicomotrices y la imaginación de los estudiantes perfilando así su desarrollo.

### **4.3. Uso de los juegos tradicionales en la enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas**

En este apartado se presentan los hallazgos sobre el uso de los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas dentro de la Institución Educativa. Se identificó que estos juegos no solo tuvieron una función recreativa, sino que también fueron utilizados como herramientas pedagógicas que favorecieron el desarrollo integral de los estudiantes. Durante la observación, se evidenció que su incorporación en el aula y otros espacios educativos fortaleció habilidades cognitivas, sociales y motrices, además de fomentar la creatividad, el trabajo en equipo y el sentido de identidad cultural. Asimismo, se encontró que los juegos tradicionales contribuyeron a la activación psicomotora de los niños y niñas, promovieron la participación lúdica y facilitaron aprendizajes significativos en distintas áreas del currículo educativo.

#### **4.3.1. Uso de los juegos tradicionales para la motivación y aprendizaje del quechua**

Durante las actividades de aprendizaje se ve que los profesores aplican diversos juegos de conocimientos: adivinanza, trabalenguas, entre otros, para iniciar con las clases; es decir en la introducción o motivación. Estos juegos son usados de acuerdo a los temas que se trabajan diariamente en los diferentes temas.

Asimismo, durante los procesos pedagógicos en la institución educativa los docentes incorporan diferentes juegos tradicionales con el propósito de la revitalización y transmisión de la lengua originaria, también mediante estos juegos valoran y recogen algunos saberes y conocimientos de la localidad. Como señalan una docente:

Porque bueno yo enseño matemática, enseño comunicación, personal social, ciencia, arte y entre otros. Finalmente digo, porque no puedo enseñar el idioma quechua, Para ello busco información en los padres de familia para realizar los

distintos juegos. Por ahí también hago uso de los juegos conocidos como el chipi taps, ajedrez, San Miguel y trompo. (Entrevista: RGN/F/4TO/19).

Asimismo, una docente señala que el juego puede ser una estrategia útil para fortalecer la lengua originaria de los niños, ya que permite que jueguen con actividades que forman parte de su entorno cultural en lugar de depender exclusivamente de juegos externos. Por ejemplo, en el juego de "sacha tipiy", a pesar de ser un juego ancestral, los niños y niñas participan activamente y están conscientes de las reglas y normas que rigen la actividad.

Entonces, frente a los juegos se observa que los estudiantes reaccionan de manera activa, concentrada y divertida. Asimismo, aprenden de una manera más lúdica. Por ello, para los docentes los juegos que presentan era una forma de trabajar en la oralidad lingüística de los estudiantes. Igualmente, esto ayuda al reforzamiento de la adquisición de nuevas palabras en quechua y castellano para su vocabulario y sobre todo le ayuda al niño a conocer y valorar su lengua natal. Los juegos tradicionales son incorporados durante el proceso pedagógico.

#### **4.3.2. Incorporación de los juegos tradicionales en el desarrollo de áreas curriculares**

A Continuación, presentaremos la incorporación de algunos tipos de juegos tradicionales en la Institución educativa a través de las áreas curriculares de Matemática, Comunicación y Ciencias Sociales, personal social, ciencia y tecnología, tutoría y arte.

##### **4.3.2.1. Área de Matemática**

En el área de Matemática, la docente comenta que incorporó el juego tradicional de “siete pecados” para desarrollar el propósito de la sesión de aprendizaje; donde trabajó el tema de “desplazamiento”. Este juego lo trabajó mediante una ficha de aplicación. Al respecto, la docente de esta Institución Educativa señala lo siguiente:

Sí, generalmente en las áreas de matemática he utilizado varios juegos. Utilicé en el tema de desplazamiento el juego de los siete pecados, necesitábamos un balón y las reglas claras, la idea es que el niño o niña se desplazará la cantidad de pasos que debía y ubicarse en el espacio físico donde estábamos jugando. Luego eso lo trasladamos en la clase de matemáticas, en una ficha de trabajo, donde cada uno escribía cuántos pasos tuvo que dar para lograr que el balón choque con su compañero. (Entrevista: JGB/F/5TO/12).

Como menciona la docente, mediante este juego tradicional se puede aprovechar para realizar diferentes actividades de aprendizaje relacionando a un área curricular de acuerdo al tema que se está desarrollando, para así construir aprendizajes más efectivos y significativos.

#### **4.3.2.2. Área de comunicación**

De acuerdo con los hallazgos, para las actividades del área de comunicación se integraron mayormente los juegos virtuales en comparación con los juegos tradicionales, especialmente aquellos que implican mayor movimiento corporal. Este tipo de juegos se utilizó porque fomenta la participación activa y equitativa del estudiantado, formando un espacio dinámico e inclusivo. Además, a través de estos juegos, se buscó recabar y valorar los saberes previos de los estudiantes, permitiendo que expresen sus conocimientos y experiencias de manera más espontánea e interactiva. La docente señala:

En las áreas de comunicación y sociales, se han aplicado poco los juegos tradicionales, más se han aplicado juegos virtuales y juegos donde implique movimientos de cuerpo como “simón dice”, “el rey manda”, San Miguel, tumba la lata, otros. (Entrevista: JGB/F/5TO/12).

De acuerdo a la cita, se puede notar que hay más priorización por la incorporación de juegos digitales, de manera que, se está dejando de lado algunos tradicionales por la globalización. Asimismo, para el área de comunicación se dio el uso del juego de pupiletras sobre las plantas medicinales que existen en la comunidad en ambas lenguas (quechua - castellano), donde trabajan de manera individual empleando materiales y estrategias de juego. Tal como se puede evidenciar en la siguiente transcripción del cuaderno de campo:

El docente entrega pupiletras a cada estudiante, en este caso sobre las plantas medicinales que existen en la comunidad en la que residen. Seguidamente, los estudiantes trabajan de manera individual y silenciosamente buscando y coloreando las palabras de las pupiletras. Mientras tanto, el docente señala que deben recordar las plantas medicinales que hay en la comunidad (Cuaderno de campo: 5TO/D-E/27).

Como se menciona anteriormente, se usan las pupiletras donde se enseña a los estudiantes a localizar palabras en quechua y castellano en diferentes contextos. Asimismo, se observa que el docente usa pupiletras con palabras conocidas y de acuerdo a lo que conocen los estudiantes, tales como palabras de animales, plantas, objetos, deidades, fiestas costumbristas de la comunidad. En ese sentido, se evidencia que las pupiletras contribuyen a que los estudiantes ejerciten su agilidad mental y fortalezcan la capacidad de procesamiento cerebral. Además, desempeñan un papel importante en el desarrollo y estimulación de la memoria, estimulando a recordar y guardar palabras sobre la cultura en la que residen los estudiantes.

#### **4.3.2.3. Área de Personal Social**

En el desarrollo del área del personal social se incorporaron escasamente los juegos tradicionales, como chawa mikuy para enseñar sobre los animales y otros temas relacionados a

este curso. Cabe mencionar que algunos de los estudiantes no conocen dicho juego por lo que el docente explica sobre las estrategias y reglas de juego. Como se describe en el siguiente cuaderno de campo:

El docente comienza explicando el juego de "chawa mikuy" (la comida de peces) y pide a los estudiantes que formen un círculo. Luego, dibuja un redondo en el suelo del aula; dentro de este redondo está el agua y fuera de él, la tierra. Los niños, que representan a los peces, se colocan alrededor del redondo. El docente demuestra cómo se juega y luego hace que los niños participen. Cuando el maestro dice "la comida de los peces", todos los niños deben saltar al centro del redondo. Cuando dice "salgan", los niños vuelven a colocarse alrededor del redondo. Los estudiantes juegan con entusiasmo y conversan en quechua durante el juego. El maestro se asegura de que todos participen en el juego y luego continúa con la lección del curso de Personal Social. (Cuaderno de campo: 4TO/D-E/15).

Según las observaciones realizadas los estudiantes cuando se emplea este juego aprenden de manera divertida logrando un aprendizaje óptimo y tomando en cuenta su lengua y cultura. Además, se refuerza la autonomía y la motricidad gruesa.

Los juegos tradicionales son incorporados de esta área para el desarrollo de diferentes temas educativos. Estos juegos son adecuados al contexto de los estudiantes, además cada juego requiere sus propios instrumentos de juego y tiene sus propias reglas. Esto fomenta el cumplimiento de las reglas, la autonomía, el trabajo en equipo en los estudiantes.

#### **4.3.2.4. Área de ciencia y tecnología.**

Durante las sesiones de aprendizaje en la Institución Educativa se evidencia que los docentes trabajan en las diversas actividades de las áreas curriculares con tarjetas de juego. En este caso, el juego de tarjetas se utilizó para trabajar el área de ciencia y tecnología basado en el tema “conociendo mi Perú y sus regiones”. Las tarjetas son elaboradas por los propios docentes, hechas con materiales como cartones, plumones y goma. Las tarjetas tienen imágenes de las diversas costumbres de las regiones (sierra, selva y costa); las cuales están representadas mediante los alimentos típicos, trajes típicos, bailes, entre otros. Se observa de cerca que el docente realiza un momento de compartir entre todos los estudiantes mediante el juego de las tarjetas. Así se puede ver en la transcripción del cuaderno de campo:

El docente reparte tarjetas a cada estudiante. Dentro de las tarjetas hay imágenes de los diversos alimentos de la costa, sierra y selva. Seguidamente, el docente realiza preguntas a los estudiantes para el recojo de los saberes previos. En este momento, los docentes y los estudiantes mediante las respuestas reflexionan sobre la importancia del cuidado del medio ambiente, ya que de ahí provienen los diversos alimentos que día a día se consume en las familias y hogares de las diferentes ciudades (Cuaderno de campo: 5TO/D-E/21).

Como se puede apreciar en la observación, el juego de tarjetones, los docentes los adaptan al contexto del estudiantado buscando lograr el encariñamiento con el ambiente y dar a conocer los platos típicos de la localidad. De esta manera, aplica el diálogo de saberes, considerando el saber occidental como un medio para recoger conocimientos, saberes y prácticas locales. Los

tarjetones son usados porque emplean diversos colores, formas, tamaños y figuras para que los estudiantes se familiaricen, llevándolos a una mejor comprensión.

#### **4.3.2.5. Área de arte y cultura.**

Se observa que los docentes usan el juego del origami específicamente en el área curricular de Arte. Desarrollan el juego de origami de acuerdo a los contenidos. Aquí es donde los estudiantes realizan de manera individual y grupal los origamis, siempre conjuntamente con los docentes. Puesto, que son guías para la construcción de origamis nuevos y lo que ya conocen.

En los momentos en que empiezan a realizar los origamis se evidencia que aquello ayuda a los estudiantes a reforzar algunas fortalezas, tales como: el desarrollo de su destreza, el movimiento de las manos (precisión manual), la atención y la concentración. Elaboran figuras de diversos objetos y animales que ya conocen, pueden ser los propios animales y plantas de su comunidad. También se observa que, al elaborar sus origamis, los estudiantes manifiestan una motivación intrínseca, pues a través de esta actividad potencian su creatividad y su capacidad de coordinación entre lo real y lo abstracto. Durante una sesión en el área de Arte, se evidenció que el docente propició un espacio de interacción colectiva a través del juego con origami. Esto puede apreciarse en la siguiente transcripción registrada en el cuaderno de campo:

El docente pide a los estudiantes a sacar sus hojas bond de diversos colores (amarillo, rosado, rojo, azul, verde, celeste, anaranjado, lila, entre otros). Luego, el docente muestra 4 origami de animales, tales como el gato, perro, vaca y león. Seguidamente, empieza a realizar el procedimiento de cada origami conjuntamente con los estudiantes. Es así como los estudiantes realizan sus origamis. (Cuaderno de campo: 5TO/D-E/22)

Entonces, se ratifica que los estudiantes mediante el juego de origami son capaces de crear sus propios modelos, brindar momentos de distracción y diversión. Fortaleciendo su autoestima al momento del trabajo grupal, mediante el vínculo y comunicación afectiva con sus compañeros.

En resumen, en los procesos pedagógicos los docentes aplican diferentes juegos tradicionales relacionados a las prácticas de la localidad e identidad lingüística. De tal manera que los juegos son estrategias que utilizan los profesores en las diferentes áreas curriculares como: Matemática, Comunicación, Ciencias Sociales, Personal social, Ciencia y Tecnología, Tutoría y Arte. Aplican juegos tradicionales, Juegos adaptados a la localidad y juegos contemporáneos (ilustrativos, impresos, manipulativos y digitales) de acuerdo al tema y área curricular que desarrollan, además estos juegos incorporados son medios para la recuperación de la lengua originaria quechua y la revalorización cultural.

#### **4.3.3. Los juegos tradicionales y las actividades psicomotoras**

El juego tradicional las “chapadas” se incorporan en la escuela durante el recreo con el objetivo de desarrollar la activación psicomotriz de los estudiantes. Asimismo, este juego se practica ligada al juego del “yankenpo”, a través de este juego, además de trabajar la psicomotricidad, fortalecen el trabajo en equipo, el cuidado de unos a los otros y estimulan la iniciativa de organizarse. Como se puede apreciar en el siguiente párrafo:

Durante el recreo, los estudiantes salieron del aula para jugar a “la chapada” en un árbol de guindas. Antes de comenzar, los estudiantes escogían a una persona para que fuera el que "tope" mediante un juego de “yankenpo”. El estudiante que perdía en este juego era el encargado de tocar a los demás. Luego, todos empezaban a correr y treparse al árbol para evitar ser tocados; algunos se colgaban con una mano y otros con los pies. Al cansarse, una niña se dejaba tocar

y asumió el rol del primero que fue tocado. Todos los estudiantes disfrutaban del juego con entusiasmo y alegría. (Cuaderno de campo: 5TO/D-E/27).

Según la observación, los estudiantes disfrutaban el juego tradicional las “Chapadas”, pues lo practican desde pequeños y es parte de su localidad. Del mismo modo, al jugar desarrollan distintas habilidades y capacidades físicas y motoras.

#### **4.3.4. Los juegos tradicionales y las actividades recreativas**

Según los hallazgos, se corroboró que, durante la hora del recreo en el centro educativo, los menores practican diversos juegos tradicionales, como mata gente, salta soga, tumba la lata, canicas y trompo. Estas actividades recreativas emergieron de manera espontánea entre los estudiantes, reflejando su arraigo en la dinámica escolar. Asimismo, se constató que estos juegos trascienden su carácter recreativo, al promover la socialización, la colaboración grupal y el fortalecimiento de las destrezas motoras.

A pesar de la presencia de influencias modernas y digitales, los juegos tradicionales siguen ocupando un espacio importante dentro del tiempo de recreo, lo que demuestra su vigencia y su papel en la interacción y el entretenimiento dentro de la comunidad educativa. Como señala la docente de esta Institución Educativa:

Motivando a los y las estudiantes a jugarlos en el recreo, brindando los materiales para ello, como soga, balones, etc. y aplicando algunos juegos que puedan servir en las sesiones de aprendizaje, como mata gente, Salta soga, Tumba la lata, canicas.  
(Entrevista: JGB/F/5TO/12).

Asimismo, en las siguientes imágenes se puede apreciar dos juegos tradicionales del “trompo y canicas”, donde los estudiantes de esta Institución Educativa juegan contentos en la

hora del recreo de manera colectiva, respetando las reglas del juego mediante un diálogo respetuoso:

**Figura 1:** *Juego tradicional el “trompo”.*



*Nota:* Estudiantes de cuarto grado de primaria jugando el juego tradicional del “trompo” en el recreo.

**Figura 2:** *Juego tradicional las “canicas”.*



*Nota:* Estudiantes de quinto grado de primaria jugando a las “canicas” en la hora del recreo.

Se puede apreciar en el la Institución Educativa la docente motiva a jugar a los niños los juegos tradicionales, asimismo los niños toman iniciativa de practicarlo. La práctica de estos juegos tradicionales se aprovecha a la hora de los recreos.

Podemos decir, que durante la hora del recreo se practican algunos juegos tradicionales como: la chapada, tumba la lata, canicas, trompo y salta soga. Por iniciativa propia de los estudiantes y a veces los docentes motivan a practicar estos juegos, los cuales también permiten la activación psicomotora, ya que son juegos que requieren de movimientos corporales y pensamiento cognitivo. Asimismo, el patio es un entorno donde los estudiantes pueden correr, saltar, trepar y otros, ya que, se encuentran en un ambiente libre y amplio.

#### **4.4. Aprendizajes a través de los juegos tradicionales**

En los siguientes párrafos se mostrarán los aprendizajes que adquieren los estudiantes a través de estos juegos tradicionales, señalando los aprendizajes más significativos como: el aprendizaje de valores, cultura y lengua, habilidades sociales, la autonomía y desarrollo psicomotriz.

##### **4.4.1. Aprendizaje de valores a través de los juegos tradicionales**

Se apreció que los juegos tradicionales son esenciales para la construcción de valores y ayudan en la formación de los estudiantes, pues, a través de los juegos adquieren diversos valores como la solidaridad y la empatía, lo que implica la capacidad de ponerse en el lugar de los demás. En este sentido, el testimonio del padre resalta que las wawas (hijos/as), al jugar, aprenden la importancia del apoyo mutuo, la solidaridad y el buen vivir. (Entrevista: JGR/M/P/28).

Siguiendo esta perspectiva, el juego resulta fundamental en la formación de los menores a través de ello, aprenden algunas reglas y valores, además de los que obtienen en la educación familiar, asimismo van fortaleciendo el trabajo colectivo. Como señalan los docentes:

Los niños desarrollan la capacidad de compartir y brindarse apoyo mutuo, al mismo tiempo que fortalecen el trabajo en grupo. Un ejemplo de ello es el juego de la gallinita ciega, que favorece la cooperación entre los participantes y los motiva a unirse para alcanzar un objetivo común. (Entrevista: JGB/F/5TO/12).

Los niños y las niñas aprenden a respetar a los demás, a disciplinarse y ordenarse” (Entrevista: RGN/F/3RO/19).

Respeto, identidad, compañerismo y cooperación.

(Entrevista: JGB/F/5TO/12).

Asimismo, se constató, que los juegos tradicionales son medios para que los estudiantes refuercen sus vínculos afectivos de compañerismo y amistad, aprendiendo a convivir de una manera armónica respetándose y valorándose entre ellos. Así menciona una docente:

Los niños juegan entre ellos para llevarse bien con los demás. Si ellos no aprenden a jugar y a relacionarse adecuadamente desde pequeños, podrían enfrentar problemas en la adultez, como caer en la drogadicción. Es importante guiarlos y aconsejarlos de manera positiva para evitar estos problemas en el futuro. (Entrevista: RGN/F/3RO/19).

Como señalan los y las docentes, mediante los juegos tradicionales inculcan a los estudiantes diferentes valores para mantener la convivencia armónica basados en el respeto, compañerismo, apoyo mutuo, empatía, reciprocidad, entre otros. Asimismo, se busca el respeto y valoración de su identidad personal, cultural y lingüística.

#### **4.4.2. Reafirmación de su identidad cultural y lingüística de los estudiantes a través de los juegos tradicionales**

Según los hallazgos se encontró que los juegos tradicionales son medios y estrategias para la revitalización, fortalecimiento y mantenimientos de la identidad cultural y lingüística de los estudiantes, pues, mediante los juegos tradicionales se reflejan las prácticas y actividades locales, también se transmiten la lengua originaria. Un docente de dice:

El juego puede usarse como una manera efectiva de ayudar a los niños a fortalecer su lengua originaria, ya que los juegos que practican suelen ser propios de su entorno en lugar de externos. Por ejemplo, en el juego de "sacha tipiy", a pesar de

ser un juego ancestral, los niños y niñas participan activamente y son conscientes de las reglas y normas que rigen la actividad. (Entrevista: RGN/F/3RO/19).

Asimismo, señala una estudiante de quinto grado:

Son buenas, te hacen aprender más y a pesar que aprendes tu mente más y más va aprendiendo. Me encanta el quechua, mi abuelito sabe hablar quechua, pero a veces no entiendo qué cosas significan esas palabras, pero pregunto. (Entrevista: SJG/F/5TO/14).

#### **4.4.3. Desarrollo de habilidades sociales a través de los juegos tradicionales**

Se corroboró que a través de los juegos tradicionales se desarrollan las habilidades comunicativas, pues a través del juego los estudiantes están en constante diálogo, tanto para la organización y ejecución del juego. Los educadores entrevistados mencionaron que los juegos tradicionales son fundamentales en la socialización de los estudiantes, ayudándoles a ser más interactivos, a relacionarse con los demás, a despertar su interés en cosas positivas, entre otros aspectos, como indicaron los educadores entrevistados:

Les ayuda a interesarse más y a perder la timidez, de modo que no se sientan retraídos. (Entrevista: RGN/F/3RO/19).

Como se constata en la entrevista mediante los juegos tradicionales y otros juegos, los estudiantes fortalecen la confianza y seguridad en ellos mismos, por el mismo hecho de interactuar con los demás y estar en constante comunicación.

#### **4.4.4. Aprendizaje autónomo a través del juego tradicional**

De acuerdo a los hallazgos se encontró que a través de los juegos tradicionales los estudiantes fortalecen su autonomía e independencia. Pues según se observó los estudiantes juegan algunos juegos tradicionales por iniciativa propia organizándose entre ellos. Asimismo, mediante

este juego aprenden a coordinar y desenvolver en equipo desarrollando el diálogo colectivo. Como se evidencia en la siguiente observación:

Los estudiantes del segundo grado salen a su recreación de manera ordenada. Llegando a la losa deportiva; lugar donde es el encuentro de compartir experiencias distintas, arman dos grupos. Para lo cual se escoge a dos líderes, un líder para cada grupo. Seguidamente, los líderes explican las consignas sobre el juego de las chapadas. Luego proceden a jugar. Todos se divierten y muestran sus diversas habilidades físicas, ya que el juego de las chapadas trata sobre escapar del equipo contrario para no perder. (Cuaderno de campo: 4TO/D-E/16).

De esta manera, se generan espacios en los que los docentes incentivan el aprendizaje autónomo de los estudiantes, es así que el docente menciona lo siguiente:

Es necesario incluir los juegos tradicionales como estrategias metodológicas en los trabajos en grupo, con diferentes materiales educativos durante las clases y los estudiantes trabajen coordinando entre ellos. (Entrevista: JGB/F/5TO/12)

Como se puede notar en las observaciones, los juegos tradicionales también son un medio para que los estudiantes se desenvuelven de manera autónoma e independiente, donde ellos acuerdan sus reglas de juego y las cumplen. Asimismo, a través de estos juegos se aprecia que los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades por sí solos aprendiendo a resolver problemas.

#### **4.4.5. Desarrollo de psicomotricidad a través de juegos tradicionales**

Se observó que los estudiantes mediante los juegos tradicionales, además de construir sus aprendizajes y conocimientos en diferentes aspectos como en el campo académico, formas de organización y otros. También desarrollaron sus capacidades de psicomotricidad, movimiento,

espacio y localización, respetando su espacio y su cuerpo al igual que de los demás. Como alude la docente de la Institución Educativa:

Aprenden a cumplir reglas, respetar a sus compañeros y compañeras, a relacionarse con sus pares, a desarrollar sus habilidades motoras o motrices y a divertirse sanamente. (Entrevista: JGB/F/5TO/12).

Como menciona la docente, mediante los juegos tradicionales los estudiantes también desarrollan la psicomotricidad; el movimiento corporal y a nivel cognitivo.

En síntesis, mediante los juegos tradicionales los estudiantes construyen diferentes aprendizajes y conocimientos, asimismo desarrollan distintas habilidades y capacidades. De manera que, adquieren valores, como el respeto, reciprocidad, empatía y trabajo colectivo, de manera que se promueve una convivencia armoniosa; fortalecen su identidad cultural y lingüística, valorando y respetando los conocimientos, saberes y prácticas ancestrales de su localidad; Refuerzan sus habilidades comunicativas, sintiendo más confianza y seguridad al socializar; desarrollan su autonomía y psicomotricidad desenvolviéndose de manera independiente, respetando las reglas del juego, su cuerpo, espacio y teniendo control de su movimiento corporal. En mediante los juegos los estudiantes desarrollan y aprenden de manera efectiva.

## CAPITULO V

### DISCUSIÓN

En este apartado, contrastaremos nuestros resultados respecto a la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de aprendizajes en la Institución Educativa Tarpurisunchis con las teorías de diferentes autores.

#### **5.1. Juegos tradicionales de la localidad**

Los juegos tradicionales aún perduran en las comunidades, como el juego de San Miguel, canca la lata, trompo, gallinita ciega, chip taps, canica, sacha tipiy y chawa mikuy que son practicados por el estudiantado en la comunidad y en el centro educativo. En años anteriores los elementos y materiales de juego fueron elaborados por sí mismos y no adquiridos por compra en establecimientos, asimismo, algunos juegos (trompo y chawa mikuy) van perdiendo su esencia en la comunidad porque hay pocos que lo practican y quedan en el recuerdo de las personas mayores como un juego placentero y de felicidad. Por lo que en la comunidad y escuela los estudiantes refuerzan y aprenden de los juegos tradicionales a través de observación y enseñanza por parte de los docentes y abuelos en caso de la comunidad. Al respecto, Cecilia (2015) sostiene que los juegos tradicionales han logrado mantenerse vigentes a lo largo del tiempo, transmitiéndose de una generación a otra siendo una transmisión de las personas adultas a sus hijos e hijas, así sucesivamente. Entonces, los juegos no están descritos en libros al fácil acceso sino consigo lleva su conocimiento y cultura. Sin embargo, a medida de los años, los materiales de los juegos sufren algunos cambios, pero manteniendo su esencia en el juego.

Flores (2018) expresa que los juegos tradicionales mayormente no son dirigidos, se dan espontáneamente por iniciativa propia y placer de los niños y niñas, donde eligen cómo, dónde y con quién jugar, lo cual es fundamental en los juegos tradicionales, ya que reflejan su personalidad,

intereses y necesidades. Estos juegos no requieren materiales comprados ni difíciles de obtener; cualquier material puede ser convertido en juguete para jugar. También, facilitan la transmisión de la cultura, patrones y normas sociales, brindando así numerosas oportunidades para desarrollar habilidades y competencias.

Entonces podemos decir que los juegos tradicionales al ser transmitidas de generación en generación llevan consigo sus costumbres y expresan las acciones de la vida social donde poseen sus propias reglas y materiales de juego que van evolucionando por la globalización, por lo que los docentes promueven los juegos tradicionales.

## **5.2. Juegos adaptados a la localidad**

Según los hallazgos los juegos siete pecados, mundo y juegos de mesa como: ludo, monopolio, dama y ajedrez son provenientes de lo occidental, sin embargo, en las comunidades ha ganado una posesión por la inserción antigua que tuvo, asimismo, las determinaciones e instrumentos de juegos fueron adecuados al lugar usando piedras pequeñas, lanas y hojas por lo que son considerados parte de la localidad. Estos juegos son practicados por los menores en la localidad y en el centro educativo en los diferentes horarios, como en el recreo y en un área curricular. Tal como manifiesta Jiménez (2019), los juegos adaptados a las comunidades son conocidos como juegos populares. Estos juegos se han incorporado a la cultura de los pueblos y se han conservado y practicado a lo largo del tiempo. Usualmente, los juegos populares son tradiciones que provienen de actividades laborales o de creencias mágico-religiosas occidentales. No suelen tener reglas estrictas ni materiales específicos, y si existen reglas, estas se acuerdan entre los jugadores, lo que las hace cambiantes y adaptables. En ese sentido, el autor menciona que el juego, por su naturaleza cambiante e inestable, puede adoptar diversas formas y ajustarse a distintos contextos geográficos y socioculturales.

Desde el punto de vista de Unicef (2018) los juegos en general constituyen una experiencia placentera porque involucran al cuerpo completo permitiendo probar distintos movimientos, verificar las habilidades desarrolladas y atreverse a enfrentar nuevos retos. Además, contribuye al enriquecimiento de las experiencias compartidas durante los recreos escolares y en las comunidades donde los niños viven.

### **5.3. Uso de los juegos tradicionales en los procesos pedagógicos y áreas curriculares**

Los docentes de la Institución Educativa Tarpurisunchis en los procesos pedagógicos usaron diferentes juegos tradicionales referidos a identidad local, cultural y lingüística. Asimismo, en las áreas curriculares (Matemática, Comunicación, Ciencias Sociales, Personal social, Ciencia y Tecnología, y Arte) incorporaron los juegos tradicionales, juegos adaptados a la localidad según al tema trabajado como estrategia de enseñanza y aprendizaje, a su vez, teniendo el propósito de recuperar la lengua originaria quechua y la valorización de sus prácticas culturales. Alfaro (2016) señala que en las Instituciones Educativas se deberían incorporar los juegos tradicionales en el desarrollo de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas, ya que el juego es fundamental en el desarrollo de los niños. Al implementar los juegos tradicionales se construyen aprendizajes significativos y conocimientos del patrimonio cultural, también se fortalece el desarrollo psíquico, físico y social de los niños y niñas. Según Vygotsky (1979), El juego es un medio eficaz donde el niño construye sus aprendizajes, es fundamental para su desarrollo integral. Del mismo modo es una valiosa estrategia pedagógica para la aplicación de las matemáticas, pues le da un sentido vivencial fomentando el aprendizaje efectivo, pues el juego es la esencia de los niños, pues se dice que el niño que no juega es porque está enfermo. También Ángulo (2021) menciona que, los juegos tradicionales pueden ser incorporados en actividades pedagógicas de acuerdo a las circunstancias e intereses que los docentes consideran a partir de su propósito y área curricular a desarrollar; pues

el docente puede realizar diferentes juegos tradicionales cada semana para no caer en la rutina. Asimismo, propone que los docentes de las diferentes áreas se organicen y conversen para integrar los juegos tradicionales rotativamente por semana, según al área que les corresponde. Podemos decir que la aplicación de juegos tradicionales es esencial en la construcción de aprendizajes, también son estrategias para el desarrollo de las sesiones relacionándolos al área curricular.

#### **5.4. Aplicación de juegos tradicionales en la activación psicomotora y recreación**

En la Institución Educativa Tarpurisunchis algunos juegos tradicionales como: la chapada, tumba la lata, canicas, trompo y salta soga, son practicados por los estudiantes en la hora del recreo, ya que es un espacio donde pueden realizar diferentes actividades y juegos de manera libre y en un ambiente amplio donde puedan desplazarse con facilidad. Los estudiantes practican estos juegos tradicionales por iniciativa propia y algunas veces el docente motiva a jugar. Acotar que mediante estos juegos los estudiantes demuestran sus distintas habilidades y capacidades físicas y cognitivas. Según, Tercero et al. (2021) para los niños, la única forma realmente viva es el juego, por lo que en el juego se involucra de corazón, pues, a través de esta actividad estimula su imaginación, creatividad, curiosidad y expresión corporal. Por otra parte, para Angulo (2021), los juegos tradicionales inciden positivamente en la convivencia armónica de los estudiantes según especialistas en este campo, ya que el juego permite al niño desarrollarse física, intelectual y emocionalmente, pues es un espacio donde enlazan la realidad, fantasía y liberan tensiones de su vida cotidiana. Podemos decir que el patio es un entorno donde los niños y niñas juegan diferentes juegos tradicionales desarrollando su psicomotricidad.

#### **5.5. Desarrollo de aprendizajes a través de los juegos tradicionales**

En el centro educativo Tarpurisunchis, a través de los juegos tradicionales los estudiantes construyen aprendizajes y conocimientos significativos, además desarrollan diferentes habilidades

y capacidades. Asimismo, mediante estos juegos tradicionales los estudiantes adquieren valores de convivencia armónica, también fortalecen su identidad local, cultural y lingüística, refuerzan sus habilidades para socializar y tener más seguridad y confianza, del mismo modo, es un espacio donde se desenvuelven de manera autónoma y desarrollan sus capacidades físicas y cognitivas. De tal manera que aprenden de manera efectiva y pertinente. Gallardo (2018) manifiesta que el juego en los niños y niñas es importante pues facilita el desarrollo de habilidades y destrezas permitiéndoles conocerse a sí mismo y el entorno que les rodea, para mejorar su desarrollo social y personal. Asimismo,

Bravo y Yauli (2015) expresan que, los juegos tradicionales permiten la libre expresión de emociones, sentimientos ofreciendo actividades recreativas para desarrollo integral de los niños y niñas favoreciendo el rescate de su identidad cultural y lingüística. Pues mediante el juego tradicional los niños y niñas se desenvuelven en el medio que les rodea, adquieren valores y aprenden a valorar sus costumbres y tradiciones, las características de su cultura y aprender a respetar otras culturas; entonces en la Instituciones Educativas deben rescatar, promover y enseñar los juegos tradicionales. Por su parte, Piaget (1985) sostiene que el juego es un medio para promover la creatividad de los niños y niñas, pues induce la inventiva y el descubrimiento ayudando a la solución de problemas de manera autónoma. Entonces los juegos tradicionales contribuyen en el aprendizaje significativo y en el desarrollo integral de los niños y niñas fortaleciendo su identidad local, cultural y lingüística.

## **CAPITULO VI**

### **CONCLUSIONES**

En la Institución Educativa Tarpurisunchis, los juegos tradicionales aún se practican activamente tanto en el entorno escolar como en la comunidad, mostrando una conexión profunda con la identidad cultural local. Los docentes, conscientes de su valor formativo, los incorporan en las sesiones de aprendizaje como estrategias pedagógicas que permiten desarrollar aprendizajes significativos, adaptados al contexto de los estudiantes. Esta actividad promueve el fortalecimiento de la identidad cultural, lingüística y comunitaria, al mismo tiempo que facilita la transmisión de saberes ancestrales hacia las nuevas generaciones, consolidando así la relación entre la escuela y la cultura local.

Se identificaron diversos tipos de juegos presentes en la escuela. Entre ellos, los juegos tradicionales como San Miguel, chanca la lata, trompo, gallinita ciega, chip taps, canica, sacha tipiy y chawa mikuy siguen siendo valorados y practicados. No obstante, algunos, como el trompo y el chawa mikuy, están perdiendo vigencia en la comunidad, aunque continúan vivos en la memoria de los sabios locales.

En cuanto a su uso en el aula, se constató que los juegos tradicionales son aplicados en las distintas áreas curriculares como Matemática, Comunicación, Ciencias Sociales, Personal Social, Ciencia y Tecnología y Arte, para adaptar los aprendizajes a la realidad del estudiante y hacerlos más significativos. Los docentes adaptan estos juegos al contenido temático, impulsando la implicación activa y la colaboración grupal. Así también, durante los recreos, se observa que los estudiantes practican juegos como la chapada, tumba la lata, canicas, trompo y salta soga de manera libre o con el estímulo de los docentes, generando espacios lúdicos que fortalecen su desarrollo motor y social.

Finalmente, se concluye que los juegos tradicionales tienen un impacto positivo en el desarrollo integral de los niños y niñas, ya que no solo fortalecen habilidades cognitivas, motrices y lingüísticas, sino también aspectos emocionales y sociales. A través del juego, los estudiantes aprenden a comunicarse de manera asertiva, respetar normas, tomar decisiones de forma autónoma y trabajar colaborativamente. Además, interiorizan valores como el respeto, la empatía y la reciprocidad, los cuales son esenciales para una convivencia armónica. Así, el juego tradicional se consolida como una herramienta educativa que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva culturalmente significativa.

## **CAPITULO VII**

### **RECOMENDACIONES**

1. Se recomienda que en la institución educativa fomenten la investigación de los diferentes juegos tradicionales que practican en la localidad para preservar la cultura y tradiciones locales y fomentar la creatividad y el ingenio de los estudiantes al adaptar y jugar con materiales fácilmente disponibles en su entorno.
2. Se recomienda promover y fortalecer los juegos tradicionales que se van perdiendo a través de actividades intergeneracionales donde los estudiantes y los actores comunales puedan compartir y aprender mutuamente sobre los juegos tradicionales. Esto fortalecerá los lazos comunitarios y ayudará a transmitir el conocimiento de generación en generación. Asimismo, seguir fomentando los juegos adaptados a la localidad y el uso de los materiales de juego de la comunidad.
3. Se recomienda integrar los juegos tradicionales a través de proyectos o experiencias de aprendizaje promoviendo actividades extracurriculares o eventos culturales para así fomentar la interculturalidad y valoración de todos los juegos.
4. Se recomienda a los docentes y directivos de la Institución Educativa, al incorporar los juegos tradicionales en los procesos pedagógicos incluir a los actores locales (sabios, sabias, padres y madres de familia). De esta manera trabajar las diferentes áreas curriculares de manera organizada entre docentes con la participación de los diferentes actores locales rescatando así los saberes y conocimientos en torno a los juegos tradicionales.
5. Se recomienda a los docentes y directivos promover actividades recreativas fuera de la Institución Educativa, generando así la activación psicomotora, mediante la realización de

actividades vivenciales en la localidad, como visitas a sabios, sabias, padres y madres de familia conocedores de los diferentes juegos tradicionales.

6. Se recomienda a los docentes a fomentar y motivar la práctica de los juegos tradicionales en todos los estudiantes de los diferentes grados mediante actividades de confraternidad donde se desarrollen estos juegos de acuerdo a las habilidades y capacidades de los estudiantes, de esta manera generar mejores aprendizajes significativos y un desarrollo integral, fortaleciendo y reafirmando la identidad local, cultural y lingüística, inculcando los valores de localidad.

## REFERENCIAS

- Acuña, O. y Gutierrez, M. (2018). *Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 04 años de la Institución Educativa inicial N° 744 Garbanzo Pucro – Huancavelica*. Repositorio unh. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2193>
- Alan, D. y Cortez, L. (2017). *Procesos y fundamentos de la investigación científica*. Scribd. <https://es.scribd.com/document/718994297/Procesos-y-Fundamentos-de-La-Investigacion-Cientifica>
- Alfaro, I. (2016). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición*. Repositorio Universidad del Tolima. <https://repository.ut.edu.co/handle/001/2337>
- Angulo, D. (2021). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la convivencia pacífica en estudiantes del grado sexto*. Repositorio de la Fundación Universitaria Los Libertadores. <http://hdl.handle.net/11371/4342>
- Bravo, K. y Yauli, A. (2015). *Juegos tradicionales para fortalecer la identidad cultural de los niños y niñas de primer año de educación básica de la escuela Otto Arosemena Gómez provincia de Cotopaxi, Cantón Latacunga Parroquia Eloy Alfaro en el periodo 2014 - 2015*. Repositorio utc. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/2021>
- Calderón, G. E. C. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. Fundación Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Ccahuana, C. y Cuarez, E. (2020). *La importancia del juego tradicional en la escuela educación intercultural bilingüe*. Repositorio usil. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/9830>

- Cecilia C. (2015). *Elaboración y aplicación de juegos tradicionales en la educación infantil para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños (as) del primer año primer año de educación general básica de la escuela “Jorge Delgado Cabrera” del Cantón Huamboya, provincia de Morona Santiago - año lectivo 2014 - 2015*. Repositorio ups. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/8675>
- Corbetta, S., Bonetti, C., Bustamante, F. y Bergara, A. (2018). *Educación intercultural bilingüe y enfoque de interculturalidad en los sistemas educativos latinoamericanos*. Repositorio cepal. <https://hdl.handle.net/11362/44269>
- Enríquez, G., Churaco, C., Naranjo, D., & Pazmiño, J. (2021). *Juegos tradicionales ecuatorianos y su aporte al turismo cultural*. Fundación Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8094518>
- Flores H. (2018). *Los juegos tradicionales un recurso para desarrollar competencias matemáticas*. Repositorio uarm. <http://hdl.handle.net/20.500.12833/433>
- Gallardo, J. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Recuperado de: <https://isfd112-bue.infed.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/07/gallardo-lopez-jose-alberto-articulohekademos18-1.pdf>
- González, J., Vele, D., Tapia, D. y Salgado P. (2022). *El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños*. Polo del conocimiento. <https://www.polodelconocimiento.com/>
- Hernandez, Fernadez y Baptista (2004). *Metodología de investigación*. Repositorio udg. <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/2707>
- Jiménez E. (2019). *Retrospectiva histórica del juego y deporte tradicional a través de la cultura segoviana*. Revistas usal. <https://doi.org/10.14201/hedu201938127154>

- Méndez, T. y Espinoza, C. (2018). *Desarrollo de la identidad y autonomía a través de juegos estimulando lo personal y lo social de los niños y niñas*. UTMACH, Unidad Académica de Ciencias Sociales, Machala, Ecuador. Recuperado de:  
[.http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/12198](http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/12198)
- Minerva, C. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. REVENCYT. 115-134. Repositorios Latinoamericanos.  
<http://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/200780>
- Oehmichen, C. (2014). *La etnografía y el trabajo de campo en las ciencias sociales*. Repositorio iia. <http://ru.iia.unam.mx:8080/handle/10684/23>
- Rengifo, P. (2019). *Socialización a través del juego en niñas y niños shipibos en una escuela primaria del distrito de Iparía, Ucayali*. Repositorio upch.  
<https://hdl.handle.net/20.500.12866/8543>
- Rosario, V. (2018). *Los juegos tradicionales para la mejora de los aprendizajes de la matemática de los estudiantes del nivel inicial de la I.E.I. N°350 del distrito de Puente Piedra*. Repositorio upch. <https://hdl.handle.net/20.500.12866/3306>
- Saldarriaga, P., Bravo, G. y Loor, M. (2016). *La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea*. *Ciencias sociales y política*. Revista científica dominio de las ciencias. <https://doi.org/10.23857/dc.v2i3%20Especial.298>
- Sánchez, J., Ortega, S. y López B. (2020). *El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural*. *Revista Educación*.  
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/40567>
- Tercero, J., Zamora, L. y Calderon, A. (2021). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños de Educación Inicial, de*

- la Escuela Santo Domingo de Guzmán, en el segundo semestre del año 2020.* Repositorio unan. <http://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/16225>
- Tonucci, F. (2014). *La ciudad de los niños.* Urbanitasite. <https://urbanitasite.wordpress.com/wp-content/uploads/2020/02/tonucci-la-ciudad-de-los-nic3b1os.pdf>
- Unicef (2018) *Fichero de juegos. El juego: derecho y motor del desarrollo infantil.* Unicef Argentina. <https://www.unicef.org/argentina/informes/fichero-de-juegos>
- Unicef (2018). *Aprendizaje a través del juego.* Unicef Perú. <https://www.unicef.org/peru/informes/aprendizaje-atraves-del-juego>
- Uribe, L. (2018). *Sistematización de la práctica: El juego y la recreación como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes del grado transición.* Corporación Universitaria Minuto de Dios. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/9826>
- Yáñez, P. (2016). *El proceso de aprendizaje: fases y elementos fundamentales.* Revista San Gregorio. <https://revista.sangregorio.edu.ec/index.php/REVISTASANGREGORIO/article/view/19>
- Yela, J. y Revelo J. (2019). *Rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales del Resguardo de Carlosama con estudiantes de grado cuarto y quinto del Centro Educativo Chavisnan.* Repositorio unad. <https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/26606/1/jlyelai.pdf>

## ANEXOS

### Anexo 1. Matriz de consistencia

Preguntas Específicas	Objetivos específicos	Hipótesis/supuestos	Elementos o categorías de estudio	Definición operacional de los elementos o categorías de estudio	Instrumentos
¿Cuáles son los tipos de juegos tradicionales que se aplican en el desarrollo de las actividades pedagógicas en la Institución Educativa Tarpurisunchis?	Identificar los tipos de juegos tradicionales que se aplican en el desarrollo de las actividades pedagógicas en la Institución Educativa Tarpurisunchis de Apurímac.	Los y las estudiantes practican diversos juegos tradicionales en diferentes espacios y momentos entre sus pares como el trompo, canicas, la oveja y el zorro, avioncito, kiwi, yajes, matachola, entre otros juegos.	<p><b>Los juegos tradicionales</b></p> <p>Los juegos tradicionales son practicados de generación en generación en los tiempos libres y en diferentes épocas o actividades del año. Estos son aquellos juegos propios de una comunidad o región que han sido transmitidos de generación en generación.</p>	Observación de los juegos tradicionales.	
¿De qué manera se usan los juegos tradicionales en el desarrollo de aprendizajes de los niños y niñas en la Institución Educativa Tarpurisunchis?	Describir las formas de uso de los juegos tradicionales en el desarrollo de aprendizajes de los niños y niñas en la Institución Educativa Tarpurisunchis de	Los docentes incorporan los juegos tradicionales en la enseñanza de las áreas curriculares de la institución, en las actividades vivenciales, en actividades	<p><b>El juego y los procesos de aprendizaje</b></p> <p>El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida, se puede decir que con el juego se puede mejorar el desarrollo de la</p>	Observación del uso de los juegos tradicionales en el desarrollo de aprendizajes de los niños y niñas.	Guía de observación (Cuaderno de campo)

<p>¿Qué aprendizajes desarrollan los niños y niñas mediante los juegos tradicionales en la Institución Educativa Tarpurisunchis?</p>	<p>Apurímac.</p> <p>Identificar los aprendizajes que desarrollan los niños y niñas a través de los juegos tradicionales en la Institución Educativa Tarpurisunchis de Apurímac.</p>	<p>recreativas.</p> <p>Mediante los juegos tradicionales los niños y niñas aprenden las reglas sociales, matemática, comunicación, personal social, educación física, valores, valorar su identidad.</p>	<p>inteligencia de un niño, cuando un niño juega, puede ayudar a reforzar vínculos de amistad con los demás como también es un buen reforzamiento en el ámbito educativo.</p> <p><b>Proceso de aprendizaje y valores</b> El proceso de aprendizaje implica la obtención de conocimientos, habilidades, actitudes y comprensión a través de una variedad de experiencias y actividades. Es un proceso dinámico en el que el individuo participa activamente, interactuando con la información, interpretándola, relacionándola con su conocimiento existente e integrándola en su estructura cognitiva.</p>		
--	---	--	--	--	--

## Anexo 2. Guía de entrevista a estudiantes

<b>Nombres y Apellidos:</b> -----
<b>Comunidad:</b> -----
<b>Edad:</b> ----- <b>Género:-</b>
----- <b>Fecha:</b> -----
-----
1. ¿En tus tiempos libres qué juegos te gusta jugar?
2. ¿Cuál de esos juegos es tu favorito? ¿Cómo lo juegas? con amigos o solo¿con quienes lo juegas? ¿Dónde lo juegas? en la calle,
3. ¿Escuchaste alguna vez sobre los juegos tradicionales? ¿Qué te dijeron?
4. ¿Tu profesor(a) qué juegos te enseñó?
5. ¿Qué aprendiste con el juego?
6. ¿Alguna vez has jugado algún juego con tu papá, mamá o abuelo?

## Anexo 3. Guía de entrevista a padres y madres de familia

<b>Nombre y Apellido:</b> -----
<b>Comunidad:</b> -----
<b>Edad:</b> -----
<b>Género:</b> ----- <b>Fecha:-</b>
-----
1. ¿Sabes que son juegos tradicionales?
2. ¿Qué juegos tradicionales se juegan en la temporada de.....cosecha, siembra, a fines año o a mediados del año, en la temporada de lluvia?
3. ¿Qué juegos tradicionales se jugaban antes?
4. ¿Estos juegos tradicionales tenían reglas?
5. ¿Qué juego tradicional le gusta más? ¿Alguno de esos juegos le enseña a su hijo o hija?
6. ¿Cree usted que los juegos de ahora son más divertidos que los de antes? ¿por qué?
7. ¿Qué juegos son más sanos que los juegos de ahora o los de antes?

8. ¿Por qué los niños no juegan los mismos juegos de antes?
9. ¿Qué juegos tradicionales ya no se practican en la actualidad?
10. ¿Alguna vez tuvo la oportunidad de compartir los juegos tradicionales en la escuela?  
Cuénteme su experiencia
11. ¿Alguna vez los niños o niñas le preguntaron sobre cómo se juega los juegos tradicionales?
12. ¿Usted cree que mediante los juegos aprende su hijo? ¿Cómo o qué aprende?
13. ¿De qué manera se puede rescatar los juegos tradicionales en la actualidad?
14. ¿Qué juego identifica a la comunidad?
15. ¿Alguna vez realizaron alguna actividad / concursos sobre los juegos de la comunidad?

#### Anexo 4. Guía de entrevista a docentes

**Nombres y Apellidos:** -----  
**Nivel de enseñanza:**-----  
**Nombre de la Institución:**-----  
**Lugar:** -----  
**Edad:** -----  
**Género:**-----  
**Fecha:**-----

1. ¿Usted conoce los juegos tradicionales que se practican en esta zona? ¿cuáles son?
2. ¿Qué juegos tradicionales aplica en sus sesiones de aprendizaje?
3. ¿Qué juegos tradicionales se pueden implementar para el aprendizaje del niño o niña?
4. ¿Qué aprenden los niños a través de los juegos tradicionales?
5. ¿En qué momentos de su sesión aplica los juegos tradicionales?
6. ¿A través del juego tradicional qué habilidades considera usted que desarrollan los estudiantes?
7. ¿Recuerda usted haber implementado algún juego tradicional en su sesión de aprendizaje? Cuente acerca de ello
8. ¿Usted adecua algún juego tradicional a la virtualidad?
9. ¿de qué manera podría implementar los juegos tradicionales en el contexto de la virtualidad?
10. ¿Qué efectos surgieron en los juegos tradicionales a partir de la modernidad?
11. ¿De qué manera se puede rescatar los juegos tradicionales en la actualidad?
12. ¿Qué valores se pueden rescatar mediante los juegos tradicionales?

### Anexo 5. Ficha de observación de aula

Nombre de los observadores:				
Institución Educativa:				
Lugar:				
Nro. De niños en el aula:				
Edad de los niños:				
Nombre del juego	Aprendizajes que favorece	¿Se utiliza con frecuencia?	¿Interesa a los niños y niñas?	¿Qué aspectos de su identidad fortalece?

## Anexo 6. Guía de observación

¿Dónde voy a observar?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula</li> <li>-Espacios comunales.</li> <li>-En los hogares.</li> </ul>
¿Qué voy a observar?	<p>Los juegos tradicionales que son incorporados en el desarrollo de aprendizajes de los niños y niñas en entornos virtuales y presenciales en la I.E.</p> <p>El uso de los juegos tradicionales en el desarrollo de aprendizajes de los niños y niñas en entornos virtuales de la IE.</p> <p>Los aprendizajes que desarrollan identidad, lengua, autonomía, comunicación. los niños y niñas mediante los juegos tradicionales en los entornos virtuales en la IE</p>
¿Cómo voy a observar?	Involucrándose, analizando y documentando en el cuaderno de campo los sucesos de acuerdo al objetivo.
¿Cuándo voy a observar?	En las prácticas profesionales de observación y ayudantía a los docentes de aula..
¿Cómo voy a registrar?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En el cuaderno de campo y memos.</li> <li>- Fotografías/ capturas de pantalla y grabaciones.</li> </ul>

**Anexo 7. Ficha de sistematización**

<b>Fecha:</b>						
<b>Nombres y apellidos</b>	<b>Edad</b>	<b>Grado (del hijo/a)</b>	<b>Docente</b>	<b>Comunidad</b>	<b>Fecha</b>	<b>Código</b>

## Anexo 8. Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO DE PARTICIPAR EN UN PROYECTO EDUCATIVO DE ETNOGRAFÍA	
DOCENTE	
<i>Título del estudio:</i>	Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de aprendizajes en la Institución Educativa Tarpurisunchis
<i>Investigadores:</i>	Rayfer Erik Aycho Villano Cristian Antony Hurtado Pacheco
<i>Institución Educativa:</i>	Institución Educativa Tarpurisunchis

### **Declaración del investigador:**

Estamos invitándole a participar en un estudio de investigación sobre la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de aprendizajes en la Institución Educativa Tarpurisunchis. El objetivo del estudio es describir los juegos tradicionales que inciden en el desarrollo de aprendizajes de los niños y niñas en la Institución Educativa Tarpurisunchis de Apurímac

Consideramos que la investigación etnográfica educativa que se pretende llevar a cabo es crucial porque permitirá observar experiencias nuevas y el desarrollo de la educación intercultural bilingüe. Por lo tanto, su contribución a la presente investigación permitirá consolidar un documento final.

Utilizando la información actual, podrá tomar una decisión informada sobre si participar o no.

**Procedimientos:** Si decide participar en este estudio, lo siguiente se realizará:

1. Una entrevista para obtener información sobre sus experiencias y perspectivas sobre los juegos tradicionales. Se grabará solo en sonido y durará alrededor de una hora.

2. Observar cómo se están desarrollando las actividades de aprendizaje en cuanto a los juegos tradicionales y cómo inciden en los procesos de aprendizaje. Durante cada sesión de aprendizaje, se tomarán fotos, se anotarán en un cuaderno de campo y se grabarán videos.
3. Tomar fotografías de las actividades que consideramos más relevantes mientras se protege los rostros.

**Permite la fotografía y la filmación Sí ( ) No ( )**

**Permita que se grabe la entrevista Sí ( ) No ( )**

No puede nombrar personas, facultades, instituciones e información que puedan influir o dañar el honor de terceros, si esto sucede, tenemos que eliminar esta información del archivo en su presencia.

**Riesgos:**

Esta investigación etnográfica no presenta ningún riesgo. Nosotros estamos dispuestas a la disponibilidad de su tiempo. Por si desconfían de la eliminación de información que fueron almacenados y/o guardados en una laptop, con clave hasta concluir con la investigación, no habría riesgo porque serán eliminados en sus presencias todas las evidencias.

**Beneficios:**

Los docentes serán informados de los resultados preliminares de la investigación, asimismo una elaboración de materiales para distintos juegos tradicionales para que de esa manera se pueda incorporar en las aulas.

**Costos y compensación:**

Su participación en el estudio no requiere ningún pago. De igual manera, no se le otorgará ningún tipo de incentivo, ya sea económico o de otro tipo.

**Confidencialidad:**

Garantizamos que mantendremos la información que proporcione con seudónimos en lugar de nombres. No se revelará ninguna información que delate su identificación del estudio si los resultados de esta búsqueda son publicados.

Antes de decidir si participar o no, puede hacer todas las dudas que tenga; absolveremos sus dudas. Si después de aceptar participar se desanima o decide no seguir, puede hacerlo sin ningún inconveniente; no se harán críticas ni se tomará ningún acto en su contra.

Los cuadernos de campo, filmaciones, fotos y otros documentos se almacenarán hasta el final del estudio y luego se guardarán con seudónimos en el disco duro hasta que se complete el procesamiento de la información.

**Derechos del participante:**

Si decide participar en el estudio, tiene la libertad de retirarse de él en cualquier momento o no participar en ningún aspecto del mismo sin sufrir daño. Si tiene alguna otra pregunta, puede llamar al número [REDACTED] También puede escribirnos al correo [REDACTED]

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que ha sido tratado injustamente puede contactar al Dr. Manuel Raúl Pérez Martinot, presidente del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Peruana Cayetano Heredia al teléfono 01-3190000 anexo 201355 o al correo electrónico: [orvei.ciei@oficinas-upch.pe](mailto:orvei.ciei@oficinas-upch.pe)

Asimismo, puede ingresar a este enlace para comunicarse con el Comité Institucional de Ética en Investigación UPOCH: <https://investigacion.cayetano.edu.pe/etica/ciei/consultasquejas>

**Le será entregada una copia de este consentimiento informado**

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente participar en este estudio, comprendo las actividades en las que participaré si decido ingresar al estudio, y entiendo que puedo decidir no participar y abandonar el estudio en cualquier momento.

<b>Nombres y Apellidos Participante</b>	<b>Firma</b>	<b>Fecha y Hora</b>
---	--------------	---------------------

<b>Rayfer Erik Aycho Villano</b>	<b>Firma</b>	<b>Fecha y Hora</b>
----------------------------------	--------------	---------------------

<b>Cristian Antony Hurtado Pacheco</b>	<b>Firma</b>	<b>Fecha y Hora</b>
--	--------------	---------------------

<b>CONSENTIMIENTO INFORMADO DE PARTICIPAR EN UN PROYECTO EDUCATIVO DE ETNOGRAFÍA</b>	
<b>PADRES Y MADRES (ADULTOS)</b>	
<i>Título del estudio:</i>	Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de aprendizajes en la Institución Educativa Tarpurisunchis
<i>Investigadores:</i>	Rayfer Erik Aycho Villano Cristian Antony Hurtado Pacheco
<i>Institución Educativa:</i>	Institución Educativa Tarpurisunchis

**Declaración del investigador:**

Estamos invitándole a participar en un estudio de investigación sobre la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de aprendizajes en la Institución Educativa Tarpurisunchis. El estudio busca describir los juegos tradicionales que inciden en el desarrollo de aprendizajes de los niños y niñas en la Institución Educativa Tarpurisunchis de Apurímac.

Los juegos tradicionales son esenciales en las comunidades ya que en ello se visibiliza y refleja los diferentes actividades ya sea actividades agrícolas, ganaderas y festividades. Este estudio se hará con la finalidad de observar a los actores educativos y comunitarios sobre los juegos tradicionales que inciden en el desarrollo de aprendizajes de los niños y niñas en la Institución Educativa Tarpurisunchis de Apurímac. Por lo tanto, su aporte a la presente investigación permitirá consolidar un documento final.

Utilizando la información actual, podrá tomar una decisión informada sobre si participar o no.

**Procedimientos:** Si decide participar en este estudio, lo siguiente se realizará:

1. Una entrevista para obtener información sobre sus experiencias y perspectivas sobre los juegos tradicionales. Se grabará solo en sonido y durará alrededor de una hora.
2. Observar las actividades en la comunidad sobre los juegos tradicionales en las que se desenvuelve. Se observará una vez a la semana durante dos meses.
3. Toma de fotografías de actividades que consideramos relevantes mientras protege los rostros.

**Permite la fotografía y la filmación Sí ( ) No ( )**

**Permita que se grabe la entrevista Sí ( ) No ( )**

No puede nombrar personas, facultades, instituciones e información que puedan influir o dañar el honor de terceros, si esto sucede, tenemos que eliminar esta información del archivo en su presencia.

**Riesgos:**

Esta investigación etnográfica no presenta ningún riesgo. Nosotros estamos dispuestos a la disponibilidad de su tiempo. Además, los datos adquiridos serán almacenados y/o guardados en una laptop, con clave hasta concluir con la investigación, luego se eliminarán las evidencias.

**Beneficios:**

Todos los participantes serán informados de los resultados preliminares de la investigación en una reunión de manera oral.

**Costos y compensación:**

Su participación en el estudio no requiere ningún pago. De igual manera, no se le otorgará ningún tipo de incentivo, ya sea económico o de otro tipo.

**Confidencialidad:**

Garantizamos que mantendremos la información que proporcione con seudónimos en lugar de nombres. No se revelará ninguna información que delate su identificación del estudio si los resultados de esta búsqueda son publicados.

Antes de decidir si participar o no, puede hacer todas las dudas que tenga; responderemos encantados. Si después de aceptar participar se desanima o decide no seguir, puede hacerlo sin ningún inconveniente; no se harán críticas ni se tomará ningún acto en su contra.

Los cuadernos de campo, filmaciones, fotos y otros documentos se almacenarán hasta el final del estudio y luego se guardarán con seudónimos en el disco duro hasta que se complete el procesamiento de la información.

**Derechos del participante:**

Si decide participar en el estudio, tiene la libertad de retirarse de él en cualquier momento o no participar en ningún aspecto del mismo sin sufrir daño. Si tiene alguna otra pregunta puede llamar a uno de los investigadores del grupo, Cristian Antony Hurtado Pacheco, al número [REDACTED]

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que ha sido tratado injustamente puede contactar al Dr. Manuel Raúl Pérez Martinot, presidente del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Peruana Cayetano Heredia al teléfono 01-3190000 anexo 201355 o al correo electrónico: [orvei.ciei@oficinas-upch.pe](mailto:orvei.ciei@oficinas-upch.pe)

Asimismo, puede ingresar a este enlace para comunicarse con el Comité Institucional de Ética en Investigación UPOCH: <https://investigacion.cayetano.edu.pe/etica/ciei/consultasquejas>

**Le será entregada una copia de este consentimiento informado**

### **DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Estoy voluntariamente de acuerdo en participar en este estudio, comprendo la actividad en la que participaré si decido ingresar al estudio, y entiendo que puedo decidir no participar y abandonar el estudio en cualquier momento.

<b>Nombres y</b>	<b>Firma</b>	<b>Fecha y Hora</b>
<b>Apellidos</b>		
<b>Participante</b>		
<b>Rayfer Erik</b>	<b>Firma</b>	<b>Fecha y Hora</b>
<b>Aycho Villano</b>		
<b>Cristian Antony</b>	<b>Firma</b>	<b>Fecha y Hora</b>
<b>Hurtado Pacheco</b>		

ASENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN	
Niños	
<i>Título del estudio:</i>	Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de aprendizajes en la Institución Educativa Tarpurisunchis
<i>Investigadores:</i>	Rayfer Erik Aycho Villano Cristian Antony Hurtado Pacheco
<i>Institución Educativa:</i>	Institución Educativa Tarpurisunchis

**Propósito del Estudio:**

Hola, mi nombre es Cristian, estamos realizando un estudio sobre los juegos tradicionales en el desarrollo de aprendizajes en la Institución Educativa Tarpurisunchis. El objetivo del estudio es describir los juegos tradicionales que inciden en el desarrollo de aprendizajes de los niños y niñas en la Institución Educativa Tarpurisunchis de Apurímac.

Si decides participar en este estudio te haremos algunas preguntas sobre los juegos tradicionales que practicas en la casa y escuela.No deberás pagar nada por participar en el estudio. Igualmente, no recibirás dinero.

El beneficio es que se te explicará sobre los juegos tradicionales y se elaborarán materiales para algunos juegos y sea usado en la institución educativa.

No tienes que colaborar con nosotros si no quieres. Si no lo haces está bien.

Si deseas hablar con alguien acerca de este estudio puedes llamar a: Cristian Antony Hurtado Pacheco al teléfono: [REDACTED] También puedes llamar al Dr. Manuel Raúl Pérez Martinot, presidente del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Peruana Cayetano Heredia, al teléfono 01-3190000 anexo 201355 o al correo electrónico: [orvei.ciei@oficinas-upch.pe](mailto:orvei.ciei@oficinas-upch.pe)

También puedes ingresar a este enlace para comunicarse con el Comité Institucional de Ética en Investigación UPCH: <https://investigacion.cayetano.edu.pe/etica/ciei/consultasquejas>

**Una copia de este consentimiento informado le será entregada.**

¿Tienes alguna pregunta?

¿Deseas Colaborar con nosotros?

Si ( )

No ( )

<b>Nombres y Apellidos Participante</b>	<b><i>Firma</i></b>	<b>Fecha y Hora</b>
<b>Rayfer Erik Aycho Villano</b>	<b>Firma</b>	<b>Fecha y Hora</b>
<b>Cristian Antony Hurtado Pacheco</b>	<b>Firma</b>	<b>Fecha y Hora</b>

## Transcripción de las entrevistas a estudiantes:

### Centro Educativo: IE Tarpurisunchis

#### 1. Uso y manejo de los juegos tradicionales.

**Erik:** ¿Qué herramientas ves que utilizan tus profesores? ¿Con qué herramientas les enseñan?

**Nissan:** A mí me enseñaron el Powerpoint y el quizizz, también el youcam 7, es una aplicación que solo los niños lo pueden utilizar y sirve para poner fondos. También el Paint dónde puedes dibujar lo que sea. También con otra aplicación edito videos, reproduce y es un editor de videos. También esto utilizamos, el documento en blanco el Word. He estado haciendo algunos trabajos. También otros utilizan el Power Point para hacer sus exposiciones.

**Erik:** ¿Qué cosas te gustan más de las aplicaciones?

**Nissan:** Lo que me gusta es porque puedes poner figuritas, puedes hacer también como el paint, puedes copiar algunas imágenes. Para copiar las imágenes pones en copiar y pegar aquí nomás.

**Erik:** ¿Qué cosas no te gustan de las herramientas tecnológicas, como videos, audios, imágenes?

**Nissan:** Del quizis no me gusta que Rafaela me gané a cada rato, a veces gano a Rafaela y a veces ella me gana. Si, no me gusta perder. Lo que no me gusta tanto es que algunas aplicaciones cómo este, cómo el khan academy no me acepta, Hoy en la mañana a las 8:40, la profesora nos envió este juego y yo copié al al Google y me aparecían en todos, así. Del khanacademy no me gusta que no me acepte. Y algo más que no me gusta es que cuando entro a YouTube me aparecen estas cosas raras, *10 cosas avistadas en cámaras*, Eso no me gusta que aparezca en mi YouTube.

Hay juegos como este en dónde hay que matar como huevitos dile, Hace tiempo jugaba eran huevitos que tenían como pistolas que mataban a calabazas ahora ya no me gusta porque no quiero porque ya no quiero hacer esas cosas.

**Erik:** ¿Te gustan los videojuegos en las computadoras?

**Nissan:** Me gusta mirar YouTube, y cositas como esto *10 cosas aterradoras vistas en el espacio*. A veces me dan un poco de miedo y otras veces lo veo normal. A veces, la profesora nos manda un juego tipo como un mundo sin fallas no vale.

**Erik:** ¿Qué dicen tus padres acerca del uso de esas herramientas?

**Nissan:** Cuando yo quiero ver un rato la compu y cuando salimos a las 4 en punto, Mis papás a veces no me deja Y eso es lo que no me gusta de mis padres a veces a mi papá yo le pido, quee, para que haga.

**Erik:** ¿Cómo les enseña las lenguas originarias con estos programas, como videos, audios e imágenes?

**Nissan:** La profe Lita nos hacía ver algunas cosas, para aprender bien, nos decía para aprender bien las cosas. En el libro de inglés también hacíamos quechua. Este es el libro de idiomas, pero acá hacemos quechua. Estoy más dibujado y más al otro lado también hacemos inglés. A veces la profesora Yaquelin nos envía algunas cositas para imprimirlo. A veces no se envía algo que no hemos aprendido, pero ella ya nos enseña al momento y después ya lo hacemos con facilidad.

Una herramienta que utilizamos hace tiempo para hacer quechua con la profe Lita, utilizamos el Powerpoint y también el Word. Y ahora la profe ya no escribe tanto, antes compartía su pizarra y escribía.

## **2. Los recursos de los juegos tradicionales**

**Erik:** ¿Usan programas en la computadora para que aprendan sobre nuestras culturas?

**Nissan:** Ya no recuerdo tanto desde que nos enseñaron esas cosas y ha pasado mucho tiempo. Cuando estábamos ahí con la profesora Lita nos envió algunas canciones.

## **3. Uso de los juegos tradicionales en los estudiantes.**

**Erik:** ¿Cómo enseña el docente, es divertido?

**Nissan:** Lo que más me gusta es cuando jugamos algunos jueguitos y también más me gusta la matemática ya que me bacilo. Cuando yo hago matemáticas me divierto es como que estaría desestresandome en ese momento. Yo ya estaba terminando la pregunta y ellos seguían en la pregunta que estaba anteriormente, Es como que ellos estuvieran en la 4 y yo estuviera en las 6.

**Erik:** ¿En matemática, ¿cómo trabajan? ¿Les mandan operaciones? ¿O lo digitan en la computadora?, ¿Cómo lo hacen?

**Nissan:** Tenemos un libro de matemáticas, este es el libro de matemáticas. Ahí puedo hacer operaciones, algunas páginas de acá lo hemos terminado, hoy día como nos tocó matemáticas lo hemos terminado. También tenemos un libro de comunicación.

Los trabajos subimos, con los celulares tomamos foto, Y después le enviamos a su WhatsApp personal de la profesora Lita. La profesora lista solo utiliza el libro digital y nosotros no. Solo ella hace uso de la computadora cuando comparte la pantalla, Abres un libro digital y después abre su libro de matemática o de comunicación. Entonces cuando ella abre los niños que no saben esa página, la profe hace el esfuerzo posible porque casi no saben dibujar o escribir. A veces se pasan de una raya recta Y de nuevo tienen que borrar y volverlo a escribir. A veces sus libros no cargan a veces se las páginas de sus de sus libros se vuelven blancos y puede compartir.

**Erik:** ¿Utilizan de manera constante estos programas?

**Nissan:** umm juego mucho a la chapada

#### **4. Impacto del uso de los juegos tradicionales.**

**Erik:** ¿Qué piensas acerca de estas herramientas, son malas o buenas, para enseñar sobre nuestras lenguas, tradiciones y costumbres?

**Nissan:** La herramienta YouTube, A veces tiene cosas buenas y a veces tiene cosas malas, Esas cosas que te he compartido monstruos en el espacio a veces lo veo, A veces se lo dejo y veo mis dibujitos animados como Paul extra y Pikachu, eso sí me encanta. Squishies me parece un poco educativo porque a veces la profe Yaqui nos manda para jugar, Ya veces nos envía el otro quizizz como tú nos envías para terminar, Y a veces me siento un poco emocionado y a veces triste porque no poder ganar. Quiero quedarme en el primer lugar, pero alguien me roba. A veces por fallar una pregunta baja al tercero por ejemplo si Fabián está en primero y yo estoy en segundo sí Fabián responde bien la pregunta se va al primero y si yo respondo mal bajó al segundo o al tercero.

**Erik:** ¿Sería bueno o malo usar de manera constante esas herramientas virtuales?

**Nissan:** Sería un poco bueno porque si lo utilizas puedes hacer tus exposiciones, Pero si lo utilizas todos los días, daña a tu ojo.

**Erik:** ¿Qué dicen de su uso, tus padres?

**Nissan:** Cuando hago mi exposición bien lo que sea mis padres me felicitan y me ponen un Okay, lo que sea. A veces lo hago seguido como de la bella abanquina que lo he leído tú y Tito porque necesitaba ayuda. A veces hago cosas buenas y a veces un poquito buenas.

**Erik:** ¿Cómo te sienten al usar, te gusta o no?

**Nissan:** Me gustaría seguir aprendiendo más herramientas educativas Cómo estás, Beethoven la clase Porque algunos de mis compañeros como Jesús y juliet Y Alejandro se le ve que estuvieran viendo en la clase videos y la profe les chapa. El recién trae su libro y está haciendo alguna cosa rara en su computadora En vez de escuchar a la profe.

## Centro Educativo: IE Tarpurisunchis

### 1. Uso y manejo de los juegos tradicionales

**Erik:** ¿Qué cosas te gustan más de los juegos?

**Estudiante:** Estamos aprendiendo, si ya hemos logrado, si ya estamos en proceso de aprendizaje o recién estamos avanzando por ahí o ya lo hemos logrado, ahora ya tenemos un nuevo dispositivo, web de matemática.

**Erik:** ¿Cómo ven tus profesores que utilizan estas herramientas? Por ejemplo: les hacen trabajar, cómo les hacen trabajar, les hacen preguntas, juegos de lo que han aprendido.

**Jhon:** En el cuaderno la miss nos hace dictado, ahora nos está haciendo dictado para avanzar más rápido, y nos hace escribir preguntas, ayer hemos escrito preguntas en el cuaderno y nosotros las hemos resuelto. A veces nos manda juegos y nosotros lo tenemos que resolver y masomenos la miss nos dice, cómo deberíamos de hacerlo nos ayuda un poco y Ya el resto de los productos de los juegos que nos manda de matemática de comunicación de ciencia y personal social. Nos ayudan en algunas preguntas, las que no podemos y el resto de ahí nosotros la hacemos. Y así nos mandan, nos mandan juegos, nos manda por ejemplo el quizizz y nosotros lo podemos trabajar.

**Erik:** ¿Qué cosas te gustan de las herramientas tecnológicas, como videos, audios, imágenes?

**Jhon:** Más me gusta el quizizz, y lo que más me gusta del quizizz es, Los productos que dan, Algunos son fáciles y difíciles, y yo a veces me mandan imágenes muy chistosas, Y yo cuando me equivoco en una pregunta del quizizz me mandan imágenes chistosas y es muy divertido, eso me gustó del quizizz. De otros dispositivos me gustan Ya algunos juegos que nos manda la

miss sus preguntas son difíciles y yo no lo puedo hacer, Pido ayuda a la miss, pero también me gustan esas.

**Erik:** ¿Qué cosas no te gustan de las herramientas tecnológicas, como videos, audios, imágenes?

**Jhon:** No me gusta cuando a veces la profesora Lita nos manda un juego de preguntas Y son difíciles, Una vez estábamos jugando una de sumas en matemáticas y la miss nos envió y nos dijo a ver chicos cuánto se sacan y yo en todas me sacaba medalla de oro, de oro, de plata y así pero nunca me había sacado de bronce como yo estaba acostumbrada a esas medallas, en el último ejercicio de sumas que teníamos qué responder me confundí algunas pero mis fallos fueron muchos y me saqué medalla de bronce me moleste y dije pero cómo, Y si me salía el resultado y me decía, lo hiciste mal, lo hiciste mal y dije como y eso es lo que no me gustó de ese día. A veces me ganaba medalla de bronce y no me gustaba y eso es lo que no me gusta de los juegos. El nombre del juego se llama, no me recuerdo su nombre, pero era más o menos, unas cartas que se volteaban y ahí tenías que responder, Era coquitos algo así.

**Erik:** ¿Te gustan los videojuegos en las computadoras?

**Jhon:** Me gustan las computadoras porque veo la pantalla más grande y puedo jugar con más facilidad. En el celular no, porque lo veo más chiquito y tengo que estar agarrando así y mi dedo se estira mucho y a veces me duele. Más me gusta jugar estos jueguitos que hay ahora en la computadora que en el celular.

**Erik:** ¿Qué dicen tus padres, que comentan acerca del uso de esas herramientas?

**Jhon:** El día que gané esa medalla de bronce, le dije a mi mamá mamá; Bueno no le dije, bueno, si le dije y me dijo que así se aprende y le pareció buena herramienta para que aprendamos mejor y podría desarrollar mis sentidos para las matemáticas. A mi mamá le gustó, pero a mi papá nunca le pregunté, no sé porque, pero nunca le pregunté.

**Erik:** ¿Cómo les enseña las lenguas originarias con estos programas, como videos, audios e imágenes?

**Jhon:** Anteriormente cuando la maestra Lita nos enseñaba ella quechua, Compartió videos y bueno, esos videos eran de los días de la semana en quechua, y también nos hablaba de a quienes era dedicado esos días, de porque lo pusieron así los incas en quechua, Y así nos explicaba y ella también nos enseñaba lo que sabía, a veces investigaba en el Google y a veces nosotros también teníamos dudas y la miss tampoco sabía y nos decía que lo dejemos así y para el día siguiente y ya nos daba la respuesta. Investigaba y compartía videos También los mandaba jueguitos de quechua, practicamos de manera de manera con los juegos Investigando y los exámenes también. La miss un día nos contó que ella solo hacía los exámenes de por sí, y después investigaba porque algunas palabras del examen no sabían Para poder ayudarnos más o menos. Y por eso, y de esa manera aprendíamos quechua cuando anteriormente nos enseñaba la profesora Lita. De esa manera aprendíamos del YouTube.

## **2. Los recursos de los juegos tradicionales**

**Erik:** ¿Qué herramientas les han enseñado en primer grado? ¿Qué herramientas, los profesores les han enseñado a utilizar? Por ejemplo, así se hace, así se entra, así se registra, etc. etc.

**Jhon:** La profesora Lita nos enseñaba a subir nuestros trabajos, nuestros videos y nuestras exposiciones. También nos enseñó a hacer el padlet que hay ahorita, nos enseñaba a hacer y yo nunca pude hacerlo porque la miss nos dijo que teníamos que entrar a una página y nos dijo que teníamos que hacer esto, esto y esto, y un día yo lo quería hacer, pero me aparecía en inglés, Así que le pedí ayuda a la miss y también me enseñó a cómo hacerlo. También la miss Yaqui nos enseñaba, la que enseña inglés, También nos enseñaba a revisar los videos, los videos que nos

mandaba a revisar porque yo no sabía, y nos enseñó a revisar y de esa manera pudimos aprender cómo hacer el padlet y esas cosas, esos dispositivos y otras páginas más.

**Erik:** ¿Cuál de estas herramientas tecnológicas que aprendiste con la profesora, te gusta más y por qué?

**Jhon:** El que me gustó, el que me pareció divertido, el que me pareció fácil ehh. Un día nos presentó una página con un jueguito que nos enseñaba a hacer cosas Y de eso me gustó uno en dónde un mounstrito nos ayudaba a hacer galletas. Nos decía hecha aquí hecha allá, esta cantidad debes usar, así nos enseñaba a hacer galletas y otros postres. Eso era para el curso de rincones, la miss nos contó que era para el curso de arte, Existen diversos tipos de arte no solo para pintar, para hacer origami, para hacer kirigami. También existe el arte de cocinar, de cantar, de ser artista, hacer manualidades y otras cosas más. La miss nos contó que el juego que yo estaba agarrando, era para el curso de arte y si lo quería practicar y quería ver cómo se hacen estos postrecitos, me dijo que ella se registró a para poder ingresar a esta página y para poder enviarlo y me dijo que lo busque como juegos Sésamo y ahí me tenía que registrar para poder jugar estos jueguitos que hay en esta página.

**Erik:** ¿Qué usan? videos, audios, imágenes, para aprender sobre nuestra lengua quechua

**Jhon:** Utilizamos ahora qué tú no estás enseñando, estamos utilizando Como por ejemplo el de la canción, estamos utilizando los videos y a veces también las imágenes que yo sepa no recuerdo que hayamos utilizado audios.

**Erik:** ¿Usan programas en la computadora para que aprendan sobre nuestras culturas?

**Jhon:** Sí utilizamos mucho el Google, Ahí podemos Investigar sobre los lugares turísticos, las comidas típicas algunos lugares en Abancay, los bailes que hay en Abancay, en la costa en la

sierra en la selva. Por ejemplo, en Cusco que hay y cuáles son sus costumbres. Utilizamos mucho pero mucho el Google para investigar sobre estos.

**Erik:** Earth

**Jhon:** El Google Earth sí sí utilizamos también, A veces en la hora de personal si utilizamos sí. Yo casi siempre me meto en la plaza Micaela. La miss nos dice busquen plazas, buscamos plazas busquen en lugares turísticos, buscamos lugares turísticos, busquen lagunas, buscamos lagunas y a veces nos dice, busquen lo que quieran y yo me metí a China. También puedo decir que viaje a China.

### **3. Uso de los recursos de los juegos tradicionales**

**Erik:** ¿Cómo enseña el docente, es divertido?

**Jhon:** Para mí, para mí, mi docente con la que yo trabajo, es muy divertida siempre nos hace bromas a veces como, busquen la página 1000 en el libro y no hay y, nos dice mentira la página tal. Con la docente que yo trabajo es muy divertida, para mí es muy divertida, me gusta como enseña.

**Erik:** Los otros docentes

**Jhon:** Los otros docentes, por ejemplo, la docente Yaki, también. Es igual también divertida, aunque no nos hace tantas bromas como con la docente que yo trabajo, con la profesora Lita. Pero si nos enseña de buena manera me gusta su tipo de enseñanza, aunque de las dos es diferente. Me gusta como enseñan las 2, Las dos son muy tranquilas y a veces no más la profesora Yaki y la profesora Lita se ponen medio rabiosas cuando interrumpimos mucho en el salón. Casi todos los lunes hacemos mucha bulla por el inicio de clases. Ahora los martes por la tarde vamos a avanzar los cuadernos, los cursos que nos faltan, algunas páginas del libro,

vamos a conversar así, va a ser igual que tenemos los viernes. Así, virtualmente ya no hacemos educación física, pero presencialmente lo vamos a hacer.

**Erik:** ¿Utilizan de manera constante estos programas?

#### **4. Impacto de los juegos tradicionales**

**Erik:** ¿Qué piensas acerca de estas herramientas, son malas o buenas, para enseñar sobre nuestras lenguas, tradiciones y costumbres?

**Jhon:** Las herramientas que utilizamos con la profesora, a mí me parecen buenas porque nos enseñan mucho, a mí me parecen herramientas buenas. En la que estamos trabajando ahora para matemática, nos dice intentar de nuevo o sea que ahí estamos practicando y nos confundimos y volvemos a hacer la pregunta de nuevo. Como ya sabía, ya sabíamos la respuesta y hacemos un repaso, aunque con la profesora estamos aprendiendo mucho y más con la ayuda de esta aplicación y hemos aprendido mucho con la profesora sobre esto. Es un aprendizaje bueno y me gustan, las aplicaciones que nos dan son buenas. Me gusta la forma como enseñan, me gustan sus preguntas, fáciles, difíciles y más o menos. Me gustan sus características, por ejemplo; En el que estamos jugando ahora, se pueden cambiar de personaje en el que vamos a estar. Si nos gustan las aplicaciones de aprendizaje que nos manda la miss.

**Erik:** ¿Qué dicen de este su uso, vuestros padres?

**Jhon:** Mi mamá está de acuerdo con la escritura quedamos y con la escritura Qué estamos haciendo en el cuaderno. También con los trabajos manuales, mi mamá está de acuerdo. A veces nos mandan pinten por ejemplo ayer nos ha mandado la profesora: Dibujen y pinten a su dibujo favorito. A mi mamá le gusta, porque me dice que estoy desarrollando el sentido del arte, la pintura y si sigo así podrías dibujar el mundo entero con el universo, me dice mi mamá y ....

bueno sí. Yo también estoy de acuerdo con los trabajos, de la escritura y también lo que dibujamos. No sé si dibujar o escribir, para tomar una decisión no me pongo de acuerdo.

**Erik:** ¿Cómo te sientes al usar, te gusta o no?

**Jhon:** Yo quisiera conocer más herramientas para, de aprendizaje y de diversión, Ya tenemos una página el árbol ABC donde, Aprendemos lenguaje, aprendemos lectura. Ahora vamos a escoger nuestros cuentos para hacer nuestro resumen que siempre tenemos los viernes y diferentes cosas. Yo quisiera aprender más, yo quisiera aprender aparte del quizz. Yo quisiera conocer más idiomas, más herramientas, más jueguitos aprendizaje. Quisiera conocer más sobre eso y de decir así, sí quiero conocer más de eso. De quedarme con lo que sé hasta ahorita, no es suficiente.

**Erik:** Muchas gracias Antonia Gracias por tu tiempo

**Jhon:** Gracias profesor Raúl, me gusta participar en estas entrevistas.

## Transcripción de las entrevistas a docentes:

### Centro Educativo: IE Tarpurisunchis

#### 1. Juegos

**Practicante:** ¿Cuál es el manejo de los juegos dentro y fuera de la escuela para la enseñanza y aprendizaje en el marco de la EIB de los estudiantes?

**Renata:** Buenas tardes Erik. Bien, como sabemos ahora en la situación en la que nos encontramos, bueno pues ahora los niños dominan más el tema de ciertas herramientas virtuales. Es la forma cómo se ha venido trabajando a lo largo de estos dos años de pandemia. Pero en clases presenciales lo que nosotros trabajamos en la escuela era la hora que teníamos de computación. Dónde los niños y niñas tenían la oportunidad de entrar a la sala de cómputo y hacer uso de las computadoras y enseñarles ciertas herramientas para que ellos puedan de alguna manera reforzar los temas que se han trabajado. Usábamos más lo que es el Paint, hablo de niños de mi grado que son de primer grado. Dónde usábamos el paint, había juegos interactivos que inclusive, estaban en red para que los niños puedan usar. Juegos también en quechua claro que sí, porque tenemos en la institución, por ejemplo, el atlas, donde están juegos interactivos, en quechua y en español, Me hubiera gustado compartirlo porque es un CD interactivo que elaboró la institución, donde pueden encontrar los niños información sobre Apurímac. Es el Atlas de Apurímac, sobre personajes de Apurímac, personajes importantes, lugares turísticos, flora y fauna de Apurímac. También ahora trabajamos estos temas en la hora de quechua, donde se comparten algunos juegos también, para mejorar el aprendizaje. El Atlas es un interactivo que justamente la institución Tarpurisunchis, junto con otros aliados, ha podido

producir estos interactivos, estos interactivos de Apurímac. Si me das un minuto, puedo traerlo para que lo veas, dame un minuto.

Es interesante, como vemos acá son: flora y fauna de Apurímac, están personajes importantes de Apurímac, lugares turísticos y todo es a base de juegos, pero, también tienes información sobre el tema no. Son juegos, hay por ejemplo memoria, hay pupiletras, también ahí tipo este juego pac-man pac-man comecocos. Como te decía, mi laptop no tiene lectora de CD, pero lo vamos a compartir en clase con los niños. Es justamente lo que se ha elaborado en Tarpurisunchis, y se ha tenido la oportunidad de compartir con algunas instituciones que imagino yo, le dan uso en este caso, los docentes y los maestros quienes han tenido la oportunidad de recibir este material que es muy importante. Está en quechua y en español.

**Erik:** ¿Cómo son las reacciones de los estudiantes y padres de familias cuando se emplean los juegos tradicionales para enseñar en el contexto de la EIB?

**Renata:** Bien, en realidad ahora en la actualidad, la forma cómo se viene haciendo las clases, para mí particularmente desconocía de muchas cosas no, inclusive el uso de los juegos tradicionales como la pampa redonda, los porotos y cajón. Que si, de hecho, mi persona y otros colegas míos también, hemos tenido que llevar ciertos cursos para ponernos al tanto de estas herramientas y conocer un poquito más del uso y de todo lo que ofrece este tipo de herramientas. Igual, igual ha sido para los padres de familia, El de 1, tener que aprender primero ellos el manejo, el sistema el cómo funciona y, luego poder compartirlo a sus niños y niñas. De hecho, que en un principio ha sido difícil, tanto para mi persona y también para los padres de familia y para los estudiantes. En realidad, la comunidad educativa qué tiene que ver con docentes, padres de familia y alumnos ha sido complicada. Pero, de hecho, quizás nos hemos planteado el reto de lograr esto que queremos hacer llegar a los niños, la enseñanza y aprendizaje a través de esta

nueva forma de enseñanza, que ahora se hace en todos los colegios por el tema de la situación de la pandemia. Ahora prácticamente, como le dije en un principio, van a ser dos años, Ir a la fecha Los niños quizá dominan unos más que otros y hay niños que son muy hábiles. Ahora que ya, los niños están mucho más actualizados en la tecnología que los mismos maestros. En la computadora están investigando, encuentran páginas que inclusive lo comparten y con esta opción de compartir y te sorprenden. Es la realidad en la que ahora nos encontramos y a veces a los niños les digo, wow qué crack. El crack de la tecnología porque hay varios niños que son muy muy hábiles que inclusive te enseñan: No profe no es así, déjame compartir pantalla, yo te voy a enseñar entra aquí, entra allá y dices wow. Si es la realidad y una vez que termine esto. Creo que algo que tenemos que rescatar es esto, El nuevo aprendizaje que finalmente lo van a seguir poniendo en práctica, en práctica del uso de estas nuevas herramientas.

**Erik:** ¿Qué juegos tradicionales empleas para el desarrollo de aprendizajes de los estudiantes en el marco de la EIB?

**Renata:** Yo como en realidad te comenté Erik, yo no soy docente, no puedo hacer nada. De hecho, que sí le tomo bastante interés en aprender, Y creo que juntos no, los niños y mi persona aprendemos juntos. Cómo sabemos, todos aprendemos de todos, en este caso mi persona, teniendo la metodología, estrategias que yo puedo aplicar para las diferentes áreas. Porque bueno yo enseñé matemática, enseñé comunicación, personal social, ciencia, arte y entre otros. Finalmente digo, porque no puedo enseñar el idioma quechua, Para ello busco información en los padres de familia para realizar los distintos juegos, Por ahí también hago uso de los juegos conocidos como el Chip taps, ajedrez, San Miguel y Trompo. Pero información que tener que tener previa observación, para poder compartir con los niños y niñas. Por ahí

algunos jueguitos no hay mucho de lo que se en quechua, herramientas como el Canva que puedes usar preparar tus propios videos y presentar a los niños. Entonces también el de que los niños puedan indagar en casa, Preguntar con sus familiares con sus abuelos qué también son quechua hablantes no es el caso de todos, pero en su mayoría niños y niñas que tienen familiares, abuelos y abuelas que dominan quechua. Como te decía al principio, el aprendizaje es mutuo, los niños traen información de palabras aprendidas, entonces lo compartimos en el aula, Cómo te repito no soy profesora de quechua no domina el quechua, pero hago doy mi mayor esfuerzo. Tú has podido observar en las clases, los niños tienen conocimiento de ello, saben conocen, Cómo son niños de primer grado solo se hace el incremento de vocabulario. Los grados siguientes segundo tercero y cuarto ya hacen quizás frases y tienen un mayor dominio del quechua.

**Erik:** ¿Cuáles son los juegos que considera más recomendables para la enseñanza y aprendizaje en el marco de la EIB?

**Renata:** Bueno los videos estos que hay, los videos, los juegos interactivos que podemos encontrar. Cómo son niños pequeños casi no se les ha dado la oportunidad de trabajar Mucho Cómo ves, por ejemplo, el uso del word, como ahora los quizziz que se está aplicando. En realidad, no uso mucho, más es lo que uso y comparto videos. En Google podemos encontrar videos canciones quechua que puedes compartir en video. Todo es ahora el Google, donde puedes conseguir información. Y ahora lo que estamos utilizando es el zoom, a través de zoom realizamos nuestras clases virtuales, también se usa a veces el mett, para poder llevar ciertas reuniones. En quechua no utilizo mucho, pero si en otras áreas como en matemática, ciencia, personal. Seguimos varias herramientas, por ejemplo, tenemos páginas como el can Khan

Academy, que estoy aplicando para las clases de matemáticas, Es una herramienta que te sirve para evaluar también.

### **3. Uso de los recursos de los juegos tradicionales**

**Erik:** ¿Qué estrategias aplica para mejorar la enseñanza en el ámbito de la EIB mediante la tecnología?

**Renata:** Mira, lo que hacemos ahora el uso, es nuestros celulares, los celulares que utilizamos, Utilizamos el WhatsApp donde podemos recibir las evidencias del niño, para poder evaluar sus avances y también para recomendar a sus familias, En qué podría mejorar, qué podrían realizar, dejamos un mensaje por el WhatsApp ciertos desafíos en el que, le van a permitir al niño, quizá mejorar su aprendizaje. Temas que nosotros avanzamos, temas que por ahí el niño tiene desafíos, seguir investigando más sobre el tema ya sea en ciencia, en comunicación como en otros. En Tarpu, también tenemos una plataforma que se ha creado donde nosotros compartimos videos, subimos desafíos por ahí. Compartimos también algunos links para que los niños puedan ingresar. Avances y sus dificultades que tienen por medio de esta plataforma. Dónde los Padres pueden visitar esta plataforma, y se enteren de algunos comunicados que tú dejas y hay comunicados de manera personal y también general para todos.

**Erik:** ¿Cómo hace que los estudiantes se encariñen con las herramientas TICs?

**Renata:** Bueno ahora tú has podido observar. A los niños les gusta que les compartas videos, que tú le compartas juegos que ahora lo encuentras, hay varios juegos que a los niños les llama mucho la atención. Hay lecturas también, la que tú encuentras con imágenes, y les llama mucho la atención, de hecho. De esa manera vas motivando a la clase, compartiendo video, juegos u otro tipo de herramientas, que si les llama mucho la atención.

Pero si hay 1 o 2 niños que dicen, ay no, eso no, eso no. Uno porque, son niños de primer grado y en su gran mayoría todos leen a excepción de dos niños que recién se están iniciando en la lectura. Quizá pueda ser el caso, de que no entienden la pregunta y el tema este del quiziz y de que de alguna manera compiten. Al ser competencia, los niños quieren estar en el primer lugar, al no poder lograr ese primer lugar, eso los desaniman. *Ay yo no gano yo no puedo, mi amiguito si puede y siempre gana.* Hay herramientas que generan competitividad en los estudiantes, yo no prefiero esas, yo prefiero que los estudiantes hagan sus propias experiencias como el dibujo, de pintura, les permito que ellos compartan la pantalla para que puedan graficar trazar escribir en el cuaderno. Quizá por ejemplo integrar, El área de quechua con arte, Por ejemplo, hoy día vamos a aprender sobre los animales, Pero integró con origami quizás, Vamos a aprender a hacer un origami de un gatito. Que si, integró eso porque casi por ahí el tema de juegos, en un momento les llama la atención a los niños y se emocionan y quieren otra, otra vez. Pero por ahí quizás sea el tema de la competencia el motivo que no quieren, no por favor, no no no. Para serte honesta yo no aplico mucho esos juegos. Ahora por ejemplo para el área de matemáticas está herramienta que les estoy aplicando es el khan academy, podría decir que no hay competencia entre los amigos. Es una herramienta donde el niño va viendo sus avances de manera individual. Él va viendo su progreso, por ejemplo, ahí recibe medallas, Por decir, consigue la de cobre, mientras va avanzando consigue más medallas y finalmente consigue la medalla de plata. Pero él ve sus propios méritos, sus propios avances si lo va logrando. Dicen wow, ya conseguí 4 medallas, otros dicen que ya conseguí la medalla de plata. Entonces, no es tanto ahí la competencia en esta herramienta. Pero en estos juegos hay, pero Luchito está ganando, Juanito está ganando y yo estoy en segundo lugar yo estoy en tercero y qué pasó con los últimos. Y no es el tema que no pueda sino, es el tema de la agilidad que puedan tener para responder estas preguntas. Los niños

lo ven por ese lado, el de querer ser el mejor y el de querer competir. Nunca te lo van a decir directamente al decir yo no quiero, es como si te estuvieran diciendo yo no quiero es porque yo no logro.

#### **4. Impacto del uso de los juegos**

**Erik:** ¿Cómo considera a los juegos al momento de ser empleada en los procesos de enseñanza y aprendizaje? ¿Pueden suplir a la presencialidad?

**Renata:** De hecho, que no es igual te comparto mi experiencia por ejemplo yo. En la presencialidad tú llegas más al niño o niña, estás más cerca de él, puedes darte cuenta de sus logros o sus dificultades y puedes acompañarlo de más cerca. Ahora en la actualidad como estamos tal cual como te digo, tú ves a los niños que supuestamente están en la clase como ahora, aparentemente te están escuchando, pero están haciendo otra cosa. Tal es el caso que tú lo llamas y no responden, pero pareciera que ellos están ahí con sus ojos mirándote fijamente, tienen el audio apagado por ahí muchas veces la cámara apagada, Y no sabes qué es lo que están haciendo, Y finalmente claro, se refleja la dificultad que tiene el niño o niña, en la clase está distraído y quizás su interés es por otro lado. Como te decía en un principio sí hay niños que tienen dominio de lo que es la tecnología, entonces para ellos es fácil entrar a buscar juegos, qué en muchos casos no son juegos educativos. Lo que yo comparto si son juegos educativos me va ayudar o complementar lo que voy aprendiendo, Por ejemplo, encuentras cantidad de juegos en el Google sobre matemática, Sumas restas ordenar secuencias y entre otros. Que de alguna manera complementa a los niños en lo que estás trabajando, pero a los niños de hoy en día les llama la atención, estos juegos interactivos dónde vemos violencia. Les llama la atención el de conseguir espadas, el de matar a puñetes, no sé qué juegos son. Por otro lado está el tema de que no hay acompañamiento de los papas. Hay niños y niñas que están solas en casa y posiblemente como

te decía su interés es por otro lado. Hoy en día el uso de la tecnología, en este caso de los celulares, desde adultos hasta padres están en esto, un niño, está aburrido si va a jugará, un niño está aburrido si va a montar bicicleta. Pero el niño hoy en día no está aburrido si está con el celular. Juegos que encuentra, juegos que está ahí entretenido no sé, haciendo qué. Pero dile a un niño apaga el celular, y que se yo, vamos a patear la pelota, es la realidad en la que ahora nos encontramos. No ah que aburrido, no vamos a ir a... no ay que aburrido. Para ellos ahora es aburrido ir a jugar pelota, porque justamente es esto que nos está, ganando. Todo el mundo está metido en la tecnología, en estar, en redes sociales, los niños en juegos, en videos y en estas cosas.

**Erik:** ¿Cuáles son las desventajas que generan los TICs en el contexto de la enseñanza y aprendizaje en el marco de la EIB?

**Renata:** El tema tiene que ver mucho con el acompañamiento, con el seguimiento que puedas hacer. No es lo mismo estar en una clase presencial que sí puedes usar un recurso, este del uso de las TIC. Donde tú puedas ver al niño, si en realidad está trabajando. Hay tantos juegos interactivos en realidad. Pero tú ves tú en la presencialidad que, si lo está haciendo, si lo está logrando, que está trabajando. Pero el que tú puedas compartirlas y enviarles juegos y ellos te puedan compartir Te dicen profesora yo me gané la medalla de plata ¿puedo compartirlo? Pero hay niños también qué no lo hicieron, no lo han hecho, están con la cámara apagada. Entonces, Si hay dificultad de todas maneras en muchos niños, Y más que todo por el acompañamiento y seguimiento en casa. No es porque los papás no quieren hacerlo sino es por temas de trabajo, es la realidad los papás están fuera y no hay otra opción que los niños y niñas tengan que hacerlo solos sus clases a distancia.

**Erik:** ¿Cómo opinan los padres de familias acerca del uso de las herramientas TICs?

**Renata:** No, por ejemplo, al principio sí había molestia con el tema de uso del zoom, que es una herramienta ahora. Los padres no sabían el manejo en sí, del zoom, de cómo ingresar al link y de cómo entrar a las reuniones. Al principio también para nosotros será difícil, yo, por ejemplo, Antes compartía el link que enviabas con contraseña y todo, y al padre o madre le pedía contraseña. \_ Profesora, no puedo ingresar a la reunión porque me pide contraseña, me pide esto, pero finalmente con el tiempo hemos ido aprendiendo de la mejor forma fácil posible. Al principio era de verdad complicado tanto para los padres de familia, los niños y niñas y para mí persona. Pero poco a poco hemos ido aprendiendo, y teniendo mayor dominio en el manejo de esta herramienta. Por ejemplo, el de poder encender la cámara, apagar el audio, el de ponerte un nombre, el de crear mismo no, porque hay muchos niños que tienen acceso a una computadora y otros que llevan sus clases por celular. El de descargar esta herramienta para los papás fue complicado. Entonces sí, el tema este, por ejemplo, el de tener que enviar en mi caso, porque yo no cuento con un zoom ilimitado, si no, el mío es el gratuito, el que usó de 40 minutos y los papás decían Ay profesora tiene que estar entrando 10 minutos tiene que descansar, volver a ingresar mi niño no, puede mi niña no puede. Al principio todos han estado en cuarentena los papás también hacían su trabajo remoto, en casa que de alguna manera se han estado asistiendo a sus niños. Pero ahora todos han tenido que regresar a sus trabajos y en ese sentido había un poco de malestar. Pero esta herramienta te da la facilidad de manejarlo de mejor forma, Por ejemplo, el link que yo envió es para todas las clases, usar el mismo link para que las familias no compliquen, es algo que hemos ido aprendiendo, yo también no sabía por ahí decían, Lita Por qué no creas un solo Link. Entonces vas aprendiendo poco a poco y los niños tienen mayor manejo, ya saben cómo entrar, saben hasta cómo enviar los links, cómo compartir pantalla y todo. Al principio y había esa dificultad, pero, no molestar quizá sino por la falta de

conocimiento de ellos Se les hacía difícil, tenían la dificultad. Pero ahora todo el mundo para tener una reunión tanto joven, niños y adultos estamos aprendiendo y de hecho que esto no se termina, esto sigue evolucionando. De alguna manera nos va a facilitar inclusive, y por ese lado hay que sacar el tema positivo, por ejemplo:

El detener reuniones por ejemplo con los papás, ha sido para mí una gran ventaja a través del zoom. En lo presencial los papás no asistían a las reuniones de comités de aula porque ya estaban en el trabajo y no les daban permiso, *Profesora, no voy a asistir porque en el trabajo no me dan permiso*. Pero ahora, en el tema de la virtualidad, podría decir que todos mis padres han entrado a mis reuniones programadas, es decir ya no ha habido el tema de que *profesora ya no va a poder porque estoy en el trabajo y no me van a dar permiso*. Ahora lo puedes hacer a través del zoom lo puedes compartir en esta reunión, logros dificultades que puedan tener los niños. Eso para mí ha sido una gran ventaja porque en años pasados nunca he tenido la presencia del 100% de los papás, Siempre ha habido ausencias de los padres en lo que es, comités de aula. Entonces ahora inclusive se han dado reuniones generales por zoom con padres de familia y también entrevistas individuales con cada Padre de familia, para compartir el avance de sus niños y niñas, por ejemplo, esa es una gran ventaja para mí.

**Erik:** Las herramientas estas nos permiten muchas cosas además hay que estar actualizándose constantemente, con las nuevas funcionalidades.

**Renata:** No de verdad ha parecido tantas que no conozco ya soy profesora antigua Y de hecho que también a mí me ha costado, decía no, justo ustedes que están estudiando y me imagino que el currículo en las universidades, en los institutos es agregara el tema este del uso de las nuevas herramientas para la enseñanza y aprendizaje. Yo, por ejemplo: cuando no he sido estudiante, no he llevado. Comparto con algunos jóvenes que están siguiendo la carrera en el que, si hay,

un curso podríamos decir no, un curso que llevan justamente para aplicar estas herramientas, yo desconozco hay que darse tiempo para actualizarse, y no quedarte atrás. De hecho, tú Raúl, has compartido en el curso de quechua.

### Transcripción de observaciones

**cuaderno de campo**

**docente: Joel**

**nombre: Cristian Antony Hurtado Pacheco**

**grado: cuarto**

El maestro manda a sentarse a todos y se pone a llamar lista

- Luego pide a todos repasar el curso de comunicación ya que tendrán examen
- el tiempo de repasar 20 minutos
- Luego de ello entrega el examen
- Explica que temas avanzaron
- Da inicio el examen y el docente va apoyando en las dudas a los chicos



**9:30**

Una vez que termino el examen el maestro indico que se pongan a leer un libro, dando el tiempo de que puedan ir al servicio algunos

**9:50**

**curso: huerto**

**docente: junior**

Entro el profesor de huerto

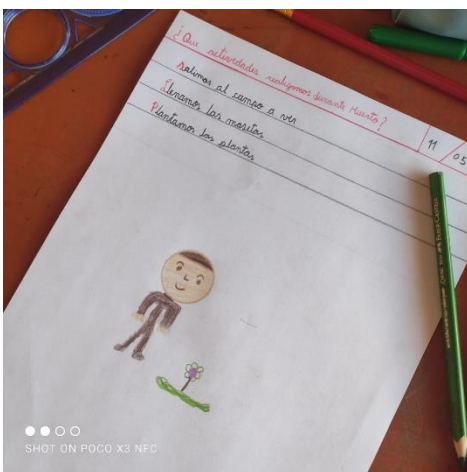
- Da mención a que darán un examen de ese curso indicando que hagan.
  - Que hagan un resumen
  - ¿Que actividades realizaron la clase pasada?
  - Que dibujen el campo o las plantas que le gustaron

Pude observar que uno de los alumnos se puso a hacer bulla y el docente dijo

- Maestro - ¡Samira! ya contigo todos los días tengo problemas, te ando hablando ya muchas veces y nada contigo, “por favor que sea la ultimas o bien llamare a tus padres”

Así pudo continuar con el examen los chicos

dando por finalizar el examen a las 10:30 como podemos observar en la imagen es el trabajo que pudieron realizar



**10:30**

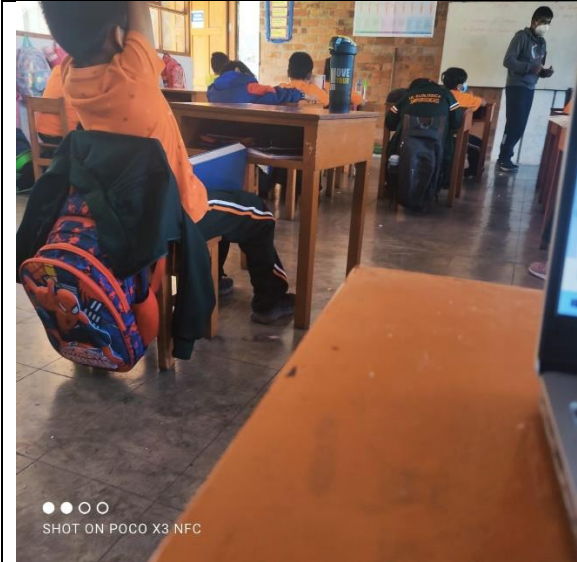
- Todos se pusieron a comer su lonchera luego fueron a jugar en el patio

- En el patio algunos se pusieron jugar con los trompos y otro grupo de estudiantes se puso a jugar con la pelota.
- Algunos niños y niñas también se pusieron a jugar juegos de mesa en las mesas del patio.



11:05

- todos regresan del recreo a clase
- en clase toco el curso de educación física
- el maestro ordeno a todos a salir al patio
- ya afuera todos los chicos hicieron desorden ya ni yo podía controlarles, el profesor se cansó de que no le hagan caso
- mando a todos a regresar a las aulas



- dentro del salón el maestro inicia a reprocharles a cada uno, de porque se ponen a hacer bulla y hacer desorden.

así el maestro dando explicaciones de cómo pueden comportarse, que cosas no deben de hacer, así pudo culminar su clase el maestro.