



UNIVERSIDAD PERUANA  
**CAYETANO HEREDIA**  
FACULTAD DE EDUCACIÓN

**INCORPORACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES  
EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL  
HERMANOS AYAR N° 985, DISTRITO DE  
SANTIAGO-CUSCO**

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

AUTORAS  
LUZ MARIA QUISPE CHACCA  
ROCIO ALMENDRA MENDOZA MARTINEZ  
HORDALIZ TAPIA CAYTUIRO

ASESOR  
HUMBERTO AVELINO LEON HUARAC

LIMA-PERÚ  
2025

ASESOR  
MG. HUMBERTO AVELINO LEON HUARAC

**JURADO DE TESIS**

DRA. MAHIA BEATRIZ MAURIAL MACKEE

PRESIDENTE

MG. GLADYS GAMARRA BOZANO

SECRETARIO

MG. MAGARI DEL ROSARIO QUIROZ NORIEGA

VOCAL

## **DEDICATORIA**

Dedicado a mi padre, a mi familia universitaria de la UPCH y a mis familiares. Para mí, fueron y son fuente principal de motivación e inspiración para ser una profesional de calidad. (Luz Maria Quispe Chacca).

Dedicado a mi familia, ya que perennemente estuvieron brindándome su soporte para forjar de mí una excelente persona. No ha sido sencillo el camino hasta ahora, pero todo lo que soy es gracias a ellos. (Rocio Almendra Mendoza Martinez)

A mi madre, por su apoyo inquebrantable y su inspiración; a mis profesores de la Universidad Peruana Cayetano Heredia, por sus enseñanzas; a los niños y familias de Cusco, Vilcabamba y Lima, por permitirme aprender junto con ellos durante mis prácticas; y a todos aquellos que contribuyeron a mi formación profesional. (Hordaliz Tapia Cayturo)

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios. A la familia educativa de la universidad por sus valiosas enseñanzas. A nuestro asesor, Humberto León, por su tiempo y paciencia. Asimismo, a mi familia, por su apoyo, confianza y sus palabras de incentivo que me motivaron a seguir adelante. (Luz Maria Quispe Chacca)

Agradezco a Dios, a mi familia y a todas aquellas personas que me han apoyado para el logro de mis metas. Gracias de todo corazón, por su invaluable contribución en este viaje académico. (Rocio Almendra Mendoza Martinez)

Agradezco a Dios por darme fortaleza; a mis profesores y a nuestro asesor, por su invaluable apoyo en la culminación de esta tesis y mi formación profesional. A mi familia, por su amor y soporte incondicional. Sin ustedes, este logro no habría sido posible: A todos se lo dedico con cariño y gratitud. (Hordaliz Tapia Cayturo)

## **FUENTES DE FINANCIAMIENTO**


**Autofinanciado**

# Luz Maria Quispe Chacca

## INCORPORACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIV...

 Quick Submit

 Quick Submit

 Universidad Peruana Cayetano Heredia

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:old::1:3226277565

Fecha de entrega

23 abr 2025, 12:06 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

23 abr 2025, 12:11 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

TESIS\_QUISPE\_CHACCA-MENDOZA\_MARTINEZ-TAPIA\_CAYTUIRO\_FAEDU.pdf

Tamaño de archivo

2.3 MB

204 Páginas

50.239 Palabras

264.487 Caracteres



Página 2 of 222 - Integrity Overview

Identificador de la entrega trn:old::1:3226277565




## 18% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

### Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Small Matches (less than 8 words)

### Top Sources

- 17%  Internet sources
- 2%  Publications
- 7%  Submitted works (Student Papers)

### Integrity Flags

1 Integrity Flag for Review

#### Replaced Characters

40 suspect characters on 30 pages

Letters are swapped with similar characters from another alphabet.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	3
1.1. Planteamiento del problema .....	3
1.2. Preguntas y objetivos .....	4
1.2.1. Pregunta general.....	4
1.2.2. Preguntas específicas .....	4
1.2.3. Objetivo general.....	4
1.2.4. Objetivos específicos .....	4
1.3. Justificación.....	5
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	7
2.1. Descripción del contexto.....	7
2.2. Marco normativo .....	7
2.3. Antecedentes .....	9
2.3.1. Antecedentes internacionales.....	9
2.3.2. Antecedentes nacionales .....	11
2.4. Bases teóricas .....	13
2.4.1. Proceso de aprendizaje.....	13
2.4.2. Juegos tradicionales .....	15
CAPITULO III METODOLOGÍA .....	26
3.1. Tipo de investigación .....	26
3.2. Diseño metodológico.....	26
3.3. Población y muestra .....	27
3.4. Definición de las categorías .....	29
3.4.1. Caracterización de la institución educativa y su contexto .....	29
3.4.2. Tipos y contextualización de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje ...	29
3.4.3. Uso de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje .....	31
3.4.4. Impacto de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje.....	32
3.5. Técnicas e instrumentos para recojo de datos .....	34
3.5.1. Técnicas .....	34
3.5.2. Instrumentos.....	35

3.6.	Consideraciones éticas .....	38
3.6.1.	Derechos de autor .....	38
3.6.2.	Verdad y credibilidad del procesamiento de la información .....	38
3.6.3.	Beneficencia para el conocimiento .....	39
3.6.4.	Consentimiento informado.....	39
3.6.5.	Asentimiento informado .....	40
3.6.6.	Confidencialidad.....	40
3.6.7.	Autonomía.....	41
3.7.	Plan de recojo y análisis de datos.....	41
3.7.1.	Plan de recojo de datos .....	41
3.7.2.	Plan de análisis de datos .....	43
CAPÍTULO IV RESULTADOS.....		45
4.1.	Caracterización de la institución educativa y su contexto.....	45
4.1.1.	Caracterización de la institución educativa.....	45
4.1.2.	Caracterización del contexto.....	45
4.2.	Tipos y contextualización de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje.....	45
4.2.1.	Juegos tradicionales vinculados a las tradiciones comunitarias .....	46
4.2.2.	Juegos tradicionales vinculados a los materiales comunitarios .....	56
4.2.3.	Juegos tradicionales vinculados a la imitación de los animales de la comunidad ..	66
4.3.	Uso de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje.....	71
4.3.1.	Juegos tradicionales utilizados en diferentes momentos .....	71
4.3.2.	Materiales utilizados en la ejecución de los juegos tradicionales.....	117
4.4.	Impacto de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje .....	128
4.4.1.	Área de personal social:.....	128
4.4.2.	Área de psicomotriz.....	131
4.4.3.	Área de comunicación .....	135
4.4.4.	Área de castellano como segunda lengua .....	138
4.4.5.	Área de matemática .....	140
4.4.6.	Área de ciencia y tecnología.....	144
CAPÍTULO V DISCUSIÓN.....		148
CAPITULO VI CONCLUSIÓN.....		154
CAPITULO VII RECOMENDACIONES .....		158

REFERENCIAS.....	160
ANEXOS .....	168

## RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo general describir la incorporación de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje. Este objetivo general se derivó en tres objetivos específicos: 1. Identificar los juegos tradicionales que se incorporan en el proceso de aprendizaje. 2. Describir el uso de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje. 3. Describir de qué manera los juegos tradicionales aportan en el proceso de aprendizaje. El estudio corresponde al enfoque cualitativo de diseño etnográfico. Se realizaron veinticinco observaciones, cuatro entrevistas semiestructuradas a las madres de familia, dos entrevistas semiestructuradas a docentes y una ficha de grupo focal a los niños y niñas de cinco años.

En el desarrollo del estudio se logró responder a la pregunta general: ¿Cómo se incorporan los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje? Para responder a esta pregunta general se plantearon y se respondieron las siguientes preguntas específicas: ¿Qué juegos tradicionales se incorporan en el proceso de aprendizaje? ¿Cómo se usan los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje? y ¿De qué manera los juegos tradicionales aportan en el proceso de aprendizaje?

Con respecto al primer objetivo específico: Se concluyó que se incorporaron veinticinco juegos tradicionales, agrupados en tres tipos, donde se describe de manera breve, su origen y en qué consiste cada juego tradicional. En cuanto al segundo objetivo específico: se concluyó que estos: 1. Son utilizados en diferentes momentos. 2. Se presenta los materiales utilizados en la ejecución de los juegos tradicionales 3. Se presenta la participación de la comunidad educativa. Finalmente, con respecto al tercer objetivo específico, se concluyó que aportan en las diversas áreas del nivel inicial como, en el área de personal social, psicomotriz, comunicación, castellano como segunda lengua, matemática y ciencia y tecnología.

**Palabras clave:** Juegos tradicionales, proceso de aprendizaje, nivel inicial.

## PISYACHISQA

Kay yachaypa hatun yuyayka, ñawpa pukllaykunata yachaypi churashkamanta willaymi kan. Kay hatun yuyayqa 3 objetivos específicos nisqamanmi hurqusqa karqa: 1. Yachay puriyman churasqa ñawpaqmanta pacha pukllaykunata riqsichiy 2. Yachay puriyipi ñawpaqmanta pacha pukllaykunata imayna apaykachakusqanmanta willakuy 3. Ñawpaqmanta pukllaykuna qari warmakunapa, warmi warmakunapa yachay puririyinpi imayna yanapakusqanmanta willakuy. Chay estudioqa tupanmi enfoque cualitativo nisqawan, diseño etnográfico nisqawan ima. 25 qhawariykunam ruwakurqa, 4 mamakunawan kuskanchasqa tapukuykuna, 2 kuskan estructurasqa yachachiqkunawan, yachakuqkunawan huk formulario de grupo de enfoque nisqa.

Estudio ruwaypiqa, kay general tapukuyta kutichiyta atikurqa: ¿Imaynatataq tradicional pukllaykunata yachay puriyman churanku? Kay tapuykunatapash kutichirka: ¿Ima ñawpa pukllaykunatami yachayman churashka kan? ¿Imaynatataq yachay puriyipi ñawpa pukllaykunata apaykachakun? Hinaspa, ¿imaynatataq ñawpaqmantapacha pukllaykuna yanapan warmakunapa yachay puririyinpi?

Ñawpaq kaq objetivo específico nisqamanta: tukukurqa 25 tradicional pukllaykuna churasqa kasqanmanta, chaypim pisillapi willakuy imamanta sapa tradicional pukllay kasqanmanta, maymanta hamusqanmanta, chaymanta kimsa layapi huñusqa kasqankumanta. Iskay kaq objetivo específico nisqamanta rimaspaqa, kaykunata: 1. Huk pachakunapi llamk'achisqa kanku 2. Ñawpamanta pukllaykuna ruwaypi ima materialkuna apaykachasqa kasqanmanta riqsichikun 3. Yachay ayllupi participación nisqamanta riqsichikun. Tukuyninpiqa, kimsa kaq objetivo específico nisqamanta: tukukurqa, paykunaqa yanapakunku imaymana áreas nisqapi nivel inicial nisqapi kayhina.

**Sapaq simikuna:** Ñawpaqmanta pacha pukllaykuna, yachay ruway, qallariy nivel.

## INTRODUCCIÓN

La incorporación de juegos tradicionales ha emergido como una estrategia innovadora para enriquecer el aprendizaje y desarrollo de habilidades en contextos escolares. En una I.E.I ubicada en el distrito de Santiago, Cusco, se ha realizado un estudio detallado sobre la incorporación de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje. Este enfoque no solo busca revitalizar y preservar el patrimonio cultural local, sino también potenciar diversas dimensiones del desarrollo infantil, incluyendo habilidades motoras, cognitivas, sociales, emocionales y académicas.

A través de la selección estratégica de juegos tradicionales, los docentes han utilizado actividades que además de promover el juego y la diversión, también están diseñadas para fortalecer las capacidades físicas, cognitivas, sociales y emocionales. Esta investigación se centra en describir cómo estos juegos tradicionales aportan a la creación de un ambiente educativo lúdico y estimulante, que facilita un aprendizaje más participativo y significativo.

Además, el presente estudio también examina la metodología detrás de la incorporación de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje, destacando la importancia de la formación docente continua y la adaptación de recursos educativos. A través de observaciones y análisis sistemáticos, se pretende identificar las mejores prácticas y los desafíos inherentes a la incorporación de juegos tradicionales, proporcionando así recomendaciones concretas para optimizar esta estrategia educativa.

En tal sentido, el estudio se organizó en siete capítulos de desarrollo, que se describen a continuación.

En el Capítulo I: Se desarrolla la realidad problemática del estudio, con la descripción de los juegos tradicionales a nivel general y luego de manera específica. También se formula el

problema general: ¿Cómo se incorporan los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje? Y los problemas específicos: 1. ¿Qué juegos tradicionales se incorporan en el proceso de aprendizaje? 2. ¿Cómo se usan los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje? 3. ¿De qué manera los juegos tradicionales aportan en el proceso de aprendizaje? Luego, inmediatamente, se plantea el objetivo general: Describir la incorporación de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje. Y los objetivos específicos del estudio: 1. Identificar los juegos tradicionales que se incorporan en el proceso de aprendizaje. 2. Describir el uso de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje. 3. Describir de qué manera los juegos tradicionales aportan en el proceso de aprendizaje. Seguidamente, la justificación.

Capítulo II: Se desarrolla el marco teórico, con la información necesaria que respalda la categoría de estudio, incluyendo los antecedentes previos y las bases teóricas relevantes. Capítulo III: Se detalla la metodología a utilizar, precisando el tipo, enfoque y diseño del estudio, así como las técnicas e instrumentos aplicados. Además, se abordan las consideraciones éticas para la aplicación del estudio, el plan de recolección de datos y su procesamiento.

Capítulo IV: Se presenta los resultados obtenidos, respondiendo a cada objetivo formulado. Se evidencia la caracterización del ámbito de estudio, la identificación de los juegos tradicionales, su uso y su aporte en el proceso de aprendizaje.

Capítulo V: Se compara los resultados obtenidos con los antecedentes descritos previamente, y se proporciona una interpretación basada en la teoría del estudio. Finalmente, en los Capítulos VI y VII: Se detallan las conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio, como fruto del proceso de investigación.

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1.Planteamiento del problema

Las comunidades indígenas son portadoras de diversos juegos tradicionales que practican los niños y niñas en varios espacios de la comunidad y el hogar. Y a través de estas actividades (juegos) los niños y niñas desarrollan diversas habilidades como son, la psicomotricidad, la oralidad, imaginación, el pensamiento, etcétera.

García y Samada (2020), manifiestan que la psicomotricidad es uno de los elementos más importantes en el proceso de desarrollo de los infantes y es crucial que los niños y niñas, a través de la estimulación, alcancen un nivel satisfactorio de capacidad, que incrementen sus habilidades personales, sociales y académicas.

De acuerdo con Ortiz (2018), los juegos y deportes tradicionales son un legado cultural que es importante preservar y fomentar, que ayudan a cultivar valores como la tolerancia, el respeto y la paz en sociedades multiculturales. Sin embargo, en los últimos tiempos se ha observado que estos juegos ya no son practicados de manera constante entre los niños y niñas, y su uso no es promovido (vivencia personal). Una razón que explica esto es la influencia de la tecnología, que constantemente presenta nuevas atracciones para los jóvenes. Además, la falta de apoyo económico de los gobiernos locales y del sector privado, así como la falta de tiempo de los líderes escolares y profesores, impide que se desarrollen actividades extraescolares, especialmente en los fines de semana. Además, la infraestructura de las instituciones educativas no siempre es adecuada, con la falta de canchas deportivas y de recursos lúdico-deportivos necesarios para fortalecer las prácticas de estos juegos tradicionales.

Lavega (2019), indica que en la actualidad, aquellos juegos transmitidos por nuestros ancestros no son valorados, más bien son reemplazados por otros que evolucionan a medida que pasa el tiempo, ya no le dan esa misma importancia como lo hacían antes y son cambiados por juegos occidentales. Se ha observado que los actores son conocedores de los juegos tradicionales en la institución educativa, donde en la actualidad ya no comparten las sabidurías que ellos poseen, por temor a la discriminación o simplemente porque lo consideran como algo no importante. Por ello, resulta prioritario hacer un estudio sobre la incorporación de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje en una institución educativa del nivel inicial del distrito de Santiago-Cusco.

## **1.2.Preguntas y objetivos**

### **1.2.1.Pregunta general**

- ¿Cómo se incorporan los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje?

### **1.2.2.Preguntas específicas**

- ¿Qué juegos tradicionales se incorporan en el proceso de aprendizaje?
- ¿Cómo se usan los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje?
- ¿De qué manera los juegos tradicionales aportan en el proceso de aprendizaje?

### **1.2.3. Objetivo general**

- Describir la incorporación de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje.

### **1.2.4. Objetivos específicos**

- Identificar los juegos tradicionales que se incorporan en el proceso de aprendizaje.
- Describir el uso de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje.
- Describir de qué manera los juegos tradicionales aportan en el proceso de aprendizaje.

### **1.3. Justificación**

Se justifica teóricamente, puesto que mediante el presente estudio se generó conocimiento sobre la incorporación de los juegos tradicionales en la educación inicial, que contribuirá a comprender la función de estos juegos en el aprendizaje de los niños y niñas participantes en una institución educativa del nivel inicial.

La justificación práctica del estudio se basa en la relevancia y aporte de los juegos tradicionales en las diversas áreas curriculares del nivel inicial, en el fortalecimiento de la identidad cultural como una forma de preservación y transmisión de la cultura y de las tradiciones, de generación en generación. Los niños y niñas aprenden valores y costumbres comunitarias. Así mismo, en cuanto a la actividad física, muchos juegos tradicionales incorporados en la institución, implican ejercicios, por lo que ayudan a desarrollar habilidades motoras, mejorando la condición física, además de fomentar un estilo de vida saludable, promoviendo el juego al aire libre y en grupo; conllevan a la estimulación de la creatividad y la imaginación, porque al requerir el uso de la imaginación para crear historias o escenarios, estos juegos desarrollan la capacidad de pensar de forma crítica. Finalmente, el aporte de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje en áreas como, personal social, psicomotriz, comunicación, castellano como segunda lengua, matemática y ciencia y tecnología, que respalda la justificación práctica de la presente investigación.

La justificación metodológica se fundamenta en el empleo del enfoque cualitativo y el diseño etnográfico, dado que permite una exploración profunda de las experiencias de los docentes, estudiantes y madres de familia en una institución educativa del nivel inicial. Así mismo, la etapa de recolección de información se ejecutó mediante entrevistas semiestructuradas, observaciones

participativas y análisis de documentos, que proporcionaron una comprensión integral acerca la incorporación efectiva de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL**

#### **2.1. Descripción del contexto**

La institución educativa de nivel inicial, está ubicada en el distrito de Santiago, en la ciudad del Cusco. Esta región es conocida por su rica herencia cultural y tradiciones ancestrales, lo que ofrece un entorno ideal para la incorporación de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje. El distrito de Santiago es diverso y mantiene una fuerte conexión con sus costumbres y prácticas culturales, lo que facilita la aceptación y la incorporación de métodos educativos que incluyan dichos juegos.

La educación inicial en el Perú se ha centrado en proporcionar un entorno de aprendizaje integral, aunque con falencias y oportunidades de acceso. Los juegos tradicionales pueden desempeñar un papel importante, ya que no solo fomentan habilidades motoras y cognitivas, sino que también refuerzan la identidad cultural y los valores comunitarios. La institución educativa de nivel inicial, se enfoca en una educación holística, donde se reconoce la importancia de métodos de aprendizaje innovadores y culturalmente relevantes.

El estudio busca explorar y describir los beneficios de estos juegos tradicionales. Estudios previos han demostrado que los juegos tradicionales pueden mejorar la atención, la memoria y las habilidades sociales de los niños y niñas. Además, estos juegos pueden ser herramientas efectivas para el desarrollo de las competencias, ya que proporcionan un contexto práctico y divertido.

#### **2.2. Marco normativo**

Constitución Política del Perú:

La Constitución Política del Perú establece en su artículo 17, que la educación inicial es obligatoria y el estado garantiza su universalización. Esto incluye la responsabilidad de asegurar métodos educativos que sean culturalmente pertinentes y que promuevan el desarrollo integral de los niños y niñas.

#### Ley General de Educación (Ley N° 28044):

Esta ley establece las bases para la educación en el Perú, destacando la importancia de una educación inclusiva y equitativa. El artículo 8 de esta ley menciona la relevancia de respetar y valorar la diversidad cultural en los procesos educativos, lo cual apoya la incorporación de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje.

#### Currículo Nacional de Educación Básica:

El Currículo Nacional de Educación Básica del Ministerio de Educación del Perú (MINEDU) enfatiza la necesidad de metodologías activas y participativas que promuevan el aprendizaje significativo. Dentro de este marco, se reconoce la importancia de utilizar recursos pedagógicos que reflejen la cultura y tradiciones locales, alineándose con la incorporación de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje.

#### Política Nacional de Educación Intercultural:

La Política Nacional de Educación Intercultural establece que la educación debe respetar, valorar y promover la diversidad cultural del país. Esto incluye la incorporación de conocimientos, prácticas y valores de las diferentes culturas, lo que respalda la incorporación de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje.

#### Directivas y Normativas del MINEDU:

El Ministerio de Educación emite directivas específicas que guían las prácticas pedagógicas en las instituciones educativas. Estas directivas a menudo enfatizan la importancia de metodologías que sean inclusivas y culturalmente pertinentes, proporcionando un marco normativo favorable para la incorporación de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje.

## **2.3. Antecedentes**

### **2.3.1. Antecedentes internacionales**

Góez et al. (2022), desarrollaron una investigación en Colombia sobre “Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje”, con el objetivo de determinar el rol de los juegos tradicionales como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para lo cual la metodología se basó en un enfoque cualitativo con un alcance descriptivo, no experimental exploratorio y transversal, además se ha realizado una encuesta a los docentes de la institución. Los resultados de dicha investigación demostraron que los juegos tradicionales son una parte esencial de la educación académica, especialmente en el nivel básico, ya que son considerados como una estrategia pedagógica eficaz que promueve la formación integral. En dicho estudio, el diálogo llevado a cabo con los participantes ha permitido la construcción colectiva de una estrategia educativa que integra los juegos tradicionales, donde los docentes asumen la responsabilidad de mediadores entre los estudiantes y su entorno académico. Finalmente se llegó a la conclusión de que los juegos tradicionales son recursos valiosos para promover la adquisición de conocimientos en el aula y que es necesario incrementar su uso.

Ninasunta et al. (2023), realizaron un estudio en Ecuador sobre "el desarrollo socioemocional de los niños en educación inicial II por medio de los juegos tradicionales". Su investigación tuvo como propósito identificar qué juegos tradicionales pueden contribuir al

fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en esta etapa educativa. Para ello, emplearon un enfoque metodológico mixto, combinando elementos cualitativos y cuantitativos dentro de un estudio descriptivo. Los hallazgos reflejaron que el confinamiento debido a la pandemia de COVID-19, afectó significativamente la capacidad de los niños para interactuar socialmente y expresar emociones. Sin embargo, tras la implementación de una guía con juegos tradicionales, se observaron mejoras en la comunicación, la expresión de sentimientos y la participación en actividades grupales. En conclusión, la incorporación de los juegos tradicionales en la educación inicial demostró ser una estrategia efectiva para fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños, promoviendo una interacción más fluida y una mejor gestión de sus emociones.

Castro et al. (2018), realizaron un estudio en Colombia sobre "Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes del grado transición del Liceo La Alegría de Aprender", donde desarrollaron una investigación con enfoque cualitativo, centrada en comprender cómo los juegos tradicionales pueden fortalecer las relaciones afectivas en la infancia dentro del contexto escolar. Su objetivo principal fue analizar la influencia de estas prácticas lúdicas en la interacción social y el desarrollo emocional de los niños y niñas del grado de transición. A través de la observación y el análisis de las dinámicas de juego, se evidenció que los juegos tradicionales fomentan la cooperación, el respeto y la convivencia armónica entre los infantes. Además, los niños y niñas demostraron mayor motivación y confianza al participar en estas actividades, lo que fortaleció sus vínculos afectivos. Como conclusión, se determinó que los juegos tradicionales no solo son herramientas recreativas, sino que también desempeñan un papel fundamental en la integración social y el bienestar emocional dentro del aula.

Rodríguez (2023), en su tesis realizada en Ecuador, sobre "Juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial", desarrolló un estudio con enfoque cualitativo, cuyo objetivo fue analizar el impacto de los juegos tradicionales en la socialización de los niños en etapa inicial. A través de la observación y la aplicación de un manual ilustrado con actividades lúdicas, se identificó que estas dinámicas fomentan la interacción, la cooperación y el respeto. Los resultados mostraron que la implementación de estos juegos en el aula mejoró significativamente la comunicación entre los estudiantes y fortaleció sus habilidades sociales. Como conclusión, se determinó que los juegos tradicionales son una herramienta pedagógica efectiva para promover la integración y el desarrollo socioemocional en la educación inicial.

### **2.3.2. Antecedentes nacionales**

Díaz (2019), en su estudio realizado en Huancavelica sobre "el desarrollo socioemocional de niños de cinco años a través de los juegos tradicionales", buscó analizar cómo estas actividades favorecen la socialización y la regulación emocional. Mediante una metodología cualitativa basada en observaciones y entrevistas a docentes, encontró que los juegos tradicionales promueven la cooperación, la empatía y el autocontrol. Como resultado, se observó una mejora en la interacción entre los niños y en su expresión emocional. En conclusión, resalta la importancia de incorporar estos juegos en la educación inicial para fortalecer sus habilidades socioemocionales.

Yllanes (2019), en su tesis, "La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E. N. 256 San Pablo – Ayacucho", tuvo como objetivo analizar cómo los juegos tradicionales contribuyen al proceso de socialización en los niños y niñas. Empleando una metodología cualitativa con observaciones y entrevistas, identificó que estas actividades fortalecen la interacción, el trabajo en equipo y la comunicación entre los estudiantes. Como resultado, se

evidenció una mayor participación y convivencia armoniosa en el aula. En conclusión, la autora destaca la importancia de integrar los juegos tradicionales en la educación inicial para mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas.

Ccahuana et al. (2021), realizaron un estudio titulado "El juego tradicional como recurso pedagógico en una I.E.B. en el distrito de Rocchacc-Chincheros-Apurímac", con el propósito de analizar el uso de los juegos tradicionales como una estrategia educativa en el contexto de la Educación Intercultural Bilingüe. La investigación adoptó un enfoque cualitativo con diseño etnográfico, empleando observaciones y entrevistas dirigidas a docentes especializados en juegos tradicionales. Los hallazgos evidenciaron que estas prácticas favorecen la comunicación entre los niños y niñas, al permitir la expresión de emociones y al fortalecer la interacción social, lo que impacta positivamente en su proceso de aprendizaje tanto dentro como fuera del aula. En conclusión, el estudio resalta que los juegos tradicionales no solo transmiten valores y conocimientos ancestrales, sino que también cumplen un papel clave en la formación educativa, por lo que es fundamental su preservación y aplicación en las instituciones escolares.

Rengifo (2019), en su investigación, "Socialización a través del juego en niñas y niños shipibos en una escuela primaria del distrito de Iparía, Ucayali", tuvo como objetivo describir el proceso de socialización mediante el juego en niños y niñas shipibos, tanto en la escuela como en la comunidad. Utilizó una metodología de enfoque cualitativo con diseño etnográfico, realizando observaciones y entrevistas semiestructuradas a estudiantes, docentes y sabios locales. Los resultados evidenciaron que la socialización se da principalmente a través de juegos creados por los propios niños y niñas, con escasa participación de agentes socializadores y poca práctica de juegos tradicionales. Se concluye que es fundamental promover la participación activa de los

agentes socializadores en el fomento de juegos tradicionales, ya que estos contribuyen significativamente al aprendizaje y fortalecen la identidad cultural de los niños y niñas shipibos.

## **2.4.Bases teóricas**

### **2.4.1. Proceso de aprendizaje**

#### **2.4.1.1. Teorías del aprendizaje constructivista**

El aprendizaje constructivista indica que las personas pueden desarrollar de manera plena su conocimiento a base de la experiencia y la capacidad reflexiva que tengan sobre su entorno en general; además, esta estuvo desarrollada por Jean Piaget y Lev Vygotsky, y es realmente importante en el proceso analógico de los juegos tradicionales, sobre todo en el área de la educación inicial (Piaget y Barbel, 1997).

- **Etapa sensoriomotora (0-2 años):** En esta etapa, los niños y niñas aprenden sobre el mundo a través de sus sentidos y acciones. El juego sensoriomotor, como el uso de objetos para explorar el entorno, es crucial.
- **Etapa preoperacional (2-7 años):** Los niños y niñas empiezan a usar el lenguaje y el juego simbólico. Aquí, los juegos tradicionales, como el "*mankapaki*" (simulación de elaboración de servicios de cocina), permiten a los niños y niñas representar y entender la realidad a través de la imaginación y el simbolismo.
- **Etapa de operaciones concretas (7-11 años):** Los niños y niñas desarrollan habilidades de pensamiento lógico. Juegos que implican reglas y estructuración, como los juegos de construcción, son importantes en esta etapa.

- **Etapa de operaciones formales (11 años en adelante):** Los adolescentes desarrollan la capacidad de pensar abstractamente y de manera hipotética. Los juegos que requieren planificación estratégica y pensamiento abstracto son beneficiosos en esta etapa (Piaget y Barbel, 1997).

Piaget afirmó que el aprendizaje es más eficaz cuando se permite a los niños y niñas descubrir cosas por sí mismos y crear su propia comprensión. Los juegos tradicionales proporcionan un contexto en el que los niños y niñas pueden explorar, experimentar y construir su conocimiento a partir de sus interacciones con los demás y con el entorno.

### **Lev Vygotsky (1896-1934)**

Vygotsky, un psicólogo ruso, enfatizó la importancia del contexto social y cultural en el desarrollo cognitivo. Su teoría del aprendizaje sociocultural sugiere que el desarrollo intelectual depende de un entorno social.

- **Zona de desarrollo próximo (ZDP):** Los juegos tradicionales, que a menudo se juegan en grupo, permiten a los niños y niñas trabajar dentro de su ZDP, aprendiendo de los demás y desarrollando nuevas habilidades.
- **Lenguaje y pensamiento:** Vygotsky afirmó que el lenguaje es una herramienta fundamental para el desarrollo del pensamiento. A través del juego de roles y la imitación, los niños y niñas no solo desarrollan habilidades lingüísticas, sino también cognitivas y sociales (L.Vygotsky, 1978).

Vygotsky destacó que el juego es una actividad social en el que los niños y niñas aprenden las normas y reglas de su cultura. Los juegos tradicionales, transmitidos de generación en

generación, encapsulan los valores y conocimientos culturales, permitiendo a los niños y niñas internalizar estas normas y aplicarlas en sus interacciones diarias (L.Vygotsky, 1978).

## **2.4.2. Juegos tradicionales**

### **2.4.2.1. Teoría del juego de Jean Piaget y Lev Vygotsky**

El juego es una actividad innata para el niño y ha sido estudiado por Jean Piaget y Lev Vygotsky, quienes ofrecieron perspectivas complementarias sobre el desarrollo en la infancia.

#### **Jean Piaget**

Piaget identificó el juego como una actividad esencial para el desarrollo cognitivo y clasificó los tipos de juego según las etapas de desarrollo cognitivo de los niños y niñas:

1. **Juego de ejercicio (0-2 años):** En esta etapa, los niños y niñas repiten acciones simples para explorar y dominar nuevas habilidades motoras y sensoriales. Por ejemplo, los niños y niñas pueden disfrutar golpeando objetos o apilando bloques.
2. **Juego simbólico (2-7 años):** Durante la etapa preoperacional, los niños y niñas participan en juegos simbólicos, donde utilizan objetos para representar otros y desarrollan habilidades de representación. Un ejemplo es el juego de "cocinita", donde los niños y niñas simulan preparar comidas usando tierra y otros materiales.
3. **Juego de reglas (7-11 años):** En la etapa de operaciones concretas, los niños y niñas comienzan a comprender y seguir reglas en los juegos. Juegos tradicionales que implican reglas claras, como el "plic plac" o el "*chasqui*", ayudan a desarrollar habilidades de lógica y razonamiento.

4. **Juego de construcción:** Los niños y niñas construyen cosas con materiales, como bloques o tierra, y desarrollan habilidades espaciales y de planificación (Piaget y Barbel, 1997).

Para Piaget, el juego es una manifestación del desarrollo cognitivo y un medio a través del cual los niños y niñas pueden experimentar y entender el mundo que les rodea (Piaget y Barbel, 1997).

### **Lev Vygotsky**

Vygotsky, por su parte, subrayó la dimensión social y cultural del juego. Considera que el juego es una actividad social que facilita el aprendizaje a través de la interacción y la cooperación.

1. **Juego de roles:** Vygotsky enfatizó la importancia del juego de roles en el desarrollo social y cognitivo. En juegos como "el zorro y el cuy", los niños y niñas asumen diferentes roles y practican habilidades sociales y de lenguaje.
2. **Aprendizaje cooperativo:** Los juegos tradicionales a menudo requieren la cooperación y el trabajo en equipo. Según Vygotsky, estas interacciones son cruciales para el desarrollo cognitivo, ya que los niños y niñas aprenden unos de otros y desarrollan habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico (L.Vygotsky, 1978).
3. **Regulación emocional y social:** A través del juego, los niños y niñas aprenden a regular sus emociones, entender las perspectivas de los demás y seguir normas sociales. El juego de "*turuyay turu*", por ejemplo, permite a los niños y niñas experimentar y gestionar emociones de forma segura (L.Vygotsky, 1978).

Vygotsky afirmó que el juego proporciona un contexto en el que los niños y niñas pueden experimentar situaciones más allá de su realidad inmediata, lo que les permite explorar y comprender conceptos complejos en un entorno seguro y controlado (L.Vygotsky, 1978).

En conclusión, tanto Piaget como Vygotsky reconocieron el juego como una herramienta fundamental para el aprendizaje. Mientras que Piaget se centró en cómo el juego refleja y facilita el desarrollo cognitivo individual, Vygotsky destacó el papel del juego en la construcción social del conocimiento y el desarrollo cultural. Estos enfoques complementarios subrayan la importancia de integrar juegos tradicionales en la educación inicial para promover el desarrollo integral de los niños y niñas.

#### **2.4.2.2. Definición y características de los juegos tradicionales**

##### **Definición**

Son actividades lúdicas que se han transmitido de generación en generación dentro de una comunidad o cultura específica. Estos juegos reflejan las costumbres, valores y prácticas de la sociedad en la que se originan y se consideran una parte integral del patrimonio cultural inmaterial (Huizinga, 1951).

Según Huizinga (1950), los juegos tradicionales son "manifestaciones culturales que implican una serie de reglas y roles que se enseñan y aprenden dentro de un contexto social, contribuyendo al desarrollo de habilidades físicas, cognitivas y sociales".

##### **Características**

- **Transmisión intergeneracional:** Los juegos tradicionales se pasan de una generación a otra, a menudo a través de la oralidad y la práctica comunitaria. Este proceso de transmisión ayuda a preservar las tradiciones culturales y a fortalecer los lazos comunitarios (Sutton-Smith, 1989).
- **Uso de materiales locales:** Estos juegos suelen utilizar materiales que están fácilmente disponibles en el entorno local, como piedras, tierra, hojas y palos. Este aspecto no solo hace que los juegos sean accesibles, sino que también conecta a los niños y niñas con su entorno natural y cultural (Sutton-Smith, 1989).
- **Simplicidad y flexibilidad:** Los juegos tradicionales generalmente tienen reglas simples y flexibles que pueden adaptarse a diferentes contextos y grupos de jugadores. Esta simplicidad permite que los niños y niñas comprendan y participen fácilmente en los juegos, promoviendo la inclusión y la participación activa (Brougère, 2013).
- **Componentes sociales y cooperativos:** Muchos juegos tradicionales enfatizan la cooperación y la interacción social. A menudo se juegan en grupos y requieren que los participantes trabajen juntos, sigan reglas compartidas y respeten turnos. Esto fomenta el desarrollo de habilidades sociales y el sentido de comunidad (Brougère, 1999).
- **Desarrollo de habilidades multifacéticas:** Los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo integral de los niños, abarcando habilidades físicas, cognitivas, sociales y emocionales. A través del juego, los niños y niñas mejoran su coordinación motora, desarrollan el pensamiento crítico, aprenden a manejar emociones y fortalecen sus relaciones interpersonales (Sutton, 1989).

#### **2.4.2.3. Ejemplos de juegos tradicionales relevantes para la educación inicial**

## 1. *Mankapaki*

**Descripción:** El "*mankapaki*" es un juego tradicional de simulación de elaboración de servicios de cocina donde los niños y niñas usan tierra, agua y otros materiales para crear sus propios servicios de cocina. Este juego es practicado en la comunidad y refleja la vida cotidiana y las prácticas culinarias tradicionales.

### **Relevancia educativa:**

- **Desarrollo cognitivo:** Fomenta la creatividad y el pensamiento simbólico, ya que los niños y niñas imitan y representan actividades culinarias reales (Piaget y Barbel, 1997).
- **Desarrollo físico:** Mejora la coordinación motora fina a través de la manipulación de materiales (Brougère, 2013).
- **Desarrollo social:** Promueve la cooperación y el trabajo en equipo, ya que los niños y niñas suelen jugar en grupo y compartir materiales (L.Vygotsky, 1978).

## 2. El zorro y el cuy

**Descripción:** Este juego tradicional de roles es común en las comunidades andinas y simula la relación entre un zorro y una familia de cuyes. Un niño o una niña hace de zorro, otro de mamá cuy y el resto de cuyes bebés. El zorro intenta capturar a los cuyes mientras la mamá cuy los protege.

### **Relevancia educativa:**

- **Desarrollo emocional:** Ayuda a los niños y niñas a experimentar y regular emociones como la ansiedad y la alegría (L.Vygotsky, 1978).

- **Desarrollo social:** Fomenta la empatía y el entendimiento de roles sociales, ya que los niños y niñas asumen diferentes personajes y comprenden sus perspectivas (Brougère, 2013).
- **Desarrollo cognitivo:** Facilita el desarrollo del pensamiento estratégico y la resolución de problemas mientras los niños y niñas planean cómo evitar ser capturados por el zorro (Piaget y Barbel, 1997).

### 3. La manta

**Descripción:** En este juego tradicional, los niños y niñas utilizan una manta para realizar diversas actividades, como cubrirse, cargar objetos y simular roles. Los niños y niñas deben pensar en diferentes usos para la manta y compartir sus ideas sin repetir las de otros.

#### Relevancia educativa:

- **Desarrollo cognitivo:** Estimula el pensamiento creativo y la generación de ideas originales (Piaget y Barbel, 1997).
- **Desarrollo social:** Promueve el respeto por las ideas de los demás y la participación equitativa, ya que los niños y niñas deben escuchar y respetar los turnos (L.Vygotsky, 1978).
- **Desarrollo emocional:** Ayuda a los niños y niñas a manejar la frustración y a desarrollar la resiliencia cuando sus ideas no son aceptadas o cuando deben esperar su turno (Brougère, 2013).

### 4. *El chasqui*

**Descripción:** Este juego tradicional simula la antigua práctica de los mensajeros *chasquis* del imperio inca, quienes corrían grandes distancias para llevar mensajes. Los niños y niñas corren de un punto a otro llevando un mensaje y comunicar correctamente.

**Relevancia educativa:**

- **Desarrollo físico:** Mejora la resistencia y la coordinación motora gruesa a través de la carrera (Brougère, 2013).
- **Desarrollo cognitivo:** Fortalece la memoria y las habilidades de comunicación, ya que los niños y niñas deben recordar y transmitir mensajes (L.Vygotsky, 1978).
- **Desarrollo social:** Fomenta la cooperación y la confianza, ya que los niños y niñas deben trabajar juntos para completar la tarea (Sutton, 1989).

## 5. El trueque

**Descripción:** Este juego tradicional recrea la práctica tradicional del trueque, donde los niños y niñas intercambian productos como maíz, habas y papas. Cada grupo de niños y niñas representa una familia y negocia intercambios con otros grupos.

**Relevancia educativa:**

- **Desarrollo cognitivo:** Ayuda a los niños y niñas a comprender conceptos económicos básicos y habilidades matemáticas simples como el conteo y la comparación (Piaget y Barbel, 1997).
- **Desarrollo social:** Fomenta las habilidades de negociación y comunicación, ya que los niños y niñas deben interactuar y llegar a acuerdos (L.Vygotsky, 1978).

- **Identidad cultural:** Refuerza el conocimiento y la apreciación de las prácticas culturales tradicionales, conectando a los niños y niñas con su herencia (Sutton-Smith, 1989).

De esta manera, los juegos tradicionales ofrecen una rica variedad de oportunidades para el desarrollo integral de los niños y niñas en la educación inicial. Al incorporar estos juegos tradicionales en el currículo escolar, se puede aprovechar su valor educativo y cultural para enriquecer el aprendizaje y fortalecer la identidad cultural de los estudiantes.

#### **2.4.2.4. Beneficios del juego en el desarrollo infantil**

A través del juego, los niños y niñas exploran el mundo, desarrollan habilidades cruciales y aprenden a interactuar con su entorno de manera significativa. Diversos estudios y teorías respaldan la importancia del juego en el desarrollo infantil (Frost, Wortham, y Reifel, 2008).

##### **A. Desarrollo cognitivo:**

- **Desarrollo del pensamiento crítico y resolución de problemas:** El juego permite a los niños y niñas experimentar, explorar y resolver problemas en un entorno seguro y controlado. Juegos como el "*chasqui*" y el "*mankapaki*" fomentan el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas a medida que los niños y niñas deben planificar estrategias, tomar decisiones y enfrentar desafíos (Piaget y Barbel, 1997).
- **Estimulación de la creatividad:** Los juegos simbólicos y de simulación, como el "*mankapaki*" o el "juego de la manta", permiten a los niños y niñas usar su imaginación para crear mundos ficticios y escenarios complejos. Este tipo de juego es fundamental para el desarrollo de la creatividad y el pensamiento abstracto (L. Vygotsky, 1978).
- **Mejora de la memoria y habilidades lingüísticas:** Juegos que implican el uso del lenguaje y la memoria, como el juego tradicional del "adivina adivinador" o el "trueque",

ayudan a mejorar las habilidades lingüísticas y la memoria de trabajo. Los niños y niñas practican nuevas palabras, estructuran oraciones y recuerdan información, lo que fortalece su capacidad cognitiva y comunicativa (Frost et al., 2008).

- **Fomento del aprendizaje académico:** El juego tradicional, también facilita el aprendizaje académico. Juegos como el "*wasichakuy*" pueden integrar competencias matemáticas, ayudando a los niños y niñas a comprender estos temas de manera práctica y divertida. La interacción con materiales concretos y la experimentación directa apoyan el aprendizaje (Piaget y Barbel, 1997).

**B. Desarrollo social y emocional:** El desarrollo social y emocional se refiere a cómo los niños y niñas entienden sus emociones, desarrollan la empatía y establecen relaciones con los demás. El juego es una herramienta poderosa para promover estas habilidades.

- **Desarrollo de habilidades sociales:** El juego en grupo, como el "zorro y el cuy" o el "*turuyay turu*", requiere que los niños y niñas cooperen, compartan y se comuniquen efectivamente. A través de estos juegos, los niños y niñas aprenden a trabajar en equipo, respetar turnos y entender las normas sociales (L.Vygotsky, 1978).
- **Empatía y comprensión de las emociones:** El juego de roles permite a los niños y niñas ponerse en el lugar de otros y entender diferentes perspectivas. Juegos como "el zorro y el cuy" ayudan a los niños y niñas a desarrollar empatía y a comprender las emociones y motivaciones de los demás, lo cual es crucial para el desarrollo emocional (Brougère, 2013).
- **Regulación emocional:** A través del juego, los niños y niñas aprenden a manejar sus emociones. Juegos que implican competencia y desafíos, como "la salta sogá", ayudan a

los niños y niñas a desarrollar la tolerancia, la frustración, la perseverancia y la capacidad de gestionar el estrés y la ansiedad (Frost et al., 2008).

- **Construcción de la autoestima y la confianza:** El éxito en los juegos y la superación de desafíos proporcionan a los niños y niñas un sentido de logro y competencia. Juegos que permiten a los niños y niñas experimentar el éxito y aprender de los fracasos, fortalecen su autoestima y confianza en sí mismos (Sutton, 1989).

### C. Desarrollo físico

El desarrollo físico incluye el crecimiento y la mejora de las habilidades motoras. Es esencial para el desarrollo físico saludable.

- **Mejora de la coordinación motora gruesa y fina:** Juegos tradicionales, que implican correr, saltar y trepar, como el "chasqui" y "la salta soga", son cruciales para el desarrollo de la coordinación motora gruesa. Estos juegos ayudan a los niños y niñas a desarrollar fuerza, equilibrio y coordinación general (Brougère, 2013).

Desarrollo de habilidades motoras finas, juegos que requieren manipulación de objetos pequeños, como el "*mankapaki*" o el "juego de los yaxes", mejoran la destreza manual y la coordinación ojo-mano. Estas habilidades son importantes para tareas académicas como la escritura y el dibujo (Frost et al., 2008).

- **Promoción de la salud física:** El juego activo, promueve de hábitos de ejercicio y reduce el riesgo de obesidad infantil. Los juegos que involucran actividad física ayudan a desarrollar músculos y huesos fuertes, y fomentan un estilo de vida saludable (Sutton, 1989).

- **Desarrollo sensorial:** El juego también proporciona experiencias sensoriales ricas. Juegos que implican diferentes texturas, sonidos y movimientos, como el "juego con carritos de piedra" o el "juego de dibujar en la tierra", estimulan los sentidos y ayudan a los niños y niñas a procesar y reaccionar a la información sensorial de manera efectiva (L.Vygotsky, 1978).

Es así que el juego es un elemento clave que beneficia el desarrollo cognitivo, social, emocional y físico de los niños y niñas. Integrar juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje proporciona un enfoque holístico para el desarrollo infantil, promoviendo el aprendizaje significativo y el crecimiento integral de los niños y niñas. Estos juegos no solo enriquecen la experiencia educativa, sino que también fortalecen los lazos culturales y comunitarios (Frost et al., 2008).

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo de investigación**

Taylor y Bogdan (2011), manifiestan que la investigación cualitativa es un método de investigación en el cual se utiliza una variedad de técnicas para recopilar y analizar datos, con el objetivo de entender el significado que las personas dan a sus experiencias y percepciones. Busca desarrollar el conocimiento por medio del descubrimiento a partir del contacto del investigador con el objeto de estudio.

Además, le permitimos a los niños, niñas, madres y docentes darnos respuestas amplias desde sus propias experiencias y conocimientos. Por ello, la presente investigación es de tipo cualitativo.

#### **3.2. Diseño metodológico**

Según Woods (1987), la etnografía se basa en la observación y en la recolección de datos sobre comportamientos, creencias y valores. Los etnógrafos suelen vivir con la comunidad que estudian durante un período de tiempo determinado, lo que les permite obtener una visión profunda de la vida social y cultural de los individuos y los grupos. Para Goetz y Compte (1920), es un enfoque empírico que se basa en la observación participante y la entrevista, y que tiene como objetivo comprender la vida social de los grupos humanos y sus prácticas culturales. Podemos decir también que es una investigación donde se puede observar, registrar y grabar las prácticas culturales, acciones y las condiciones de vida de un determinado pueblo. La etnografía utiliza el método cualitativo, con el que organiza y describe detalladamente las tradiciones, costumbres,

creencias, historias, prácticas, etcétera, de las diferentes culturas. Y la etnografía educativa se centra en la cultura de la escuela y la cultura de la educación comunitaria.

### 3.3.Población y muestra

El trabajo se realizó en el distrito de Santiago, región Cusco, en una institución educativa de nivel inicial. Se precisa que la muestra de estudio fueron los estudiantes de cinco años, docentes y madres de familia.

**Tabla 1**

*Tabla 1. Muestra del estudio.*

<b>Actores o sujetos</b>	<b>Número</b>	<b>Sexo</b>	<b>Edad</b>	<b>Finalidad</b>
Estudiantes	15	Niño y niña	5 años	Observación y guía de grupo focal
Docentes	2	Femenino	30 a 60 años	Observación y entrevista semiestructurada
Padres de familia	4	Femenino	20 a 60 años	Entrevista semiestructurada

- Criterios de inclusión

- ✓ **Alumnos del nivel de educación inicial:** Que estén matriculados en la institución educativa, serían incluidos en el estudio, ya que son el grupo principal de interés en la investigación.
- ✓ **Personal educativo:** Los docentes y personal de la institución involucrados en la incorporación de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje.
- ✓ **Madres de familia:** Madres de los alumnos que participen activamente en las actividades relacionados con los juegos tradicionales en la institución.

- ✓ **Directivos y coordinadores escolares:** Aquellos directivos y coordinadores que tengan influencia en la toma de decisiones relacionadas con la incorporación de juegos tradicionales.
- ✓ **Comunidad educativa:** Miembros de la comunidad educativa que participen en eventos o actividades relacionadas con los juegos tradicionales, como festivales o competencias.
- Criterios de exclusión
  - ✓ **Alumnos fuera del nivel de educación inicial:** Los estudiantes de otros niveles educativos que no estén en el nivel de educación inicial serían excluidos, ya que el enfoque de la investigación se centra en este nivel.
  - ✓ **Personal no relacionado con la incorporación de juegos tradicionales:** El personal que no tenga un rol directo en la incorporación de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje podría ser excluido.
  - ✓ **Madres de familia no involucrados:** Las madres que no participen en actividades relacionadas con los juegos tradicionales en la escuela podrían quedar excluidas.
  - ✓ **Directivos y coordinadores sin influencia:** Aquellos directivos y coordinadores que no tengan influencia en las decisiones sobre juegos tradicionales en la escuela podrían ser excluidos.
  - ✓ **Comunidad educativa no participativa:** Los miembros de la comunidad educativa que no estén involucrados en eventos o actividades relacionadas con los juegos tradicionales podrían ser excluidos.

### **3.4. Definición de las categorías**

#### **3.4.1. Caracterización de la institución educativa y su contexto**

Está conformada por las siguientes subcategorías:

- **Caracterización de la institución educativa**

La caracterización de la institución educativa permite conocer el contexto donde está ubicada. Esta descripción, no solo facilita la mejora interna de la institución, sino que también garantiza que la educación que se ofrece sea pertinente, adecuada y de calidad, respondiendo a las necesidades de los estudiantes, la comunidad y el centro educativo. Además, permite conocer las características de la institución educativa como la organización de la infraestructura y otros.

- **Caracterización del contexto**

El contexto cultural es un aspecto fundamental para comprender la sociedad en la que vivimos. Se refiere a todas aquellas manifestaciones que definen y caracterizan a una comunidad, incluyendo sus tradiciones, costumbres, idioma, valores y otros. Por lo tanto, el contexto cultural es fundamental en el campo de la educación. Al tener en cuenta las diferencias culturales de los estudiantes, los maestros pueden crear un entorno de aprendizaje inclusivo y significativo.

#### **3.4.2. Tipos y contextualización de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje**

Los tipos y contextualización de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje se refiere a la amplia gama de juegos lúdicos transmitidos de generación en generación, que varían según las culturas, regiones y contextos sociales. Estos juegos no solo brindan entretenimiento, sino que también expresan las tradiciones, valores y prácticas de la comunidad en la que se desarrollan. La contextualización implica adaptar estos juegos a las circunstancias actuales, manteniendo su esencia y significado cultural, para preservar y promover el patrimonio cultural, así como para

fomentar habilidades sociales, motoras y cognitivas en los niños y niñas que los practican (Ardila, 2022).

Está conformada por las siguientes subcategorías:

- **Juegos tradicionales vinculados a las tradiciones comunitarias**

El juego tradicional de imitación, en un tipo de juego tradicional donde los niños y niñas pueden asumir roles imitando situaciones, prácticas, costumbres, valores, etcétera, que suceden en su contexto sociocultural. En este ambiente practican la empatía, el respeto, la convivencia, la responsabilidad. Los juegos tradicionales de imitación son una excelente herramienta para que los niños y niñas se conecten con su entorno social y cultural (Tuiro, 2022).

- **Juegos tradicionales vinculados a los materiales comunitarios**

Los juegos tradicionales son actividades que no requieren tecnología, sino que se llevan a cabo utilizando el cuerpo humano y materiales naturales accesibles, como piedras, tierra, hojas, y otros. También se pueden usar productos característicos de la zona, como lanas, telas, mantas, papas, habas y otros. Lo que fomenta la creatividad y permite a los niños y niñas inventar nuevas formas de jugar, al mismo tiempo que fortalecen sus relaciones de amistad. Los materiales utilizados en los juegos tradicionales son muy esenciales para transmitir la identidad cultural de una comunidad. Estos elementos no solo sirven como herramientas de juego, sino que también representan la historia y las costumbres locales. A través de estos juegos, valoran y aprenden sobre su entorno natural y las tradiciones, mientras desarrollan diferentes habilidades al interactuar con su comunidad (Quispe, 2016, como se citó en Márquez, 2021).

- **Juegos tradicionales vinculados a la imitación de los animales de la comunidad**

Los juegos tradicionales, donde los niños y niñas imitan animales de la comunidad, esto promueve el buen vivir ya que fomenta la valoración de la naturaleza y el entorno, su iniciativa, imaginación y creatividad. Además, aprenden a compartir con sus compañeros, adaptándose al contexto en el que juegan (Ccahuana y Cuarez, 2021).

### **3.4.3. Uso de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje**

Uso de los juegos tradicionales, se refiere a la implementación de juegos tradicionales con el propósito de enriquecer el proceso de aprendizaje. Estos juegos, que forman parte del patrimonio cultural de una comunidad, no solo tienen un valor lúdico, sino que también ofrecen múltiples beneficios educativos y sociales (Cantor y Palencia, 2017).

Está conformada por las siguientes subcategorías:

- **Juegos tradicionales utilizados en diferentes momentos**

Hace referencia a los juegos tradicionales utilizados en los diferentes momentos durante el día escolar, como en los sectores, motivación, recreo, contextualización de aprendizaje y talleres. Se menciona que las dinámicas de los juegos tradicionales podían ser modificadas o adaptadas, tanto de acuerdo con las características de los participantes, como a las de las circunstancias en las que se desarrollan los juegos. Las reglas y las condicionantes del juego tradicional no son fijos, sino, producto del consenso de los jugadores, precisamente, por la necesidad de adaptarse al medio o a las circunstancias concretas en las que va a ser practicado (Ardila, 2022).

- **Materiales utilizados en la ejecución de los juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales son aquellos juegos propios de una región y que pueden realizarse sin la ayuda o intervención de recursos tecnológicos complicados; solo es necesario el empleo de

su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza, como piedras, ramas, tierra, flores, etcétera. Y otros productos característicos de la zona, como lana, telas, mantas, papas, habas, etc. (Gómez, 2019).

- **Participación de la comunidad educativa**

La comunidad educativa, formada por docentes, padres, directivos y la comunidad en general, tiene la responsabilidad fundamental de promover y transmitir los juegos tradicionales a los niños y niñas. Esta labor no solo busca que los niños conozcan su cultura, sino también que comprendan el origen y la importancia histórica de esos juegos, los cuales han sido parte de la identidad de sus antepasados: “La escuela, el mejor lugar para dar a conocer a todos los ciudadanos el patrimonio cultural de nuestros antepasados” (Trigo, 1995, como se citó en Alfaro, 2016).

#### **3.4.4. Impacto de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje**

Los impactos de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje se refieren a las diversas formas en que estos juegos aportan al desarrollo educativo, social y emocional de los niños y niñas (Delgado y Agus y et al., 2019).

Está conformada por las siguientes subcategorías:

- **Área de personal social**

Los juegos tradicionales son una herramienta clave para el área de personal social porque permite a los niños y niñas conocer y valorar su cultura, fortaleciendo así su identidad personal y social. Así mismo, permite desarrollar diferentes habilidades de aprendizaje. Mediante el juego tradicional, los niños y niñas aprenden a socializar, trabajar en equipo, ser solidarios, desarrollar la creatividad, la imaginación y confianza en sí mismos (Ccahuana y Cuarez, 2021).

- **Área de psicomotriz**

Los juegos tradicionales pueden ser utilizados como herramienta para el desarrollo psicomotor, grueso y fino. Estos juegos ayudan a mejorar el esquema corporal, la condición física, las habilidades básicas y otros aspectos relacionados con el desarrollo psicomotriz de manera lúdica y divertida (Rebollo, 2016, como citó en García, et al., 2022).

- **Área de comunicación**

Estos juegos tradicionales son herramientas valiosas para el desarrollo de la oralidad y la representación de la escritura, y al mismo tiempo, les brindan momentos de diversión mientras aprenden. Además, es un elemento importante para el aprendizaje, socialización y comunicación de los niños y niñas, siendo necesario su desarrollo en la institución educativa. (Otero, 2015 como citó en Rengifo, 2019).

- **Área de castellano como segunda lengua**

Los juegos tradicionales son mediadores para el aprendizaje de los niños y niñas, ya que les aproxima a su lengua originaria. Por ello, es esencial que consideren los juegos tradicionales, porque despiertan el interés y el entusiasmo. Los juegos tradicionales mejoran la expresión oral, ya que interactúan entre sí a través del diálogo, lo que facilita el aprendizaje de la lengua originaria de una forma divertida y efectiva. (Ministerio de Educación, 2020).

- **Área de matemática**

Los juegos tradicionales, profundamente enraizados en la cultura y la tradición, tienen características que los hacen especialmente útiles para el desarrollo de las capacidades matemáticas, como el conteo, la comparación de cantidades, la clasificación y el reconocimiento de formas. Los juegos tradicionales no solo son una fuente de entretenimiento, sino que también

son herramientas poderosas para enseñar matemática, ya que permiten que los niños y niñas aprendan de manera práctica y divertida. Estos juegos les ofrecen oportunidades para fortalecer las competencias matemáticas (Arroyo, 2024).

- **Área de ciencia y tecnología**

A través de los juegos tradicionales, los niños y niñas investigan, observan, exploran experimentan, formulan preguntas y buscan respuestas sobre el mundo que los rodea, lo que les permite acercarse a la cultura de su comunidad y entenderla mejor. Asimismo, favorecen el descubrimiento, al desarrollar la capacidad de investigar y explorar su ambiente, es decir, se establece un acercamiento de los niños y niñas hacia la cultura propia de su entorno (Lara, 2006, como citó en Camacho 2014).

### **3.5. Técnicas e instrumentos para recojo de datos**

#### **3.5.1. Técnicas**

En el presente trabajo, se utilizará la técnica de entrevista semiestructurada, la observación del participante y grupo focal, como se detalla en las siguientes líneas.

- **La entrevista semiestructurada:** Es un tipo de entrevista que se encuentra en un intermedio de flexibilidad y formalidad, puesto que las preguntas son preestablecidas, pero con flexibilidad de modificar el rumbo de la entrevista en el proceso, permiten una mayor libertad para explorar respuestas en profundidad (Ibarra et al., 2023).
- **Observación participante:** Es una técnica utilizada en los estudios de corte etnográfico que se enfoca en las prácticas de la gente y en los significados que estas prácticas tienen para quienes las realizan (Reátegui, 2020).

Smit et al. (2018), señalan que, en la técnica de observación participante, el investigador se integra activamente en la situación que se está estudiando para obtener una comprensión más profunda y detallada de las experiencias y perspectivas de las personas observadas. El objetivo principal es recolectar información en el contexto en el que los fenómenos ocurren, en lugar de recopilar información de forma aislada o descontextualizada.

- **Grupo focal:** Consiste en reunir a un pequeño grupo de personas, generalmente entre seis y doce, para discutir sobre un tema determinado bajo la guía de un moderador. El moderador es una persona capacitada que dirige la conversación, fomenta la participación de todos los miembros del grupo y asegura que se aborden todos los aspectos importantes del tema. El ambiente suele ser relajado y cómodo para que los participantes se sientan libres de expresar sus opiniones y compartir sus experiencias sin reservas. Durante la sesión, las discusiones se graban y luego se transcriben para su análisis. El objetivo es identificar patrones, temas comunes y percepciones sobre el tema en cuestión. Los grupos focales son especialmente útiles en investigaciones de mercado, desarrollo de productos y evaluaciones de programas, ya que proporcionan una comprensión profunda de las actitudes y opiniones de los participantes (Silveira Donaduzzi et al., 2015).

### **3.5.2. Instrumentos**

Para recolectar los datos se utilizaron instrumentos como la guía de entrevista semiestructurada, cuaderno de campo y guía de grupo focal, como se detalla a continuación.

#### **A. Guía de entrevista semiestructurada**

Es un instrumento utilizado para dirigir y organizar una entrevista cualitativa, que combina estructura y flexibilidad. Este documento proporciona al entrevistador un marco con preguntas y temas clave que deben ser abordados, con la seguridad de que se cubran los aspectos esenciales del tema de investigación, pero permitiendo, al mismo tiempo, adaptarse a las respuestas y explorar en profundidad los temas que surgen durante la conversación (Ibarra-Sáiz et al., 2023).

Para Troncoso y Amaya (2017), la guía de entrevista es una herramienta importante para la investigación cualitativa, ya que permite al investigador obtener datos significativos de los participantes y tener una comprensión más profunda de los temas que se están estudiando. Además, ayuda a garantizar la consistencia en la recopilación de datos y a evitar que se omitan temas importantes durante la entrevista. La entrevista semiestructurada seguirá los siguientes pasos:

- Paso 1. Preparación: Se imprimieron las entrevistas semiestructuradas, las cuales fueron aplicadas en visitas domiciliarias a docentes y madres de familia con previo acuerdo.
- Paso 2. Introducción: Se presentó brevemente el propósito de la entrevista y cómo se utilizarían las respuestas (10 minutos).
- Paso 3. Consentimiento: Se solicitó el consentimiento del participante para participar en la entrevista semiestructurada.
- Paso 4. Responder las preguntas: Respondieron a las preguntas.
- Paso 5. Tiempo: Se otorgaron de treinta minutos a una hora para que las madres de familia y docentes respondieran a las entrevistas semiestructuradas.
- Paso 6. Revisión: Se revisaron las respuestas para asegurarnos de que se hubieran completado todas las preguntas.

## **B. Cuaderno de campo**

Fuentes (2015), incide en que el uso del cuaderno de campo es esencial y fundamental en investigaciones que implican trabajos de campo, ya que permite recopilar datos primarios para desarrollar y validar hipótesis de estudio. Es considerado una fuente primaria clásica en la investigación, y su importancia radica en que ayuda a desarrollar habilidades como la observación y la descripción, esenciales para cualquier investigador. Además, su uso forma parte integral del proceso de aprendizaje para adquirir dichas habilidades.

El cuaderno de campo suele contener detalles de la ubicación y el contexto de la investigación, así como notas detalladas de las observaciones realizadas, donde se incluyen también observaciones sobre el entorno físico, el comportamiento de las personas, los eventos y las interacciones sociales observadas.

- Se organizaron veinticinco tablas de cuaderno de campo para la recolección de datos.
- Se registró información únicamente de los juegos tradicionales o relacionados.
- Las tablas se organizaron por colores; es un color para cada cinco tablas y para cada semana.

### **C. Guía de grupo focal**

De acuerdo con Silveira et al., (2015), es un instrumento esencial utilizado en la técnica de grupo focal para dirigir y estructurar las discusiones. Este documento sirve como un marco que asegura que la sesión se mantenga enfocada y cubra todos los temas relevantes para la investigación. La guía contiene una serie de preguntas y temas diseñados para fomentar una conversación enriquecedora entre los participantes. Estas preguntas suelen comenzar con temas generales para “romper el hielo”, y luego se dirigen a asuntos más específicos, facilitando una exploración profunda del tema en cuestión. Además de proporcionar una estructura clara, la guía permite cierta flexibilidad para que el moderador pueda adaptar la conversación en función de las

respuestas y temas emergentes que surjan durante la discusión. Su propósito principal es garantizar que se obtenga la información necesaria.

La guía de grupo focal siguió los siguientes pasos:

- Paso 1: Con anticipación se solicitó el asentimiento informado a los padres de los niños y niñas.
- Paso 2: En el recreo se reunió a los quince niños y niñas y se aplicó la guía de grupo focal.

### **3.6. Consideraciones éticas**

#### **3.6.1. Derechos de autor**

Los derechos de autor protegen las obras originales de autores, otorgándoles el derecho exclusivo a utilizar, reproducir, distribuir y transformar su trabajo. En el ámbito académico, estos derechos aseguran que los investigadores reciban el reconocimiento y protección adecuada por sus contribuciones intelectuales.

Los derechos morales garantizan que se reconozca la autoría de la obra y que esta no se utilice de manera que perjudique la reputación del autor. Los derechos patrimoniales, por otro lado, permiten al autor controlar el uso económico de su obra.

#### **3.6.2. Verdad y credibilidad del procesamiento de la información**

La información recopilada en esta investigación se trató con el máximo cuidado para preservar la privacidad de los participantes. Para garantizar la confidencialidad, los nombres de las personas que participaron en el estudio se mantendrán en anonimato y se emplearon códigos en

lugar de identificadores personales. No se abordaron temas sensibles o personales que comprometan la privacidad de los participantes.

### **3.6.3. Beneficencia para el conocimiento**

Implica la responsabilidad de promover el bienestar de los estudiantes. Esto se traduce en la búsqueda de maneras de mejorar el proceso de aprendizaje a través de la incorporación de juegos tradicionales que fomenten habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Además, se garantiza que los juegos sean inclusivos y permitan la participación activa de todos los estudiantes, independientemente de sus diferencias individuales. También se considera la diversidad cultural y se adapta el uso de juegos tradicionales para promover el respeto a las diferentes culturas presentes en la institución. Finalmente, se lleva a cabo una evaluación continua para ajustar y mejorar el proceso educativo, asegurando así que la incorporación de juegos tradicionales beneficie efectivamente el aprendizaje y el bienestar de los estudiantes en esta institución educativa. En el proceso de recolección de datos y de la elaboración de la investigación, no se realizó algún daño hacia otras personas, por lo que se centra en la mera observación con interés académico.

### **3.6.4. Consentimiento informado**

El consentimiento informado es un proceso ético y legal mediante el cual una persona da su consentimiento voluntario y bien informado para participar en una actividad, procedimiento médico, investigación científica o cualquier otro acto que pueda afectar su salud, privacidad o derechos. El objetivo principal del consentimiento informado es garantizar que las personas comprendan completamente los riesgos, beneficios, alternativas y cualquier otra información relevante antes de tomar una decisión informada y autónoma sobre su participación (Urosa, 2017).

El consentimiento informado es un componente fundamental de la ética de investigación, y su uso está regulado por las leyes y normativas en diferentes países. Al obtener el consentimiento informado, se asegura que los participantes estén informados de los posibles riesgos y beneficios de una investigación, y que puedan tomar decisiones informadas sobre su participación. Además, el consentimiento informado protege los derechos y la privacidad de los participantes, y puede prevenir posibles daños o abusos en la investigación.

En resumen, el consentimiento informado es un proceso importante que sirve para proteger los derechos y la autonomía de los participantes en la investigación, y garantiza que su decisión de participar sea informada y voluntaria.

#### **3.6.5. Asentimiento informado**

El asentimiento informado implica proporcionar a los padres o tutores la información necesaria sobre el propósito de la observación, los procedimientos involucrados, los posibles riesgos y beneficios, así como su derecho a permitir o negar la participación de sus hijos en la investigación. Es esencial que los padres comprendan completamente lo que implica la investigación y puedan tomar una decisión informada sobre la participación de sus hijos.

#### **3.6.6. Confidencialidad**

Se ha garantizado la confidencialidad de los datos obtenidos, protegiendo la identidad y privacidad de los participantes. Toda la información recolectada ha sido manejada de manera anónima, utilizando códigos en lugar de nombres para evitar la identificación de los sujetos de estudio. Los registros de entrevistas, observaciones y cualquier otro dato relevante han sido almacenados bajo estrictas medidas de seguridad, con acceso limitado únicamente al equipo investigador. Además, la información obtenida se ha empleado exclusivamente con fines académicos, sin ser divulgada o utilizada para otros propósitos. Se ha evitado cualquier dato que

pudiera comprometer la privacidad de los participantes, asegurando que su participación en el estudio no represente ningún riesgo para su bienestar personal, social o profesional.

### **3.6.7. Autonomía**

En esta investigación se ha respetado plenamente la autonomía de los participantes, garantizando que su participación fuera voluntaria y libre de cualquier tipo de presión o influencia externa. Antes de la recopilación de datos, cada persona fue debidamente informada sobre los objetivos del estudio, los procedimientos involucrados y el uso de la información obtenida. Se obtuvo el consentimiento informado, asegurando que los participantes tomaran una decisión consciente y fundamentada sobre su participación. Asimismo, se les brindó la libertad de retirarse en cualquier momento del proceso sin que esto generara consecuencias negativas.

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

### **3.7.1. Plan de recojo de datos**

El plan de recojo de datos es un conjunto de procedimientos que se utilizan para obtener la información necesaria para la investigación. Su propósito es asegurar que los datos recolectados sean relevantes, precisos y confiables, para permitir así, un análisis riguroso y una interpretación válida de los resultados.

Para la recolección de datos a través de la entrevista semiestructurada, se siguieron los siguientes pasos:

- **Preparación:** Se imprimieron las entrevistas semiestructuradas, las cuales fueron aplicadas mediante visitas a casa, de cuatro madres de familia y dos visitas a las de dos docentes.

- Introducción: Se presentó a cada una, brevemente, el propósito de la entrevista semiestructurada y cómo se utilizarían las respuestas (10 minutos)
- Consentimiento: Se solicitó el consentimiento del participante para participar en la entrevista semiestructurada.
- Responder las preguntas: Los participantes respondieron las preguntas, mientras nosotras las registramos por solicitud de las madres de familia y docentes.
- Tiempo: Tuvo una duración entre media hora y una hora, en algunos casos, para que las madres de familia y docentes respondieran.
- Revisión: Se revisaron las respuestas para asegurarse de que se hayan completado todas las preguntas.

Para la recolección de datos, a través de la observación, se siguieron los siguientes pasos:

- Elección de momentos de observación: Se observó todo el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, que suele tener un horario de 8:00 am a 12:30 am.
- Registro de juegos tradicionales: Se elaboró una lista de juegos tradicionales.
- Identificación de participantes: Se registraron, de manera anónima, los niños y niñas que participaron en los juegos observados.
- Duración de la observación: Se observó el tiempo necesario que cada juego implicaba.
- Interacción y comportamiento: Además de identificar los juegos, se observó la interacción y el comportamiento de los niños y niñas mientras jugaban.

### **3.7.2. Plan de análisis de datos**

La primera etapa del análisis de datos implicó la recolección de información de diversas fuentes. En este estudio, se utilizaron entrevistas semiestructuradas y observaciones para obtener una comprensión integral del fenómeno.

**Entrevistas semiestructuradas:** Se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas con docentes y madres de familia de la institución educativa. Estas entrevistas permitieron captar diversas perspectivas sobre cómo se integraron y percibieron los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje.

**Observaciones:** Se realizaron observaciones directas en la institución educativa, para describir el uso real de los juegos tradicionales durante las actividades de aprendizaje. Además, se observaron los recreos para ver como los estudiantes utilizaron dichos juegos de manera espontánea y su aporte.

Para asegurar la validez de los hallazgos, se empleó la triangulación de datos. Esto implicó el uso de múltiples fuentes y métodos para estudiar el mismo fenómeno desde diferentes perspectivas. **Triangulación de fuentes:** Se comparó y contrastó la información obtenida de entrevistas y observaciones. Por ejemplo, se verificó si lo dicho por los docentes en las entrevistas coincidió con lo observado en la institución educativa (Naranjo y Bernal, 2021).

El análisis de datos se realizó mediante un enfoque temático. Primero, se transcribieron las entrevistas semiestructuradas y las notas de observación. Luego, se procedió a la codificación inicial para identificar temas y patrones recurrentes. Los códigos se agruparon en categorías temáticas más amplias que respondieron a las preguntas de investigación.

La validación de los resultados se logró mediante la triangulación de datos, asegurando que los hallazgos fueran consistentes entre las diferentes fuentes y métodos. Además, se realizó una revisión por pares, compartiendo los resultados preliminares con colegas o expertos en el tema para obtener retroalimentación. También se buscó la retroalimentación de los participantes de la investigación, presentándoles los hallazgos para validar las interpretaciones realizadas.

Finalmente, se redactó el informe final de la tesis, organizando los resultados de manera clara y coherente. Se incluyeron fragmentos de las entrevistas semiestructuradas y extractos de las observaciones para respaldar los hallazgos, así como también la decodificación de las entrevistas semiestructuradas. Además, se utilizaron tablas, matrices y gráficos para ilustrar los resultados de manera visual.

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS**

#### **4.1. Caracterización de la institución educativa y su contexto**

##### **4.1.1. Caracterización de la institución educativa**

El centro educativo está ubicado en el distrito de Santiago, de la provincia y departamento de Cusco. Dicha institución cuenta con ocho años de antigüedad y se caracteriza por ser una organización escolarizada perteneciente a la zona urbana. Por otra parte, la institución cuenta con tres docentes que ejercen la enseñanza polidocente, así mismo, con respecto a la infraestructura, se cuenta con tres aulas preconstruidas, con sus respectivos mobiliarios, una oficina administrativa de dirección, baños, una cocina, un almacén, una losa deportiva y un patio pequeño para las actividades recreacionales de los niños y niñas.

##### **4.1.2. Caracterización del contexto**

La institución educativa se ubica en el distrito de Santiago, provincia y departamento de Cusco, que se encuentra a 4,200 m.s.n.m. Los pobladores se dedican principalmente al comercio, y en las zonas alto andinas, la actividad principal es la agricultura. En el ámbito lingüístico, se comunican en idioma castellano y en quechua collao; algunos residentes son bilingües, aunque la mayoría habla únicamente castellano. Principalmente, los adultos mayores son bilingües, mientras que los jóvenes y niños utilizan más el castellano.

#### **4.2. Tipos y contextualización de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje**

En esta sección se presentan los diferentes juegos tradicionales identificados en la institución educativa, y se describe en qué consisten, abarcando también su origen. Se hallaron tres tipos de juegos tradicionales, los cuales se organizaron en tres tablas. Tabla 1. Juegos tradicionales vinculados a las tradiciones comunitarias. Tabla 2. Juegos tradicionales vinculados a

los materiales comunitarios. Tabla 3. Juegos tradicionales vinculados a la imitación de los animales de la comunidad.

Los juegos tradicionales son un reflejo de la identidad cultural y del patrimonio inmaterial de las comunidades. No solo proporcionan entretenimiento, sino que también constituyen una herramienta valiosa para la socialización y el desarrollo de habilidades. Durante el proceso de observación y entrevistas, se identificaron tres tipos de juegos tradicionales que son incorporados en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

#### 4.2.1. Juegos tradicionales vinculados a las tradiciones comunitarias

Aquí se presentan los juegos tradicionales que surgen a partir de las tradiciones comunitarias, que son: prácticas, costumbres y creencias que se comparten y mantienen con el tiempo, fortaleciendo la identidad colectiva y promoviendo la cohesión social. Estas tradiciones, que varían según la comunidad, pueden incluir aspectos como religión, festividades, agricultura, crianza, gastronomía y rituales. Además, ayudan a transmitir conocimientos y valores, y a diferenciar a un grupo de otro, mediante elementos como vestimenta, música y juegos tradicionales.

**Tabla 2**

*Tabla 2. Juegos tradicionales vinculados a las tradiciones comunitarias.*

N°	Juegos tradicionales	Descripción	Origen
1	Juego del <i>tantawawa</i>	El juego consiste en elaborar panes con forma de bebé usando una masa. En este caso se utilizó la plastilina casera	Este juego tiene su origen en las tradiciones vinculadas al día de todos los santos, especialmente en la costumbre de visitar el cementerio para recordar a los antepasados. En relación a esto, una madre de familia compartió su experiencia: “Me gustaba mucho el mes de noviembre, porque era cuando mis amigos y yo nos reuníamos para hacer las <i>tantawawas</i> . Solo había

		<p>elaborada a base de (harina, sal, agua y colorante orgánico).</p>	<p>un horno en la comunidad, por lo que todos íbamos allí a preparar nuestros panes por turnos hasta la madrugada. Para nosotros, el sueño no existía, pues nos divertíamos mucho moldeando los panes con diferentes figuras. Recuerdo que fue allí donde aprendí a hacer panes en forma de círculo, asegurándome de que todos tuvieran el mismo tamaño. Algunos de mis tíos traían manteca, otros miel y harina, y los ingredientes que faltaban los comprábamos en la feria que se celebraba todos los domingos. Todo esto lo aprendí de mis padres, quienes a su vez lo habían aprendido de mis abuelos” (ESMF1: F2- 09/06/2024).</p> <p>De forma similar, otra madre de familia relató:</p> <p>“El Día de Todos los Santos, un día antes de visitar a nuestros muertos en el cementerio, preparábamos panes, las <i>tantawawas</i> y los caballos. Primero hacíamos los panes para las ofrendas, y la masa sobrante nos la daban para los niños para que hiciéramos nuestras <i>tantawawas</i> y también caballos de pan. Así jugábamos en mis tiempos, y nos divertíamos mucho. Para mí, la <i>tantawawa</i> era mi muñeca. La dejaba secar bien, se volvía dura y parecía una muñeca, la cual cargaba en mi lliclla (manta) como si fuera una muñeca real” (ESMF4: F3- 09/06/2024).</p> <p>A partir de las experiencias compartidas por las madres de familia, se puede concluir que el juego de las <i>tantawawas</i> surge de la tradición del Día de Todos los Santos, en la que los niños y niñas disfrutaban de la preparación de panes tanto para su consumo como para las ofrendas a sus antepasados. En las comunidades andinas, este juego se convierte en una actividad lúdica que, además de ser divertida, permite a los niños aprender y perfeccionar sus habilidades en la elaboración de los panes, las cuales, con el tiempo, dominan con destreza a medida que alcanzan la adultez.</p>
2	Juego del <i>wasichakuy</i>	El juego de <i>wasichakuy</i> consiste en construir casas de diferentes tamaños,	El juego del <i>wasichakuy</i> tiene su origen en la actividad colectiva de construir casas de adobe, que se realiza en grupo, es decir, en <i>ayllu</i> (trabajo en equipo) y en <i>ayni</i> (trabajo grupal de carácter

		<p>tanto para personas como para animales de la comunidad. Estas pueden ser de piedra o madera, aunque en la institución educativa se observó que la maestra utilizó cartones reciclados.</p>	<p>armonioso). En este sentido, una madre de familia expresó lo siguiente:</p> <p>"Cuando era niña, con lo de ahora, muchas cosas eran diferentes. Nuestros padres eran muy rectos y a mí, como cualquier niña, me encantaba construir casas para mí y mis animalitos con las maderas cortadas o lo que sobraba cuando construían las casas de adobe. Aún recuerdo la actividad del <i>wasichakuy</i> (construcción de casas de adobe en grupo), donde todos los niños esperábamos que llegara la hora de almuerzo, no para comer, sino para jugar con las maderas, construyendo casitas de todo tipo: las nuestras, las de los animalitos, pequeñas y grandes. A veces viajo a mi comunidad con mi hijo menor cuando hay estas actividades, y ya no es como antes. De hecho, él también construye casitas o torres, pero veo pocos niños; ya no es como en mis tiempos" (ESMF1: F11- 09/06/2024).</p> <p>El juego del <i>wasichakuy</i>, originado en la construcción colectiva de casas de adobe, refleja una práctica basada en el trabajo en equipo y la cooperación. A través de la experiencia de una madre, se muestra cómo esta actividad se convirtió en un espacio de diversión y creatividad para los niños y niñas, quienes construían sus propias casitas con materiales sobrantes. Sin embargo, con el paso del tiempo, esta tradición ha disminuido, evidenciando un cambio generacional y la transformación de las costumbres en la comunidad.</p>
3	Juego del trueque:	<p>El juego del trueque consiste en simular el intercambio de diversos productos de manera equitativa, sin necesidad de utilizar</p>	<p>El sistema de intercambio basado en trueque, donde se realizan intercambios de bienes o servicios sin la intervención del dinero. Esta modalidad comercial es una tradición que se ha preservado y transmitido a lo largo de las generaciones. En este contexto, una madre comentó lo siguiente:</p> <p>"En mi infancia, jugaba al juego del trueque. Nos juntábamos con mis amigas, y cada uno traía uno o dos alimentos, o más, y eso</p>

		<p>dinero para obtenerlos.</p>	<p>intercambiábamos. Al final, cocinábamos y comíamos. Yo siempre llevaba papa, porque eso era lo que mis papás más cosechaban, así que tenía papa y llevaba un kilo o dos kilitos. Mis otros amigos llevaban habas, otro chuño, otros choclos, queso... Llevaban según lo que cosechaban más en sus chacras. Así que eso jugábamos: intercambiábamos alimentos. Primero, nos juntábamos en grupos; cada grupo era una familia, y cada familia tenía que armar su casa. Nuestra mesa era un cartón, nuestras sillas eran las piedras, y nuestra puerta y ventanas las hacíamos con palos, que tapábamos con nuestras ropas o, a veces, con mantas. Para cocinar, llevaba mi olla, con la que armábamos nuestra cocina. Las ollas las poníamos sobre dos piedras y prendíamos la candela con papeles y palos que encontrábamos. En la mesa de cartón poníamos nuestros alimentos. Después de armar nuestras casas, salíamos e íbamos a la otra familia llevando nuestros alimentos. Cuando llegábamos, les decíamos que íbamos a intercambiar. Solo intercambiábamos un alimento por otro, no podíamos intercambiar varios alimentos por uno solo; no, era solo un alimento por otro. Luego de intercambiar, cada familia tenía que preparar el alimento que había recibido. En cada familia había dos o tres amigos; yo siempre estaba con mi amiga, y a nosotras, a veces, nos tocaba preparar choclo, así que sancochábamos el choclo. Por eso siempre llevábamos más alimentos que solo se sancochan. Después de cocinar, nos juntábamos todos para comer y compartíamos lo que se cocinaba. Yo era la más feliz, porque la mamá de mi amiga hacía queso, y eso llevábamos, comiendo con papa, choclo, chuño y habas” (ESMF2: F29- 09/06/2024).</p> <p>El juego del trueque, en su dimensión lúdica, se presenta como un juego que va más allá de un intercambio de productos; se convierte en una experiencia de aprendizaje y construcción social. Al reproducir dinámicas de intercambio entre "familias" de niños y niñas, el juego permite la transmisión de conocimientos sobre el valor de los alimentos, la cooperación y la creatividad para</p>
--	--	--------------------------------	--

			resolver necesidades, utilizando solo lo que tenían disponible. A través de este juego, los niños y niñas no solo se acercaban a un modelo económico tradicional, sino que también reforzaban vínculos de solidaridad y compartían momentos de alegría, en los que el acto de intercambiar se transformaba en una celebración colectiva de comunidad.
4	Juego de la cocinita	El juego de la cocina consiste en simular las actividades que se realizan en este espacio, preparando platillos reales e imaginarios con ingredientes y utensilios de simulación, y en algunos casos, elementos reales.	<p>El juego de la cocinita tiene su origen en la imitación de la actividad cotidiana de cocinar. Dado que este es un proceso que se realiza diariamente en los hogares, los niños y las niñas, al observar a los adultos realizarlo, tienden a replicarlo como parte de su juego, emulando el acto de cocinar. En este marco, una madre compartió lo siguiente:</p> <p>“Otro juego que nunca voy a olvidar, y que hasta ahora en mi casa a veces juego con mi hija, es el juego de las cocinitas. Este juego es muy bonito porque solo se juega a cocinar, y según yo, cuando era niña, todos mis platos eran ricos. Quería que todos mis amigos los probaran y juguemos juntos. Los que no cocinaban se encargaban de juntar diferentes cosas, como tierra, pastos, palos, cositas así” (ESMF1: F12- 09/06/2024).</p> <p>El juego de la cocinita se destaca como una forma de imitación lúdica de las actividades cotidianas, especialmente la cocina, sobre la que los niños y niñas aprenden observando a los adultos. Este juego no solo permite a los niños y niñas reproducir y comprender el proceso de cocinar, sino que también fomenta la creatividad y la cooperación. A través de la simulación de preparar alimentos, los niños y niñas desarrollan habilidades sociales, comparten experiencias y refuerzan vínculos afectivos, convirtiendo el acto de jugar en una manera de conectarse con las tradiciones y las dinámicas familiares de manera divertida y significativa.</p>

5	Juego del preparado de aguas medicinales	Este juego tradicional consiste en preparar diversas aguas medicinales, las cuales se envasan en recipientes de acuerdo con la preferencia del jugador. Primero, se deben tener listas las plantas, que luego se muelen y se mezclan con agua. Una opción es cernir la mezcla, aunque también puede envasarse sin hacerlo. En este juego, los participantes simulan vender las aguas medicinales, mientras dan a conocer las propiedades curativas de cada una.	Este juego surge de la imitación de los saberes ancestrales de la comunidad en medicina tradicional, quienes elaboraban frotaciones y aguas medicinales utilizando los recursos naturales disponibles en su entorno. En este contexto, una madre expresó lo siguiente:  “El juego del preparado de agua medicinal yo jugaba en mi infancia, nosotros preparábamos e imaginábamos que vendíamos en el mercado, primero íbamos a recoger del campo las plantas, después molíamos en su batán de mi abuela y su agüita lo llenábamos a botellas y eso jugábamos vendiendo, y para que algunas aguas tengan color recogíamos flores que pintan, eso molíamos y echábamos al agua y se volvía de color el agua. Cada botella vendíamos y nuestra plata eran las pepas de eucalipto, diez pepas costaba una botella, nos divertíamos mucho, nos pasábamos jugando toda la tarde allí” (ESMF2: F32- 09/06/2024).  El juego de la preparación de agua medicinal refleja la imitación lúdica de prácticas ancestrales de la comunidad, vinculadas al uso de los recursos naturales y a la medicina tradicional. A través de este juego, los niños y niñas no solo aprenden sobre las plantas y sus propiedades, sino que también experimentan conceptos de comercio y el valor simbólico de los intercambios. Al simular la recolección, el procesamiento y la venta de las "aguas medicinales", los niños y niñas refuerzan el conocimiento cultural y la creatividad, mientras desarrollan habilidades sociales y disfrutan de una experiencia que conecta el juego con las tradiciones comunitarias.
6	Juego del <i>chasqui</i>	Este juego tradicional del <i>chasqui</i> consiste en recorrer un camino llevando un mensaje,	Este juego surge como una reinterpretación de la figura de los <i>chasquis</i> , los mensajeros que existieron en las civilizaciones preincaicas e incaicas. Estos hombres eran reconocidos por su capacidad para recorrer grandes distancias de forma rápida y

		<p>tal como lo hacían los <i>chasquis</i>. A veces participan todos los jugadores, y en otras ocasiones se puede hacer una competencia formando dos filas para ver qué grupo entrega el mensaje más rápido.</p>	<p>eficiente, empleando los caminos que los incas habían establecido a lo largo de su vasto imperio.</p> <p>En conclusión, el juego basado en los <i>chasquis</i> representa una reinterpretación lúdica de una figura histórica significativa en las civilizaciones preincaicas e incaicas. A través de este juego, los niños y niñas no solo se conectan con el legado cultural de los antiguos mensajeros, sino que también experimentan, de manera recreativa, los valores de velocidad, eficiencia y resistencia que caracterizaban a los <i>chasquis</i>. Este tipo de juego no solo fomenta el conocimiento histórico, sino también el desarrollo de habilidades físicas y sociales, permitiendo que los niños y niñas internalicen elementos de la historia mientras juegan y se divierten.</p>
7	Juego del <i>varay'uk</i> :	<p>Consiste en una competencia para ver quién es más rápido al encontrar lo solicitado por el <i>varay'uk</i>, una figura de autoridad encargada de velar por el bienestar de la comunidad. En el juego, el <i>varay'uk</i> pide objetos o acciones, y los demás jugadores deben movilizarse para entregarlos.</p>	<p>Este juego tiene su origen en la imitación de los <i>varay'uk</i>, figuras de autoridad dentro de la comunidad. Estas personas eran profundamente respetadas y queridas, ya que su liderazgo se fundamentaba en el amor y el cuidado hacia los demás, velando por el bienestar colectivo y no solo por su propio interés. En relación con esto, una madre comentó lo siguiente:</p> <p>“Cuando era pequeña, este juego del <i>varay'uk</i> siempre jugábamos con mis hermanos, vecinos y amigos, después de hacer nuestras tareas y ayudar a nuestros padres en los quehaceres del hogar. Nos reuníamos en la calle del barrio. Por orden, uno del grupo era el <i>varay'uk</i>, se sentaba en una esquina y decía a los demás participantes, que eran el pueblo: El <i>varay'uk</i> manda que traigan un pan, un plátano, un plato, una hoja, una rama, una hierba, entre otros. Ganaba la persona que pertenecía al pueblo y llegaba primero trayendo las cosas que el <i>varay'uk</i> pedía. Al final del juego, ganaba el participante que más puntos obtuvo, trayendo las cosas pedidas por el <i>varay'uk</i>, y como premio se llevaba 5 soles u otra cosa, como caramelos” (ESMF3: F15- 09/06/2024).</p>

			<p>El juego inspirado en la figura del <i>varay'uk</i> permite a los niños y niñas conectar lúdicamente con el concepto de liderazgo basado en el servicio y el bienestar colectivo, características esenciales de esta figura de autoridad. A través de la simulación de este rol, los niños no solo aprenden sobre las dinámicas de liderazgo y colaboración, sino que también desarrollan habilidades de obediencia, rapidez y trabajo en equipo. Este juego no solo refuerza valores comunitarios, sino que también ofrece una experiencia de recreación que vincula el respeto y la responsabilidad, elementos fundamentales del liderazgo ejemplar.</p>
8	Juego de adivina adivinador	<p>El juego adivina adivinador consiste en hacer adivinanzas utilizando una caja o un objeto similar para ocultar lo que se desea mostrar a los demás participantes, quienes deben adivinar con la ayuda de pistas.</p>	<p>El juego del adivina adivinador se inspira en la creencia de que los sabios de la comunidad poseían el don y la habilidad para interpretar sueños o predecir eventos futuros, basándose en las señales de la naturaleza y de las deidades. Al respecto, una madre mencionó lo siguiente:</p> <p>“A mí me gustaba jugar a adivinar con mi abuelo. Cuando iba a la feria, él traía algo y me preguntaba diciendo: <i>Imasmari, imasmari, imata apamurayki wawitay</i>. Yo decía varias respuestas; a veces adivinaba y a veces no, pero mi abuelito igual me daba lo que me había traído. En el pueblo había hecho varios amigos, y con ellos jugaba este juego del <i>imasmari</i>. Un día, agarré una mariposa y a mis amigos de ese tiempo les preguntaba, diciendo: <i>Imasmari, imasmari, imacha makiypi kashan</i> (adivina, adivinador, ¿qué habrá en mis manos?). Uno de ellos adivinó la respuesta y me dijo: Mariposa” (ESMF4: F24- 09/06/2024).</p> <p>El juego del adivina adivinador surge como una reinterpretación lúdica de las prácticas ancestrales relacionadas con la interpretación de sueños y la predicción de eventos, habilidades atribuidas a los sabios de la comunidad. A través de este juego, los niños y niñas no solo se conectan con la tradición cultural, sino que también exploran la imaginación y el razonamiento lógico. Al igual que los sabios que observaban la naturaleza y las señales</p>

			divinas, los niños y niñas, al jugar a adivinar, experimentan una forma de juego simbólico que fomenta la creatividad y el vínculo intergeneracional, reflejando el saber popular transmitido de generación en generación.
9	Juego del trencito viajero	Consiste en formar una fila simulando un tren en movimiento que recorre paisajes planos y montañosos. Los participantes imitan el sonido del tren, diciendo chucu chucu.	<p>El juego del trencito viajero tiene su origen en la recreación que hacían los niños y niñas, quienes imitaban a los trenes al simular ser uno de ellos. En épocas anteriores, cuando los medios de transporte actuales no existían, esta era una forma de representación lúdica del viaje en tren. En este sentido, una madre señaló lo siguiente:</p> <p>“En mi escuela jugaba el juego del tren viajero con mis compañeros y compañeras para irnos a nuestra casa. Esto consistía en que, cuando se oía el silbato para la salida, la maestra se colocaba en la puerta del aula y decía: El tren se va y el que se queda se quedará. Todos mis compañeros y yo, rapiditos, nos colocábamos en fila. A veces, cuando uno de mis compañeros se tardaba recogiendo su mochila y útiles, la docente nos hacía cantar la canción del trencito, dando vueltas por el aula y haciendo curvas. Todos en fila debíamos obedecer” (ESMF1: F13-09/06/2024).</p> <p>El juego del trencito viajero nace como una recreación lúdica de los viajes en tren, una forma de transporte que, en épocas anteriores, representaba una de las principales maneras de desplazarse. A través de este juego, los niños y niñas no solo imitaban la estructura y el movimiento de los trenes, sino que también aprendían sobre la importancia de la cooperación, la organización y la obediencia. Al incorporar elementos como el silbato y la fila, el juego refuerza la disciplina y el trabajo en equipo, mientras ofrece una experiencia que conecta a los niños y niñas con las prácticas y costumbres sociales de tiempos pasados.</p>
10	Juego del escondite	Consiste en que los participantes asumen	El juego del escondite es uno de los más antiguos y tradicionales, jugado de diversas maneras en distintas culturas a lo largo de la

		<p>los roles de buscador o de los que se esconden, dependiendo de la cantidad de jugadores. Por ejemplo, si son cinco, dos jugadores asumirán el rol de buscadores. Una vez que los primeros jugadores son encontrados, el juego continúa y estos dos jugadores se convierten en los nuevos buscadores.</p>	<p>historia. Se cree que sus raíces se remontan a las antiguas civilizaciones, donde los niños y niñas solían esconderse en los alrededores de sus hogares o entre los árboles. Este juego podría haber tenido, incluso, un componente simbólico relacionado con la caza o la supervivencia, habilidades esenciales en épocas prehistóricas. En este marco, una madre afirmó lo siguiente: “Este juego de las escondidas lo jugaba con mis vecinos de la calle. Después de cenar, nos reuníamos en la calle, y para saber quién era el que buscaba, se realizaba el juego del zapatito roto. El que quedaba al final era el que buscaba primero. Siempre, antes de que el juego empezara, se ponían reglas, como no esconderse en lugares lejanos, no entrar a esconderse en las cocinas de nuestras casas, y aquel que era encontrado primero era el que buscaba en la siguiente ronda. También, a veces, jugábamos a las escondidas extremas, que era así: se colocaba una lata en un lugar al aire libre y seguro. El que buscaba debía encontrar lo más pronto posible a los que se escondían, siempre fijándose en que nadie se acercara a tocar la lata. Si, por un descuido, el que se escondía tocaba la lata, el que buscaba debía volver a buscar en la siguiente ronda” (ESMF3: F28- 09/06/2024).</p> <p>El juego del escondite tiene un origen profundamente arraigado en la historia, posiblemente vinculado a las prácticas de caza y supervivencia de las antiguas civilizaciones. A través de este juego, los niños y niñas no solo desarrollan habilidades de observación, rapidez y estrategia, sino que también interactúan con su entorno de manera simbólica. El juego refleja la adaptación de tradiciones ancestrales en un contexto recreativo, donde las reglas y la organización grupal fomentan el respeto, la cooperación y la diversión. Al hacerlo, el escondite se convierte en un espacio lúdico para experimentar la tensión entre la búsqueda y el esconderse, mientras se refuerzan valores sociales fundamentales.</p>
--	--	---	--

#### 4.2.2. Juegos tradicionales vinculados a los materiales comunitarios

Estos tipos de juegos tradicionales dependen de los materiales, que son muy importantes. Ya que, si no se cuenta con el material, no se podrían ejecutar los juegos tradicionales indicados. Los materiales comunitarios fomentan la colaboración y el sentido de comunidad, ya que todos los participantes tienen acceso a los mismos recursos para disfrutar del juego, sin importar su origen o situación. Esto promueve la igualdad, el trabajo en equipo y la interacción social, fortaleciendo los lazos y creando un ambiente de cooperación. A continuación, se presentan los juegos tradicionales.

**Tabla 3**

*Tabla 3. Juegos tradicionales vinculados a los materiales comunitarios.*

N°	Juegos tradicionales	Descripción	Origen
1	Juego de la manta	El juego de la manta consiste en mencionar las diversas funciones de la manta en las actividades de la comunidad. En este juego, no se debe repetir lo que otro participante ya ha mencionado, lo que motiva a los jugadores a investigar las distintas utilidades de la manta. Quien repite una idea pierde.	Los niños y niñas de las comunidades, al ir a pastorear a sus animales, suelen llevar su merienda envuelta en una manta. Una vez que terminan de comer, aprovechan esa misma manta para jugar, dándole diferentes usos. Algunos se la colocan sobre los hombros, otros corren sosteniéndola por las puntas, mientras que algunos la usan como falda para bailar. Además, otros niños aprovechan el tiempo para recoger leña y llevarla a casa. En este contexto, una madre indicó lo siguiente:  “Recuerdo un juego con las mantas cuando era tiempo de sequía y había harta paja de trigo, cebada y avena. Mis amigos y yo íbamos a pastorear nuestras ovejas; otros traían vacas, así que diferentes animales. Ahí, para el frío, siempre llevábamos manta, y al mediodía aún no hacía frío. Entonces,

			<p>mientras nuestros animales se alimentaban, mis amigos y yo usábamos las mantas de diferentes maneras: unos se echaban, otros se tapaban. También nos gustaba correr agarrando las dos puntas de las mantas, porque, como hacía viento, este levantaba la manta arriba, como una cometa. Armábamos casas, y para regresarnos a casa íbamos recogiendo bosta; esta bosta nos servía para cocinar, como la leña” (ESMF3: F5- 09/06/2024).</p> <p>El juego con mantas surge de la creatividad de los niños y niñas al aprovechar los recursos disponibles durante sus actividades cotidianas, como el pastoreo. Este juego refleja la capacidad de los niños y niñas para transformar elementos simples, como una manta, en herramientas lúdicas multifuncionales, promoviendo la imaginación, la cooperación y el aprovechamiento de su entorno. Al incorporar acciones como correr con la manta o crear casas, los niños y niñas no solo se divierten, sino que también aprenden sobre el trabajo en equipo y la adaptabilidad, mientras establecen un vínculo con las tradiciones y las prácticas de su comunidad.</p>
2	Juego del <i>mankapaki</i>	Consiste en elaborar diferentes utensilios de cocina utilizando materiales como agua, tierra cernida y agua. Los participantes primero consiguen la tierra y la ciernen. Una vez lista, forman una montaña con la tierra cernida. Luego,	Desde tiempos ancestrales hasta la actualidad, las personas de la comunidad se han destacado como artistas en la creación de cerámicas utilizando tierra y arcilla. Los niños y niñas, de manera recreativa, imitan esta práctica artesanal como parte de su juego. En este sentido, una madre manifestó lo siguiente:  “Cuando era niña, una vecina me enseñó ese juego de <i>mankapaki</i> . Creo que en este juego aún siguen jugando algunos niños. Es un juego muy bonito, ya

		<p>con las manos, hacen un hoyo en la parte superior de la montaña, dándole la forma de un utensilio de cocina, según lo desee el participante. Este hoyo se llena con agua y se deja reposar unos segundos para que el agua se absorba. Después, se coloca tierra seca sobre el hoyo, se espera un momento, y, con cuidado, se extrae el utensilio de la parte inferior de la montaña. El proceso se repite formando nuevas montañas de tierra hasta que se agote el material.</p>	<p>que no necesitas plata para divertirte. Cuando era niña, a mí me gustaba hacer mis propias ollas, platos y sartenes. Solo necesitaba tierra, agua y un trapo, un tipo de mallita que las madres de familia usaban para cernir la chicha. Mi mamá me regaló un pequeño trozo y, ya pues, con eso jugaba” (ESMF3: F25-09/06/2024).</p> <p>El juego de <i>mankapaki</i> tiene su origen en la tradición ancestral de la cerámica, una práctica artesanal fundamental en la comunidad. Los niños y niñas, al imitar este proceso de creación de utensilios con tierra y agua, no solo recrean una técnica culturalmente significativa, sino que también desarrollan habilidades creativas y manuales. Este juego, que no requiere materiales costosos, destaca por su valor educativo y cultural, permitiendo a los niños y niñas conectarse con sus raíces y tradiciones de una forma lúdica y accesible.</p>
3	Juego del salta soga	<p>Este juego se puede jugar de manera individual o grupal. En la modalidad grupal, normalmente dos participantes giran la cuerda mientras otros jugadores, ubicados en los extremos, la mantienen. Los demás saltan, ya sea en grupos o de uno en uno. Se puede saltar contando números o cantando canciones.</p>	<p>En la comunidad, se atan las vacas con sogas para que puedan pastar en una zona determinada y no se escapen. Los niños y niñas, al ir a recoger las vacas del campo, desatan las sogas y las utilizan para jugar saltando durante un rato, disfrutando del tiempo hasta la tarde. Luego, regresan a casa llevando las cuerdas consigo. En este contexto, una madre expresó lo siguiente:</p> <p>“El juego de la salta soga lo jugaba cuando era pequeña en mi escuelita con mis amigas de mi grado. Llevaba de mi casa pequeñas sogas, que eran con las que mis padres amarraban mis cabras. En los recreos, hacíamos concursos con los niños y niñas del otro</p>

			<p>grado. El que resistía y daba bastantes saltos ganaba, y perdía el que no podía resistir. Mientras un niño o niña de cada aula saltaba en las sogas, se cantaban las canciones de manzanita del Perú, niña cochina, lávate, mi edad, entre muchas otras canciones” (ESMF4: F14- 09/06/2024).</p> <p>El juego de saltar la soga tiene su origen en una práctica cotidiana de la comunidad, donde las sogas son utilizadas para amarrar los animales. Los niños y niñas, al aprovechar estos materiales en su tiempo libre, transforman una actividad rutinaria en un juego recreativo que fomenta la actividad física, la competencia amistosa y el trabajo en equipo. Este juego, además de promover la destreza y la resistencia, se enriquece con canciones tradicionales, lo que refuerza los lazos culturales y sociales entre los niños, permitiéndoles disfrutar y conectar con su entorno de una manera lúdica y significativa.</p>
4	Juego con lanas o pitas	<p>El juego de las lanas o pitas consiste en que dos participantes sostienen la lana por ambos extremos. Primero, la colocan en los pies, luego en las rodillas, después en las piernas, hasta llegar a la cabeza. Según la edad de los participantes, algunos pueden saltar por encima de la lana, mientras que aquellos que no tienen la edad suficiente solo</p>	<p>Este juego realizado con las lanas, también conocidas en la comunidad como pitas. Aunque estas cuerdas se utilizan comúnmente para tejer prendas, los niños y niñas las emplean para divertirse, creando formas con sus manos o estirándolas de un extremo a otro, invitando a los demás a saltar por el medio. En este marco, una madre compartió lo siguiente:</p> <p>“Recuerdo que, con mis compañeros, compañeras y maestra en la escuela, jugamos un juego con pitas y lanas. El juego consistía en amarrar una pitita primero en los pies, luego en la rodilla, después pasaba a la cintura, luego a la parte de los pechos,</p>

		<p>mencionan las partes del cuerpo.</p>	<p>después al cuello y terminaba en la cabeza” (ESMF4: F16- 09/06/2024).</p> <p>El juego con pitas tiene su origen en el uso tradicional de las lanas dentro de la comunidad, principalmente para tejer prendas, pero los niños y niñas han sabido transformar este recurso en una actividad lúdica y creativa. Al utilizar las cuerdas para formar figuras o crear desafíos, los niños y niñas no solo disfrutaban de la actividad física, sino que también desarrollan habilidades motrices y de coordinación. Este juego refleja la capacidad de adaptación y creatividad de los niños, quienes, a través de simples materiales, recrean momentos de diversión y aprendizaje mientras se conectan con las tradiciones de su entorno.</p>
5	Juego del <i>saywa</i>	<p>El juego del <i>saywa</i> consiste en construir torres de piedras, las cuales deben ser las más planas posible. Los participantes compiten para crear la torre más alta sin que se derrumbe.</p>	<p>Este juego tiene su origen en las <i>saywas</i>, que se utilizan para delimitar parcelas. Cuando los niños o niñas van a amarrar o pastar las vacas cerca de una <i>saywa</i>, aprovechan para desarmarla y luego volver a armarla. Además de ofrecerles diversión, esta actividad contribuye al mantenimiento de las <i>saywas</i>. En este sentido una madre indicó lo siguiente:</p> <p>“Todos los comuneros que teníamos vacas, ovejas y burros nos repartíamos las parcelas donde no se había sembrado. Para eso, se hacía un sorteo. Pero antes, como esas parcelas eran grandes, en cada esquina se ponía una torre de piedras y, a veces, de <i>curpas</i>, y con eso cada uno sabía de dónde a dónde podía pastar a sus animales. Mayormente, los niños nos encargábamos de llevar a nuestros animales al</p>

			<p>campo, y a veces, cuando nuestras vacas pasaban por donde estaba el muro de piedras, las hacían caer. Entonces, entre nosotros, armábamos de nuevo el <i>saywa</i> (torre de piedras) A mí me gustaba jugar armando y desarmando el <i>saywa</i>” (ESMF4: F21-09/06/2024).</p> <p>El juego de armar y desarmar las <i>saywas</i> tiene su origen en una práctica tradicional vinculada al trabajo comunitario y al cuidado del ganado. Los niños y niñas, al aprovechar las estructuras de piedra que delimitan las parcelas, transforman una tarea funcional en un juego que les permite desarrollar habilidades motoras, coordinación y trabajo en equipo. Este juego no solo les proporciona entretenimiento, sino que también contribuye al mantenimiento de las <i>saywas</i>, reforzando su vínculo con las prácticas ancestrales y el entorno natural que los rodea.</p>
6	Juego con carritos de piedra	Este juego consiste en conseguir piedras lo más parecidas posible a un carro. Cada participante puede tener la cantidad de carros que desee, y luego formar carreteras para proceder a jugar.	<p>Cuando los niños y niñas realizan actividades cerca del río, como bañarse, dar de beber a sus animales o realizar otras tareas, suelen encontrar piedras de diversas formas, como las con forma de carros, platos u otras figuras. Estas piedras llaman su atención por sus curiosas formas naturales. En este contexto, una madre mencionó lo siguiente:</p> <p>“Cuando llegaba el tiempo de sequía, me iba a los ríos con mis amigas y amigos, ya que no era tan peligroso como cuando llovía. En ese río había hermosas piedras, con formas muy bonitas. Los varones recogían piedras y jugaban a las carreritas con carros de piedra, haciendo caminos de arena.</p>

			<p>Nosotras, las mujeres, no nos quedábamos atrás: buscábamos piedras que se asemejaban más al carro” (ESMF2: F18 09/06/2024).</p> <p>El juego con carritos de piedras tiene su origen en la curiosidad natural de los niños y niñas por las formas y figuras que encuentran en su entorno, especialmente cerca del río. Al utilizar estas piedras para simular carros y crear caminos, los niños y niñas no solo desarrollan su creatividad y destrezas manuales, sino que también refuerzan su conexión con la naturaleza. Este juego, que transforma elementos comunes en herramientas para la diversión, refleja cómo los niños y niñas aprovechan su entorno para recrearse y compartir momentos de aprendizaje y sociabilidad.</p>
7	Juego dibujando en la tierra	Este juego consiste en trazar dibujos o representar palabras en el polvo de la tierra, según las preferencias y la edad de los participantes.	<p>Los niños y niñas, ya sea en las chacras o en las carreteras, donde se encontraba tierra fina, aprovechaban para crear figuras con sus dedos. Esta actividad la realizaban como una forma de relajarse, ya que al entrar en contacto con la tierra, sentían una sensación de calma y bienestar. En este marco, una madre compartió lo siguiente:</p> <p>“También, cuando era niña, en mi chacra jugaba con tierra. Me gustaba dibujar con mi dedo en ella. A veces, en la tierra, había piedritas; esas las separaba de la tierra y solo jugaba con la tierra. Formaba personas, animales, carreteras, casas o hacía números. Mis amigos, por su parte, jugaban haciendo sus carreteras de carro en la tierra” (ESMF3: F1- 09/06/2024).</p>

			<p>El juego de dibujando en la tierra refleja una forma ancestral de interacción con el entorno, en la que los niños y niñas canalizan su creatividad y encuentran calma en el contacto directo con la naturaleza. A través de la manipulación de la tierra, se expresan de manera lúdica y constructiva, creando figuras, caminos y formas que les permiten desarrollar habilidades motrices, simbólicas y sociales. Este juego no solo representa una actividad recreativa, sino también un vínculo profundo con su medio ambiente, donde la tierra se convierte en un espacio de aprendizaje y bienestar.</p>
8	Juego con muñecas de tela	Este juego consiste en crear muñecas a partir de telas, las cuales pueden ser recicladas y de diferentes texturas y colores.	<p>En la comunidad, los niños y niñas solían utilizar telas sobrantes o prendas que ya no se usaban, que encontraban en casa, para crear muñecas de trapo. Con ellas, inventaban juegos, les ponían nombres, las cargaban y, en ocasiones, hasta les confeccionaban ropa. En este ámbito, una madre afirmó lo siguiente:</p> <p>“Cuando era niña, mi abuelita, antes de morir, me hacía muñecas de bayeta, una tela que se elabora con lana de oveja. Estas telas son pesadas, pero abrigan bien. Entonces, cuando íbamos a la chacra, mi abuelita llevaba estas mantillas de bayeta para el frío de la tarde, aunque al mediodía hacía calor y no se usaban aún. Allí, mi abuelita usaba una de estas mantillas para formar algo como una wawita, mientras que la otra mantilla la utilizaba para cargar esa wawita. Para mí, era como si fueran muñecas” (ESMF4: F8- 09/06/2024).</p>

			<p>El juego de crear muñecas de tela tiene sus raíces en la adaptación de materiales cotidianos a la imaginación infantil, reflejando el ingenio y la conexión emocional con los objetos de su entorno. A través de la reutilización de telas sobrantes, los niños y niñas recrean figuras que cobran vida en sus juegos, estableciendo vínculos afectivos al darles nombres, roles y cuidarlas como si fueran seres reales. Este tipo de juegos no solo fomenta la creatividad y el juego simbólico, sino que también mantiene vivas las tradiciones y prácticas familiares, pasando de generación en generación.</p>
9	Juego del plic plac	<p>Consiste en trazar cuadros en los que los participantes deben lanzar un tejo, el cual no debe tocar las líneas. Además, al saltar, el participante no debe pisar las líneas, ya que de lo contrario pierde. Los jugadores se turnan para participar en orden.</p>	<p>Con el paso de los años, las casas de adobe solían perder algunas tejas del techo, y los niños y niñas aprovechaban los pedazos de teja para pintar cuadros y números para jugar el plic plac. En este contexto, una madre relató lo siguiente:</p> <p>“Cuando era pequeña, el juego del plic plac lo jugaba con mis compañeros y compañeras en mi escuelita, durante el recreo. Uno de nosotros pedía prestadas unas tizas al docente del aula para hacer los cuadros en el piso. Por turnos, se arrojaba una piedra y debían ir a recogerla saltando con un solo pie de un casillero a otro. Perdía quien pisaba la línea al saltar” (ESMF1: F22- 09/06/2024).</p> <p>El juego del plic plac refleja una adaptación creativa de los materiales disponibles, como los pedazos de teja, y demuestra cómo los niños y niñas utilizan elementos cotidianos para recrear y establecer reglas lúdicas que fomentan el desarrollo físico y social. A través de la simple acción de saltar sobre cuadros</p>

			trazados en el suelo, los niños y niñas no solo ejercen su destreza, sino que también mantienen vivas las tradiciones de juego, que continúan siendo una parte importante de su cultura y aprendizaje.
10	Juego con yaxes	El juego consiste en sentarse en círculo y utilizar materiales al alcance de los participantes, como pepitas de eucalipto y una piedra redonda. Esta piedra se lanza al aire, y mientras cae, el jugador debe recoger la cantidad de pepitas de eucalipto correspondiente. Se comienza con una sola pepita y se aumenta la cantidad a medida que el juego avanza.	<p>Este juego tiene influencias de tradiciones indígenas, ya que muchas comunidades lo desarrollaron utilizando elementos accesibles como piedras o pepas de eucalipto. En estas comunidades, desde una edad temprana, las manos de los niños y niñas son muy flexibles y ágiles, lo que les permite jugar con facilidad. En este contexto, una madre señaló lo siguiente:</p> <p>“El juego de los yaxes siempre lo jugaba cuando era pequeña, en el campo, mientras pastaba mis animales, con mi prima o mis vecinos. Mientras las ovejas comían tranquilas, buscábamos una piedra plana y, encima de ella, nos divertíamos jugando este juego con materiales propios de la zona. Por ejemplo, utilizábamos la pepa de eucalipto y unas cinco piedras redonditas sacadas del río. También, a veces, para la pelotita, buscábamos en los cerros una planta llamada, llama llama, que tiene un fruto redondo, y para las piedritas hacíamos pequeñas bolitas de arcilla” (ESMF2: F27- 09/06/2024).</p> <p>El juego de los yaxes refleja la adaptación de los niños y niñas a su entorno natural, utilizando elementos autóctonos y accesibles como piedras, pepas de eucalipto y frutos de plantas locales. Este tipo de juego no solo resalta la creatividad e inventiva de los niños y niñas al aprovechar los recursos que les ofrece su comunidad, sino también</p>

			la conexión profunda con su cultura y tradiciones. A través de este juego, los niños y niñas desarrollan habilidades motoras y sociales mientras preservan prácticas lúdicas que se transmiten generacionalmente.
--	--	--	---

#### 4.2.3. Juegos tradicionales vinculados a la imitación de los animales de la comunidad

Los juegos tradicionales presentados a continuación son relacionados la imitación de los animales que viven en la comunidad en donde los participantes que juegan imitan los comportamientos, sus movimientos y sonidos. Por otro lado, en algunos juegos un par de participantes asumen el rol de criadores con valores de respeto y cariño.

**Tabla 4**

*Tabla 4. Juegos tradicionales vinculados a la imitación de los animales de la comunidad.*

N°	Juegos tradicionales	Descripción	Origen
1	Juego del cóndor	Este juego consiste en imitar el vuelo de los cóndores. Los participantes utilizan los brazos para simular las alas del cóndor y pueden representar el vuelo levantando los brazos, corriendo y realizando otros movimientos circulares, en zigzag, en línea recta o de la manera que el participante desee desplazarse.	Este juego tiene su origen en la observación del vuelo de los cóndores, ya que los niños lo recrean imitando a estas majestuosas aves en su vuelo. En este contexto, una madre expresó lo siguiente:  “En mi pueblo, desde los cerros bajaban cóndores a buscar ovejas y cuyes salvajes, y se los comían. Por eso, cuando me mandaban a pastorear, eso me daba mucho miedo. Pero, cuando iba con varios amigos, ya no me daba tanto miedo y jugábamos a los cóndores: Unos hacían de ovejas y otros de cóndores. Los cóndores levantaban las manos, y los que hacían de ovejas se ponían de cuatro patas y así se escapaban. Más antes de jugar, hacíamos casitas de paja para que

			<p>las ovejas entraran, y allí los que hacían de cóndores ya no podían entrar. Ese juego era divertido, muy divertido” (ESMF4: F26- 09/06/2024).</p> <p>El juego del cóndor basado en la imitación del vuelo de los cóndores refleja cómo los niños y niñas, a través de la imitación de elementos naturales, incorporan su entorno en sus actividades recreativas. Este juego no solo permite que los niños y niñas recreen una situación de su vida cotidiana, como el pastoreo, sino que también fortalece su creatividad y habilidades sociales al interactuar con otros. Además, el hecho de que los niños y niñas asocien este juego con una experiencia tanto lúdica como formativa refuerza el vínculo entre ellos y la naturaleza que los rodea, transmitiendo tradiciones y aprendiendo a convivir con su entorno.</p>
2	Juego del <i>turuyay turu</i>	<p>Consiste en simular la tradicional práctica de la corrida de toros, en la que uno o dos participantes representan a los toros, mientras que el resto actúan como toreros. En este juego, los participantes pueden utilizar su máxima imaginación, realizando bailes u otros movimientos mientras toread. Además, quien simula al toro puede imitar sonidos y</p>	<p>Este juego tiene su origen en la tradicional práctica de la corrida de toros, donde los niños y niñas recrean esta actividad, escenificando todo el evento como parte de su juego. En este sentido, una madre relató lo siguiente:</p> <p>“El juego del <i>turuyay turu</i>, como les digo, también lo jugaba en mi infancia con mis amigos de la comunidad. Es muy divertido: tienes que escapar del toro para que no te cornee. Ese juego es, mayormente, una imitación de la tradicional corrida de toros; imitábamos esa fiesta, desde la llegada de los toros hasta que los metían al campo. Además, también, cuando salíamos al campo a pastorear nuestros animales, algunos toros de los vecinos son bravos y tienes que escapar, como dice, para que no te corneen.</p>

		comportamientos propios de un toro en una corrida.	<p>Por eso, jugábamos así, escapando del toro para que no nos corneara” (ESMF4: F7- 09/06/2024).</p> <p>El juego del <i>turuy turu</i> tiene sus raíces en la tradicional corrida de toros, ya que los niños y niñas recrean esta actividad como una forma de imitar el evento. La práctica lúdica reproduce los momentos más representativos de la corrida, desde la llegada de los toros hasta su encierro en el campo. Este juego no solo refleja la cultura taurina, sino que también está influenciado por las experiencias cotidianas de la comunidad, como el cuidado de los animales y las situaciones de riesgo al interactuar con toros bravos. De este modo, el juego se convierte en una forma de aprendizaje y recreación a partir de las tradiciones y vivencias locales.</p>
3	Juego del <i>uywakuna</i>	Consiste en simular la crianza de diversos animales criados en la comunidad, donde algunos participantes imitan a los animales y uno o dos representan a los criadores. En algunos casos, si hay varios jugadores, pueden formar una familia completa encargada de criar a los animalitos.	<p>Este juego surge a partir de la crianza de los animales, una práctica diaria que las personas de la comunidad realizan de manera habitual. En este marco, una madre comentó lo siguiente:</p> <p>“En mi infancia, jugaba al <i>uywakuna</i>. Como íbamos a pastar al campo, aprovechábamos para jugar. Como otros niños también iban a pastorear, nos encontrábamos y jugábamos. Imitábamos que comíamos pasto. Un día, por hacer eso, mi amigo de verdad masticó el pasto. Nos reímos porque el pasto estaba sucio. Armábamos nuestro corral, y el pastor tenía que cuidar, pero nosotros éramos muy rápidos; nos escapábamos del corral y el pastor nos tenía que alcanzar para atraparnos. Era muy divertido ese juego” (ESMF1: F30- 09/06/2024).</p>

			<p>El juego del <i>uywakuna</i> surge de las actividades cotidianas relacionadas con la crianza de animales en la comunidad. A partir de la experiencia de pastorear, los niños y niñas recrean situaciones vinculadas a la vida rural, como el cuidado del ganado y el trabajo en el campo. Este juego, basado en la imitación de acciones cotidianas, no solo refleja la interacción con los animales, sino también la creatividad infantil, que transforma tareas rutinarias en momentos de diversión. De este modo, el <i>uywakuna</i> se constituye como una expresión lúdica de las prácticas y valores de la comunidad.</p>
4	Juego de la pesca	<p>Este juego consiste en simular la pesca. Los niños y niñas pueden crear su propio pescador con el material que deseen, como un palo de madera al que atan un hilo en la punta. Luego, buscan piedras largas que se asemejen a peces para proceder a pescar.</p>	<p>El juego de la pesca tiene su origen en la imitación de las prácticas de los pescadores de la comunidad, quienes se dirigen a los ríos o lagunas cercanas con el fin de pescar peces para alimentar a sus familias. En relación con esto, una madre expresó lo siguiente:</p> <p>“Cuando era niña, me gustaba jugar a las pescas en el río. Había un río pequeño, el agua era cristalina y tenía piedras grandes y medianas. Un día me gustó una de esas piedras y quise llevármela a casa de mis abuelos, pero cuando la levanté, había un pez muy pequeño. Le pregunté a mi abuela cómo se llamaba, y ella me dijo: “<i>q’ese</i>”. Una vez, mis amigos y yo nos fuimos a bañar a este río y yo les dije que debajo de la piedra había pescados. Todos jugamos buscando y recuerdo que uno de ellos metió sus manos dentro de la piedra grande y sacó una rana, o habrá sido un sapo, pero ellos me dijeron que era una rana” (ESMF2: F20-09/06/2024).</p>

			<p>El juego de la pesca tiene su origen en las prácticas diarias de los pescadores de la comunidad, quienes se dirigen a los ríos o lagunas cercanas para pescar peces, actividad esencial para el sustento familiar. Los niños y niñas recrean estas actividades como una forma de imitación, conectando con la naturaleza y el entorno que los rodea. A través de la simulación de la pesca, no solo se aprenden las costumbres locales, sino también el respeto por los elementos naturales, convirtiendo el juego en una representación lúdica de las tradiciones y experiencias de la comunidad.</p>
5	Juego del zorro y el cuy	<p>Este juego consiste en simular a los cuyes y a un zorro. Los participantes que hacen de cuyes se colocan en fila, sentados y sosteniéndose fuertemente de la espalda para evitar ser capturados por el zorro. El zorro engaña a la mamá cuy, diciéndole una mentira y lanzando un objeto. La mamá cuy debe correr lo más rápido posible a donde está el objeto y regresar a donde están los bebés cuyes y espantar al zorro, que intentará llevarse a uno de los cuyes bebés.</p>	<p>Los zorros son animales que viven de manera libre, buscando su alimento en las chacras, cerros y campos o pampas. En estos mismos lugares habitan los cuyes salvajes, que se mantienen alerta para evitar ser cazados por los zorros y otros depredadores. Este juego es recreado a partir de ello. En este contexto, una madre expresó lo siguiente:</p> <p>“El juego del zorro y el cuy, cuando era pequeña, lo jugaba con mis primas, primos y hermanos después de cenar y haber ayudado a mis padres en los quehaceres del hogar. Nos reunimos en una pampa grande que se encuentra debajo de mi casa, los niños pequeños automáticamente eran los cuyes bebés y para saber quién sería la mamá cuy y el zorro, se jugaba el juego en la casa del pinocho y los dos que sobraban pasaban a ser el zorro y la mamá cuy. El que hacía del zorro arrojaba bien lejos la botella y por eso tenía ventaja en que siempre en cada ronda se llevaba de uno a dos cuyes bebés” (ESMF2: F9-09/06/2024).</p> <p>El juego del zorro y el cuy tiene su origen en el comportamiento de los animales en la naturaleza,</p>

			<p>específicamente en la relación entre los zorros y los cuyes salvajes que habitan las chacras y campos. Este juego, inspirado en la dinámica de caza y supervivencia entre los depredadores y sus presas, es recreado por los niños y niñas de la comunidad como una forma de imitación lúdica. A través de este juego, se representan las interacciones naturales entre estos animales, mientras los niños y niñas adoptan roles como el zorro o la madre cuy, integrando elementos de la vida cotidiana y las tradiciones del entorno rural en su diversión.</p>
--	--	--	--

### **4.3. Uso de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje**

En esta sección, se describen los resultados relacionados con el uso de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje. 1. Abarcando los juegos tradicionales utilizados en diferentes momentos (sectores, motivación, recreo, contextualización de aprendizaje y en los talleres). 2. Materiales utilizados en la ejecución de los juegos tradicionales (Materiales naturales, productos característicos de la zona y adaptación de materiales). 3. La participación de la comunidad educativa (padres de familia, niños y niñas, docentes y comunidad). Cabe resaltar que los juegos tradicionales presentados, son flexibles y adaptables, es decir, los miembros de la comunidad educativa pueden usarlo de diversas maneras y momentos según a la necesidad o interés de los niños y niñas.

#### **4.3.1. Juegos tradicionales utilizados en diferentes momentos**

**1. Sectores:** En el momento de juegos en sectores se pudo identificar tres juegos tradicionales los cuales son en el sector de construcción el juego tradicional del *saywa*. En el sector hogar el juego tradicional de la cocinita y muñecas de tela.

- **Juego tradicional: (Cocinita)**

“En la hora de sectores los niños juegan con distintos materiales. Pero en este día la mayoría jugaron en el sector hogar con la cocinita, donde los servicios de juguete son a base de barro. Lo curioso que vimos fue que cada niño y niña para jugar, traía ciertas cositas como para representar a los ingredientes en pocas cantidades, como piedritas, aserrín, hojas de eucalipto, semilla de maíz, chuño, pasto verde y seco, flores, etcétera. Después, la maestra dijo que rico han comido ahora hay que limpiar y ordenar como dicen nuestros acuerdos. Los niños empezaron a guardar todo” (Cuaderno de campo: #8. F9-15/05/24).

En este sentido, una docente señaló lo siguiente:

“El juego que juegan en casa en la comunidad y también lo juegan aquí en el Jardín es el juego de la cocinita en la hora de sectores. Cada niño y niña, trae ingredientes algunos de simulación y otros de verdad. Para que jueguen como observan en casa a mamá. Vi que unos son muy ordenados y otros no tanto, necesitan que se les diga o exija, pero los niños que son ordenados, solitos limpian el desorden y les piden a sus compañeritos que les ayude” (ESD1: F10- 08/06/2024).

De igual forma, otra docente comentó lo siguiente:

“El juego de la cocinita en la hora de juego en sectores, las niñas y los niños aman este sector, porque preparan cada comida, desde la que existe hasta la que no existe, jaja. Muy lindos son mis pollitos” (ESD2: F11- 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparten las docentes, el juego tradicional de la cocinita, que fue desarrollado en el sector hogar, es un ejemplo claro de cómo los juegos pueden facilitar un aprendizaje integral y significativo, puesto que se desarrollan dos habilidades, hablar

y escuchar, de la competencia comunicativa, ya que los niños y niñas expresan de manera espontánea sus ideas y deseos, como cuando una niña anuncia: "Profesoras, ya está listo, ¿quieren chairito, leche de vaca, sopa de nabo?". A través de esta interacción verbal, los niños y niñas no solo practican la oralidad, sino que también amplían su vocabulario, mientras interiorizan la relación entre los nombres de los alimentos y su significado en la vida cotidiana. Este tipo de juego tradicional forma parte de la experiencia cotidiana. Además, utilizan su imaginación y creatividad para representar ingredientes de manera simbólica, utilizando materiales como piedritas, hojas de eucalipto, y semillas. Un aspecto significativo del juego es el desarrollo de habilidades para la convivencia, como la colaboración, el respeto, la empatía, la autonomía y la resolución de conflictos: algunos traen agua, otros ayudan a limpiar, mientras otros se encargan de cocinar. El juego de la cocinita es una manifestación de un aprendizaje en los sectores, donde los niños y niñas no solo se relacionan con los materiales y objetos, sino que también interactúan con elementos de su cultura y entorno familiar. Al representar roles de adultos que cocinan, los niños y niñas participan activamente en el aprendizaje de roles sociales que comprenden como parte de su experiencia cotidiana.

- **Juego tradicional: (Saywa)**

“Cuando tocó el silbato de entrada, los niños y niñas de 5 años ingresaron al aula, dejaron sus loncheras en su lugar. Un grupo de ellos se dirigieron al sector de construcción donde estaban unas piedras pequeñas y planas, los niños y niñas jugaban por turnos. Primero pasaba un niño y armaba una torre hasta donde se caía su torre. Todos los que querían jugar pasaban y el que llegaba a hacer la torre más grande era el ganador, entonces nosotras nos acercamos y le preguntamos cómo se llamaba el juego y ellos nos dijeron que el nombre del juego era *saywa*” (Cuaderno de campo: #15. F16-24/05/24).

En este sentido, una docente señaló lo siguiente:

“Yo apoyo, respetando su tiempo de juego y también participando. Una vez fui a prestarme tijeras a la maestra de 5 años y observé en la hora del sector que los niños de 5 años estaban jugando armando torres de piedra. Y le comenté sobre ello a la maestra de 5 años y ella me dijo que ese juego se llamaba, *saywa*, y me ha propuesto a que yo también consiga piedras planas para mi salón. Desde allí me animé y estuve trayendo algunas piedras planas para mi aula y los puse en el sector de construcción. Dejé de traer las piedras cuando ya eran las suficientes, ya que si seguía trayendo los niños, podrían armar torres más altas y eso sería un poquito peligroso. La misión de este juego es armar una torre con piedras planas y quien tenga la torre más alta es el ganador” (ESD2: F19- 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparte la docente, el juego tradicional del *saywa* tiene un nombre en lengua originaria quechua que significa, “torre de piedras”, que los niños y niñas jugaron en el sector de construcción. Implica una serie de estrategias al momento de construir la torre de piedras. A través de la repetición del juego, al manipular las piedras y colocarlas cuidadosamente para formar la torre, ejercitan su coordinación motriz fina, es decir, la destreza para manipular pequeñas piedras planas y realizar movimientos precisos, para que la torre se mantenga erguida hasta que se caiga. Esto les permite poner en práctica su capacidad de control y percepción del espacio y la forma. Además, ofrece una valiosa oportunidad para reflexionar sobre la riqueza cultural de las tradiciones, ya que el juego tradicional del *saywa* es una práctica tradicional que tiene un valor simbólico para la comunidad. El hecho de que el nombre propio de juego tradicional está en lengua originaria quechua, subraya la importancia de usar juegos tradicionales en el aprendizaje, puesto que estos son vehículos para la transmisión de valores

culturales y de identidad. Además, contribuye a un aprendizaje significativo y participativo donde los niños y niñas no solo aprenden a través de la práctica, sino que también establecen una conexión emocional con el contenido del juego.

- **Juego tradicional: (Muñecas de tela)**

“Llegamos al aula y los niños y niñas jugaban en el sector hogar, en este sector había muchos tipos y tamaños de telas. Unas eran toallas medianas. Otras que eran telas de hilo. Y otras de bayeta. Observamos variedad en tipos de telas y colores (...) Y así la interacción estuvo muy divertida, ya que al cargar a sus wawas, las niñas eran más delicadas, y algunos niños hacían caer a su muñeca de tela, pero lo bonito es que la levantaban rápidamente del suelo y la volvían a armar” (Cuaderno de campo: #4. F5-09/05/24).

En relación a esto, una docente comentó lo siguiente:

“La forma en la que yo creo que ayudo, es dándome un tiempo y a veces con los materiales. Conseguir de diferentes medios, variedad de telas, para que jueguen en el sector hogar el juego de muñecas de tela. Así como en estos casos yo colaboro con los materiales, en este caso busqué todas las telas diferentes posibles. Los niños, además de usar su creatividad para hacer sus muñecas de tela, ellos dialogaban de los colores, la textura y otras cosas” (ESD1: F5- 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparte la docente, el juego tradicional de muñecas de tela se observó en el sector hogar, donde los niños y niñas participaron del juego, formando a las muñecas y simulando la crianza de los bebés, como lo hacen las madres de familia en la vida cotidiana. En la interacción de los niños y las niñas, se puede observar una particularidad en la mayor delicadeza que las niñas mostraban al cargar a sus muñecas, que puede ser interpretada como un reflejo de los roles de género, que la sociedad empieza a inculcar, mientras que los niños,

al hacer caer a la muñeca, pueden estar desarrollando una forma más lúdica y exploratoria de relacionarse con el juego. Sin embargo, lo valioso de la interacción es cómo ambos grupos aprenden a resolver situaciones y a reconstituir el juego. Además, es una valiosa herramienta para el proceso de aprendizaje, al generar un espacio propicio para la interacción y el ejercicio de la imaginación, donde interactúan con elementos de su entorno, como las telas, que pueden ser manipuladas para elaborar muñecas de formas diversas. Esto no solo permite la exploración de los materiales, sino también la creatividad y la simbología. Además, fomenta, el desarrollo de la motricidad fina, dado que la acción de manipular las telas y formar las muñecas implica una destreza manual que fortalece la coordinación óculo-manual. Por otro lado, al formar las muñecas, no solo construyen un objeto, sino que dan vida a una representación simbólica que les permite desarrollar habilidades de imitación y empatía.

**2. Motivación:** Las docentes usan los juegos tradicionales como el adivina adivinador y el juego tradicional dibujando en la tierra, como herramientas de motivación antes de iniciar una nueva actividad de aprendizaje.

- **Juego tradicional: (Adivina adivinador)**

“En el momento de motivación, la maestra usó su caja de sorpresas y les dijo a los niños y niñas que van a jugar al juego del adivina adivinador. Para ello les pidió que adivinen qué es lo que posiblemente traía en su caja. Los niños adivinan utilizando sus esquemas mentales (...) Los niños y niñas estaban ansiosos por saber qué había dentro de la caja y se imaginaban todas las cosas que posiblemente podría estar en la caja. Entonces la maestra les dijo: “A ver, vamos a ver si algunos de ustedes adivinaron (...) ¡Oh! Tiene tierra, una botella de agua”. Después de que jueguen este juego del adivino adivinador, la maestra

preguntó qué es lo que podrían hacer con esos materiales, y les presentó un saquillo de tierra, agua y un cernidor” (Cuaderno de campo: #17. F18-28/05/24).

Respecto a esto, una docente señaló lo siguiente:

“Bueno los juegos tradicionales los incorporo a veces en mi planificación, pero mayormente de manera espontánea. Por ejemplo, en la parte de motivación, uso de vez en cuando el juego del adivino adivinador, empleando una caja, que de hecho les encanta a mis niños, porque saben que cada vez que les muestro esa cajita hay algo nuevo y saben que vamos a jugar al adivina adivinador y a ellos les gusta adivinar. A veces adivinan y otras veces no, pero este juego, por ejemplo, los lleva a imaginar, recordar y ahí es donde se refuerza y desarrolla su esquema mental” (ESD1: F22- 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparte la docente, el juego tradicional adivina adivinador se usó como motivación al activar el interés y la curiosidad, impulsándolos a participar activamente. La caja misteriosa se convierte en un estímulo que despierta la curiosidad y la imaginación de los niños y niñas, quienes al tratar de adivinar qué contiene la caja mágica, emplean sus esquemas mentales previos, es decir, los conocimientos y experiencias anteriores que tienen sobre el mundo que los rodea. También promueve un ambiente de participación activa, al fomentar experiencias educativas que incentiven la escucha activa y el respeto por las opiniones de los demás. Además, favorece la conexión entre el juego y el aprendizaje práctico, que les permite generar un estado de ánimo positivo que facilita la disposición de los niños y niñas a participar en actividades posteriores. Asimismo, el uso de materiales sensoriales, como la tierra y el agua, fomenta la interacción de los niños y niñas con su entorno físico, la importancia de la interacción con materiales concretos para el aprendizaje significativo. Al final del juego, cuando la maestra

revela los objetos dentro de la caja (tierra, agua, saquillo y cernidor), se inicia un nuevo proceso de aprendizaje que invita a los niños a reflexionar sobre qué pueden hacer con esos materiales.

- **Juego tradicional: (Dibujando en la tierra)**

“Para motivar a los niños y niñas, la docente llevó un material: Una pizarra hecha de tierra. Les explicó que iban a jugar dibujando en la tierra (...) Ellos podían representar palabras, dibujar cualquier imagen que desearan. Los niños y niñas empezaron a dibujar lo que más les gustaba: figuras, animales, objetos. Algunos dibujaron a sus mamás, otros representaron sus nombres y algunas palabras como, amo a mamá (...) La maestra comentó que le gusta realizar esta actividad como parte del juego en la motivación, porque incentiva a los niños y niñas a aprender a representar palabras” (Cuaderno de campo: #1. F1-06/05/24).

En relación con esto, una docente indica lo siguiente:

“Otro juego que trabajo como parte de motivación es, jugar dibujando en la tierra, para eso yo llevo mis materiales, y les aconsejo a ustedes también que siempre lleven sus materiales para cada niño y niña, porque si no llevan para cada niño y niña, ellos se distraen mucho, o por lo menos, llevar materiales para que trabajen en grupos. Ese día, como vieron ustedes, los niños y niñas empezaron a escribir palabras como, mamá, amo a mamá, dibujaban a sus mamás, dibujaban animales u otros objetos de su preferencia, incluso vieron cómo una niña escribió su nombre. Como les dije, ese juego ayuda en el aprendizaje, porque los niños y niñas, aparte de jugar, se inician en el aprendizaje, les motiva a que ellos conozcan más palabras nuevas, favoreciendoles en su psicomotricidad fina, porque trabajan con sus dedos. Además, jugando con la tierra es un juego tradicional, todos los niños y niñas, antes y ahora, juegan con la tierra en las calles, dibujando con sus dedos o con palitos. Por eso,

por qué no utilizarlo como parte de motivación, a modo de juego. Es muy favorable ese juego” (ESD1: F1- 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparte la docente, el juego tradicional dibujando en la tierra, se usó como motivación. Resalta la importancia de la interacción con materiales concretos en el proceso de aprendizaje. No solo apoya el desarrollo de habilidades motrices finas, sino que también promueve el aprendizaje de manera lúdica y significativa, favoreciendo la creatividad y oralidad. Permite que los niños y niñas se involucren activamente, al presentarles un material tan accesible y creativo como la tierra, que estimula su curiosidad y ganas de explorar. Dibujar y representar libremente les da el control sobre su actividad, lo cual favorece la autonomía. El hecho de que utilicen sus dedos en lugar de lápices, les proporciona una experiencia sensorial única que favorece el desarrollo de la motricidad fina. En la representación gráfica que se observa en los dibujos de los niños y niñas, la maestra juega un papel fundamental en este proceso de motivación, al dar ejemplos, guiar, respetando sus tiempos y ofreciendo el apoyo necesario para que se sientan seguros y motivados a participar activamente.

**3. Recreo:** Los juegos tradicionales que se observaron en el recreo son los siguientes: Las escondidas, salta soga, carritos de piedras, plic plac, yaxes, trencito viajero, turuyay turu, *uywakuna*, pesca y el zorro y el cuy.

- **Juego tradicional: (Escondidas)**

“En el recreo se observó que los niños y niñas de 5 años se reunieron en círculo en el patio de la institución. Viendo eso, nos acercamos juntamente con la maestra para ver qué hacían. Uno de los niños nos dijo que querían jugar al juego de las escondidas. La maestra se ofreció a ser la primera en buscar, pero para eso debían ellos mismos poner las reglas y todos debían cumplirlas (...) Mientras la docente contaba, los niños y niñas fueron a

diferentes partes de la institución a esconderse. Cuando la maestra terminó, empezó a buscar a todos los niños y niñas hasta encontrarlos. Para la siguiente ronda, la niña que había sido encontrada primero comenzó a contar, pero como no podía contar muy bien, le ayudé a contar con sus deditos hasta el número diez. En esta ronda a la docente le tocaba esconderse, cuando la niña terminó de contar, le ayudó a buscar hasta que encontramos a todos los niños y niñas más a la docente del aula” (Cuaderno de campo: #20. F22-31/05/24).

En este contexto, una docente mencionó lo siguiente:

“En este caso, en el juego de las escondidas, ellos mismos se reunieron en el recreo para jugar, pero siempre vi que para que alguien busque primero, se hacen un lío entre ellos, todos los niños y niñas no quieren ser los primeros en buscar, por eso me acerqué a donde ellos estaban reunidos y para facilitarles el juego, yo me ofrecí en ser la primera en buscar. Ya a la siguiente ronda buscaría el niño o niña que encontrase primero. Ya para eso los niños y niñas no se harían problema en quién busca primero, sino que ya tienen en cuenta que las reglas son, el que sea encontrado primero, será la que busca en la siguiente ronda” (ESD1: F26- 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparte la docente, el juego tradicional de las escondidas se usó en el recreo y eso permite destacar cómo los juegos tradicionales, como el de las escondidas, pueden ser un espacio valioso para el aprendizaje en el nivel inicial. En cuanto al apoyo que la docente brinda a la niña que no podía contar con precisión, se observa cómo se refuerza y utiliza el conteo, pero también se promueve el trabajo colaborativo y el apoyo entre pares. Este tipo de intervenciones está en consonancia con el enfoque inclusivo y personalizado que reconoce la diversidad de ritmos de aprendizaje y la necesidad de un acompañamiento cercano.

Además, el hecho de que los niños y niñas se organizaran en círculo y establecieran sus propias reglas para el juego, muestra una competencia fundamental en su capacidad de organización. La propuesta de los niños y niñas de incluir normas como, no esconderse en lugares peligrosos y no alejarse demasiado de la institución, indica su conciencia del entorno y su capacidad para generar acuerdos que favorezcan la seguridad y el disfrute colectivo.

- **Juego tradicional: (Salta soga)**

“Después que todos los niños y niñas nos pusimos en círculo, la docente dijo, vamos a jugar el juego de la salta soga, y preguntó a los niños y niñas, ¿con qué se jugará a las salta sogas? Los niños y niñas respondieron diciendo: con sogas maestra. A lo que la docente del aula volvió a preguntar, ¿y en qué sector del aula encontraremos las sogas? (...) Entonces los niños y niñas se agruparon de a tres y empezaron a jugar dando saltos, unos fallaban, pero también había a otros que sí les iba bien saltando” (Cuaderno de campo: #13. F14-22/05/24).

En este sentido, una docente indicó lo siguiente:

“Tuvimos que ir a la loza deportiva con mis niños y niñas. Antes de empezar este juego, pregunté para qué servían las sogas y ellos me respondieron adecuadamente. Después de explicar cómo cada niño y niña debía de jugar, les di las sogas para que ellos, según su manera, se diviertan jugando. Cuando ellos estuvieron jugando, observé que a algunos niños les es difícil saltar, se cansan rápidamente y por eso es bueno que en estas actividades los niños y niñas cuenten con su botella de agua para que se refresquen en el momento que ellos quieran” (ESD1: F14- 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparte la docente, el juego tradicional, del salta soga, ofrece un claro ejemplo de cómo pueden contribuir significativamente al desarrollo de los

niños y niñas en el nivel inicial. Este juego, abarca lo físico, lo social y lo cognitivo. La dinámica del juego es inclusiva y promueve la participación activa de todos y favorece la interacción social dentro de un ambiente seguro. Además, no solo brinda una oportunidad para el desarrollo de habilidades motrices gruesas, como el salto y la coordinación, sino que también involucra la toma de decisiones y la colaboración entre pares. La intervención de la docente, mostrando diferentes formas de saltar con la soga y dando ejemplos prácticos, refleja una práctica pedagógica centrada en el aprendizaje, mediante la acción y el acompañamiento. Además, el hecho de que la docente haya facilitado la actividad en grupos de tres, asignando roles dentro del juego, fomenta la cooperación y el trabajo en equipo. En cuanto a las dificultades que algunos niños y niñas enfrentaron al intentar saltar la soga, la intervención de la docente muestra un enfoque inclusivo que favorece el aprendizaje a partir de los errores y de la colaboración. Este tipo de acompañamiento, donde se respetan los ritmos de aprendizaje de cada niño o niña, es crucial en la educación inicial ya que promueve la atención a la diversidad y el apoyo a cada estudiante según sus necesidades y capacidades.

- **Juego tradicional: (Carritos de piedras)**

“Los niños y niñas se dirigen a un montón de piedras que no eran solo piedras, sino carros y cada uno reconocía el suyo. Los niños hacían sus caminos y carreteras para que jueguen con sus carros de piedras. Nos acercamos y le preguntamos de dónde trajeron sus carros y ellos nos contaron que cada uno trajo un carro de piedra” (Cuaderno de campo: #12. F13-21/05/24).

En relación con esto, una docente destacó lo siguiente:

“Mayormente se usan piedras, tierra y algunas cosas hechas con las manos de nuestras mamitas. La otra vez pude observarles más de cerca a los niños. Realmente los admiro, son

tan creativos y no se complican la vida como los adultos. Un grupito jugaba con su carro de piedras, no sé de dónde consiguen esas piedras que parecen carros, cada niño busca su carro, luego hacen caminos” (ESD2: F17- 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparte la docente. El juego tradicional de carritos de piedras es un juego simbólico, que jugaron en el recreo, utilizando piedras como carros, que pone de manifiesto cómo los juegos tradicionales, incluso aquellos que surgen de la imaginación de los niños y niñas, son fundamentales en el desarrollo integral, en el nivel inicial, ya que es una herramienta poderosa para la construcción de conocimientos y habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motoras. En este caso, la utilización de piedras como carros, permite una experiencia lúdica que favorece su creatividad, imaginación y capacidad para representar la realidad de forma simbólica. El hecho de que cada niño o niña reconozca su carro y creen sus propios caminos y carreteras, resalta la importancia de la autonomía. Este juego les da la oportunidad de experimentar el mundo a través del juego. Además, el hecho de que hayan traído sus propios carros, indica una fuerte conexión con el entorno, lo cual favorece su sentido de pertenencia. Asimismo, permite que utilicen sus conocimientos previos y su entorno inmediato para crear experiencias que les son significativas. Cuando nos acercamos y les preguntamos de dónde trajeron sus carros, se evidencia también su capacidad para compartir y narrar sus experiencias, lo que refuerza el desarrollo de la oralidad.

- **Juego tradicional: (Plic plac)**

“La maestra del salón comunicó que todos del salón vamos a ir a la loza deportiva a jugar un juego muy divertido y entretenido llamado el plic plac. Cuando escucharon los niños y niñas se pusieron muy contentos y así fuimos todos en fila y en orden al lugar indicado por la maestra (...) La maestra en todo momento estuvo también jugando y apoyando a los que

no podían saltar muy bien. Los trazos que dibujó la maestra en la loza no eran tan complejos como los que conocemos, sino tenían como cinco cuadros. Esto se debió a que este juego se adecua a la edad de los niños y niñas” (Cuaderno de campo: #16. F17-27/05/24).

A este respecto, una docente expresó lo siguiente:

“El juego del plic plac casi siempre lo aplico en el momento de recreo, en un lugar seguro y espacioso. Mientras estamos jugando este juego, algunos de mis niños y niñas se divierten y entretienen saltando los cuadros con un solo pie, pero también para algunos de mis niños y niñas, este juego es un reto, porque no se pueden mantener mucho rato con un solo pie, sino que pierden fácilmente el equilibrio. Como docente del aula yo trato de que todos mis niños y niñas se involucren en el juego, a pesar de tener cierta dificultad. Con mi apoyo y el esmero de ellos mismos, logran que cierta dificultad desaparezca y así ellos se divierten adecuadamente jugando el juego” (ESD1: F21- 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparte la docente, el juego tradicional del plic plac se observó su uso en el recreo y demuestra cómo los juegos pueden ser herramientas efectivas. La organización del juego resalta la importancia de la disciplina y la cooperación dentro del grupo. El hecho de que el juego requiera habilidades de equilibrio y coordinación al saltar de un casillero a otro, favorece el desarrollo de la motricidad gruesa. El desafío de saltar con un solo pie, al principio dificultoso para algunos niños y niñas, es una oportunidad para fomentar la perseverancia, siempre dentro de un ambiente de apoyo y respeto por sus ritmos de aprendizaje. El diseño del juego, con cuadros sencillos y adaptados a la edad de los niños y niñas, es otro aspecto relevante que resalta la importancia de adecuar las actividades al nivel de desarrollo. En este caso, los cinco cuadros son suficientes para que los niños y niñas puedan dominar el juego de forma progresiva al proporcionar experiencias de aprendizaje que sean desafiantes, pero alcanzables,

ajustando las dificultades a las necesidades y capacidades para asegurar un aprendizaje efectivo y positivo. Además, la participación activa de los niños y niñas al arrojar la piedra y saltar sobre los casilleros, les permite aprender a tomar turnos y desarrollar habilidades de coordinación y concentración. Estos aspectos son fundamentales en el desarrollo cognitivo y emocional que promueve la importancia de los juegos como una forma de expresión, creatividad y aprendizaje. La maestra, al involucrarse activamente en la actividad y brindar apoyo a los niños y niñas que presentan dificultades, refuerza la atención a la diversidad.

- **Juego tradicional: (Yaxes)**

“En el recreo se observó que los niños y niñas de 5 años se sentaron en círculo, en una vereda de cemento que hay al costado del aula de 3 años. A los pocos minutos, la docente de 5 años se acercó (...) Ellos estaban jugando al juego de los yaxes. Los materiales que usaban eran, para la bolita, una pepa de eucalipto y cinco piedras bien redonditas (...) Se vio que mientras jugaban este juego, los niños y niñas estaban concentrados en no hacer caer la pepa de eucalipto al piso. En este juego perdía el niño o la niña que hiciera caer la pepa de eucalipto al piso. Cada cierto tiempo también la maestra jugaba enseñando a los niños y niñas sus trucos de ser rápidos al coger las piedras del piso junto con la pepa de eucalipto” (Cuaderno de campo: #19. F21-30/05/24).

En este marco, una docente señaló lo siguiente:

“Un día cuando salí al recreo a ver a mis niños y niñas, observé que ellos se habían reunido en un rincón del patio de la I.E., así que me acerqué hacia ellos. Cuando llegué donde ellos estaban jugando, observé que jugaban al juego de los yaxes. Lo que más me sorprendió fue que ellos estaban utilizando las piedritas y la pepa de eucalipto al jugar. Les pregunté: ¿por qué juegan con piedritas y pepa de eucalipto? Y una de las niñas me respondió, que es más

divertido jugar con esos materiales porque los encuentras fácilmente en la comunidad. Los niños y niñas se divertían jugando este juego, aunque para algunos les era difícil agarrar las piedritas antes de que la pepa de eucalipto cayera al piso. Viendo esto, les conté que yo también jugaba con esos materiales cuando era pequeña y me puse a enseñarles algunos trucos que sabía para agarrar las piedras y después la pepa de eucalipto, sin perder” (ESD1: F25- 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparte la docente, el juego tradicional de los yaxes observado en el recreo, es una excelente oportunidad para reflexionar acerca de cómo los juegos tradicionales son una herramienta valiosa en el desarrollo integral de los estudiantes. Este tipo de juegos no solo es significativo desde el punto de vista cultural, sino que también favorece y permite desarrollar habilidades motrices, fina y gruesa. El hecho de que deban lanzar la pepa al aire y atraparla mientras recogen las piedras, muestra una clara interacción entre la concentración y la coordinación óculo-manual. Asimismo, el juego refleja cómo se pueden utilizar elementos de la cultura local, como las piedras y la pepa de eucalipto, para generar aprendizajes significativos que es fundamental que estén vinculadas al contexto cultural, lo cual refuerza su identidad y les permite conectar lo aprendido con su realidad cotidiana. El uso de materiales naturales también puede contribuir al desarrollo de la creatividad, ya que los niños y niñas encuentran formas de usar objetos del entorno para crear su propio mundo de juego. La participación de la maestra es activa, al ser modelo y guía, pues no solo les explica las reglas del juego, sino que también se involucra directamente, enseñando a los niños y niñas, estrategias y habilidades para mejorar en el juego, como ser rápidos al recoger las piedras y atrapar la pepa de eucalipto. La maestra resalta un aspecto importante: Ella menciona que jugaba con los mismos materiales cuando era pequeña, lo que no

solo establece un vínculo intergeneracional, sino que también fomenta el respeto por las tradiciones y el patrimonio cultural.

- **Juego tradicional: (Trencito viajero)**

“Para eso vamos a viajar mediante nuestro trencito a la loza deportiva. Los niños y niñas en orden se pusieron en fila, detrás de la docente. En la fila cada niño o niña se agarraba con sus dos manos de la chompa de su compañero o compañera de adelante. La docente del aula se colocó en la salida de la puerta y dijo, señalándonos: Este trencito hará un viaje largo, pasará por montañas, ríos, cerros y bosques, hasta llegar a su destino final, que es la loza deportiva. En este viaje que vamos a realizar, la docente practicante va a ser la maquinista y nosotros la vamos ayudar a meter carbón a las máquinas, diciendo a una sola voz, tren, chucu, chucu. Los niños y niñas respondieron, sí, al unísono. Ya para irnos a la loza deportiva, la docente del aula se colocó al final de la fila. Después empezamos a salir del aula en completo orden y diciendo, tren chucu chucu. En el transcurso del camino se avisaba a los niños que cruzaríamos por un puente, todos los niños y niñas, más la docente del aula, decían wao, o el tren hará curvas para subir una montaña y todo el tren hizo curvas, así llegamos a nuestro destino” (Cuaderno de campo: #9. F12-16/05/24).

En este contexto, una docente relató lo siguiente:

“El juego del trencito viajero siempre lo trabajo juntamente con los niños y niñas cada vez que necesitamos trasladarnos del aula hacia otro espacio de la institución. Esto hace que los niños y niñas se trasladen en completo silencio de un lugar a otro. Siempre les tengo que estar recordando a los niños y niñas, también cuando nos trasladamos lo ponemos en práctica. Este juego me ayuda mucho, así evito que los niños corran, se tropiecen o hagan bulla cuando los demás salones están en clase. Así, ellos aprenden a salir en orden. Cada

vez que digo vamos a ir a la loza deportiva o hacia otro lugar, ya mis niños saben y se colocan en fila” (ESD1: F12- 08/06/2024).

De manera similar, otra profesora expresó lo siguiente:

“El juego del trencito viajero me facilita que mis niños y niñas se trasladen en orden y sin hacer bulla del aula hacia otro lugar. A mis niños y niñas aún les dificulta realizar este juego cada vez que nos trasladamos, por eso, con ellos mismos trabajo que este juego sea como una rutina, que siempre debe estar presente cada vez que lo necesitamos. Observé un día a la docente del aula de 5 años cuando estaban yendo a la loza deportiva, jugando el juego del trencito viajero. Sus niños y niñas se divertían; ellos eran como los pasajeros dentro de los vagones del tren” (ESD2: F13- 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparten las docentes, el juego tradicional del trencito viajero resalta su uso en el recreo y en momentos de desplazamiento de un espacio a otro. Es un claro ejemplo de cómo los juegos tradicionales tienen una fuerte carga lúdica que favorece a un aprendizaje activo, cooperativo y divertido. El hecho de que se organicen en fila, cada uno agarrando la chompa de su compañero o compañera, pone de manifiesto cómo el juego promueve la cooperación y el trabajo en equipo que les permite aprender a convivir en armonía, respetando el turno y colaborando con los demás en un mismo objetivo. Además, el hecho de que la docente realice un viaje largo e imaginario que pasa por montañas, ríos, cerros y bosques, contribuye al desarrollo de la imaginación y la creatividad. El viaje simbólico les permite explorar diferentes escenarios. Los niños y niñas no solo imitan los sonidos del tren, sino que también aprenden a coordinar y trabajar en conjunto para emitir el sonido de manera sincronizada. A lo largo del viaje simbólico, el movimiento físico también juega un papel central. El hecho de que los niños y niñas, acompañados por la docente, se desplacen físicamente, ya sea simulando un recorrido por el

"puente" o realizando "curvas" en la montaña, refuerza el desarrollo de su motricidad gruesa, ya que las actividades que implican movimiento y desplazamiento, contribuyen a la mejora del equilibrio, la coordinación y la resistencia.

- **Juego tradicional: (*Turuyay turu*)**

“En el momento del recreo observamos el juego del *turuyay turu*. Para eso, los niños y niñas fueron a la docente, le pidieron prestada la manta que había traído para la actividad, la maestra se les prestó, los niños y niñas salieron contentos a la loza que está al lado de la institución educativa. Entre ellos conversaban y acordaron quién iba a ser el toro y quiénes iban a torearlo. Como solo tenían una manta, algunos niños y niñas, que eran los que torearían, lo hacían con su casaca o alguna prenda, simulando que era la capa para torear. El juego consistía en que los niños y niñas primero amarraban al toro con una pita simulando que era sogá. Antes de ingresar al ruedo, el toro hacía su entrada al campo acompañado del dueño del toro. En el campo, los niños y niñas jugaban a torear al toro, algunos niños y niñas simulaban que el toro los corneaba y se echaban en el suelo simulando retorcerse de dolor. Después de ese momento, los niños y niñas hacen un círculo, imaginando que estaban en el ruedo. El toro y el torero se colocaban al centro, el niño o niña que era toro tenía que tumbar al torero y el torero tenía que defenderse del toro, solo así el torero salía victorioso del ruedo. A veces el toro se escapaba del ruedo y los demás tenían que atrapar al toro. De esa forma era como jugaban los niños y niñas al *turuyay turu*. De ese juego salían cansados, pero contentos” (Cuaderno de campo: #3. F4-08/05/24).

En este sentido, una docente expresó lo siguiente:

“Varios de los juegos los niños y niñas los incorporan en el recreo, como es el juego del *turay turu*. Yo siempre traigo mi manta para abrigar los pies, incluso un día llevé para utilizarlo en mi clase. Ese día me pidieron prestado, yo les presté. Observé que jugaban con mi manta toreando al toro. Es increíble cómo los niños y niñas son capaces de imaginar que son toros. Algunos imaginaban que les corneaba el toro y simulaban que se torcían de dolor, incluso sus compañeros se lo llevaban para curar sus heridas con hierbas o también para amarrar la herida para que no sangren. La imaginación está presente. Mis niños y niñas de la institución son increíbles” (ESD1: F4- 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparte la docente, el juego tradicional del *turuyay turu*, tiene un nombre en quechua y significa, “hay mi torito, mi torito”. Se llevó a cabo durante el recreo, permitiendo explorar su entorno y cultura. Asimismo, fomenta de manera significativa el desarrollo de la motricidad gruesa. Los niños y niñas participan activamente en una serie de movimientos amplios, como correr, saltar. Este tipo de actividades favorece el desarrollo físico, ya que involucra el uso del cuerpo en espacios abiertos, lo cual permite mejorar su coordinación, equilibrio, resistencia y fuerza. Promueve la imaginación y el pensamiento simbólico al ayudar a que simulen la dinámica de un ruedo de toros, utilizando materiales sencillos, como una manta y prendas de vestir como casacas o chompas. Además, el hecho de que se organicen entre sí para representar roles, respecto de quién será el toro y quiénes serán los toreros, muestra cómo el juego también favorece la cooperación, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos fundamentales. Cuando el niño o niña que interpreta al toro cornea al torero y el torero cae al suelo. Estos momentos permiten experimentar de manera controlada emociones como el miedo, la victoria o la derrota, y aprender a manejar sus sentimientos en situaciones de juego. El hecho de que los niños y niñas se sientan parte de un grupo mientras juegan, también favorece su

sentido de pertenencia. La dinámica grupal del juego, que incluye el uso de roles como el toro, el torero, y el dueño del toro, promueve un entorno inclusivo y respetuoso. Es relevante también señalar que, al ser un juego tradicional, el *turuyay turu* cumple un rol importante en la preservación cultural. Al practicarlo, no solo disfrutan de una actividad lúdica, sino que también entran en contacto con tradiciones y juegos que forman parte del patrimonio cultural de su comunidad. El vínculo con la cultura es clave, ya que promueve el reconocimiento y la valoración de las tradiciones locales.

- **Juego tradicional: (*Uywakuna*)**

“El juego *uywakuna* se desarrolló en el momento del recreo. Al momento de salir al recreo, los niñas y niños se ponían de acuerdo respecto de quiénes iban hacer el rol de los animales y quién iba hacer el rol de pastor. Después de eso hacían su corral con palos. Ahí dentro estaban todos los animales. Los niños y niñas imaginaban que eran diferentes animalitos, como, oveja, toro, alpaca y otros animales. La mayoría eran ovejas, y poco a poco, el pastor saca a pastar a los animalitos y tiene que darles de comer y cuidarlos de otros animales”  
(Cuaderno de campo: #22. F24-04/06/24).

Con respecto a lo mencionado, una docente expresó lo siguiente:

“En la hora de recreo veo que juegan al *uywakuna*. Los niños y niñas se reparten qué animales será cada uno y quién será el pastor. También veo que arman su corral de animales con esos palos que están ahí botados en la institución. Se ingenian para armar su corral y lo curioso es que hacen sonidos de animales. Eso lo vi en algunas ocasiones. Bonito es cómo imitan esos sonidos, por ejemplo, de la oveja. Los niños y niñas lloran como oveja, del toro, igual, hasta al gallo también lo imitan. Inician el juego cuando el gallo llora y ahí sale el pastor a sacar a los animales a pastar o darles su comida. Entonces, los niños y niñas

cogen un poco de pasto que está ahí y eso imaginan que comen los animales” (ESD1: F28-08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparte la docente, el juego tradicional *uywakuna* tiene un nombre en quechua que significa “crianza de animales”. Este juego que se ha observado durante el recreo, representa una manifestación lúdica rica en aprendizajes. No solo fomenta la diversión, sino que también juega un rol crucial en el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional. Además, favorece el desarrollo de la motricidad gruesa, al participar en la representación de animales como ovejas, toros y alpacas y otros. Los niños y niñas se ven involucrados en movimientos que requieren de coordinación, equilibrio y control corporal, al correr, saltar o moverse en diversas formas, mejoran su capacidad de orientación espacial y el control de sus movimientos. Además, propicia el desarrollo de la imaginación y el pensamiento simbólico. Al asumir roles como animales o pastores, ejercitan su creatividad al representar situaciones de la vida cotidiana en contextos simbólicos, ya que deben imaginar y recrear roles de animales y cuidadores, lo que fomenta su capacidad de crear historias y escenarios mentales. El desarrollo emocional también se ve favorecido, ya que el juego permite asumir roles de cuidado y responsabilidad. El pastor debe cuidar a los animales, darles de comer y protegerlos, lo que fomenta una sensibilidad hacia el cuidado de los demás, el respeto por la vida y el aprecio por el entorno natural. Además, el hecho de que se pongan en el rol de los animales y sientan la experiencia de ser cuidados les ayuda a desarrollar empatía. Este tipo de juegos emocionales es crucial en la formación de valores. El juego tradicional del *uywakuna* también refleja una identidad cultural propia, ya que está relacionado con las costumbres y actividades propias de su comunidad, tales como el cuidado de los animales y la vida rural, lo cual es una forma de reconocer y valorar las tradiciones culturales. Al jugar a ser pastores y animales, los niños y niñas no solo están

aprendiendo sobre su propio entorno, sino también participando activamente en la preservación de su patrimonio cultural.

- **Juego tradicional: (Pesca)**

“En la hora del recreo en varias ocasiones pudimos observar grupos de niños y niñas de cinco años que jugaban este juego de la pesca, usando palitos y piedritas simulando que son pescados. Cuando los observamos, uno decía profesora, profesora, atrapé un pescado grande, trayendo una piedra grande, y otros, agarrando una piedra pequeña, decían, yo tengo a su bebé del pescado” (Cuaderno de campo: #14. F15-23/05/24).

En este contexto, una docente mencionó lo siguiente:

“Yo veo que mayormente juegan en el recreo, el juego de la pesca. Es un juego que mayormente los niños de 5 años juegan. Cuando uno se les acerca a ellos, emocionados te van contando de los pescados que van pescando” (ESD2: F18- 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparte la docente, el juego tradicional de la pesca, desarrollado en la hora del recreo, no solo proporciona momentos de diversión, sino que también destaca por su dimensión simbólica, ya que los niños y niñas utilizan palitos y piedras para simular la acción de pescar, lo que potencia su creatividad y su capacidad para emplear el pensamiento simbólico. La acción de agarrar y colocar las piedras con los palitos, favorece el desarrollo de la motricidad fina, promoviendo la coordinación óculo-manual y el control de la destreza, ya que ayuda a desarrollar habilidades motoras que más adelante se utilizarán en tareas cotidianas y en otras habilidades más complejas. El juego facilita la interacción entre los niños y niñas, ya que para jugar a la pesca deben colaborar y comunicarse. El momento en que uno de los niños menciona, "profesora, profesora, atrapé un pescado grande" y otros responden con, "yo tengo a su bebé del pescado", refleja dos habilidades comunicativas que es el hablar y escuchar.

Asimismo, este juego tiene un componente emocional importante, ya que experimentan la satisfacción de lograr metas (capturar los peces) y el sentimiento de éxito cuando presentan sus capturas, lo cual refuerza su autoconfianza. Desde la perspectiva del enfoque intercultural es relevante destacar la pesca, como juego tradicional, ya que contribuye a la valoración de las costumbres y tradiciones locales, lo que, a su vez, fortalece la identidad cultural. A través del juego de la pesca, no solo se aprende sobre las relaciones sociales y físicas, sino también sobre el contexto cultural que los rodea, lo cual es un aspecto importante en la construcción de su sentido de pertenencia y orgullo por su herencia cultural.

- **Juego tradicional: (Zorro y el cuy)**

“La maestra en el aula comunica a los niños y niñas que cuando salgan al recreo deben de esperarla todos en el patio de la institución para jugar un juego divertido y entretenido (...) Después de minutos, la maestra llegó y preguntó a los niños y niñas si querían jugar el juego de zorro y el cuy, los niños y niñas respondieron diciendo: sí, maestra hay que jugar. La docente del aula explicó el juego, diciendo: El juego del zorro y el cuy se juega así, los bebés cuyes deben de estar sentados en el piso agarrados de la espalda, mientras la mamá cuy debe estar parada protegiendo a sus hijos. El zorro debe acercarse a la mamá cuy con una botella y debe decirle cualquier cosa arrojando la botella lejos. La mamá cuy debe de creer lo que dijo el zorro y debe ir corriendo hasta donde arrojó la botella. El zorro debe aprovechar el descuido de la mamá cuy y robarse a sus hijos para llevarlos a su cueva. Después volvió a preguntar: ¿Quién quiere ser la mamá cuy? Los niños y niñas respondieron: Usted, maestra. La docente volvió a preguntar, ¿entonces quién quiere ser el zorro? Los niños volvieron a responder: Nosotros queremos ser los cuyes bebés. Para jugar este juego nos pusimos como la docente había explicado y comenzamos a jugar (...)

Observamos que los niños y niñas no querían que el zorro los llevara porque se habían agarrado muy fuerte y se defendían con los pies. Jugamos este juego varias rondas. Los niños y niñas se divertieron muchísimo hasta querían seguir jugando” (Cuaderno de campo: #5. F6.10/05/24).

En relación con esto, una docente puntualizó lo siguiente:

“Un día jugué con mis niños y niñas en el recreo, un juego divertido que cuando era niña jugaba con mi familia. Este juego, mis niños y niñas aún no lo conocían, por eso les comuniqué en el aula antes de que ellos salieran al recreo, que debían de esperarme en el patio de la institución para jugar un juego. Ellos, bien obedientes, me esperaron sentaditos. Cuando llegué a ellos, les pregunté si querían jugar el juego del zorro y el cuy. Ellos me respondieron muy alegres y eufóricos que sí querían jugar. Entonces, comencé explicándoles detalladamente cómo se juega este juego, y para comenzar a jugar, los niños y niñas eligieron ser los cuyes bebes, mientras que nos pusieron a mí, como la mamá cuy, y a la docente practicante, como el zorro. Durante el proceso del juego vi que ellos no querían ser llevados por el zorro hasta que se habían agarrado bien fuerte de la cintura del otro. Mientras el zorro quería llevarse a una niña, otra de las niñas pensó que le quería hacer daño el zorro a la niña, y ella como queriendo atajarse, se levantó y fue a querer patear al zorro. Viendo eso tuve que parar el juego para explicarle mejor que solo era un juego y la niña lo entendió. Aparte de eso nos divertimos muchísimo, hasta que los niños y niñas querían seguir jugando” (ESD1: F6- 08/06/2024).

De la misma manera, otra docente comentó lo siguiente:

“Este juego del zorro y el cuy lo apliqué con mis niños y niñas en el recreo. Me encanta ver a mis niños y niñas tomar el rol de estos animalitos que se encuentran en nuestra

comunidad. Ellos, al jugar este juego, también aprenden que mentir es malo, como en el caso del zorro que miente a la mamá zorra, por llevarse a los cuyes bebés a su cueva. Los niños mismos se dieron cuenta también de que nuestra mamá siempre está presente para protegernos de cualquier mal. Yo siempre estoy presente en lo que pueda en los juegos que mis niños y niñas requieran” (ESD2: F7- 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparten las docentes, el juego tradicional del zorro y el cuy, que se empleó en el recreo, se presenta como una actividad lúdica significativa, ya que, a través de la dramatización de roles, como los de "mamá cuy", "bebés cuy" y "zorro", los niños y niñas no solo disfrutaban de la actividad, sino que también se enfrentan a situaciones de resolución de problemas y toma de decisiones. El componente simbólico es clave en este juego, pues interpretan roles que representan una relación de protección (mamá cuy) y amenaza (zorro), lo que fortalece su desarrollo emocional y su capacidad para entender y experimentar emociones de miedo, protección y solidaridad dentro de un contexto lúdico. Se resalta la importancia de los juegos como experiencias que fomentan la empatía y la cooperación, ya que deben trabajar juntos para protegerse del zorro. El juego implica diversos movimientos, como correr, acercarse, protegerse y escapar, lo que favorece el desarrollo de las habilidades motrices gruesas. Los niños y niñas deben reaccionar rápidamente ante las amenazas del zorro, lo que les permite poner en práctica sus habilidades de agilidad y coordinación motriz mientras interactúan con los demás. A nivel social, facilita el aprendizaje de normas de convivencia, ya que deben respetar turnos y trabajar en equipo para mantener a salvo a los bebés cuyes. Asimismo, el juego permite experimentar un rango de emociones, como miedo, alegría, y otras emociones. Esto ayuda a gestionar sus emociones de una manera controlada, especialmente cuando el zorro se acerca o cuando los bebés cuyes deben protegerse entre sí. Este tipo de experiencias es fundamental en lo

emocional, pues permite que los niños y niñas comprendan y gestionen sus emociones de manera positiva. En términos de identidad cultural, el juego tiene un fuerte componente de representación simbólica de la fauna local, lo que permite que los niños y niñas se conecten con su cultura y entorno local. Se trata de un aspecto clave que enfatiza la importancia de promover una educación intercultural desde la infancia, valorando los saberes y tradiciones propias.

#### **4. Contextualización de aprendizaje:**

Los juegos tradicionales que se usaron en la contextualización de aprendizaje son los siguientes: *Wasichakuy*, trueque, preparado de aguas medicinales, *chasqui*, *varayúk*, manta, *mankapaki*, lanas o pitas y cóndor.

- **Juego tradicional: (*Wasichakuy*)**

Después de motivarlos, la profesora pide a los niños que traigan sus plumones, y mientras tanto, acomodamos el aula para que los niños se sienten en círculo sobre la alfombra. El aula tenía al medio hechos todos los cartoncitos recortados, y les dice: “Vamos a jugar al *wasichacuy*, ustedes ya conocen cómo se juega, pero en este caso, le vamos a pintar sus ventanas y puerta”. Una vez que los niños y niñas terminaron de construir sus casitas con sus ventanas y puertas pintadas, la maestra pregunta con la ayuda de un micrófono, ¿cuántas ventanas y puertas tenía su casita? Los niños responden correctamente (...) Luego les pregunta: “Si ustedes tres se juntan, ¿cuántas puertas tendrán entre todos?” Y ellos responden, “cuatro”, porque uno tenía dos puertas. Y así la maestra preguntaba (...) Para terminar les dice que viene un temblor y todos los niños y niñas empiezan a derrumbar sus casitas, unos soplándolas y otros usaban sus palmas. (Cuaderno de campo: #7. F8-14/05/24).

En este sentido, una docente dijo lo siguiente:

“El juego del *wasichakuy* lo usé como una planificación o sea como un tema de matemática (según el PCEI no desarrolla temas sino competencias). Usé el conteo ya que los niños pudieron construir sus propias casas y contar sus ventanas, puertas. En esta mi planificación, donde tomé como tema el juego del *wasichakuy*, los niños pudieron aplicar habilidades, no solo para el área de matemática, sino también usaron su psicomotricidad y creatividad” (ESD1: F9- 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparte la docente. El juego tradicional del Wasichacuy, usado en una actividad de aprendizaje para desarrollar el desempeño del conteo, se presenta como una actividad pedagógica integral que abarca diversas áreas, pero específicamente en este caso se usó para el área de matemáticas. Este juego tiene como objetivo principal fomentar el aprendizaje a través del juego, promoviendo la interacción de los niños y niñas con elementos del entorno como la creación y construcción simbólica (casitas), lo que no solo favorece la creatividad, sino también su desarrollo cognitivo y resolución de problemas. El uso de los cartoncitos recortados y los plumones para dibujar, permite mejorar su coordinación motriz fina. El hecho de que la maestra formule preguntas, como, “¿cuántas ventanas y puertas tiene tu casita?” Asimismo, otras preguntas como, “si tres de ustedes se juntan, ¿cuántas puertas tendrán entre todos?” Ellas desarrollan el conteo, de manera práctica, en un contexto real y significativo. El proceso de aprendizaje en el nivel inicial debe ser activo, divertido y significativo, promoviendo una experiencia educativa rica que va más allá del aprendizaje académico.

- **Juego tradicional: (Trueque)**

“El juego tradicional del trueque se observó en el desarrollo de una actividad de aprendizaje, para el que la docente llevó diferentes productos de la zona, como, maíz, habas, papas, trigo, entre otros. Los niños y niñas ya habían traído también algunos

productos de sus casas. La docente formó pequeños grupos de niños y niñas y cada grupo tenía sus productos. Entonces cada grupo iba a otro grupo y tenían que hacer un intercambio de productos. Se basaban en términos de agregar o quitar. Para este intercambio, por ejemplo, vimos un grupo que tenía diez productos diferentes. El otro grupo solo le pedía 5 productos. Los niños y las niñas tenían que contar cuántos productos se les está quitando, y para igualar, el otro grupo tenía que darle la cantidad que le faltaba con otros productos, porque después de que el grupo le diera lo que le faltaba, tenían que contar para ver si llegaron a la cantidad que tenían. Así era como hacían el juego del trueque o el intercambio de productos. Los niños y niñas estuvieron siempre acompañados por la docente” (Cuaderno de campo: #21. F23-03/06/24).

En este contexto, una docente expresó lo siguiente:

“Y otro juego tradicional que jugamos en clase es el juego del trueque, para eso yo llevé diferentes productos de la zona como, maíz, habas, papas, trigo. También un día antes para este juego, yo pido a los padres y madres de familia que me manden con los niños los productos que ellos tengan en casa. El juego consiste en que se forme pequeños grupos de niños y niñas, donde cada grupo tiene que ir a un grupo diferente a realizar el intercambio de productos; como en inicial no se usa la suma ni la resta, solo se usa aumentar y quitar, entonces utilizaban aumentar y quitar para este intercambio, por ejemplo, imaginemos que un grupo tiene 5 productos diferentes y el otro grupo tiene 4 productos, entonces los niños y las niñas tienen que contar cuántos productos se les está quitando, y para igualar el otro grupo tiene que aumentar la cantidad que le faltaba con otros productos, después ya cuentan cuántos tienen, así es como desarrollamos el juego del trueque o el intercambio de productos en clases” (ESD1: F27- 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparten las docentes, el juego tradicional del trueque observado durante una actividad de aprendizaje, promueve el intercambio cultural y social. Asimismo, se convierte en una excelente herramienta para fortalecer diversas competencias y capacidades, particularmente en el área de matemática. El trueque implica el intercambio de productos, lo cual permite a los participantes practicar desempeños como el conteo. En este caso, se observó cómo los niños y niñas agregaron y quitaron, que es un proceso fundamental en el aprendizaje. Por ejemplo, al realizar el intercambio de productos, no solo tuvieron que contar cuántos objetos se les quitaban, sino también cómo agregar la cantidad faltante para equilibrar lo recibido, lo que promovió el uso de operaciones matemáticas sencillas dentro de un contexto real. Este tipo de actividades, contribuye al aprendizaje significativo, ya que los niños y niñas son actores principales en la actividad y pueden observar de manera práctica cómo se aplica el concepto de intercambio en su entorno cultural, utilizando productos típicos de su comunidad. Además, el hecho de que la docente haya organizado a los niños y niñas en grupos pequeños, permitió un seguimiento más cercano de su proceso de aprendizaje, promoviendo un ambiente de cooperación y trabajo en equipo.

- **Juego tradicional: (Preparado de aguas medicinales)**

“Para el juego de preparado de aguas medicinales, la docente pidió que cada niño y niña agarre una planta. Había niños y niñas cuyas mamás les mandaron plantas para ese día, (...) Los niños y niñas agarraron sus plantas, la docente les dijo (...) cómo iban a moler en la piedra de molino, cómo sus abuelos lo hacían anteriormente, en todo momento los niños y niñas estaban acompañados por la docente. Había dos molinos, uno que trajo la madre de familia, quien también apoyó oralmente, explicándoles sobre las plantas medicinales a los niños y niñas, y otro que trajo la docente. A los niños y niñas se les separó en dos grupos,

para que cada grupo tuviera su molino y prepare el agua medicinal. Primero los niños tuvieron como una asamblea, para eso la docente les dio un papelote a cada grupo por si lo iban a necesitar; primero conversaron y comentaron qué plantas tienen. Algunos niños y niñas coinciden con sus plantas, de otros niños y niñas era diferente (...) Los niños y niñas eran unos genios, ellos ya sabían para qué servía el agua medicinal de cada una de las plantas, entonces procedimos a anotar en el papelote: de la muña iba a salir un jarabe para el dolor de estómago, del eucalipto iba a salir jarabe para la gripe y dolor de garganta. Al terminar lo anotado, como ya teníamos esta información con los niños, procedimos a preparar las aguas medicinales: Primero pusimos la hoja en el molino, segundo, procedimos a moler, y tercero, procedimos a vaciar el agua medicinal en una botella. Una niña mencionó que era mejor colocar el nombre correspondiente del jarabe en la botella, así no se confundía las aguas medicinales, y todos ayudaban. Al terminar esta actividad, los niños y niñas mencionaron que se divirtieron mucho realizando cada jugo medicinal. Al final la maestra les pido que compartan cómo jugaron, qué hicieron en el juego, cómo se repartieron los roles” (Cuaderno de campo: #23. F25-04/06/24).

En este marco, una docente manifestó lo siguiente:

“Otro juego que aplico en mi sesión de clase (En inicial no es sesión de aprendizaje, sino es una actividad de aprendizaje) es el juego del preparado de agua medicinales, para eso un día antes les pedí a los padres y madres de familia que manden algunas plantas medicinales que ellos conozcan (...) También para mi sesión mandé a llamar a una madre de familia. Ella les explicó a los niños y niñas para qué servía cada planta y cómo se podía preparar un agua medicinal. Anteriormente, nuestros abuelos preparaban medicinas con plantas que crecían en el campo, ahora si te enfermas compras pastilla de la farmacia y se

olvidan de nuestras plantas medicinales, por eso es importantísimo que los niños y niñas conozcan su cultura, porque estas plantas medicinales son parte de su cultura. Por eso un día en clase a modo de juego preparamos aguas medicinales con los niños y niñas (...) Primero recogí sus saberes(...), de ahí ya les expliqué qué eran las plantas tradicionales y para qué servían, de ahí ya jugamos preparando el agua medicinal, para eso también llevé mi molino de piedra para que muelan con eso, y mi colador; con eso los niños y niñas reposaron agua de muña, agua de eucalipto. A menudo el eucalipto es para la gripe, el eucalipto con miel, remedio. Mis niños y niñas prepararon y lo guardaron en envases, colocando sus nombres para que no se equivoquen. Se divertieron mucho y aprendieron a utilizar el molino de piedra” (ESD1: F29- 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparte la docente, el juego tradicional del preparado de aguas medicinales se desarrolló en una actividad de aprendizaje significativa para conocer sobre las plantas medicinales. Este juego no solo fomenta el conocimiento de la cultura local, sino que también favorece el desarrollo de la competencia: Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos. El hecho de que los niños y niñas trajeran plantas medicinales de sus hogares, previa coordinación con las familias, refuerza la idea de integración familiar. Esta conexión con la familia y la cultura es una estrategia pedagógica que facilita un aprendizaje contextualizado y significativo, permitiendo que los niños y niñas reconozcan la importancia de las plantas medicinales dentro de su entorno. La actividad también permitió la exploración y experimentación. Al interactuar con los molinos y preparar el agua medicinal, no solo ejercitaron habilidades motoras gruesas y finas, sino que también pusieron en práctica sus habilidades comunicativas al compartir sus conocimientos sobre las plantas y al participar en el proceso de reflexión colectiva sobre sus propiedades. En este sentido, se puede destacar cómo se

promovió la oralidad, al hablar sobre las plantas y sus beneficios. La docente brindó un acompañamiento cercano, promoviendo la participación activa y guiando el proceso de aprendizaje. Además, la actividad fortaleció la identidad cultural, al poner en práctica conocimientos tradicionales transmitidos por las familias, como el uso de las plantas medicinales, que conectan con las costumbres locales.

- **Juego tradicional: (*Chasqui*)**

“El juego del *chasqui*, la docente lo empleó en una actividad de aprendizaje en el área de comunicación para desarrollar la competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna. Para ese juego salieron al patio, la docente puso en cada esquina conos que había llevado y en la mitad de cada lado. Para empezar el juego, la docente les explicó a los niños y niñas cómo iban a jugar. Mencionó que la docente dará al primer niño o niña un tarjetón, donde habrá una imagen con su nombre. La docente le dirá al niño o niña el nombre de la imagen que hay en el tarjetón, el niño o niña que reciba tendrá que correr hacia su otro compañero que está parado en el siguiente cono, llevando el tarjetón; al llegar a su compañero o compañera, tendrá que decirle el nombre de la imagen que hay en el tarjetón y de paso entregarle el tarjetón que llevó, para que después ese niño o niña salga corriendo hacia el otro compañero o compañera que está en el otro cono y le entregue el tarjetón, mencionando también el nombre, y así sucesivamente correrán los niños y niñas por los conos, llevando el tarjetón y mencionando el nombre de la imagen. Al terminar de explicar cómo será el juego, los niños y niñas empezaron a jugar. Había niños y niñas que corrían rápido, otros despacio, y para que sea más complicado, la docente coloca pequeñas barras para que salten al correr” (Cuaderno de campo: #6. F7.13/05/24).

En este marco, una docente indicó lo siguiente:

“También empleo en mi clase el juego del *chasqui*, para esto yo les hago salir al patio, en el salón no se puede, porque para este juego necesitamos un espacio amplio, mayormente este juego es para correr y llevar información. Lo jugamos gracias a mi niño, él es nuevo, recién está este año en esta institución, él nos contó que jugaba con sus hermanos el juego del *chasqui* en su pueblo (...) Para ello llevó conos y los coloco en cada esquina y también en la mitad de cada lado. Yo les doy un tarjetón, en el tarjetón está la imagen y la letra que deseo que los niños y niñas conozcan o aprendan. Primero le digo el nombre de la imagen que hay en el tarjetón, al niño o niña que está adelante, quien tendrá que correr, llevando la información hacia su otro compañero, que está parado en el siguiente cono. Al llegar a su compañero, el niño o niña tendrá que decirle el nombre de la imagen que hay en el tarjetón y de paso entregárselo. Así es como jugamos el juego del *chasqui*. Es una estrategia de juego que me sirvió bastante. Con eso los niños aprenden a reconocer las palabras y también a desarrollar más su psicomotricidad, ya que para que no sea un juego fácil, coloco pequeñas barras para que al correr también salten” (ESD1: F8- 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparte la docente, el juego tradicional del *chasqui*, tiene un nombre en quechua que significa “Mensajeros de los incas”. Se usó en una actividad de aprendizaje en el área psicomotriz. Este juego propicia el desarrollo de la motricidad gruesa, al promover el desarrollo físico, ya que deben correr de un cono a otro, lo que implica un ejercicio de coordinación y agilidad. Además, la inclusión de obstáculos, como las barras para saltar, agrega un nivel de complejidad que estimula el desarrollo de la motricidad gruesa al integrar movimientos de salto y carrera, favoreciendo la coordinación y el control corporal. También favorece el desarrollo de la oralidad y las habilidades comunicativas, como hablar y escuchar. Al

entregar un tarjetón con una imagen y su nombre, se invita a los niños y niñas a practicar la pronunciación correcta y el reconocimiento de palabras, lo que potencia su capacidad comunicativa. Además, el juego en equipo fomenta la interacción y la cooperación. El hecho de esperar su turno para recibir el tarjetón, correr hacia su compañero y compartir el conocimiento adquirido en el juego, refuerza los principios de solidaridad y trabajo colectivo. La organización del juego, que permite tanto a los que corren rápidamente como a los que lo hacen de manera más lenta, participar en igualdad de condiciones, también demuestra una atención a la diversidad, adaptándose a las habilidades individuales, lo que es esencial para fomentar la inclusión que promueve la equidad en el acceso a las oportunidades de aprendizaje para todos, respetando sus ritmos y capacidades. El acompañamiento de la docente es un ejemplo claro de educación guiada, que favorece un aprendizaje activo y reflexivo ya que, durante el juego, se observaba las interacciones y se aseguraba de que cada niño y niña comprendiese las reglas y se sintiese motivado a participar.

- **Juego tradicional: (*Varayúk*)**

“Un día antes la maestra había comunicado a los padres de familia mediante el grupo de WhatsApp, que para el día siguiente los niños y niñas debían asistir con sus trajes típicos. Ese día se observó que todos los niños y niñas asistieron con sus respectivos trajes típicos (...) La maestra sacó una bolsa negra y dijo: Me voy a vestir de *varayúk* en el baño y mientras me esté vistiendo ustedes en completo silencio van a pensar cómo será que se viste un *varay'uk*.

Los niños y niñas se preguntaban entre ellos, ¿cómo se vestirá un *varay'uk*? (...) Los niños y niñas se asombraron viendo a la maestra, empezaron a hacer preguntas: ¿Qué tiene en la mano? ¿Por qué lleva pantalón corto? ¿Se quita el poncho o tiene que estar todo el día con

eso? La docente (...) comenzó a explicar que un *varay'uk* está vestido con un poncho, un sombrero rojo, una chalina, un pantalón corto de color negro, y en los pies lleva ojotas, chullo en la cabeza, chompa a cuadros, y lleva en su mano derecha un gran bastón. El *varay'uk* tiene el rol de dirigir a una población, como hoy lo hacen los presidentes. El bastón que lleva significa el poder y el cargo que tiene. (...) La docente dijo: Vamos a divertirnos un rato jugando al *varay'uk*, cada niño y niña tendrá la oportunidad de mandar a su pueblo una vez, en este caso los demás niños y niñas serán el pueblo por orden de lista. Entonces, los niños y niñas se convirtieron un rato en un *varay'uk*, teniendo en su mano el bastón dirigieron a su pueblo, diciendo, el *varay'uk* manda que traigan un libro, el *varay'uk* manda que traigan una rompecabeza, así todos los niños y niñas mandaban a sus demás compañeros por algún objeto del salón. Mientras los demás compañeros debían de obedecer en entregar al *varay'uk* el objeto pedido por el” (Cuaderno de campo: #10. F11-17/05/24).

En este sentido, una docente expresó lo siguiente:

“Por orden de lista cada niño y niña simulaba que era un *varay'uk* dirigiendo a su pueblo. Por ejemplo, uno de los niños extendiendo su bastón hacia los demás niños y niñas que simulaban que eran comuneros, decía: El *varay'uk* manda que traigan un rompecabezas, entre muchas cosas. Al terminar el juego les expliqué que los *varay'uk* eran personas que dirigen, como lo hace un alcalde en estos tiempos. Los niños y niñas se divirtieron jugando y ese era mi propósito, que ellos se la pasen bien” (ESD1: F15- 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparte la docente, el juego tradicional del *varay'uk* tiene un nombre en quechua que significa, “autoridad comunal”. Se pudo observar en una actividad de aprendizaje en el área de personal social, para aprender sobre el rol de los *varay'uk*.

Este refleja una estrategia pedagógica rica en componentes culturales, que no solo favorece el aprendizaje, sino que también permite una conexión significativa con su entorno cultural. La actividad promueve la revalorización de la identidad cultural de los estudiantes. La docente, al vestirse como *varay'uk* y ser parte activa del juego, refuerza la importancia de vivenciar el conocimiento a través del juego simbólico, el cual se convierte en una herramienta que conecta a los niños y niñas con sus raíces y tradiciones. Este tipo de actividades ayuda a los niños a construir su identidad cultural. Las preguntas que los niños y niñas realizaron a la docente sobre el *varay'uk*, tales como, "¿por qué lleva pantalón corto?", o "¿qué hace un *varay'uk*?", demuestran el interés y la curiosidad por comprender su entorno. Estos momentos de cuestionamiento e intercambio son cruciales para el desarrollo de la oralidad, ya que no solo están formulando preguntas, sino también elaborando sus propias respuestas y reflexiones sobre lo que ven y escuchan. Esta dinámica no solo promueve la cooperación y la obediencia, sino que también les permite entender el concepto de liderazgo, responsabilidad y autoridad en un contexto lúdico. Además, la organización del juego, en la que cada niño y niña tiene la oportunidad de convertirse en *varay'uk* y dar órdenes, refuerza la autonomía y participación activa. La docente actúa como una facilitadora, guiando mientras se mantienen en un ambiente de respeto y colaboración. Esta interacción lúdica no solo tiene un propósito educativo, sino que también fomenta la creatividad, permitiendo a los niños y niñas a imaginar, recrear y representar roles importantes propios de su comunidad.

- **Juego tradicional: (Manta)**

“Antes de entregarles la ficha de aplicación les hizo jugar el juego de la manta. La docente dice que al usar las mantas se acordó del juego que su abuelita le había enseñado y que siempre lo sabían jugar en casa. Ella guarda las tres mantas y se queda solo con una y explica a los niños y niñas que deben decir, cómo o para qué usarían la manta. En la primera

ronda pueden repetir. En la segunda ronda nadie debe repetir la idea de sus compañeros. La maestra, al dar la indicación, empieza el juego diciendo, yo uso mi mantita para taparme del frío; el niño que seguía, dijo: Yo uso la manta para taparme de la lluvia, la siguiente niña, dijo: Para echarme, para cargar a mis muñecas, para ir al mercado. Y así cada niño iba mencionando. Luego de que todos participen en la primera ronda, empiezan la segunda ronda y la profesora les recuerda que el que repite la idea de su compañerito o compañerita, es eliminado del juego y se va con una de las señoritas y nos ayuden a escuchar quien repite (...) Comenzó la segunda ronda y empezaron a repetir. Al final, la última que quedó fue una niña. Y la maestra le puso una estrellita en su frente” (Cuaderno de campo: #3. F3.08/05/24).

“En este marco, una docente mencionó lo siguiente:

“La manta es uno de los materiales que les encanta a mis niños, porque saben que, si uso la manta para enseñarles algo, luego vamos a jugar el juego de la manta. Mis niños y niñas se mostraban muy interesados, incluso, como el juego consiste en decir las actividades que se pueden hacer con la manta, una mamá me dijo que su niña estaba preguntando a su abuelita qué cosas podía hacer con la manta. Aquí me pude dar cuenta que, si se usa un material de la comunidad y más si este material conlleva un juego, los niños se interesan bastante y de manera espontánea proceden a investigar” (ESD1: F3 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparte la docente, el juego tradicional de la manta se usó en una actividad de aprendizaje en el área de comunicación para desarrollar la competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna. Este juego no solo promueve el desarrollo de saberes previos y la oralidad, sino que también refuerza la atención y memoria. El juego de la manta es un excelente ejemplo de cómo los juegos tradicionales pueden ser

aprovechados para desarrollar habilidades comunicativas. A través de la dinámica de "decir para qué usarían la manta", los niños y niñas están constantemente elaborando ideas y utilizando su vocabulario. En la primera ronda, donde se permite repetir las ideas, los niños y niñas tienen la oportunidad de ampliar su vocabulario, ya que deben buscar nuevas formas de usar la manta que no se hayan dicho previamente. La repetición de frases como “yo uso la manta para taparme del frío” o “para cargar a mis muñecas”, permite que refuercen sus habilidades de producción oral, al mismo tiempo que les da espacio para la reflexión creativa sobre objetos de uso cotidiano. La segunda ronda del juego, en la que se les pide no repetir ideas, promueve el pensamiento crítico y la memoria auditiva. Este componente del juego desafía a escuchar cuidadosamente las respuestas de sus compañeros y recordar las ideas ya expresadas. Además, la implementación de la regla que elimina a los que repiten refuerza la autorregulación y la disciplina durante el juego. También destaca por su dinámica inclusiva, ya que permite a todos participar activamente y ser evaluados de manera justa. La eliminación de los que repiten, está guiada por la intención de promover la creatividad y la atención, sin generar un ambiente de exclusión. El hecho de que la maestra otorgue una estrellita a la última niña que quede, refuerza la motivación intrínseca y el reconocimiento de logros individuales. En cuanto al desarrollo social y emocional, el juego permite compartir ideas y escuchar a sus compañeros, lo que favorece el respeto y la cooperación dentro del grupo y pone énfasis en la importancia de las actividades que favorecen la convivencia y el respeto mutuo. Los niños y niñas aprenden a través de la actividad lúdica y establecen una relación emocional con la tradición cultural de sus familias, lo que refuerza su sentido de pertenencia y reconocimiento cultural.

- **Juego tradicional: (Lanas o pitas)**

“En la situación de aprendizaje, conociendo las partes de mi cuerpo, la maestra preguntó a los niños y niñas qué juego saben como para conocer las partes del cuerpo. En eso, una de las niñas menciona que pueden conocer las partes del cuerpo jugando el juego de las lanas y pitas. La misma niña explicó que ella en su casa una vez jugó con su hermana mayor este juego para conocer las partes del cuerpo. La maestra dijo muy encantada que ese juego es perfecto (...) La docente del aula comenzó diciendo que todos los niños debían de colocarse la lana o pita en los pies donde explicó qué son los pies y para qué nos sirven. (...) Este juego siguió hasta que la docente del aula enseñara todas las partes del cuerpo hasta la cabeza. La docente del aula en el proceso del juego siempre estaba preguntando, interactuando y dando respuesta hacia los niños y niñas” (Cuaderno de campo: #11. F12-20/05/24).

En este contexto, una docente compartió lo siguiente:

“Como docente apliqué este juego de las lanas y pitas en mi sesión de clases (En inicial no es sesión de aprendizaje, sino, una actividad de aprendizaje) donde el propósito era conocer las partes del cuerpo. Mi intención era hacerles jugar otro juego conociendo las partes del cuerpo, pero primero pregunté a los niños y niñas si saben algún juego para conocer nuestro cuerpo. Una de las niñas respondió a mi pregunta y explicó que si lo conocía, y era el de las lanas y pitas. Me pareció perfecto el juego, así que mediante este juego con mis niños y niñas conocimos las partes de nuestro cuerpo. En el transcurso del juego, los niños y niñas siempre me preguntaban sobre las partes del cuerpo y yo les respondía” (ESD1: F16- 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparte la docente, la situación de aprendizaje titulada, “conociendo las partes de mi cuerpo”, a través del juego tradicional, lanas o pitas, ilustra

cómo un juego tradicional puede convertirse en una estrategia pedagógica poderosa para promover aprendizajes significativos. En esta actividad, la docente aprovechó el conocimiento previo de los niños y niñas sobre un juego tradicional para fomentar el aprendizaje activo de las partes del cuerpo, utilizando materiales accesibles y cotidianos como la lana y la pita. En este caso, ejercitan habilidades motrices gruesas y finas, al colocar y mover la lana o la pita de una parte del cuerpo a otra, fortaleciendo la coordinación y el control de sus movimientos. Este tipo de juego, además de ser una experiencia contextualizada que hace uso de tradiciones familiares y culturales, responde a la necesidad de adaptar el aprendizaje al contexto cultural de los estudiantes. Al involucrarlos en un juego que ya conocen y que se relaciona con su entorno, se logra que el aprendizaje sea más significativo y cercano a su realidad. La constante interacción con la docente favorece la comunicación, lo cual es esencial para el desarrollo del lenguaje y la expresión verbal. La docente también desempeña un papel importante al crear un espacio de aprendizaje activo, en el que los niños y niñas no solo son receptores de información, sino que también participan activamente, reflexionan y resuelven problemas. En cuanto a la competencia en el desarrollo físico y psicomotor, el juego permite que los niños y niñas desarrollen habilidades motrices gruesas (al moverse y ubicar la pita o lana en distintas partes del cuerpo) y finas (al manipular la pita o lana de manera precisa), lo que favorece su coordinación, equilibrio y destreza. La progresión del juego, que parte de los pies y llega hasta la cabeza, también permite a los niños comprender la secuencialidad, ya que se van familiarizando con la ubicación y función de las distintas partes del cuerpo de forma gradual. La actividad también se alinea con la competencia en el desarrollo emocional, ya que el juego permite que los niños se expresen libremente y se diviertan mientras aprenden. La docente, al crear un ambiente de juego y de bienestar emocional, favorece el sentimiento de seguridad y confianza, elementos fundamentales para el aprendizaje en el nivel

inicial, donde los niños deben sentirse cómodos para participar y explorar. Este tipo de actividades lúdicas también favorece el trabajo en equipo y la cooperación, ya que, aunque el enfoque del juego es individual, la interacción con los demás niños en el aula permite fortalecer el sentido de comunidad y colaboración.

- **Juego tradicional: (Cóndor)**

“La docente, para reforzar su actividad de aprendizaje sobre las nociones espaciales como hacia un lado, hacia el otro lado, dijo que irían a jugar un juego, el juego del cóndor. Para ello había traído alas de cóndores, para cada niño o niña, a quienes les entregó dos alas, cuyas puntas estaban pintada con azul y la otra con roja (azul, haciendo referencia a la izquierda) (rojo, haciendo referencia a la derecha). Una vez que todos los niños y niñas tenían sus dos alas, nos fuimos a la losa con la docente, los niños y niñas. Llegando a la losa, primero imitan de manera libre el vuelo de un cóndor. Luego, la docente, dando el ejemplo, les enseñaba que teníamos dos lados. (derecha e izquierda). Hicimos diferentes movimientos con los pies y alas. Los niños se mostraban interesados en no equivocarse, sin embargo, algunos, al equivocarse, preguntaban a la docente nuevamente qué lado era derecha y mirando el color, lo relacionaba y se acordaba” (Cuaderno de campo: #18. F20-29/05/24).

“En este marco, una docente comentó lo siguiente:

“El juego del cóndor lo usé en una clase de lateralidad (El PCEI no hace mención del término de lateralidad, sino, se habla de orientaciones de espacio). Elaboré dos alas para cada niño y niña para jugar con ellos. En mi opinión, fue una de mis mejores estrategias que pude usar” (ESD1: F24- 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparte la docente, el juego tradicional del cóndor demuestra cómo un juego tradicional puede ser una herramienta poderosa para contextualizar el aprendizaje, favoreciendo el desarrollo cognitivo, psicomotor y socioemocional de los niños y niñas. Refuerza la noción espacial. La docente utiliza las alas pintadas de azul y rojo, representando el lado izquierdo y el derecho, lo cual es una forma innovadora y visual de enseñar a identificar y diferenciar estos dos lados del cuerpo. El uso con colores en las puntas de las alas específicos para representar el lado izquierdo y derecho sin embargo en el programa curricular del nivel inicial no hace mención de la lateralidad sino más bien se trabaja las nociones espaciales en este caso “hacia un lado”, “hacia el otro lado” también permite que realicen un aprendizaje visual, donde los colores sirven como una guía que refuerza el aprendizaje mediante la asociación. El interés de los niños y niñas por no equivocarse y su disposición a pedir ayuda a la docente cuando no estaban seguros sobre cuál lado correspondía. La interacción docente-alumno es un componente clave, que promueve el establecimiento de un entorno de aprendizaje seguro y motivador, donde pueden expresar dudas y recibir retroalimentación constante. La docente, al corregir amablemente y orientar a los niños, refuerza su autoestima y fomenta la motivación para seguir aprendiendo. Esta interacción no solo favorece el desarrollo cognitivo, sino también su desarrollo emocional, ya que se sienten apoyados y comprendidos durante el proceso de aprendizaje. Aunque la actividad tiene un enfoque individual, al realizarla en un contexto grupal, aprenden a compartir, observar a sus compañeros y colaborar entre sí.

#### **5. talleres:**

- **Juego tradicional: (*Tantawawa*)**

“Una de las niñas de 5 años trajo su *tantawawa* del año pasado para jugar y todos los niños (as) mostraron mucho interés. La docente al ver esto como después del recreo tocaba taller.

La docente dejó a un lado el taller que había preparado y les propuso a los niños elaborar *tantaswawas* con plastilina casera, esta plastilina es hecha a base de harina agua, sal y colorante. Usaron plastilina casera y no los ingredientes para hacer panes ya que en ese momento la plastilina era el material que tenían. Entonces a cada niño y niña se les repartió una porción de plastilina para que la puedan moldear. Llegó la hora de la salida y como tarea les dejó decorar la *tantawawa* con lo que tengan y como gusten” (Cuaderno de campo: #2. F2-07/05/24).

En este contexto, una docente indicó lo siguiente:

“Yo mayormente aplicó en el aula y a veces en la losa. ¿Como esa vez no? en que me di cuenta que a los niños y niñas les gusta mucho moldear figuras con plastilina y de hecho hicimos wawas de plastilina casera como no hay un espacio de cocina para los niños y niñas entonces lo hicimos de plastilina. Los niños en el proceso de elaboración se divertían y lo hacían a manera de juego, para moldearlas les daban una y otra vuelta” (ESD2: F2 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparte la docente, el juego tradicional del *tantawawa* tiene un nombre en quechua que significa, “panes con forma de bebés”, representa un claro ejemplo de que pueden ser adaptados y utilizados como herramientas pedagógicas dentro de la hora de taller en el nivel inicial. A través de la integración en este juego culturalmente relevante, la docente promueve el desarrollo de su identidad cultural, creatividad, en un ambiente lúdico y contextualizado. El *tantawawa*, es tradicionalmente un pan con forma de bebé, elaborado en festividades. Se convierte en un recurso para desarrollar habilidades motrices finas y estimular la creatividad. La utilización de plastilina casera en lugar de los ingredientes típicos de la receta del *tantawawa* muestra un enfoque adaptativo, ya que la docente supo utilizar los materiales

disponibles para adaptar la actividad a las necesidades del momento, ya que los contenidos y recursos de aprendizaje deben ser contextualizados y accesibles, garantizando una experiencia significativa. El uso de la plastilina casera permite a los niños y niñas involucrarse activamente en el proceso de moldeo y creación, lo que fortalece su coordinación motriz fina y su capacidad para manipular materiales. Además, el trabajo manual de crear una figura, en este caso un *tantawawa*, fomenta el pensamiento creativo y permite experimentar con colores, texturas y formas. Al decorar las *tantawawa* con los materiales disponibles, la docente también refuerza el concepto de responsabilidad y continuidad del aprendizaje que promueven la gestión autónoma del aprendizaje a través de tareas que pueden continuar en casa, con la participación activa de su familia. Esta tarea, además de fortalecer el vínculo entre la escuela y el hogar, ofrece una oportunidad para que expresen sus preferencias personales y emociones a través de la decoración, fomentando su identidad y autoexpresión. Al usar este juego tradicional en el espacio educativo, la docente no solo enseña sobre la tradición de su comunidad, sino que también les ofrece una oportunidad para que se reconozcan a sí mismos como parte de una cultura compartida, que es la educación intercultural, permitiendo que aprendan a valorar y respetar tanto su cultura como las de otros. Además, el interés mostrado por los niños y niñas al ver y manipular el *tantawawa* de su compañera, refuerza la importancia de la motivación intrínseca en el aprendizaje. Los niños y niñas fueron capaces de conectar el juego con su experiencia previa y su conocimiento cultural, lo que incrementó su participación activa y entusiasmo.

- **Juego tradicional: (*Mankapaki*)**

“Una de las niñas dijo: Podemos formar platos de tierra. La docente le responde diciendo: "Felicidades si en este juego del *mankapaki* se elaboran ollas, platos, cucharas, sartén de tierra. La docente les pide que traigan la mayita que les enviaron sus padres y madres de

familia. Se sientan en círculo y se organizan. Terminando de organizar, la maestra les entrega los materiales y los niños empiezan a jugar. Los niños juntaban la tierra con sus manos y como la tierra que juntaban tenía piedritas, entonces las niñas cernían la tierra con una mallita. Dos niños se encargaban de traer agua en vasitos del sector hogar y en envases como el de los yogures que sacaban de sus loncheras. Una vez consiguieron la cantidad considerable de la tierra cernida; cada niño y niña elaboraba su ollita, plato, sartén o cucharas. Todos hacían un tipo de cerro de tierra, pero en tamaños pequeños. Una niña quería hacer platos, entonces, en la punta de su morrito de tierra, hizo un hoyo con forma de un plato, luego echó con cuidado agua hasta que se llene el hoyo y después esperaban a que toda el agua fuese absorbida para luego taparlo con tierra seca, luego contaba hasta 5 y por debajo con cuidadito sacaba el plato que se había formado. De igual manera los demás niños y niñas elaboraron sartenes, ollas. Solo tenían que hacer el hoyo en la forma que ellos querían” (Cuaderno de campo: #17. F19-28/05/24).

En este sentido, una docente expresó lo siguiente:

“De hecho los niños aprenden jugando, ya que los juegos son actividades divertidas con movimientos de todo el cuerpo, a veces las manos más que todo. El juego de *mankapaki* lo trabajé como un taller de psicomotriz. En este taller los niños pudieron fortalecer sus habilidades elaborando sus propios servicios de cocina usando solo tierra, agua y mallita” (ESD1: F23 08/06/2024).

Según la observación registrada y lo que comparte la docente. El juego tradicional del *mankapaki* tiene un nombre en quechua que significa “Ollas que se rompen u ollas frágiles”. Los niños y niñas participan en la elaboración de servicios de cocina a base de tierra como parte del juego. Este tipo de juego no solo favorece el desarrollo de competencias como la creatividad, la

resolución de problemas y la interacción social, sino que también refleja la importancia de la contextualización del aprendizaje, un principio clave que destaca la necesidad de vincular las experiencias de aprendizaje con el entorno y la cultura. La docente al usar materiales naturales, como la tierra y el agua, permite conectar con su entorno y con prácticas culturales que han sido transmitidas de generación en generación. Al emplear elementos simples y cotidianos, como la tierra y el agua, se está respetando la diversidad cultural y los saberes previos de los niños y niñas, contribuyendo a que el aprendizaje sea más significativo y relevante. En términos de desarrollo cognitivo y psicomotor, la actividad permite involucrarse en procesos de exploración, experimentación y creación, elementos esenciales para su crecimiento. Al manipular la tierra, cernirla con una mallita, agregar agua y formar diferentes objetos, están desarrollando habilidades motoras finas, como la coordinación, el control de movimientos y la precisión. Además, este tipo de actividades fomenta la capacidad de resolución de problemas, ya que los niños deben encontrar la manera de moldear la tierra, ajustar el agua y la tierra seca para lograr los utensilios que desean. Como se observa en la dinámica de la actividad, los niños y niñas comparten materiales, se organizan en un círculo y se ayudan entre sí para completar las tareas, lo que refuerza las competencias de interacción social, comunicación y cooperación. Por otro lado, la docente juega un papel crucial al facilitar el juego y guiar a los niños y niñas a través de las diferentes etapas de la actividad. La docente, al ofrecer un espacio en el que puedan experimentar y explorar libremente, les está brindando una oportunidad para que puedan aprender jugando.

#### **4.3.2. Materiales utilizados en la ejecución de los juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales utilizan una variedad de materiales que son comunes y accesibles en la comunidad. Estos materiales no solo facilitan el uso de los juegos tradicionales, sino que también refuerzan el vínculo cultural y ambiental de los niños y niñas, promoviendo así la

valoración de la naturaleza y el entorno. Excepto en estos juegos, donde se hace uso del propio cuerpo (escondite y trencito viajero).

## Tabla 5

Tabla 5. Materiales utilizados en la ejecución de los juegos tradicionales.

Materiales naturales y productos característicos de la zona	Materiales adaptados
Juegos tradicionales donde se utilizan elementos propios de la naturaleza y productos característicos de la zona	Juegos tradicionales donde los docentes adaptan materiales para simular los elementos tradicionales
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Juego tradicional del trueque -Papa, maíz, habas, chuño, naranjas, panes y otros</li> <li>2. Juego tradicional cocinita -Juguetes de servicios de la cocina (pueden ser elaborados de arcilla, tierra o reciclados) agua, pasto, tierra, hojas secas, aserrín y otros</li> <li>3. Juego tradicional preparado de aguas medicinales -Envases reciclados, batán o algo para moler, cernidor, agua, diferentes plantas medicinales</li> <li>4. Juego tradicional del <i>mankapaki</i> -Tierra seca en polvo, cernidor y agua</li> <li>5. Juego tradicional del <i>saywa</i> -Piedras planas</li> <li>6. Juego tradicional con carritos de piedras -Piedras con forma de carros o parecidos y tierra</li> <li>7. Juego tradicional del plic plac -Teja, tiza o algo para trazar los cuadros</li> <li>8. Juego tradicional de los yaxes -Piedras pequeñas redondas y pepas de eucalipto</li> <li>9. Juego tradicional del <i>uywakuna</i> -Pasto, palos, telas o chompas y otros</li> <li>10. Juego tradicional de la pesca</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Juego tradicional del <i>wasichakuy</i> - Sobras de madera, piedras o cartones reciclados</li> <li>2. Juego tradicional de dibujando en la tierra -Caja plana de cartón y tierra</li> <li>3. Juego tradicional del cóndor -Alas de cóndores elaboradas a base de cartón reciclado u otro material</li> <li>4. Juego tradicional del adivina adivinador -Una caja de cartón o manta</li> <li>5. Juego tradicional del <i>chasqui</i> - Tarjetones con dibujos</li> <li>6. Juego tradicional el zorro y cuy -Botella de gaseosa reciclada con un par de piedras como contenido.</li> </ol>

<p>-Palos, lana, piedras largas de diferentes tamaños</p> <p>11. Juego tradicional del <i>tantawawa</i></p> <p>-Harina, agua, sal, colorante orgánico y otros materiales para decorar</p> <p>12. Juego tradicional <i>varay'uk</i></p> <p>-Ropa típica y una vara hecha de palo puede ser eucalipto</p> <p>13. Juego tradicional de la manta</p> <p>-Una manta</p> <p>14. Juego tradicional del salta soga</p> <p>-Una soga</p> <p>15. Juego tradicional con lanas o pitas</p> <p>-Una lana o pita</p> <p>16. Juego tradicional con muñecas de tela</p> <p>-Telas medianas de diversos colores y texturas</p> <p>17. Juego tradicional del <i>turuyay turu</i></p> <p>-Mantas, chompas o algo para torear, palos o lana para el cerco y un espacio donde los toreros se puedan esconder del toro</p>	<p>Títeres u otros objetos que puedan ser aventados a distancias largas</p>
--	---

#### 4.3.3. Participación de la comunidad educativa

En el uso de los juegos tradicionales no solo involucra a los docentes y estudiantes, sino que también cuenta con la participación activa de madres y otros miembros de la comunidad. A continuación, se detalla de qué manera estos actores se involucran en el proceso de aprendizaje mediante el uso de juegos tradicionales.

- **Padres de familia:** Todos los padres hacen posible la ejecución de los juegos tradicionales en su mayoría los padres de familia están en el trabajo para el bienestar de su familia, las madres de familia son actores más cercanos a los niños y niñas en la institución educativa, todos son invitados a participar en las actividades escolares, aportando su conocimiento y experiencia sobre los juegos tradicionales. Un claro ejemplo de esta colaboración se presenta cuando las

madres son invitadas por las maestras para compartir su experiencia y conocimientos en diversas actividades relacionadas con los juegos tradicionales. Una madre, en particular, relató su experiencia: "Un día la maestra me invitó a ir a su clase para poder explicarles a los niños y niñas sobre las plantas medicinales, para qué servían y cómo se preparaban" (ESMF2: F31-09/06/2024). Este tipo de actividades permite que los niños y niñas no solo aprendan sobre las plantas medicinales, sino que también experimenten un aprendizaje contextualizado, basado en el saber tradicional de su comunidad, lo que genera una conexión emocional con lo que están aprendiendo. Asimismo, las madres participan activamente en el uso de los juegos tradicionales al proporcionar los materiales necesarios que las docentes solicitan para su realización. En el caso del juego del *varay'uk*, por ejemplo, las madres enviaron a sus hijos con los trajes típicos, tal como lo solicitó la maestra. Este tipo de participación no solo facilita la ejecución de los juegos, sino que también permite a los niños y niñas vivir la experiencia de manera más auténtica, incorporando su cultura en el proceso de aprendizaje. De igual forma, para el juego del trueque, las madres enviaron productos típicos de la zona, fomentando el entendimiento sobre las tradiciones económicas y comerciales de la comunidad. lo mismo para el juego del preparado de aguas medicinales, se solicitó a las madres de familia recolectar hierbas con propiedades curativas, lo que permitió a los niños y niñas aprender sobre el uso tradicional de la flora local. y para el juego de las muñecas de telas, también realizaron lo propio, de esta manera se pudo evidenciar la colaboración de las madres al involucrarse en las actividades de algunos juegos esto permite compartir conocimientos y tradiciones, también crea una oportunidad para fortalecer el vínculo afectivo. Esta colaboración no solo facilita el desarrollo educativo de los niños y niñas, sino que también fortalece el vínculo entre la escuela y la familia, creando un entorno de aprendizaje más enriquecedor y participativo.

- **Niños y niñas:** Los niños y niñas participan activamente al compartir, mostrar interés y las ganas positivas de jugar los diferentes juegos tradicionales.
- **Docentes:** las docentes usan los juegos tradicionales en situaciones no planificadas o emergentes y en situaciones planificadas o previstas, si bien es cierto los juegos tradicionales son flexibles y adaptables a las distintas áreas del nivel inicial. A continuación, se presentan algunas sugerencias pedagógicas para el uso de los 25 juegos tradicionales identificados.

### Tabla 6

Tabla 6. Sugerencias pedagógicas para el uso del juego tradicional.

<b>Juegos tradicionales</b>	<b>Sugerencias pedagógicas para el uso de los juegos tradicionales</b>
1. <i>Tantawawa</i> (Panes con forma de bebé)	Si bien es cierto se usó este juego tradicional en un taller de psicomotricidad. También puede ser usado en: - Elaborar una cartilla sobre el juego del <i>tantawawa</i> - Receta para elaborar <i>tantawawas</i> - Crear cuentos sobre las <i>tantawawas</i> - Dibujo, la pintura, danza y teatro de las <i>tantawawas</i> - La historia sobre las <i>tantawawas</i> - Crear canción en quechua a las <i>tantawawas</i>
2. <i>Wasichakuy</i> (Construcción de casas)	Si bien es cierto se usó este juego tradicional, en una actividad de aprendizaje donde se hizo el conteo de las puertas y ventanas en las que juntaron dos a tres casas. También puede ser usado en: - Comunica su comprensión sobre las formas geométricas que tiene una casa - Elaborar una cartilla sobre el juego del <i>wasichakuy</i> - Relatar la historia del <i>wasichakuy</i> - Dibujo y narración de cómo está construida mi casa - Quienes viven en casa - Partes de la casa en quechua

<p>Trueque (Intercambio de productos u otros)</p>	<p>Si bien es cierto se usó este juego tradicional en una actividad de aprendizaje estableciendo correspondencia uno a uno al intercambiar un producto por otro, o dos productos por otros dos productos. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar una cartilla sobre el juego del trueque</li> <li>-Historia sobre la actividad del trueque</li> <li>-Intercambio de productos por colores</li> <li>-Participar de una feria de intercambio en la comunidad (donde los niños y niñas se comuniquen en quechua y castellano)</li> </ul>
<p>Cocinita</p>	<p>Si bien es cierto se observó su uso en el sector hogar para desarrollar habilidades comunicativas como hablar y escuchar fomentando así la oralidad. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar una cartilla sobre el juego de la cocinita</li> <li>-Visitar a una casa y cocinar con la ayuda de algunas madres de familia. (Donde los niños se comuniquen en quechua y en castellano)</li> <li>-Concurso de platos típicos</li> <li>- Conteo de los servicios de cocina del sector hogar</li> <li>- Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor de servicios y productos del sector hogar(cocinita)</li> <li>- Exposición sobre un plato de comida le gusta y otro que le disgusta</li> <li>-Preparación de algún plato o postre en el sector hogar. Por ejemplo: Ensalada de frutas donde se utiliza los números ordinales empleando material concreto y su propio cuerpo</li> <li>- Visitamos a la cocina de una madre de familia para resolver la pregunta ¿Cómo creen que la leche ‘se convierte’ en queso?</li> </ul>
<p>Preparado de aguas medicinales</p>	<p>Si bien es cierto se observó en una actividad de aprendizaje en el área de ciencia y tecnología. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar una cartilla sobre el juego de preparado de aguas medicinales</li> <li>- Conteo hasta 10, de las botellas o envases</li> <li>- Trabajar diversas expresiones sobre la comprensión de cantidad (muchos-pocos) y el peso (pesa más-pesa menos)</li> <li>-Elaborar minilibros de recetas medicinales</li> <li>-Dramatización en quechua de las enfermedades</li> <li>-Trabajar las partes de las plantas</li> </ul>

<p><i>Chasqui</i> (Mensajeros del imperio inca)</p>	<p>Si bien es cierto se observó en una actividad de aprendizaje en el área de comunicación. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar una cartilla sobre el juego del <i>chasqui</i></li> <li>-Hacer circuitos de psicomotricidad</li> <li>-Historia de los <i>chasquis</i></li> <li>-Creamos vestuarios de los <i>chasquis</i></li> <li>-Dramatización de la actividad de los <i>chasquis</i> (Diálogo en quechua y castellano)</li> </ul>
<p><i>Varay'uk</i> (Símbolo de autoridad)</p>	<p>Si bien es cierto se observó en una actividad de aprendizaje en el área de personal social. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar una cartilla sobre el juego del <i>varay'uk</i></li> <li>-Conocer el rol del <i>varay'uk</i></li> <li>-Invitación a un sabio de la comunidad para que narre en quechua una anécdota sobre un <i>varay'uk</i></li> <li>-Moldear y decorar varas con plastilina casera</li> <li>- Seriación de las varas</li> </ul>
<p>Adivina adivinador</p>	<p>Si bien es cierto se observó su uso en el momento de la motivación para presentar los materiales. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar una cartilla sobre el juego de adivina adivinador</li> <li>-Presentar en una manta pelotas de colores</li> <li>-Presentar en la caja mágica imágenes de los animales</li> <li>-Presentar las imágenes de las emociones</li> <li>-Presentar productos de la zona</li> <li>-Presentar alguna planta de la comunidad</li> </ul>
<p>Trencito viajero</p>	<p>Si bien es cierto se usó como estrategia para desplazarse de un espacio a otro, asimismo en el recreo. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Elaborar una cartilla sobre el juego del trencito viajero</li> <li>-Conteo de los vagones del tren (cada niño o niña es un vagón)</li> <li>-Realiza seriaciones por tamaño de los vagones</li> <li>-Realizamos una visita a los trenes de la ciudad</li> <li>-Dramatizamos un viaje a Machu Picchu en tren (Dialogo en quechua y castellano)</li> </ul>

Escondite	<p>Si bien es cierto se observó su uso en la hora de recreo. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar una cartilla sobre el juego del escondite</li> <li>- Elaborar los acuerdos y normas</li> <li>- Realizar el conteo espontáneo</li> <li>-Esconder materiales a utilizar en las diversas actividades de aprendizaje</li> </ul>
Manta	<p>Si bien es cierto se usó en una actividad de aprendizaje en el área de comunicación. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar una cartilla sobre el juego de la manta</li> <li>-Conocer las formas geométricas de la manta</li> <li>-Trabajar los colores de la manta</li> <li>-Narramos una anécdota de las mantas</li> <li>-Visitamos a un sabio que elabora mantas (Dialogo en quechua y castellano)</li> </ul>
<i>Mankapaki</i>	<p>Si bien es cierto se usó en un taller psicomotriz. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar una cartilla sobre el juego del <i>mankapaki</i></li> <li>-Conteo de los <i>mankapakis</i> elaborados</li> <li>-Exposición oral sobre los <i>mankapakis</i></li> <li>-Nombrar los nombres de los servicios de cocina en quechua</li> </ul>
Salta soga	<p>Si bien es cierto se observó su uso en la hora de recreo. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Elaborar una cartilla sobre el juego del salta soga</li> <li>-Conocer como hacían sogas antiguamente</li> <li>-Conteo de los números en quechua</li> <li>-Realizamos seriaciones de las sogas por tamaño, longitud y grosor</li> </ul>
Lanas o pitas	<p>Si bien es cierto se usó en una actividad de aprendizaje para conocer las partes del cuerpo. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Elaborar una cartilla sobre el juego de lanas o pitas</li> <li>-Trabajar los colores con las lanas o pitas</li> <li>-Tejer ideas al finalizar una actividad de aprendizaje</li> <li>-Narración de cómo se elaboran las lanas o pitas</li> <li>-Dialogar sobre que prendas se pueden elaborar con las lanas o pitas</li> <li>-Conocer los nombres de las prendas en quechua</li> </ul>

<p><i>Saywa</i> (Torre de piedras)</p>	<p>Si bien es cierto se observó su uso en el sector de construcción para armar torres. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar una cartilla sobre el juego del <i>saywa</i></li> <li>-Invitamos a un sabio para que nos comparta información sobre los <i>saywas</i></li> <li>-Elaborar maquetas donde se visualice la ubicación y uso de las <i>saywas</i> en la comunidad</li> <li>-Realizamos seriaciones de las piedras por tamaño, longitud y grosor</li> <li>-Cuento de las piedras que contiene cada <i>saywa</i></li> </ul>
<p>Carritos de piedra</p>	<p>Si bien es cierto se observó su uso en la hora de recreo. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar una cartilla sobre el juego de carritos de piedra</li> <li>-Dibujar y pintar las partes de un carro en las piedras</li> <li>-Representación de carros con el cuerpo</li> </ul>
<p>Dibujando en la tierra</p>	<p>Si bien es cierto se usó en una actividad de aprendizaje para representar escritura de palabras o frases. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar una cartilla sobre el juego de dibujando en la tierra</li> <li>-Dibujar caritas de las emociones</li> <li>-Dibujar a la familia</li> <li>-Dibujar las partes del cuerpo</li> <li>-Dibujar las formas geométricas</li> <li>- Dibujar animales</li> <li>-Trazar diversas líneas</li> </ul>
<p>Muñecas de telas</p>	<p>Si bien es cierto se observó su uso en el sector hogar para formar muñecas de tela. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar una cartilla sobre el juego de muñecas de tela</li> <li>-Presentación y descripción en pares de las muñecas de tela</li> <li>-Invitación a las madres de familia para elaborar prendas para las muñecas</li> <li>-Poner nombres en quechua a las muñecas de tela</li> <li>-Agrupar las muñecas por tamaños o tipos de tela</li> </ul>
<p>Plic plac</p>	<p>Si bien es cierto se observó su uso en la hora de recreo. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar una cartilla sobre el juego del plic plac</li> <li>-Dibujar el esquema del plic plac con diferentes formas geométricas</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saltar pronunciando los colores</li> <li>-Saltar pronunciando números</li> <li>-Saltar pronunciando las partes del cuerpo en quechua</li> </ul>
Yaxes	<p>Si bien es cierto se observó su uso en la hora de recreo. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar una cartilla sobre el juego de los yaxes</li> <li>-Agrupar las piedras y pepas de eucalipto</li> <li>-Actividad vivencial, recolectar pepas de eucalipto y piedras redondas</li> </ul>
Cóndor	<p>Si bien es cierto se usó en una actividad de aprendizaje en el área de matemática para orientarse en el espacio (izquierda- derecha). También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar una cartilla sobre el juego del cóndor</li> <li>- Desplazamiento de los cóndores</li> <li>-Cuento en quechua sobre el cóndor</li> <li>- Utilizar el conteo espontáneo de los aleteos</li> <li>-Realizar sonidos de los cóndores</li> <li>- Elaborar acuerdos y normas</li> </ul>
<i>Tururay turu</i>	<p>Si bien es cierto se observó su uso en la hora de recreo. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Elaborar una cartilla sobre el juego del <i>turuyay turu</i></li> <li>-Elaborar capas para torear</li> <li>-Ir a observar la corrida de toros de la comunidad</li> <li>-Formamos pares (torero y toro). Luego cambiamos roles. Para desplazarse como, cerca de, lejos de, al lado del, adelante, atrás, hacia un lado y hacia el otro lado del toro</li> </ul>
<i>Uywakuna</i>	<p>Si bien es cierto se observó su uso en la hora de recreo. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar una cartilla sobre el juego del <i>uywakuna</i></li> <li>-Imitamos los sonidos de los animales</li> <li>-Dibujar a los animales y sus respectivos alimentos</li> <li>-Crear máscaras de los animales</li> <li>-Hacer un recorrido con unas sabias de donde viven, que comen y que producen los animales</li> </ul>

Pesca	<p>Si bien es cierto se observó su uso en la hora de recreo. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Elaborar una cartilla sobre el juego de la pesca</li> <li>-Conteo de los pescados</li> <li>-Agrupar los peces de piedra por tamaños</li> <li>- Seriaciones los peces de piedra por tamaño y longitud</li> <li>-Irnos de pesca con todos(as) los padres de familia</li> <li>-Pescar letras para armar sus primeros nombres</li> </ul>
El zorro y el cuy	<p>Si bien es cierto se observó su uso en la hora de recreo. También puede ser usado en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar una cartilla sobre el juego el zorro y el cuy</li> <li>-Dramatizar en quechua formando dos familias uno de zorros y otros de cuy</li> <li>-Visitar a una casa donde crían cuyes</li> <li>- Elaborar acuerdos y normas</li> </ul>

La participación de las docentes en el uso de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje no solo enriquece el proceso educativo, sino que también convierte el aprendizaje en una experiencia dinámica, creativa y significativa. Las maestras logran adaptar estos juegos, favoreciendo el desarrollo integral de los niños y niñas, mientras refuerzan los valores culturales y comunitarios. A través de estos juegos, los estudiantes no solo adquieren conocimientos académicos, sino también habilidades importantes para su vida cotidiana y futura.

**Comunidad:** Los materiales utilizados en los juegos tradicionales son a menudo recogidos y encontrados en la comunidad gracias a los comuneros que ayudan con la preservación de los productos de la madre naturaleza, lo que refuerza el vínculo entre la escuela y el entorno local. “Otro juego tradicional que jugamos en clase es el juego del trueque, para eso yo llevo diferentes productos de la zona como, maíz, habas, papas, trigo. También un día antes para este juego yo pido a los padres y madres de familia que me manden con los niños los productos que ellos tengan en

casa” (ESD1: F27- 08/06/2024). En conclusión, la participación de la comunidad no es un tanto directa, aunque sería muy crucial que lo fuera. En el uso de los juegos tradicionales no solo facilita el aprendizaje de los niños y niñas, sino que también refuerza el sentido de identidad cultural y pertenencia. Al integrar los materiales y conocimientos locales en los juegos, se promueve un ambiente educativo que valora las tradiciones y la historia de la comunidad, mientras se fomenta un aprendizaje holístico. Esto de involucrar tanto a la escuela como a las familias, contribuye a una experiencia de aprendizaje rica, significativa y culturalmente relevante para todos.

#### **4.4. Impacto de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje**

En esta sección se describen los resultados relacionados con el aporte de los juegos tradicionales en el aprendizaje en la institución educativa. Se describe los aportes en las diversas áreas del nivel inicial como: en el área de personal social, psicomotriz, comunicación, castellano como segunda lengua, matemática y ciencia y tecnología. Si bien es cierto, cada juego se presenta en un área, pero estos juegos son flexibles y adaptables, esto facilita la incorporación de cada juego tradicional en las diversas áreas del currículo de nivel inicial.

**4.4.1. Área de personal social:** Los juegos tradicionales desempeñan un papel crucial en el desarrollo de las competencias de. 1. construye su identidad. 2. convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. Permitiéndoles relacionarse con su cultura y aprender a través de la interacción, el trabajo en equipo y la empatía. Juegos tradicionales como el *tantawawa*, muñecas de tela, *uywakuna*, pesca, zorro y el cuy. Fomentan el buen vivir ya que refuerzan las relaciones interpersonales, el cuidado de todos y el respeto mutuo promoviendo valores y comportamientos como la valoración de la naturaleza y el entorno. Además, estos juegos brindan experiencias significativas para desarrollar habilidades personales y sociales.

- **Juego tradicional “tantawawa”:** Es una imitación de una actividad real, donde se elabora *tantawawas* reales que son ofrendas, las ofrendas tienen un valor de cariño sin igual y son demostración de respeto. Los niños y niñas en las comunidades aprenden a partir del hacer, la mayoría de los adultos que ahora son sabios en las diversas actividades, también iniciaron jugando. Los niños y niñas al jugar el juego del *tantawawa* aprenden a compartir, a trabajar en equipo y a valorar su entorno y la naturaleza. Fomenta la colaboración y el respeto por los demás, permitiéndoles aprender a seguir instrucciones y trabajar juntos hacia un objetivo común. Además, al decorar las *tantawawas*, no solo ejercitan su creatividad y habilidades motrices. También desarrollan la oralidad al interactuar entre ellos mientras moldean y decoran, facilitando la construcción de relaciones positivas, ya que los niños y niñas tienen que comunicarse y disfrutar juntos del proceso colectivo que conlleva el juego tradicional.



*Figura N° 1. Niños y niñas juegan moldeando sus tantawawas.*

- **Juego tradicional “muñecas de tela”:** Refleja la importancia del juego simbólico en el desarrollo social y emocional de los niños y niñas. A través de la creación de muñecas y la simulación de acciones como alimentar y cuidar a sus "muñecas", los niños y niñas aprenden sobre los roles familiares, el cuidado de los demás y la empatía. Este juego les permite experimentar y explorar las emociones, entendiendo cómo se sienten los demás a través de la

representación simbólica. Los niños y niñas interactúan con sus compañeros, asumiendo diferentes roles, lo que les permite practicar habilidades de cooperación y aprender a trabajar en equipo. En relación a esto una niña menciona lo siguiente: “En el aula tenemos varias telas no cierto y con esas telas hacemos muñecas de tela, en mi casa yo hago muñecas con la ropa sucia que está para lavar” (Grupo focal: ÑYÑ.p6. F5-10/06/24).

- **Juego tradicional “*uywakuna*”:** Aporta en la construcción de la identidad de los niños y niñas, así como en la convivencia y participación democrática en la búsqueda del bien común a partir de la interacción en situaciones de juego. A través de la simulación de ser animales y un pastor, los niños aprenden a trabajar juntos para organizarse, cuidar de los "animales" y asume acuerdos dentro del juego. Este juego promueve la cooperación y la colaboración, ya que los niños y niñas deben comunicarse, cumplir acuerdos y cuidarse mutuamente mientras participan en el juego. Además, les permite explorar la noción de responsabilidad y pertenencia, mientras experimentan los roles y los valores de cuidado y respeto. La estructura de este juego favorece el trabajo en equipo y la resolución de problemas. A este respecto, un niño señala lo siguiente: “El juego del *uywakuna* también nos gusta mucho, entre todos jugamos, cada uno es un animal, nos gusta hacer sonidos de los animales” (Grupo focal: ÑYÑ.p4. F24-10/06/24).
- **Juego tradicional “*pesca*”:** Es una actividad lúdica que fomenta la interacción entre los niños y niñas, a la vez que les permite aprender a compartir y a comunicarse de manera efectiva. Al simular la pesca, aprenden a turnarse, el respeto por los otros jugadores y la cooperación. Además, se ve una competencia sana que fomenta el trabajo en equipo, ya que los niños deben coordinarse para pescar más pescados de piedras y compartir sus hallazgos. Este tipo de juegos también contribuye al desarrollo de habilidades sociales como el respeto mutuo y la valoración

del esfuerzo ajeno. En relación con esto, un niño señala lo siguiente: “a mí me gusta jugar el juego de la pesca en los recreos” (Grupo focal: ÑYÑ.p6. F15- 10/06/24).

- **Juego tradicional “zorro y el cuy”:** Es una actividad divertida que involucra a los niños y niñas en un proceso de interacción y colaboración constante. A través de este juego, los niños y niñas aprenden a asumir roles y responsabilidades, ya sea como cuyes o como zorros, lo que fomenta la empatía y el trabajo en equipo. Los cuyes deben protegerse entre ellos y colaborar para que no sean cazados, mientras que el zorro debe ser astuto y estratégico. Este juego promueve la comunicación, la resolución de conflictos y la cooperación, y ayuda a los niños y niñas a comprender la importancia del trabajo en equipo y el cuidado mutuo, valores esenciales para su desarrollo social.



*Figura N° 2. Niños y niñas juegan al zorro y el cuy, el zorro llevándose a un cuy.*

**4.4.2. Área de psicomotriz:** Los juegos tradicionales, utilizados en la educación inicial, son una herramienta invaluable para el desarrollo de la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Actividades como el trencito viajero, *mankapaki*, salta soga, *saywa*, carritos de piedras, plic plac y yaxes ofrecen experiencias lúdicas que estimulan tanto la motricidad gruesa como fina, mejorando el equilibrio, la coordinación, la agilidad y la concentración. Estos

juegos no solo se centran en el desarrollo físico, sino también en la creación de vínculos sociales y la integración de habilidades cognitivas promoviendo un aprendizaje integral.

- **Juego tradicional “trencito viajero”:** En este juego, los niños y niñas participan activamente en la simulación de un viaje en tren, lo que involucra la coordinación grupal y el control de su cuerpo mientras siguen el ritmo de la docente, que dirige el viaje. El hecho de caminar juntos en fila y realizar movimientos en respuesta a la dinámica del juego, como hacer curvas o cruzar un puente, favorece el desarrollo de la motricidad gruesa. A nivel psicomotor, este juego trabaja la coordinación general, como movimientos corporales amplios. El sentido del equilibrio y la cooperación son elementos clave para el desarrollo psicomotor. En este contexto, una niña afirma lo siguiente: “siempre vamos a la loza deportiva en cola con todos mis compañeros y compañeras jugando el juego del trencito viajero. cuando viajamos con el trencito me imagino que estamos yendo todos por los cerros, ríos y bosques” (Grupo focal: ÑYÑ.p6. F10-10/06/24).
- **Juego tradicional “mankapaki”:** Se centra en el uso de la tierra para crear objetos como platos y ollas, lo que involucra tanto la motricidad fina como la gruesa. Manipular la tierra y el agua permite a los niños desarrollar habilidades de control y destreza manual, fortaleciendo la motricidad fina al moldear figuras con sus manos. Al realizar este tipo de juegos, los niños y niñas también practican la concentración y la resolución de problemas, ya que deben seguir un proceso para crear sus platos de tierra, favoreciendo la coordinación óculo-manual.



*Figura N° 3. Producción de los niños y niñas del juego mankapaki.*

- **Juego tradicional “salta sogá”:** Trabaja principalmente la coordinación y el ritmo. Saltar la cuerda exige de los niños un control preciso de su cuerpo, desarrollando habilidades como la coordinación óculo-manual y la velocidad. En este juego, debe coordinar el salto con el movimiento de la cuerda, lo que promueve la agilidad y la concentración. Es una excelente actividad para mejorar la coordinación motriz gruesa, ayudando a los niños y niñas a mantener el equilibrio.



*Figura N° 4. Niñas practicando los saltos, antes de jugar el juego de la salta sogá.*

- **Juego tradicional “saywa”:** Favorece el desarrollo de la motricidad fina, ya que involucra el manejo preciso de piedras pequeñas para construir torres. Además, este juego promueve la concentración y el control, ya que deben equilibrar las piedras y asegurarse de que la torre no se caiga. Al involucrar la acción de apilar, manipular y controlar objetos pequeños, se

desarrollan destrezas de motricidad fina, así como la perseverancia y la capacidad de resolución de problemas. En cuanto a esto, un niño dice lo siguiente: “A nosotros nos gusta hacer torres de piedras. Un día mi torre estaba más alta que todos y justo cuando puse la última piedra todo se cayó y perdí” (Grupo focal: ÑYÑ.p6. F16- 10/06/24).

- **Juego tradicional “carritos de piedras”:** Implica la creación de caminos y carreteras para los carros de piedras, lo cual requiere de destreza y coordinación motriz gruesa. Los niños deben pensar y crear recorridos, lo que involucra el uso de su creatividad y el desarrollo de habilidades espaciales. A nivel psicomotor, el juego potencia la motricidad gruesa, ya que, al correr, agacharse y manipular las piedras, los niños y niñas mejoran su equilibrio, agilidad y percepción del espacio. Relacionado con esto, un niño expresa lo siguiente: “Jugamos con los carritos de piedras, como yo solo tengo uno ese carro lo traigo de mi casa y luego en la salida me la llevo a mi casa para jugar con mis primos” (Grupo focal: ÑYÑ.p7. F14- 10/06/24).
- **Juego tradicional “plic plac”:** Implica el lanzamiento de una teja u otro objeto de preferencia plana, a cuadros trazados en el suelo, lo que requiere acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, óculo-podal y equilibrio. Los niños deben saltar sobre un solo pie y coordinar su movimiento con el lanzamiento de la piedra. Este juego desarrolla principalmente la motricidad gruesa, favoreciendo el equilibrio, la coordinación y la precisión. Además, contribuye a la construcción de la autoestima, ya que los niños y niñas aprenden a superar dificultades mientras juegan y se divierten. Respecto a esto, una niña comparte lo siguiente: “Me encanta jugar el juego del plic plac en mi Jardín junto con mis compañeros, compañeras y mi maestra en la loza deportiva, a mí me gusta saltar por eso cuando juego este juego siempre gano y salto los cuadros con facilidad y con un solo pie en ningún momento dejo caer mi otro pie al piso” (Grupo focal: ÑYÑ.p6. F17-10/06/24).

- **Juego tradicional “yaxes”:** Involucra el uso de piedras pequeñas y una pepa de eucalipto, lo que fomenta la precisión en los movimientos y la concentración. Los niños y niñas deben lanzar la pepa al aire y rápidamente recoger las piedras sin que caiga la pepa. Este juego desarrolla la motricidad fina, la coordinación óculo-manual y la velocidad de reacción. Los niños y niñas practican la anticipación y la agilidad al adaptarse a las variaciones del juego. En referencia a esto, una niña menciona lo siguiente: “Si. En los recreos con mis compañeros y compañeras jugamos el juego de los yaxes. Como siempre hacemos perder los juguetes de los yaxes nos pusimos a jugar con piedritas y pepa de eucalipto, es más divertido y un poco difícil por qué debemos de coger las piedritas antes que la pepa de eucalipto caiga al piso” (Grupo focal: ÑYÑ.p6. F21-10/06/24).

**4.4.3. Área de comunicación:** Los juegos tradicionales juegan un papel fundamental en el desarrollo de las competencias del área de comunicación como: Se comunica oralmente en su lengua materna, al hablar y al escuchar. Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna, al representar palabras, frases sencillas y dibujos en el juego tradicional de dibujando en la tierra. Los niños y niñas en sus interacciones lúdicas con otros, practican sus habilidades comunicativas de manera creativa. A través de juegos tradicionales como cocinita, *chasqui*, adivina adivinador, manta y dibujando en la tierra, los niños y niñas no solo expresan sus necesidades, emociones, intereses o vivencias, sino que también amplían su vocabulario, fortalecen la oralidad. En estas interacciones, están presentes la comunicación gestual y verbal. Estas experiencias son esenciales para fortalecer las competencias comunicativas de los niños y niñas.

- **Juego tradicional “cocinita”:** Es un excelente ejemplo de cómo se puede fomentar la comunicación en un entorno lúdico. En este juego los niños y niñas se comunica oralmente, ya que escuchan lo que otros le dicen, preguntan y responden. Se expresa espontáneamente a

través del lenguaje verbal; además de apoyarse con gestos y con el lenguaje corporal, lo que les permite interactuar con materiales que simulan ingredientes, alimentos y utensilios propios de su comunidad. De esta manera recrean diálogos y costumbres de su entorno, como la siembra, cosecha y preparación de los alimentos en familia. Por ejemplo, al jugar a la cocinita conversan sobre que van a cocinar, mencionan los ingredientes y utensilios que necesitan para realizar ese plato. Pueden preguntar a sus compañeros: ¿Qué preparamos hoy?, ¿Dónde está la olla?, o indicar voy hacer panes, necesito más harina de trigo, lo que promueve el lenguaje en contexto significativo. El juego de la cocinita es una oportunidad para que los niños y niñas practiquen la oralidad de manera espontánea y significativa, ampliando su vocabulario mejorando su expresión oral y fortaleciendo su capacidad para comunicarse en diferentes contextos.



*Figura N° 5. Panes elaborados en el juego de la cocinita.*

- **Juego tradicional “*chasqui*”:** Favorece la comunicación activa al involucrar a los niños y niñas en una dinámica en la que deben escuchar, comprender y pronunciar correctamente palabras de los tarjetones, promoviendo el desarrollo de la competencia, se comunica oralmente en su lengua materna. Al correr y entregar los tarjetones, los niños tienen la oportunidad de practicar la comprensión y la oralidad, además de participar en una acción que involucra desplazamiento y coordinación. El uso del lenguaje en este juego se sitúa en

contextos sociales y culturales específicos, ya que el intercambio de palabras o mensajes representa la importancia de la comunicación en la transmisión de conocimientos dentro de una comunidad. Así como en la historia los *chasquis* llevaban mensajes recorriendo largas distancias, los niños y niñas transmiten información, adaptando al contexto del juego. En torno a esto, un niño comenta lo siguiente: “Yo con mis hermanos en la cosecha jugamos el juego del *chasqui*, tenemos grandes chacras, como son grandes chacras, mis hermanos y yo teníamos que correr a mi tío y decirle lo que nuestro papá nos dijo, y lo que nos decía nuestro tío teníamos que correr y decirle a nuestro papá, así yo jugaba, también jugamos el juego del *chasqui* en el Jardín, pero en la loza” (Grupo focal: ÑYÑ.p2. F7-10/06/24).

- **Juego tradicional “adivina adivinador”:** Estimula la expresión oral y la escucha activa, ya que los niños se formulan preguntas y respuestas sobre lo que podría contener la caja misteriosa. A medida que reciben pistas o interactúan con sus compañeros van recordando sus conocimientos previos para poder adivinar correctamente, promoviendo así el uso de sus esquemas mentales y la ampliación de su vocabulario. En ese sentido, un niño menciona lo siguiente: “El juego del adivina adivinador, yo soy bueno adivinando, mi miss trae su cajita y nos hace adivinar que tiene adentro, me gusta mucho adivinar” (Grupo focal: ÑYÑ.p6. F18-10/06/24).
- **Juego tradicional “la manta”:** Es un excelente ejercicio para promover la oralidad y la organización del pensamiento. En este juego se desarrolla la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, por que expresan verbalmente sus ideas, escuchan a sus compañeros y participan activamente en el intercambio de información sobre como usarían la manta en diferentes situaciones. Este juego les permite a los niños y niñas expandir su vocabulario y emplear estructuras gramaticales variadas, estimulando la producción de

oraciones completas. La dinámica de no repetir ideas fomenta la originalidad y el pensamiento creativo, y la competencia amigable que implica el juego puede incentivar a pensar de manera más estructurada y clara al expresarse.



*Figura N° 6. Niños y niñas dialogando para jugar el juego tradicional de la manta.*

- **Juego tradicional “dibujando en la tierra”:** Aporta en el desarrollo de la competencia, escribe diversos tipos de texto en su lengua materna, al representar palabras, frases sencillas o dibujos a través del juego simbólico. Asimismo, se comunican oralmente al responder de forma pertinente comentando y explicando lo que representan sus dibujos. Además, el uso de materiales naturales como la tierra hace que el aprendizaje sea más atractivo y significativo. Con respecto a esto, un niño señala lo siguiente: “También con la profe jugamos con la tierra en el salón, la profe nos hizo dibujar con nuestros dedos. nos dijo que dibujemos lo que nos gustaba, yo dibuje a mi mamá” (Grupo focal: ÑYÑ.P6.F1- 10/06/24).

**4.4.4. Área de castellano como segunda lengua:** Los juegos tradicionales aproximan a los niños y niñas a la lengua originaria del quechua, ya que algunos juegos tradicionales tienen nombres en quechua, como el: *Wasichakuy, tantawawa, chasqui, mankapaki, saywa, uywakuna, varayuk* y *turuyay turu*. Estos nombres en quechua no solo poseen traducción en la lengua castellana, sino que también lleva consigo información valiosa y conocimientos milenarios

expresados únicamente en la lengua quechua. Ya que existen palabras en quechua como el *mankapaki* que no basta con una traducción para poder comprenderla por completo, esta lengua originaria se vive y se disfruta incluso de la pronunciación dulce que esta lengua lleva. Es decir, hablar en quechua es sinónimo de hablar dulcemente, esto hace que la comunidad que hablan el quechua estén en armonía todos y entre todos (personas, naturaleza y deidades). Sin embargo, en el estudio presente solo se da una aproximación, es decir tienen los nombres en quechua y se sabe de su traducción del nombre. Pero se podría utilizar interacciones en la lengua quechua, dando uso a la lengua castellana como segunda lengua. Para ello se ha separados dos juegos tradicionales para dar ejemplo como: El *varayuk* y *turuyay turu*.

- **Juego tradicional “*varayúk*”:** Es un excelente ejemplo de cómo se puede integrar el aprendizaje de castellano como segunda lengua a través de la vivencia de tradiciones y la interacción lúdica. Al experimentar la representación de un *varay’uk*, los niños no solo deben aprender vocabulario relacionado con la vestimenta, sino que también podrían jugar comunicándose en todo momento en quechua. Así mismo pueden recuperar información sobre los *varay’uk*, de un texto oral a través de un sabio o sabia, quienes comparten su sabiduría sobre los *varay’uk*, con apoyo de gestos, expresiones corporales y tono de voz del interlocutor. Los niños y niñas responden al sabio o sabia, utilizando palabras y frases en quechua. Ejemplo: “¿Cómo te llamas?”, pregunta el niño o niña. Y el sabio o sabia responde en quechua. Luego el sabio o sabia motiva a los niños y niñas a interactuar cada vez más en quechua.



Figura N° 7. Los varay'uk para el juego tradicional.

- **Juego tradicional “turuyay turu”:** Permite a los niños y niñas desarrollar habilidades comunicativas, mientras simulan situaciones cotidianas y culturales que involucran la comunicación constante. Este juego, que involucra la simulación de un toro y un toreador, ofrece una oportunidad para que los niños se expresen en quechua utilizando frases sencillas y vocabulario relacionado con los roles de los personajes. Deben coordinar comunicándose en quechua para actuar como toro y toreador. A lo largo del juego, pueden aprender a expresar emociones, deseos y acciones en quechua, desarrollando no solo su capacidad comunicativa, sino también la comprensión del contexto social y cultural que posee el juego. El hecho de que los niños utilicen palabras y frases relacionadas en quechua en un ambiente lúdico hace que el aprendizaje del idioma sea contextualizado y significativo, lo cual facilita su adquisición. En referencia a esto, una niña expresa lo siguiente: “En recreo jugamos al *turay turu*, toreamos a los toros con nuestras casacas, la profe también nos presta su manta, los toros cornean y los demás se escapan del toro” (Grupo focal: ÑYÑ.p6. F4- 10/06/24).

**4.4.5. Área de matemática:** Los juegos tradicionales juegan un papel esencial en el desarrollo de las competencias como: Resuelve problemas de cantidad y resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Juegos tradicionales, como *wasichakuy*, trueque, cóndor y escondidas, no solo fomentan la creatividad y el desarrollo motriz, sino que también permiten resolver

problemas en situaciones de conteo (juntar, agregar o quitar). Del mismo modo, les permite lograr una mejor comprensión en las relaciones espaciales entre su cuerpo y el espacio (hacia adelante, hacia atrás, hacia un lado y hacia el otro lado). Al practicar estos juegos tradicionales, la comunidad mantiene viva sus tradiciones y saberes ancestrales. En el contexto del buen vivir, esto es clave, ya que promueve el respeto por la diversidad cultural y la preservación de los conocimientos y prácticas de la comunidad. Es por eso que resalta la importancia de proporcionar experiencias de aprendizaje que integren la matemática de manera práctica y significativa.

- **Juego tradicional “wasichakuy”:** Facilita el aprendizaje de la matemática al involucrar a los niños y niñas en juegos que requieren juntar y contar. En este juego, los niños tienen que contar las puertas y ventanas de sus casas de cartón, lo que los motiva a practicar el conteo numérico de manera práctica. Estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad. Este ejercicio simple, pero efectivo, favorece en el desarrollo de problemas matemáticos. Al interactuar con objetos físicos, los niños no solo refuerzan sus habilidades cognitivas, sino que también comienzan a reconocer cómo los números se aplican en situaciones cotidianas. Al reciclar cartones, de manera indirecta se aporta a la valoración del entorno y naturaleza, ya que le dan un segundo uso en lugar de tirarlos al medio natural. Además, ayuda a preservar la actividad del wasichakuy (construcción de casas), una actividad llena de valores y conocimientos como el *ayni* (apoyo mutuo) y el *sumak kawsay* (buen vivir).



*Figura N° 8. Niños y niñas jugando el juego tradicional wasichakuy.*

- **Juego tradicional “trueque”:** Es una excelente manera de introducir las matemáticas, ya que permite resolver problemas utilizando el conteo en situaciones cotidianas en las que se requiere juntar, agregar o quitar. En este juego, los niños y niñas deben contar los productos que tienen, compararlos con los productos que desean intercambiar y añadir o quitar productos para igualar las cantidades entre los grupos. Al practicar el intercambio, la comparación, el conteo, entre otras, desarrollan habilidades matemáticas, aprendiendo sobre las nociones de cantidad en un contexto simbólico. Este tipo de juegos fomenta la toma de decisiones y la resolución de problemas, habilidades esenciales en el área de la matemática. Asimismo, al utilizar materiales o productos del contexto, contribuye al buen vivir, ya que los productos de la zona son una fuente principal de bienestar para la comunidad. Al respecto, una niña menciona lo siguiente: “Un día hemos jugado el juego del truque con la profe en el jardín, también mi mamá me contaba cómo jugaba el juego del trueque, me dijo que cambiaban sus alimentos y dice que luego con eso cocinaban y comían” (Grupo focal: ÑYÑ.p6. F23-10/06/24).
- **Juego tradicional “cóndor”:** Es fundamental para desarrollar habilidades matemáticas, ya que, a través de este juego, los niños y niñas no solo se divierten imitando el vuelo de un cóndor, sino que también desarrollan la competencia; resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Los niños y niñas practican las nociones espaciales, en este caso haciendo movimientos de un lado y hacia el otro lado, haciendo referencia a izquierda y derecha. En este juego la docente les dio a los niños y niñas las alas pintadas, un lado azul y el otro lado rojo; en este caso, el uso de colores puede ayudar a mejorar la comprensión y el aprendizaje de estas nociones espaciales. Los niños desarrollan nociones espaciales al moverse y ubicarse en distintas posiciones, desplazarse de un lugar a otro. Así mismo, jugar el juego

del cóndor es una poderosa forma de transmitir cultura, conocimiento de la naturaleza y valores tradicionales, porque no solo fomenta el desarrollo físico y la cooperación, sino también les permite conectarse con el simbolismo y la historia de su comunidad.



*Figura N° 9. Niños y niñas jugando el juego tradicional del cóndor.*

- **Juego tradicional “escondidas”:** Permite que los niños y niñas desarrollen la competencia: Resuelve problemas de cantidad. Esto conlleva a que mientras unos niños o niñas cuentan, los demás se esconden, esto permite que los niños y niñas desarrollen habilidades en el conteo, ya que contaron hasta diez. Así mismo, este juego promueve el trabajo colaborativo y el apoyo entre pares. Todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad. Además, el hecho de que los niños y niñas deban esperar a que termine el conteo y luego encontrar a los demás, refuerza su comprensión de la secuencia y el orden de los números, desarrollando así gradualmente la noción de tiempo, a partir de sus vivencias y experiencias cotidianas, estableciendo relaciones entre las actividades que realizan y su temporalidad. El juego de la escondida fortalece los lazos comunitarios porque enseña a los niños y niñas los valores como el respeto, cooperación y trabajo en equipo lo que conlleva al buen vivir.



*Figura N° 10. Los niños y niñas eligiendo a los buscadores.*

**4.4.6. Área de ciencia y tecnología:** Los juegos tradicionales, en la educación inicial, son una estrategia educativa fundamental para el desarrollo de la competencia: Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos. A través de juegos tradicionales, como el preparado de aguas medicinales y lanas o pitas, los niños y niñas tienen la oportunidad de explorar, experimentar y aprender sobre la naturaleza y el cuerpo humano, lo que les permite descubrirse y descubrir el mundo que los rodea, para conocerlo y comprenderlo mejor. Asimismo, permite que los niños y niñas desarrollen habilidades cognitivas y emocionales, como la curiosidad, observación, creatividad y el trabajo en equipo, contribuyendo así a un pensamiento crítico y reflexivo, porque los motiva a explorar, razonar, analizar, imaginar e indagar. Estos juegos también son una actividad culturalmente significativa, ya que permite a los niños y niñas aprender la importancia de la sabiduría ancestral, creándose así una fuerte conexión con la naturaleza.

- **Juego tradicional “preparado de aguas medicinales”:** Promueve el conocimiento ancestral sobre las propiedades de las plantas medicinales, una disciplina básica de la ciencia, con la acción de moler y preparar remedios naturales. Este juego no solo introduce a los niños y niñas en el conocimiento de las plantas y sus usos, sino que también fomenta la curiosidad por el entorno natural. Los niños y niñas no solo aprenden a identificar plantas como la muña y el

eucalipto, sino que, al interactuar con estos recursos naturales, comprenden cómo se pueden utilizar en la vida cotidiana para mejorar la salud.



*Figura N° 11. Niños y niñas después de jugar el juego del preparado de agua medicinales*

- **Juego tradicional “lanas o pitas”:** Es una excelente herramienta para enseñar a los niños y niñas las partes del cuerpo humano. Al colocar una pita o lana a diferentes partes del cuerpo, los niños y niñas pueden identificar y obtener información sobre las características del cuerpo humano, porque mientras se juega se va observando, indagando y describiendo. La docente, al hacer preguntas y explicaciones, guía a los niños en el descubrimiento de sus cuerpos, lo que refuerza el aprendizaje activo y la curiosidad, que son fundamentales en el proceso de aprendizaje. De igual forma, este juego no solo ayuda en el desarrollo motriz. En relación con esto, una niña afirma lo siguiente: “Nos divertimos jugando el juego con lanas y pitas mientras conocíamos las partes de nuestro cuerpo. Esa clase me encantó mucho, porque era entretenido cambiar las pitas de una de las partes de nuestro cuerpo hacia otra parte que la maestra decía” (Grupo focal: ÑYÑ.p6.F13-10/06/24).

A base del impacto, es decir, el aporte de los juegos tradicionales, se llegó a la conclusión de que los juegos tradicionales promueven una educación intercultural, basada en una mirada respetuosa, donde los niños y niñas son reconocidos como sujetos de derecho. A través del juego, no solo aprenden, sino que también desarrollan la capacidad de pensar, actuar, relacionarse y

aprovechar lo que el entorno les ofrece para crecer y transformarlo. Al jugar van logrando a diferenciarse de los demás sin considerarse superiores o inferiores, sino únicos y diferentes. Además, enriquecen su lenguaje y amplían su vocabulario, al interactuar en los diversos juegos tradicionales. Asimismo, los juegos tradicionales impulsan su curiosidad a explorar el ambiente que los rodea. Los materiales que se usan en los juegos tradicionales, son materiales no tóxicos, de fácil manipulación, variados, estructurados, no estructurados. Asimismo, son materiales que promueven la diversidad cultural y son amigables con la naturaleza, considerando que son reciclados, reusados y ecológicos. Asimismo, son pertinentes a las características madurativas de los niños y las niñas. Al ser materiales de fácil acceso permite que sean suficientes con relación a la cantidad de niños y niñas. Promueven estilos de vida ambientalmente responsables mediante acciones y medidas concretas: La aplicación de las “3R” (reducir, reusar y reciclar). Los juegos tradicionales también influyen en el principio de respeto, ya que implica reconocer sus derechos, valorar su forma de ser y hacer en el mundo, considerar su ritmo. Asimismo, al jugar, desarrollan una personalidad estable y armoniosa. Los niños y niñas interactúan con libertad en espacios seguros. Además, ofrecen bienestar en el aspecto físico, mental y social. Los niños y las niñas al jugar, desarrollan su autonomía ya que son capaces de realizar acciones a partir de su propia iniciativa. Aprenden a reconocer y expresar con mayor seguridad sus emociones, y a regularlas progresivamente; aprenden a convivir con los demás y a cuidar los espacios y recursos comunes que utilizan. Aprenden a respetar y a construir acuerdos y normas de convivencia. Los niños y las niñas se desplazan desde sus iniciativas de movimiento y acción para conocerse y conocer el mundo que los rodea. A continuación, se comparte una fotografía de un compartir con los padres de familia en términos de *sumak kawsay* (buen vivir).



*Figura N° 12. Compartir de despedida después de jugar con los padres de familia*

## **CAPÍTULO V**

### **DISCUSIÓN**

En esta sección de discusiones, se interpretan y contextualizan los resultados obtenidos, comparándolos con estudios previos. También se da a conocer las implicaciones prácticas y teóricas de los hallazgos y se identifican las limitaciones del estudio.

En ese sentido, en relación con los hallazgos sobre la incorporación de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje, se evidencia que han contribuido a promover un ambiente lúdico y divertido, lo que facilita el proceso de aprendizaje de los niños y niñas. Además, se identificaron tres tipos de juegos tradicionales y se describieron su uso y el aporte en el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, es una estrategia educativa que va más allá de simplemente brindar diversión y entretenimiento a los niños y niñas, ya que también facilitan el desarrollo de diversas habilidades. Asimismo, estos juegos, arraigados en la cultura y las tradiciones locales, permiten a los niños y niñas no solo conectarse y valorar la naturaleza, sino también a su comunidad.

Este hallazgo está alineado con los hallazgos de Díaz (2019), ya que tuvo como objetivo analizar la importancia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años, con la finalidad de revalorarlos dentro del ámbito pedagógico y así mejorar la calidad educativa, emocional y social de los infantes que se encuentran en pleno proceso de desarrollo. Los juegos tradicionales fomentan el diálogo entre estudiantes y a través de ello, se generan vínculos afectivos, que mejorando el lenguaje y el desarrollo social; les permite conocer su entorno y crecer en lo emocional; satisfacer sus necesidades o emociones. En otras palabras, los juegos tradicionales posibilitan a los niños y niñas una buena relación con su entorno, conocer sus costumbres y saberes, además de hacer posible la relación con sus pares. Asimismo, contribuyen

a la mejora del aprendizaje de los infantes y responden a sus intereses. Sirven como material didáctico para trabajar diversas áreas y desarrollarlos de manera atractiva para los estudiantes. Se sabe que los niños y niñas aprenden más jugando que al estar sentados o encerrados en el aula. Por ello es necesario revalorar e integrar los juegos en el ámbito pedagógico, puesto que amplían su entorno social e incrementan su desarrollo emocional. Además, permiten a los docentes complementarse mejor con sus estudiantes, a ganarse su confianza y conocer más sus saberes o costumbres.

De igual manera, los resultados obtenidos concuerdan con lo de Góez et al. (2022), quienes en su investigación tuvieron como objetivo determinar el papel de los juegos tradicionales como una estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como primer paso, lograron identificar los juegos tradicionales implementados por los docentes en el aula, donde encontraron algunos juegos, como la golosa, el stop, las peregrinas, las maras, las rondas, la gallina ciega y la llave, que permitieron asumir de manera más explícita y estructurada el uso de juegos tradicionales en los diferentes espacios académicos, ya que son una actividad transversal de interés en la infancia. Los juegos tradicionales, como actividad rectora en la infancia, potencian la acción mediadora para la apropiación de los diferentes saberes que se presentan en la escuela. También son un recurso que puede ser de gran ayuda para fomentar la adquisición de conocimientos dentro del aula de clase, por lo que se recomienda aumentar su uso.

Con respecto a los hallazgos sobre la identificación de juegos tradicionales, los resultados muestran una rica variedad de los mismos, en el proceso de aprendizaje. Estos juegos reflejan las prácticas culturales y sociales de la comunidad, al ser transmitidos de generación en generación,

lo cual resalta la importancia de mantener viva la tradición cultural a través del juego en contextos educativos.

Este hallazgo va en la misma sintonía con los hallazgos de Yllanes (2019), quien identificó varios juegos tradicionales, respecto de los cuales indica que mantienen viva la cultura. Yllanes destaca la importancia de que los niños y niñas, desde temprana edad, se incorporen a estos tipos de juegos y que participen de manera activa, ya que a través de los juegos se relacionan con objetos, vocablos y personajes propios de su cultura, incorporando el lenguaje, el idioma y las canciones que sus padres, así como sus antepasados, hablan, bailan y cantan.

Así mismo, este resultado va de la mano con los obtenidos por Ninasunta et al. (2023), quienes en su estudio tuvieron como propósito identificar los juegos tradicionales apropiados que contribuyen al desarrollo socioemocional de los niños y niñas. Además, diseñaron una propuesta a base de los juegos tradicionales, con cambios pedagógicos innovadores, y a través de la aplicación se observó un cambio positivo en los niños, quienes mostraron interrelación con los demás, mejoraron la expresión de sus sentimientos, su comunicación y la participación en cada juego tradicional.

En relación con los hallazgos sobre el uso de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje, se usan en los diferentes momentos durante el día escolar, como en los sectores, motivación, recreo, contextualización de aprendizaje y en talleres. Además, se precisa, en qué juegos se hizo uso del propio cuerpo, materiales naturales, productos característicos de la zona y en qué otros se adaptaron materiales. Así mismo, los resultados mostraron que la implementación de los juegos tradicionales no solo involucran a los docentes y estudiantes, sino que también atraen la participación de los padres de familia y de la comunidad educativa.

Estos resultados se pueden comparar con los de Ccahuana et al. (2021), quienes manifiestan que los juegos tradicionales pueden ser considerados como herramientas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes dentro del aula o fuera de ella. Reconocen que los juegos tradicionales están considerados como parte de la cultura que se transmite de generación en generación, y contribuyen a rescatar de esta manera la identidad de sus pueblos. Además, los docentes indican que el juego tradicional es un recurso pedagógico que crea nuevos aprendizajes y que aporta en el desarrollo de las habilidades, valores y destrezas, dinamizando la clase. Asimismo, el juego permite socializar con otros niños, haciéndolos más creativos, que cooperen mutuamente y manifiesten sus afectos, pasiones y ambiciones.

De la misma manera, Castro et al. (2018), en su investigación sobre los “juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes del grado transición del Liceo la Alegría de Aprender”, llegaron a la conclusión de que el uso de los juegos tradicionales son estrategias excelentes para restaurar vínculos afectivos ya que fomentan el desarrollo integral de los niños y niñas. Además, dan a conocer que hacen uso de su propio cuerpo como de materiales de fácil acceso.

En cuanto a los resultados obtenidos sobre el impacto de los juegos tradicionales, se demuestra que el juego tradicional es significativo en el proceso de aprendizaje, ya que aporta en las diversas áreas curriculares del nivel inicial, como en el área de personal social, psicomotriz, comunicación, castellano como segunda lengua, matemática y ciencia y tecnología. Por ejemplo, los juegos tradicionales, como el *tantawawa*, muñecas de tela, *uywakuna*, pesca, zorro y el cuy, están ligados al área de personal social ya que desarrollan las competencias como: Construye su identidad, así como, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, desarrollando habilidades, como trabajar en equipo, valorar su entorno y la naturaleza,

comunicarse de manera efectiva, ser empáticos, ser creativos, ser capaces de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo. En este sentido, los juegos tradicionales ayudan a desarrollar diferentes habilidades y competencias que están ligadas a las áreas curriculares del nivel inicial. Fortalecen también la identidad cultural y las competencias comunitarias, promoviendo así el buen vivir.

Estos resultados tienen una perspectiva común con los resultados obtenidos por Rengifo (2019), quien sostiene que los juegos tradicionales son herramientas de socialización para el proceso de enseñanza y aprendizaje, porque ayudan a desarrollar habilidades, como creatividad, convivencia, trabajo en equipo, mejorar sus relaciones interpersonales; así mismo, pueden aprender distintos valores, como la solidaridad o la empatía. De igual forma, menciona que los juegos tradicionales están ligados a la cultura y las actividades cotidianas de la comunidad, porque estos juegos tradicionales reflejan la identidad cultural local y ayudan a los niños y niñas a conocer, valorar y comprender sus raíces y tradiciones.

De igual forma, se relaciona con los resultados obtenidos por Rodríguez (2023), quien ha creado un manual ilustrado con juegos tradicionales dirigido a los docentes, con el objetivo de mejorar la socialización entre los niños y niñas de educación inicial de la unidad educativa intercultural bilingüe “Llangahua”. En dicho manual se ha demostrado que la propuesta es efectiva. Es decir, el uso de este manual con juegos tradicionales, realmente ha logrado mejorar la socialización entre los niños y niñas de educación inicial en la misma unidad educativa. Lo que apunta a que los juegos tradicionales tienen un impacto importante en la socialización de los niños y niñas.

Las implicancias prácticas de la tesis sobre la incorporación de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje en la institución educativa de nivel inicial, del distrito de Santiago-Cusco, son significativas, puesto que al incorporar estos juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje, no solo se preserva y revitaliza el patrimonio cultural local, sino que también se fomenta un aprendizaje más dinámico y contextualizado para los niños y niñas. Al incorporar juegos tradicionales, se fortalece el desarrollo motor, social y emocional de los estudiantes, mientras que se promueve una mayor conexión con sus raíces culturales. Además, la práctica de estos juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje facilita la inclusión de métodos de aprendizaje innovadores que pueden mejorar la participación y el compromiso de los alumnos, favoreciendo, en consecuencia, un ambiente educativo más enriquecedor y representativo de la diversidad cultural de la región.

Las limitaciones del estudio sobre la incorporación de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje, fueron las siguientes: Limitación de acceso a la información, limitaciones económicas, limitaciones tecnológicas y limitaciones personales en general. También, incluyen la posible falta de generalización de los resultados debido a la especificidad del contexto geográfico y cultural de la muestra, que se limita al distrito de Santiago en Cusco.

## CAPITULO VI

### CONCLUSIÓN

La incorporación de juegos tradicionales facilita el proceso de aprendizaje de los niños y niñas y contribuye a promover un ambiente lúdico y divertido. En tal sentido, se identificaron tres tipos de juegos tradicionales y se describieron su uso y aporte en el proceso de aprendizaje. De esta manera se concluye que en la institución educativa de nivel inicial donde se realizó el presente estudio, la incorporación de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje es una estrategia educativa que va más allá de simplemente brindar diversión y entretenimiento a los niños y niñas, porque también facilita el desarrollo de habilidades comunicativas, motrices, cognitivas, sociales y emocionales en los estudiantes. Estos juegos, arraigados en la cultura y las tradiciones locales, permiten a los niños y niñas conectarse con la naturaleza y su patrimonio cultural, mediante el fomento de la cooperación y el trabajo en equipo.

Se han identificado veinticinco juegos tradicionales que se incorporaron en el proceso de aprendizaje y están organizados en tres tipos, los cuales son: 1. Juegos tradicionales vinculados a las tradiciones comunitarias, como el *tantawawa*, *wasichakuy*, trueque, cocinita, preparado de aguas medicinales, *chasqui*, *varay'uk*, adivina adivinador, trencito viajero y el escondite; este tipo de juegos inculcan valores culturales, creencias, prácticas y costumbres que se han preservado de generación en generación. 2. Juegos tradicionales vinculados a los materiales comunitarios, como la manta, *mankapaki*, salta soga, lanas o pitas, *saywa*, carritos de piedra, dibujando en la tierra, muñecas de tela, plic plac y yaxes; estos juegos promueven la valoración de la naturaleza y el entorno, la igualdad y la cooperación entre los participantes, ya que todos tienen acceso a los materiales. 3. Juegos tradicionales vinculados a la imitación de los animales de la comunidad,

como, cóndor, *turuyay turu*, *uywakuna*, la pesca, el zorro y el cuy; permite a los niños y niñas explorar la naturaleza local y desarrollar empatía, cariño y respeto hacia los seres vivos. Los juegos tradicionales también representan un pilar fundamental en el proceso de aprendizaje, ya que facilitan la transmisión de valores y conocimientos ancestrales. Esto contribuye y refuerza el sentido de identidad y pertenencia. Asimismo, se destacan no solo por ser herramientas para la diversión, sino también para la enseñanza, lúdica y significativa. Además, al estar arraigados en las tradiciones de la comunidad, los juegos ayudan a preservar el patrimonio cultural, asegurando su transmisión a futuras generaciones. El fomento de su práctica en contextos educativos no solo promueve un aprendizaje más inclusivo y equitativo, sino que también fortalece el tejido social, contribuyendo al bienestar de los niños y niñas.

El uso de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje es una estrategia educativa poderosa que proporciona múltiples beneficios para enriquecer el desarrollo integral de los niños y niñas. En la institución educativa, estos juegos tradicionales son utilizados en diferentes momentos durante el día escolar y permiten que los estudiantes se conecten con su entorno, sus costumbres y sus raíces de una manera lúdica y enriquecedora. Para ello es necesario el uso de materiales naturales y productos locales, lo que fomenta una relación más estrecha con la naturaleza y las tradiciones comunitarias; en tal sentido, los niños y niñas, al participar activamente, no solo aprenden de manera vivencial, sino que también aprenden a respetar y valorar la naturaleza que forma parte de su identidad. Asimismo, la participación y la colaboración de la comunidad educativa es fundamental para el uso de los juegos tradicionales, ya que fortalece el vínculo afectivo y educativo, creando un espacio de aprendizaje compartido y enriquecido con conocimientos y experiencias vivenciales. De esta manera, los juegos tradicionales no solo sirven como una herramienta pedagógica, sino también como un medio para preservar y transmitir el

patrimonio cultural de las comunidades, generando un aprendizaje holístico y contextualizado. Esto no solo promueve el aprendizaje, sino que también contribuye al fortalecimiento de la comunidad, creando lazos que perduran más allá del aula y enriquecen la experiencia educativa de manera profunda y duradera.

El impacto de los juegos tradicionales es significativo en el proceso de aprendizaje, ya que aporta en las diversas áreas del nivel inicial, como: En el área de personal social, donde ayuda a los niños y niñas a construir su identidad, convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común. En el área de psicomotriz, facilita a los niños y niñas a desenvolverse de manera autónoma a través de su motricidad. En el área de comunicación, los juegos tradicionales fortalecen su oralidad y contribuyen a la representación de palabras, frases sencillas y dibujos. En el área de castellano como segunda lengua, los juegos tradicionales aproximan al desarrollo de la lengua originaria “quechua”, ya que algunos juegos tradicionales tienen nombres en dicho idioma. En el área de matemática, los niños y niñas resuelven problemas de cantidad y resuelven problemas de forma, movimiento y localización. Y en el área ciencia y tecnología, los niños y niñas elaboran aguas medicinales, además, obtienen información sobre las características, las partes y la función de su cuerpo.

En síntesis, los juegos tradicionales brindan un aporte multifacético en el proceso de aprendizaje ya que no solo contribuyen al progreso de las diversas habilidades, sino que también fortalecen la identidad cultural y las competencias comunitarias. Además, la incorporación de juegos tradicionales, proporciona una oportunidad para un aprendizaje holístico y significativo, ya que integra aspectos educativos, culturales y sociales de manera armoniosa, promoviendo el buen vivir. Esto no solo enriquece el entorno educativo, sino que también asegura una formación integral

que prepara a los niños y niñas para enfrentar los desafíos futuros con una base sólida en conocimientos, habilidades y valores.

## CAPITULO VII

### RECOMENDACIONES

- Se recomienda que las y los docentes sigan usando los juegos tradicionales en las actividades de aprendizaje, tomando en cuenta la necesidad y el interés de cada niño y niña, porque así se fortalece sus habilidades comunicativas, motrices, cognitivas, sociales y emocionales. Es importante que estos juegos sean seleccionados y aplicados de forma planificada y que respondan a la realidad y costumbres de los niños y niñas, para que el aprendizaje sea más significativo y se valore nuestra cultura.
- Así mismo, se sugiere que se promueva el uso de la lengua originaria, como el quechua, a través de los juegos tradicionales, especialmente en aquellos que conservan sus nombres y expresiones en nuestra lengua. Se puede hacer dramatizaciones, narraciones o juegos de roles. Por eso se recomienda que se elabore cartillas o guías bilingües, en quechua y en castellano, para que las y los docentes y estudiantes, puedan conocer y practicar los juegos tradicionales en su propia lengua, así como en castellano, y así fortalecer su identidad cultural y lingüística.
- Se recomienda también trabajar la diversificación curricular como una estrategia para incorporar los juegos tradicionales en la planificación curricular EIB, en coherencia con orientaciones vigentes. Para ello se debe asegurar desde la elaboración del calendario comunal donde se señale, qué juegos se va a trabajar, señalando qué competencias y capacidades se va a desarrollar y cómo se relacionan con las áreas, específicamente, en Educación Inicial Intercultural Bilingüe. Así se asegura que los juegos tradicionales sean parte del proceso de aprendizaje y no solo se queden como recreación.

- De igual forma, se sugiere que se fortalezca la participación de padres y madres de familia – sabios y sabias en la práctica de los juegos tradicionales– mediante la organización de espacios donde se compartan los saberes y las costumbres que se transmiten de generación en generación. Así la comunidad también se siente parte de la educación de sus niños y niñas, y se refuerzan los lazos de cariño y respeto entre todos.
- Se recomienda que se elaboren recursos educativos y materiales, como guías, cartillas y otros, que ayuden a las y los docentes a incluir los juegos tradicionales en su trabajo diario. También es recomendable que se haga evaluaciones de manera periódica para ver qué tanto están aportando los juegos en el aprendizaje de los niños y niñas y cómo fortalecen las áreas de educación inicial. Todo esto va a servir para que los juegos tradicionales se sigan usando como una herramienta educativa que promueve el buen vivir, la valoración de la naturaleza y el fortalecimiento de la identidad cultural de nuestros niños y niñas del nivel inicial.
- Por último, se recomienda a los futuros tesisistas, continuar con la investigación sobre la incorporación de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial. No solo en la educación escolarizada, sino también en la educación comunitaria. Porque estamos seguras de que existe una amplia variedad de juegos tradicionales que está oculta en el silencio de aquellos sabios de la comunidad quienes los poseen, pero que no comparten por miedo a la discriminación o la falta de concientización, ya que estos juegos tradicionales son muy valiosos, pues traen consigo conocimientos milenarios y poseen casi toda la sabiduría, las formas de vivir, la cosmovisión, el senti-pensar, los secretos y valores propios de una comunidad, haciendo así de los juegos tradicionales un patrimonio cultural inmaterial.

## REFERENCIAS

- Alfaro, I. (2016). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición* [Universidad del Tolima].  
<https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/30d199c0-bf50-4e06-b6a8-2fe0766bea42/content>
- Ardila, J. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital Actividad Física y Deporte*, 8.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Arroyo, M. (2024). juegos tradicionales como estrategia de intervención en las habilidades matemáticas en estudiantes de educación inicial universidad católica de trujillo benedicto xvi <https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e6821685-a205-45a3-9ca6-f8927f1e98c2/content>
- Brougere, G. (2013). *El niño y la cultura lúdica*. <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/iiggu-uba/20140708035759/3190-17226-1-PB.pdf>
- Camacho, N. (2014). Propuesta de trabajo sobre los juegos tradicionales en educación infantil universidad de valladolid <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5053/tfg-b.390.pdf?sequence=1>
- Cantor, C. y Palencia, C. (2017). Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de grado tercero del colegio universidad libre en la clase de educación física. Universidad Libre.

- Capcha, Y. y Barzola, R. (2021). Juegos tradicionales en los estudiantes bilingües de la II.EE. mariscal Cáceres de Daniel Hernández – Tayacaja- Huancavelica [Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/f8ca9125-8c24-49e0-be45-5b834409d53d>
- Ccahuana, C. y Cuarez, E. (2021). "Juegos tradicionales como recurso pedagógico en una I.E.B. en el distrito de Rocchacc - Chincheros - Apurímac" (Tesis de licenciatura). Universidad San Ignacio de Loyola. Recuperado de <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/05ddfa0d-fd4c-4bbb-8685-3beef0cb8c26>
- Castro, L. & Robles, K. (2018). Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes del grado de transición del Liceo La Alegría de Aprender (Tesis de licenciatura). Corporación Universitaria Minuto de Dios. Recuperado de <https://repository.uniminuto.edu/items/7c4c7ba0-3ee9-4c81-8b43-0fa3ad4a2e2a>
- Condor, T. (2019a). Los juegos tradicionales como estrategia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del Segundo Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 20326 Puquio Cano- Hualmay, 2016. [Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/3126>
- Condor, T. (2019b). Los juegos tradicionales como estrategia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institucion Educativa n° 20326 Puquio Cano-Hualmay, 2016 [Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/3126>
- Delgado, E. y Agus, M. y Ortega, E. (2019). Los juegos tradicionales como herramienta pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del grado 3° de la

Institución Educativa San Marcos, sede Monseñor Santo del Municipio de San Marcos, Sucre [Universidad Católica de Oriente]. <https://repositorio.uco.edu.co/items/f953ae2b-d9ab-4f17-94ba-9907d49339b7>

Delgado, E. y Mendoza, M. y Matute, E. (2019). Los juegos tradicionales como herramienta pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del grado 3° de la Institución Educativa San Marcos, sede monseñor santo del municipio de San Marcos, Sucre. [Universidad Católica de Oriente]. <https://repositorio.uco.edu.co/items/f953ae2b-d9ab-4f17-94ba-9907d49339b7>

Díaz, A. (2019). El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales (Tesis de licenciatura). Universidad San Ignacio de Loyola. Recuperado de <https://repositorio.usil.edu.pe/items/bd4eade2-292c-4a27-a37e-a694c4beb97c>.

Fuentes, A. (2015). Cuaderno de campo. Reaserchgate.  
[https://www.researchgate.net/publication/278678399\\_Cuaderno\\_de\\_campo](https://www.researchgate.net/publication/278678399_Cuaderno_de_campo)

Garcia, A. y Samada, Y. (2020). La psicomotricidad en el desarrollo integral del niño. Revista Científica Multidisciplinaria.  
<https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/mikarimin/article/view/1838>

García, V y Tarazona, A. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela <https://portal.amelica.org/ameli/journal/375/3753481003/html/>

Góez, S., Guarín, S., Salcedo, W. & Aponte, A. (2022). Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Rastros Rostros*, 24(2), 1-16. recuperado:

<https://doi.org/10.16925/2382-4921.2022.02.07>

Gómez, J. (2019) juegos tradiconales interculturales Proyecto ejecutado en CEIP San Juan de Dios, CEIP Pablo Iglesias y Colegio Lope de Vega.

<https://www.alganda.org/webalganda/wp-content/uploads/2019/12/Juegos-tradicionales-Interculturales.pdf>

Huizinga, J. (1951). *Ideal caballeresco, juego y cultura*.

[https://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/09\\_iv\\_jul\\_2008/casa\\_del\\_tiempo\\_eIV\\_num09\\_71\\_80.pdf](https://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/09_iv_jul_2008/casa_del_tiempo_eIV_num09_71_80.pdf)

Ibarra-Sáiz, M. S. y González-Elorza, A. y Rodríguez Gómez, G. (2023). Aportaciones metodológicas para el uso de la entrevista semiestructurada en la investigación educativa a partir de un estudio de caso múltiple. *Revista de Investigación Educativa*, 41(2), 501–522.

<https://doi.org/10.6018/rie.546401>

J.Goetz y Compte, N. L. (1920). *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*

(Ediciones). <https://upeldem.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/03/libro-etnografc3ada-y-disec3b1o-cualitativo-en-investigac3b3n-educatica-j-p-goetz-y-m-d-lecompte.pdf>

L.Vygotsky. (1978). *Mente en Sociedad: Desarrollo de Procesos Psicológicos Superiores*.

Harvard University Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>

Lavega, P. (2019). Hay que proteger el juego tradicional porque genera valores de máxima

necesidad. La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20190930/47667011397/juego-tradicional-valores-deporte.html#:~:text=¿Por qué hay que proteger,igualdad y la diversidad cultural.>

Márquez, A. (2021) Los juegos tradicionales como estrategia para fortalecer las habilidades motrices básicas. benemérita y centenaria escuela normal del estado de san luis potosí <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/834/1/Alondra%20M%20C%20A%20Miranda.pdf>

Ministerio de Educación (2020) Dirección General de Educación Básica Alternativa, Intercultural Bilingüe y de Servicios Educativos en el Ámbito Rural <file:///C:/Users/Home/Downloads/C%20mo%20desarrollamos%20las%20competencias%20de%20castellano%20como%20segunda%20lengua%20de%20los%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20en%20educaci%C3%B3n%20inicial%20intercultural%20biling%C3%BCe.pdf>

Naranjo, Y. y Bernal, R. (2021). Investigación cualitativa, un instrumento para el desarrollo de la ciencia de Enfermería. Scielo, 25. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?idarticulo=109541>

Ninasunta,L., Aguirre, D., & Razo, H. (2023). El desarrollo socioemocional de los niños en educación inicial II por medio de los juegos tradicionales. Revista científica. Asesorías y tutorías para la investigación científica en la Educación Puig-Salabarría S.C. Recuperado de <https://www.proquest.com/scholarly-journals/el-desarrollo-socioemocional-de-los-niños-en/docview/3083836708/se-2>

Ortiz, H. (2018). Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar competencias artísticas-

cognitivas en estudiantes. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 443–448.

<https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.51>

Piaget, J. y Barbel, I. (1997). *Psicología del niño*. Ediciones Morata.

Rengifo, P. (2019). *Socialización a través del juego en niñas y niños shipibos en una escuela primaria del distrito de Iparía, Ucayali* (Tesis de licenciatura). Universidad Peruana

Cayetano Heredia. Recuperado de

<https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/8543>

Rodríguez, L. (2023). *Juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial*.

(Tesis de Magister). Pontificie Universidad Católica del Ecuador. Recuperado:

<https://repository.uniminuto.edu/items/7c4c7ba0-3ee9-4c81-8b43-0fa3ad4a2e2a>

Roman, Z. (2020). *Juegos tradicionales y enfoque intercultural en niños de educación inicial de la unidad educativa “pensionado olivo”*. Riobamba [Universidad Nacional de Chimborazo].

<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/7002>

S.Taylor y R.Bogdan. (2011). *Introduccion a los metodos cuantitativos*. PAIDOS.

<https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/Introduccion-a-Los-Metodos-Cualitativos-de-Investigacion-Taylor-S-J-Bogdan-R.pdf>

Salcedo, W. M. y Goez, S. y Guarín, S. y Aponte, A. (2022). *Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. *Rastros Rostros*, 24(2), 1–16.

<https://doi.org/10.16925/2382-4921.2022.02.07>

Silveira Donaduzzi, D. S. da y Colomé Beck, C. L. y Heck Weiller, T. y Nunes da Silva

Fernandes, M. y Viero, V. (2015). *Grupo focal y análisis de contenido en investigación*

cualitativa. *Index de Enfermería*, 24(1–2), 71–75. <https://doi.org/10.4321/S1132-12962015000100016>

Smit, B. y Onwuegbuzie, A. (2018). Observations in Qualitative Inquiry: When What You See Is Not What You See. *International Journal of Qualitative Methods*, 17(1), 160940691881676. <https://doi.org/10.1177/1609406918816766>

Sutton-Smith, B. (1989). Children's Folk Games as Customs. *Western Folklore*, 48(1), 33. <https://doi.org/10.2307/1499979>

Tejero, J. (2021). Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario (Ediciones).

Troncoso, C. y Amaya, A. (2017). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. *Revista de La Facultad de Medicina*, 65(2), 329–332. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235>

Tuiro, M. (2022) Los patrones culturales en el juego simbólico que realizan los niños y niñas en los sectores del aula y otros espacios de la i. e. i. eib de chahuarinay – apurímac [universidad antonio ruiz de montoy] <https://repositorio.uarm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/484b9f57-a3e6-4421-8738-1dae09912fbc/content>

Urosa, C. (2017). El consentimiento informado en la investigación clínica. *Scielo*, 15. [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1690-31102017000300001](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1690-31102017000300001)

Woods, P. (1987). The cultural nature of pedagogy. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780203125809>

Yllanes, A. (2019). La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E. N.º 256 San Pablo - Ayacucho (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Recuperado de <https://repositorio.usil.edu.pe/items/ecd7e37f-b01c-4053-a3ff-8cfafb65bd97>

## ANEXOS

### Anexo 1: Consentimientos y asentimiento informado

#### CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(Docentes)	
<b>Título del estudio:</b>	INCORPORACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985, DISTRITO DE SANTIAGO-CUSCO
<b>Investigador (a):</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Luz María Quispe Chacca</li><li>• Rocio Almendra Mendoza Martínez</li><li>• Hordaliz Tapia Cayturo</li></ul>
<b>Institución:</b>	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985

#### Propósito del estudio:

Lo estamos invitando a participar en un estudio donde se evaluará la incorporación de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje en la Institución Educativa Inicial Hermanos Ayar N° 985, Distrito de Santiago-Cusco. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Peruana Cayetano Heredia.

Los juegos tradicionales son actividades recreativas que se han transmitido de generación en generación a lo largo del tiempo. Estos juegos suelen ser populares en una cultura o región específica y se juegan de manera informal, generalmente al aire libre o en espacios comunitarios. Los juegos tradicionales varían ampliamente en todo el mundo, y sus reglas y objetivos pueden ser muy diferentes según la cultura y la región. El objetivo del estudio es analizar la incorporación de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje en la Institución Educativa Inicial Hermanos Ayar N°985 del distrito de Santiago-Cusco.

#### Procedimientos:

Si decide participar en este estudio se realizará lo siguiente (*enumerar los procedimientos del estudio*):

1. Se le realizara preguntas de corte abierto, sobre los juegos tradicionales que se aplican en la institución educativa.
2. Se aplicará la entrevista en la misma institución educativa.
3. El tiempo será alrededor de 20 minutos.

¿Usted autoriza la grabación de esta reunión?

Sí ( ) No (x)

Durante la entrevista, usted no podrá nombrar a personas, facultades, instituciones y/o cualquier información que pudieran afectar o dañar la honra de terceros, durante la entrevista, en caso de que esto sucediera, tendremos que eliminar esa información del archivo en presencia de usted.

Una vez que se realice la transcripción, las grabaciones serán borradas, quedando solamente el registro transcrito (formato virtual/físico) de la entrevista.

#### Riesgos:

No existe ningún tipo de riesgo en el que se someterá.

#### Beneficios:

Se brindará un afiche sobre la importancia de los juegos tradicionales, no solo a los niños sino a los propios docentes para sensibilizar el uso de estos juegos.

## CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(Docentes)	
<b>Título del estudio:</b>	INCORPORACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985, DISTRITO DE SANTIAGO-CUSCO
<b>Investigador (a):</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Luz María Quispe Chacca</li><li>• Rocio Almendra Mendoza Martínez</li><li>• Hordaliz Tapia Cayturo</li></ul>
<b>Institución:</b>	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985

### Costos y compensación

No deberá pagar nada por la participación en el estudio. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole.

### Confidencialidad:

Nosotras guardaremos su información con códigos y no con nombres. Sólo los investigadores tendrán acceso a las bases de datos. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de las personas que participaron en este estudio.

### Derechos del participante:

Si decide participar en el estudio, puede retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame a *Luz María Quispe Chacca, Rocio Almendra Mendoza Martínez, Hordaliz Tapia Cayturo*, al teléfono +51 915 119926, 907000041, 987639492.

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: [prvei.ciei@oficinas-upch.pe](mailto:prvei.ciei@oficinas-upch.pe)

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

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

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(Docentes)

<b>Título del estudio:</b>	INCORPORACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985, DISTRITO DE SANTIAGO-CUSCO
<b>Investigador (a):</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luz María Quispe Chacca</li> <li>• Rocio Almendra Mendoza Martínez</li> <li>• Hordaliz Tapia Caytuero</li> </ul>
<b>Institución:</b>	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

<p><u>Ruth Inés Pico Rojas</u> Nombres y Apellidos Participante</p>	<p><u></u> Firma</p>	<p><u>08/06/24</u> Fecha y Hora 10:00 am</p>
---	---	--

<p>Nombres y Apellidos Testigo (si el participante es analfabeto)</p> <p>- Luz María Quispe Chacca - Rocio Almendra Mendoza Martínez - Hordaliz Tapia Caytuero</p> <p>Nombres y Apellidos Investigadoras</p>	<p>Firma</p> <p><u></u> <u></u> <u></u></p> <p>Firmas</p>	<p>Fecha y Hora</p> <p><u>08/06/24</u> Fecha y Hora 10:00 a.m</p>
--	--	---

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(Docentes)	
<i>Título del estudio:</i>	INCORPORACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985, DISTRITO DE SANTIAGO-CUSCO
<i>Investigador (a):</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luz María Quispe Chacca</li> <li>• Rocio Almendra Mendoza Martínez</li> <li>• Hordaliz Tapia Cayturo</li> </ul>
<i>Institución:</i>	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Adela Sullca Peña  
Nombres y Apellidos  
Participante

  
Firma

08/06/24  
Fecha y Hora  
3:00 pm

\_\_\_\_\_  
Nombres y Apellidos  
Testigo (si el  
participante es  
analfabeto)

\_\_\_\_\_  
Firma

\_\_\_\_\_  
Fecha y Hora

• Hordaliz Tapia Cayturo  
• Rocio A. Mendoza Martínez  
• Luz María Quispe Chacca  
Nombres y Apellidos  
Investigadoras

  
  
  
Firmas

08/06/24 / 3:00 P.m  
Fecha y Hora

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(Padres de familia)	
<b>Título del estudio:</b>	INCORPORACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985, DISTRITO DE SANTIAGO-CUSCO
<b>Investigador (a):</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Luz María Quispe Chacca</li><li>• Rocío Almendra Mendoza Martínez</li><li>• Hordalíz Tapia Cayturo</li></ul>
<b>Institución:</b>	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985

**Propósito del estudio:**

Lo estamos invitando a participar en un estudio donde se evaluará la incorporación de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje en la Institución Educativa Inicial Hermanos Ayar N° 985, Distrito de Santiago-Cusco. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Peruana Cayetano Heredia.

Los juegos tradicionales son actividades recreativas que se han transmitido de generación en generación a lo largo del tiempo. Estos juegos suelen ser populares en una cultura o región específica y se juegan de manera informal, generalmente al aire libre o en espacios comunitarios. Los juegos tradicionales varían ampliamente en todo el mundo, y sus reglas y objetivos pueden ser muy diferentes según la cultura y la región. El objetivo del estudio es analizar la incorporación de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje en la Institución Educativa Inicial Hermanos Ayar N°985 del distrito de Santiago-Cusco.

**Procedimientos:**

Si decide participar en este estudio se realizará lo siguiente (*enumerar los procedimientos del estudio*):

1. Se le realizará preguntas de corte abierto, sobre los juegos tradicionales que se aplican en la institución educativa.
2. Se aplicará la entrevista en la misma institución educativa.
3. El tiempo será alrededor de 20 minutos.

¿Usted autoriza la grabación de esta reunión?

Sí ( ) No (X)

Durante la entrevista, usted no podrá nombrar a personas, facultades, instituciones y/o cualquier información que pudieran afectar o dañar la honra de terceros, durante la entrevista, en caso de que esto sucediera, tendremos que eliminar esa información del archivo en presencia de usted.

Una vez que se realice la transcripción, las grabaciones serán borradas, quedando solamente el registro transcrito (formato virtual/físico) de la entrevista.

**Riesgos:**

No existe ningún tipo de riesgo en el que se someterá.

**Beneficios:**

Se brindará un afiche sobre la importancia de los juegos tradicionales, no solo a los niños sino a los propios docentes para sensibilizar el uso de estos juegos.

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(Padres de familia)	
<b>Título del estudio:</b>	INCORPORACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 986, DISTRITO DE SANTIAGO-CUSCO
<b>Investigador (a):</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Luz María Quispe Chacca</li><li>• Rocio Almendra Mendoza Martínez</li><li>• Hordaliz Tapia Caytuíro</li></ul>
<b>Institución:</b>	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985

**Costos y compensación**

No deberá pagar nada por la participación en el estudio. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole.

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos su información con códigos y no con nombres. Sólo los investigadores tendrán acceso a las bases de datos. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de las personas que participaron en este estudio.

**Derechos del participante:**

Si decide participar en el estudio, puede retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame a *Luz María Quispe Chacca*, al teléfono +51 915 119926.

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: [orvci.ciei@oficinas-upch.pe](mailto:orvci.ciei@oficinas-upch.pe)

Asimismo, puede 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.**

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(Padres de familia)	
<b>Título del estudio:</b>	INCORPORACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985, DISTRITO DE SANTIAGO-CUSCO
<b>Investigador (a):</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luz María Quispe Chacca</li> <li>• Rocio Almendra Mendoza Martínez</li> <li>• Hordaliz Tapia Cayturo</li> </ul>
<b>Institución:</b>	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

<u>Amy Gabriela</u> Nombres y Apellidos Participante	 Firma	<u>09/06/24 8:00 a.m</u> Fecha y Hora
--	--	--

Nombres y Apellidos Testigo (si el participante es analfabeto)	Firma	Fecha y Hora
---	-------	--------------

- Hordaliz Tapia Cayturo - Rocio A. Mendoza Martínez - Luz María Quispe Chacca	 Firmas	<u>09/06/24 8:00 a.m</u> Fecha y Hora
--	---	--

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(Padres de familia)

<b>Título del estudio:</b>	INCORPORACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985, DISTRITO DE SANTIAGO-CUSCO
<b>Investigador (a):</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luz María Quispe Chacca</li> <li>• Rocio Almendra Mendoza Martínez</li> <li>• Hordalíz Tapia Caytuño</li> </ul>
<b>Institución:</b>	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Rosalb Prieto  
Nombres y Apellidos  
Participante

Rosalb Prieto  
Firma

09/06/24 1:00 P.M  
Fecha y Hora

Nombres y Apellidos  
Testigo (si el  
participante es  
analfabeto)

Firma

Fecha y Hora

- Hordalíz Tapia Caytuño  
- Rocio A. Mendoza Martínez  
- Luz María Quispe Chacca  
Nombres y Apellidos  
Investigadoras

Hordalíz Tapia Caytuño  
Rocio A. Mendoza Martínez  
Luz María Quispe Chacca  
Firmas

09/06/24 1:00 P.M  
Fecha y Hora

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(Padres de familia)	
<i>Título del estudio:</i>	INCORPORACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985, DISTRITO DE SANTIAGO-CUSCO
<i>Investigador (a):</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luz María Quispe Chacca</li> <li>• Rocio Almendra Mendoza Martínez</li> <li>• Hordaliz Tapia Caytuero</li> </ul>
<i>Institución:</i>	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Liz  
 Nombres y Apellidos Participante

  
 Firma

09/06/24 3:00 P.M  
 Fecha y Hora

Nombres y Apellidos Testigo (si el participante es analfabeto)

Firma

Fecha y Hora

- Hordaliz Tapia Caytuero  
 - Rocio A. Mendoza Martínez  
 - Luz María Quispe Chacca  
 Nombres y Apellidos Investigadoras

  
 Firmas

09/06/24 3:00 P.M  
 Fecha y Hora

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(Padres de familia)

<b>Título del estudio:</b>	INCORPORACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985, DISTRITO DE SANTIAGO-CUSCO
<b>Investigador (a):</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Luz María Quispe Chacca</li><li>• Rocio Almendra Mendoza Martínez</li><li>• Hordaliz Tapia Caytuíro</li></ul>
<b>Institución:</b>	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Jovana Concha

Nombres y Apellidos  
Participante

[Firma]

Firma

09/06/24 6:00 P.m

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos  
Testigo (si el  
participante es  
analfabeto)

Firma

Fecha y Hora

- Hordaliz Tapia Caytuíro  
- Rocio A. Mendoza Martínez  
- Luz María Quispe Chacca

Nombres y Apellidos  
Investigadoras

[Firma]  
[Firma]  
[Firma]

Firmas

09/06/24 6:20 P.m

Fecha y Hora

**ASENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

(Estudiantes de 5 años)

<b>Título del estudio:</b>	<b>INCORPORACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985, DISTRITO DE SANTIAGO-CUSCO</b>
<b>Investigador (a):</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luz María Quispe Chacca</li> <li>• Rocio Almendra Mendoza Martínez</li> <li>• Hordaliz Tapia Cayturo</li> </ul>
<b>Institución:</b>	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985</b>

**Propósito del Estudio:**

Hola *ayayay y ayayay*. Nuestros nombres son: Luz María Quispe Chacca, Rocio Almendra Mendoza Martínez y Hordaliz Tapia Cayturo. Estamos realizando un estudio para identificar si de da o no la incorporación de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje. Los juegos tradicionales son actividades recreativas que se han transmitido de generación en generación a lo largo del tiempo. Estos juegos suelen ser creados desde las mismas actividades de una cultura o región específica y se juegan de manera informal, generalmente al aire libre o en espacios comunitarios. Los juegos tradicionales varían ampliamente en todo el mundo, y sus reglas y objetivos pueden ser muy diferentes según la cultura y la región. El objetivo del estudio es analizar la incorporación de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje en la Institución Educativa Inicial Hermanos Ayar N°985 del distrito de Santiago-Cusco.

Si decides participar en este estudio te haremos algunas preguntas sobre juegos tradicionales y tu familia, características de tu casa, etc.

No deberás pagar nada por participar en el estudio. Igualmente, no recibirás dinero. Sin embargo, te daremos un refrigerio por tu tiempo.

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: a Luz María Quispe Chacca, 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.ciej@oficinas-upch.pe](mailto:orvei.ciej@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/ciej/consultasquejas>

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

¿Tienes alguna pregunta?

¿Deseas Colaborar con nosotros?

Si (x)

No ( )

ASENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(Estudiantes de 5 años)

<b>Título del estudio:</b>	INCORPORACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985, DISTRITO DE SANTIAGO-CUSCO
<b>Investigador (a):</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luz María Quispe Chacca</li> <li>• Rocio Almendra Mendoza Martinez</li> <li>• Hordalíz Tapia Caytuio</li> </ul>
<b>Institución:</b>	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL HERMANOS AYAR N° 985

Lucía		
Cattleya		
Dominick		
Elena		
Miguel		
Eduard		
Patrick		
Marloz		
Adalíz		
Xiomara		
Liana		
Abigail		
Mauricio		
Paul		
Fabrizio		
<b>Nombres y Apellidos Participante</b>		<b>Firma</b>

10/06/24 10:00 a.m  
Fecha y Hora

<b>Nombres y Apellidos Testigo (si el participante es analfabeto)</b>	<b>Firma</b>	<b>Fecha y Hora</b>
<b>Nombres y Apellidos Investigadoras</b>	<b>Firmas</b>	<b>Fecha y Hora</b>

- Hordalíz Tapia Caytuio
- Rocio A. Mendoza Martinez
- Luz María Quispe Chacca

10/06/24 10:00 a.m  
Fecha y Hora

## Anexo 2: Matriz de consistencia

TÍTULO DEL ESTUDIO: INCORPORACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	Entrevista semiestructurada/guía de entrevista semiestructurada para docentes	Entrevista semiestructurada/guía de entrevista semiestructurada para madres de familia	Grupo focal//niños y niñas	Observación participante// Cuaderno de campo	Técnicas e instrumentos
Identificar los juegos tradicionales que se incorporan en el proceso de aprendizaje.	Tipos y contextualización de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje	<p>*Juegos tradicionales vinculados a la imitación de las tradiciones comunitarias</p> <p>*Juegos tradicionales vinculados a los materiales comunitarios</p> <p>*Juegos tradiciones vinculados a la imitación de los animales de la comunidad</p>	<p>1. ¿Qué juegos tradicionales trabaja usted con los niños y niñas?</p> <p>2. ¿Qué juegos tradicionales conoce usted que se practican en la comunidad?</p>	<p>1. ¿Está familiarizado con juegos tradicionales que se practican en la Institución Educativa Inicial? En caso afirmativo, ¿cuáles conoce y desde cuándo sabe de su existencia en el Jardín?</p> <p>2. ¿Quién ha sido el/el principal transmisor(a) de estos juegos tradicionales a los niños y niñas?</p>	<p>1. ¿Cuáles son algunos juegos que conoces? ¿De esos juegos, cuáles te gusta jugar más, ya sea en la calle o en casa con tus amigos?</p> <p>2. ¿En tu comunidad, qué juegos suelen jugar todos juntos en actividades, fiestas, siembras o cosechas? ¿Cuáles son tus favoritos de estos juegos comunitarios?</p> <p>3. En tu hogar, ¿qué juegos disfrutas jugando en familia?</p> <p>4. ¿Cuál es tu juego favorito de todos? ¿Por qué te gusta tanto?</p> <p>5. ¿Has jugado alguna vez con la tierra, el agua, el pasto o con hojas caídas de los árboles? Si es así, ¿cómo te sientes cuando juegas con estos elementos en tu comunidad o en casa?</p>	<p>¿Qué observar?</p> <p>TEMAS GENERALES</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infraestructura</li> <li>• Ambiente educativo</li> <li>• Uso de materiales</li> <li>• Uso de lengua</li> <li>• Didáctica</li> </ul> <p>TEMAS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los juegos tradicionales que se incorporan en el proceso de aprendizaje</li> <li>• Describir el uso de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje.</li> <li>• Describir de qué manera los juegos tradicionales aportan en el proceso de aprendizaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrevista semiestructurada/Guía de entrevista semiestructurada</li> <li>• Grupo focal/guía de grupo focal</li> <li>• Observación participante/Cuaderno de campo</li> </ul>
Describir el uso de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje	Uso de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje	<p>*Juegos tradicionales utilizados en diferentes momentos</p> <p>*Materiales utilizados en la ejecución de los juegos tradicionales</p> <p>*Participación de la comunidad educativa</p>	<p>3. ¿Aplica los juegos tradicionales en sus clases? ¿Cómo así?</p> <p>4. ¿Usted de qué forma ayuda al niño a realizar dichos juegos tradicionales?</p> <p>5. ¿En qué momento se incorporan los juegos tradicionales?</p> <p>6. ¿Al realizar los juegos tradicionales utiliza materiales de la comunidad?</p>	<p>3. En la institución educativa, ¿ha notado si los niños y niñas participan en juegos tradicionales durante el horario de recreo o en actividades escolares? ¿Puede mencionar algunos de estos juegos y cómo los niños y las niñas juegan en el Jardín?</p> <p>4. Desde su punto de vista,</p>	<p>6. ¿Has jugado alguno de estos juegos en tu Jardín?</p>	<p>¿Cómo observar?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con un cuaderno de campo</li> </ul> <p>¿Cuándo observar?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotos</li> <li>• De 06 de mayo al 10 de junio</li> </ul> <p>¿Dónde observar?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se observará en una institución educativa del nivel inicial, durante el día escolar.</li> </ul>	

			7. ¿Quiénes son o pueden ser partícipes en los juegos tradicionales?	¿quiénes pueden disfrutar de los juegos tradicionales en la institución educativa? ¿Existen restricciones basadas en género o edad? 5. Durante su infancia, ¿dónde solía jugar estos juegos tradicionales? 6. ¿Ha notado si el/la profesor(a) de su hijo(a) utiliza juegos tradicionales en el aprendizaje en la institución educativa? ¿Si es así, en qué momentos se emplean y con qué propósito se utilizan?				
Describir de qué manera los juegos tradicionales aportan en el proceso de aprendizaje.	Impactos de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje	*En el área de personal social *En el área de psicomotriz *En el área de comunicación *En el área de castellano como segunda lengua *En el área de matemática *En el área de ciencia y tecnología	8. ¿Para usted es importante el juego tradicional en el aprendizaje de los niños y niñas?	7. ¿Cuál es su opinión acerca de la incorporación de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje? ¿Cree que estos juegos pueden ser beneficiosos para el aprendizaje de los niños y niñas?	7. ¿Te gustaría inventar tus propios juegos utilizando la naturaleza, la cocina, juegos de mercado u otros tipos de juegos?			

### **Anexo 3: Instrumentos de recojo de datos**

#### **A. GUÍA DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A DOCENTE:**

FECHA: De 06 de mayo al 10 de junio

Datos generales:

Nombre:

Edad: -

Grado de instrucción: -

Sexo:

Edad de los niños/as de su aula: -

Número de asistentes promedio de su aula: -

Preguntas:

1. ¿Qué juegos tradicionales trabaja usted con los niños y niñas?
2. ¿Qué juegos tradicionales conoce usted que se practican en la comunidad?
3. ¿Aplica los juegos tradicionales en sus clases? ¿Cómo así?
4. ¿Usted de qué forma ayuda al niño a realizar dichos juegos tradicionales?
5. ¿En qué momento se incorporan los juegos tradicionales?
6. ¿Al realizar los juegos tradicionales utilizas materiales de la comunidad?
7. ¿Quiénes son o pueden ser partícipes en los juegos tradicionales?
8. ¿Para usted es importante el juego tradicional en el aprendizaje de los niños y niñas?

## **B. GUÍA DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA PARA MADRES DE FAMILIA**

FECHA: De 06 de mayo al 10 de junio

### **A. Datos generales**

- a. Nombre:
- b. Grado de instrucción:
- c. Edad:
- d. Sexo:
- e. Ocupación:

**“Antes de entrevistar a las madres le informaremos sobre el significado de juegos tradicionales”**

### **B. Experiencia en juegos tradicionales**

1. ¿Está familiarizado con juegos tradicionales que se practican en la Institución Educativa Inicial? En caso afirmativo, ¿cuáles conoce y desde cuándo sabe de su existencia en el Jardín?
2. ¿Quién ha sido el/el principal transmisor(a) de estos juegos tradicionales a los niños y niñas?
3. En la institución educativa, ¿ha notado si los niños y niñas participan en juegos tradicionales durante el horario de recreo o en actividades escolares? ¿Puede mencionar algunos de estos juegos y cómo los niños y niñas los juegan en el Jardín?
4. Desde su punto de vista, ¿quiénes pueden disfrutar de los juegos tradicionales en la institución educativa? ¿Existen restricciones basadas en género o edad?
5. Durante su infancia, ¿dónde solía jugar estos juegos tradicionales?
6. ¿Ha notado si el/la profesor(a) de su hijo(a) utiliza juegos tradicionales en el aprendizaje en la institución educativa? ¿Si es así, en qué momentos se emplean y con qué propósito se utilizan?
7. ¿Cuál es su opinión acerca de la incorporación de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje? ¿Cree que estos juegos pueden ser beneficiosos para el aprendizaje de los niños y niñas?

## C. GUÍA DE GRUPO FOCAL PARA NIÑOS Y NIÑAS

FECHA: De 06 de mayo al 10 de junio

### Datos generales

\*Nombre:

\*Edad:

\*Sexo:

### Experiencia en juegos tradicionales

1. ¿Cuáles son algunos juegos que conoces? ¿De esos juegos, cuáles te gusta jugar más, ya sea en la calle o en casa con tus amigos?
2. ¿En tu comunidad, qué juegos suelen jugar todos juntos en actividades, fiestas, siembras o cosechas? ¿Cuáles son tus favoritos de estos juegos comunitarios?
3. En tu hogar, ¿qué juegos disfrutas jugando en familia?
4. ¿Cuál es tu juego favorito de todos? ¿Por qué te gusta tanto?
5. ¿Has jugado alguna vez con la tierra, el agua, el pasto o con hojas caídas de los árboles? Si es así, ¿cómo te sientes cuando juegas con estos materiales en tu comunidad o en casa?
6. ¿Has jugado alguno de estos juegos en tu Jardín?
7. ¿Te gustaría inventar tus propios juegos utilizando la naturaleza, la cocina, juegos de mercado u otros tipos de juegos?

## D. CUADERNO DE CAMPO

FECHA: De 06 de mayo al 10 de junio

---

¿Qué observar?	<p>TEMAS GENERALES</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Infraestructura</li><li>● Ambiente educativo</li><li>● Uso de materiales</li><li>● Uso de lengua</li><li>● Didáctica</li></ul> <p>TEMAS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Identificar los juegos tradicionales que se incorporan en el proceso de aprendizaje.</li><li>● Describir el uso de los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje.</li><li>● Describir de qué manera los juegos tradicionales aportan en el proceso de aprendizaje.</li></ul>
¿Cómo observar?	<ul style="list-style-type: none"><li>● Con un cuaderno de campo</li><li>● Fotos</li></ul>
¿Cuándo observar?	<ul style="list-style-type: none"><li>● Desde el 06 de mayo al 10 de junio.</li></ul>
¿Dónde observar?	<ul style="list-style-type: none"><li>● Se observará en todos los momentos durante el día escolar</li></ul>

---

Lugar/escuela	FECHA:	HORA:
Área Curricular		
Participantes		
Hechos/ acciones	Reflexiones	

#### Anexo 4: Matriz de transcripción

##### **A. TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A DOCENTE**

N°	Preguntas	Docente 1	Docente 2

##### **B. TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A MADRES DE FAMILIA**

N°	Preguntas	Madre 1	Madre 2	Madre 3	Madre 4

##### **C. TRANSCRIPCIÓN DE LA ENTREVISTA GRUPAL (GRUPO FOCAL A ESTUDIANTES)**

N°	Preguntas	Niños y niñas

##### **D. TRANSCRIPCIÓN DEL CUADERNO DE CAMPO**

N° de tabla del Cuaderno de campo	Fragmentos