



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA

**SANTA ROSA**

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**

**SANTA ROSA**

PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LAS  
COMPETENCIAS DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL, EN EL SEGUNDO GRADO DE  
PRIMARIA DE LA I.E. CAMINITO DEL PERÚ - CUSCO-2023**

Línea de Investigación:

DIDÁCTICA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS

Trabajo de investigación para obtener el grado académico de Bachiller en Educación

PRESENTADO POR:

MILAGROS KARINA MILLA JIMENEZ

FANNY RODRIGUEZ LOVATON

Asesora:

Mg. Milagros Vásquez Castillo  
N° ORCID: 0009-0006-5231-5778

**CUSCO-PERÚ**

**2023**




## 27% Similitud general

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

### Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

### Fuentes principales

- 26%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 18%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

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

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

## **PRESENTACIÓN**

Señora Mg, Ruth Núñez Medina: directora de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa.

Nos dirigimos a usted para poner a conocimiento suyo nuestro Trabajo de Investigación titulado “Aplicación de juegos tradicionales para desarrollar las competencias del área de Personal Social, en el segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023”, que tiene como propósito fortalecer su identidad personal y relaciones interpersonales, de una manera vivencial y participativa a través de juegos tradicionales y dinámicas grupales, que favorece el desarrollo integral del niño (a).

Atte.

Milagros Karina Milla Jiménez

Fanny Rodríguez L ovatón

## ÍNDICE GENERAL

Presentación .....	1
CAPITULO I.....	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.1. Descripción del problema. ....	4
1.2. Formulación del problema.....	7
1.2.1. Problema general.....	8
1.2.2. Problemas específicos.....	8
1.3. Objetivos de la Investigación.....	9
1.3.1. Objetivo general. ....	9
1.3.2. Objetivos específicos.....	9
1.3.3. Justificación e importancia del estudio. ....	8
1.4. Delimitación de la investigación.....	10
1.4.1. Delimitación espacial .....	10
1.4.2 Delimitación temporal .....	10
1.4.3. Delimitación social .....	10
1.5. Limitación de la investigación .....	10
CAPITULO II.....	12
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	12
2.1. Antecedentes de la investigación.....	12
2.1.1. Internacionales .....	12
2.1.2. Nacionales .....	14
2.1.3. Locales .....	15
2.2. Bases teórico-científicas .....	16
2.2.1. Los juegos tradicionales .....	16
2.2.1.1. Conceptualización del juego.....	16
2.2.1.2. Características del juego tradicional.....	17
2.2.1.3. Clasificación del juego tradicional .....	18
2.2.1.4. La importancia del juego tradicional en Centros Educativos.....	20
2.2.1.5. El juego tradicional como recurso pedagógico.....	22
2.2.1.6. Papel del docente y el estudiante durante los juegos tradicionales en el aula....	23

2.2.1.7. Ventajas y valores educativos de los juegos tradicionales.....	25
2.2.2 Competencias del área de Personal Social.....	26
2.2.2.1 Definición de competencia.....	26
2.2.2.2 Construye su identidad.....	26
2.2.2.3 Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.....	27
2.2.2.4 Construye interpretaciones históricas.....	28
2.3. Definición de términos.....	29
CAPITULO III.....	32
MARCO METODOLÓGICO.....	32
3.1. Hipótesis de la Investigación.....	32
3.1.1. Hipótesis central o general.....	32
3.1.2. Hipótesis específicas. ....	32
3.2. Variables de la investigación.....	32
3.2.1. Variable independiente.....	32
3.2.2. Variable dependiente.....	32
3.2.3. Operacionalización de variables.....	32
3.3. Método de investigación.....	34
3.3.1. Enfoque de investigación. ....	35
3.3.2. Tipo de investigación. ....	35
3.3.3. Alcance o nivel de investigación.....	35
3.3.4. Diseño de investigación. ....	35
3.4. Población y muestra del estudio. ....	36
3.4.1. Población.....	36
3.4.2. Muestra.....	36
3.4.3. Tipo de muestreo utilizado.....	36
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos. ....	37
3.5.1. Técnica de recolección de datos.....	37
3.5.2. Instrumento de recolección de datos.....	37

3.6. Técnica de procesamiento de datos.....	37
3.7. Aspectos éticos .....	38
CAPÍTULO IV.....	39
CONCLUSIONES CON RELACIÓN A LAS BASES TEÓRICAS.....	39
Referencias bibliográficas .....	40
ANEXOS	
4.1 Matriz de consistencia .....	44
Cronograma .....	46

# CAPITULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción del problema

Desde que nacemos, los seres humanos nos vemos expuestos a un sinfín de experiencias y percepciones que nos sorprenden, desasosiegan y fascinan. De manera continua, recibimos distintos estímulos que, consciente o inconscientemente, moldean nuestras ideas, comportamientos, perspectivas, deseos, preferencias y la forma en que reaccionamos ante diversas situaciones y vivencias. Lentamente, y conforme avanzamos en nuestro desarrollo, nuestras vivencias van adquiriendo gran importancia, siendo por lo general trascendentes y determinantes en la formación de nuestra identidad, personalidad y proceso de socialización e integración, dentro del cual el juego cobra especial relevancia, no solamente como una actividad recreativa, también de aprendizaje (ABERASTURI,1981).

Durante toda la vida plasmamos o expresamos quiénes somos y qué vivenciamos, a través del juego, además de cómo es nuestro entorno sociocultural. El juego como tal es aquella actividad en la que logramos interactuar, generar aprendizajes democráticos, y mismas que propician oportunidades de superación, integración y capacidad resolutoria. En este sentido, podemos afirmar que el juego es un medio por el que comenzamos a entender cómo funciona el mundo y las formas en que podemos integrarnos en él, cumpliendo de este modo un rol fundamental en el crecimiento y desarrollo físico, emocional, intelectual y social de los sujetos (ANZOLA, 2004). Todos tenemos distintas significaciones que nos sirven para representarnos, sin embargo, en base a nuestras observaciones y experiencias de vida, podemos decir que al ser adultos la mayoría nos limitamos y lentamente abandonamos la capacidad de imaginar, de crear, de explorar el mundo por medio de nuestro cuerpo, sentidos y sensaciones. En suma, asumimos erróneamente que el ser jóvenes o adultos implica actuar limitando nuestra capacidad creativa, espontánea y libre de ser auténticos, creyendo que el tiempo de jugar y compartir ya pasaron, afirmando que es signo de inmadurez. Es por ello que debemos contrarrestar dicha postura, enfocándonos en motivar y generar interés en los estudiantes, desde su propia perspectiva, el “encantamiento” y la

“magia” del juego; mejor aún ayudarlos a comprender que son formas divertidas de aprender, valorarnos, socializar y construir un mejor grupo humano (BLANCO, 2017).

Cada uno de los juegos que realizamos durante nuestra vida contiene rasgos intrínsecos que son capaces de revelar diversas características propias de nuestra personalidad, necesidades, motivaciones e intereses que se hacen presentes en cada una de las etapas del desarrollo que nos son propias como seres humanos. En cada uno de los mundos imaginarios y reales que construimos existen mensajes que comunican afectos, sentimientos, temores, angustias, deseos, ideas, etc. Al jugar, niños y niñas desarrollan sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, la curiosidad, imaginación, capacidad intelectual, sus habilidades sociales, y al tiempo que desarrollan todo eso, disfrutan y se entretienen (BORJA, 1985).

En la comunidad muchas veces se identifica la idiosincrasia, organización, prácticas socioculturales a partir de distintas expresiones artísticas, la educación, costumbres, historia, etc.; y claro está mediante la realización de juegos populares o tradicionales, siendo importante también conocer el origen, trascendencia y características (BOURDIEU, 1997).

Los juegos tradicionales son una parte constante en la vida de los niños. Según Piaget (citado por Arocho, 2012), el juego permite a los niños explorar su entorno con todos sus sentidos y, al ser una actividad divertida, lo hacen con entusiasmo. Además, Piaget argumenta que el juego no es una actividad aislada, sino que integra los procesos mentales de los niños, contribuyendo al desarrollo de su inteligencia cognitiva, crucial para la resolución de problemas.

Por su parte, Vygotsky también es fundamental, ya que destaca el impacto significativo del entorno en el desarrollo infantil. Para él, el juego es una herramienta que impulsa el desarrollo mental de los niños, fortaleciendo funciones cognitivas superiores como la atención y la memoria. Vygotsky sostiene que la teoría del desarrollo natural debe complementarse con una que considere el rol de la cultura. Él afirma que "el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño" (Arocho, 2012, p. 5).

La teoría del juego de Vygotsky es vital para comprender el desarrollo

infantil, reflejando la teoría constructivista al enfatizar que, a través del juego, los niños construyen su propio aprendizaje y se preparan para ser autónomos. Al interactuar con sus pares, quienes forman parte de su realidad social y cultural, los niños expanden su comprensión del mundo y desarrollan su zona de desarrollo próximo. En general, esta actividad es placentera para los seres humanos, ya que proporciona diversión, relajación y ayuda a reducir el estrés (Arocho, 2012).

Además, no se debe privar a los niños de esta actividad, ya que, a través del juego tradicional y la experimentación, desarrollan nuevas habilidades que fortalecen su aprendizaje. Asimismo, sirve para reforzar las cualidades morales en los niños como: la solidaridad, la honradez, el amor, la tolerancia, el respeto hacia otros y la seguridad en sí mismos; todos estos, facilitan la comprensión de los saberes y conocimientos significativos (Álvarez, 1987). Dada su relevancia para adultos y, sobre todo, para los niños, esta actividad se vuelve crucial para implementarla como estrategia de enseñanza-aprendizaje tanto dentro como fuera del aula. Además, el juego tradicional es considerado un elemento integral en la vida de los niños. De esta perspectiva surge su importancia en el desarrollo de conocimientos, habilidades y capacidades. También, le permite descubrirse a sí mismo y a los demás, manejando situaciones cotidianas de su vida, resolviendo problemas y conflictos de su entorno (Ariza et al., 2018).

En nuestro país, tanto educadores como padres no suelen considerar el juego tradicional como un aspecto relevante, percibiéndolo como una actividad prescindible que no contribuye significativamente al desarrollo infantil. Por ello, esta investigación busca examinar la influencia del juego tradicional en el proceso de aprendizaje de niños y niñas, enfocándose particularmente en el área de Personal Social.

En una escuela de Educación Básica Regular (EBR), los niños y niñas mejoran su aprendizaje significativo mediante actividades lúdicas. Esto les permite acceder al conocimiento de su entorno y se convierte en una herramienta óptima para potenciar su pensamiento creativo. De este modo, descubren su propio lenguaje y se muestran receptivos al aprendizaje de la comunicación lingüística. Para ello, es importante organizar en el aula un espacio para el juego

tradicional; esto permiten a los niños hablar consigo mismo mientras juegan haciendo el uso de sus propias reglas (Artigas, 2012).

Las escuelas que visitamos carecen de los recursos y materiales necesarios para potenciar los juegos tradicionales; son los propios padres de familia quienes se encargan de crear lo que se necesita. Además, el espacio disponible es bastante limitado. Por otro lado, implementar los juegos tradicionales en el aula impulsa el desarrollo cognitivo de los niños, demostrando ser una herramienta de enseñanza muy efectiva. Facilita también un aprendizaje significativo y educativo, a la vez que fomenta la autoestima y la colaboración entre los compañeros. Además, brinda a las niñas y los niños el placer de los sentidos; ya que, al jugar toca, saborea, mira, escucha, siente diversas sensaciones y temperaturas, experimentando los movimientos libres, los diferentes sonidos del mundo externo y lo que él emite (Beltrán, 2016).

El juego tradicional funciona como una estrategia y un recurso pedagógico implementado en el aula, con el fin de que los niños edifiquen su propio conocimiento y desarrollen sus sentidos. De hecho, a menudo se asocia el juego con el trabajo, y en la práctica, es una actividad que implica un esfuerzo similar. El trabajo es ocuparse de la actividad, ejercicio o tarea y este trabajo requiere de mucho esfuerzo físico y mental, no de qué capacidades tiene que valerse quien lo realiza (Cázares, 2011).

## **1.2. Formulación del problema.**

### ***1.2.1. Problema general***

¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales influye en el desarrollo de las competencias del área de personal social, en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023?

### ***1.2.2. Problemas específicos***

1° ¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales influye en el desarrollo de las competencias del área de personal social en su *dimensión construir su identidad*, en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del

Perú - Cusco-2023?

2° ¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales influye en el desarrollo de las competencias del área de personal social en su *dimensión convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común*, en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023?

3° ¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales influye en el desarrollo de las competencias del área de personal social en su *dimensión construir interpretaciones históricas*, en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023?

### **1.3. Objetivos de la Investigación**

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

Evaluar si la aplicación de juegos tradicionales influye en el desarrollo de competencias del área de personal social en el segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023.

#### ***1.3.2. Objetivos específicos***

1° Determinar si la aplicación de juegos tradicionales influye en el desarrollo de las competencias del área de personal social en su dimensión construir su identidad, en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023.

2° Determinar si la aplicación de juegos tradicionales influye en el desarrollo de las competencias del área de personal social en su dimensión convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común, en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023.

3° Determinar si la aplicación de juegos tradicionales influye en el desarrollo de las competencias del área de personal social en su dimensión construir interpretaciones históricas, en estudiantes del segundo grado de primaria

de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023.

### ***1.3.3. Justificación e importancia del estudio***

Esta investigación representa una contribución significativa para la Educación Básica Regular (EBR), ya que resalta la importancia de una didáctica intercultural. Para ello, se subraya la necesidad de emplear recursos pedagógicos que permitan a los estudiantes aprender de manera más efectiva a partir de sus propias experiencias. Además, la escasez de bibliografía sobre el juego tradicional justifica la relevancia de este estudio, puesto que ofrece alternativas en cuanto a estrategias de enseñanza y aprendizaje que los docentes pueden implementar en el aula. De este modo, se brindarán pautas importantes para mejorar la calidad del aprendizaje mediante el uso del juego tradicional. Por otro lado, la investigación tiene un enfoque etnográfico, ya que emplea diversas técnicas como la observación y la entrevista. Esto posibilita que otros investigadores puedan utilizar este trabajo como referencia en futuros estudios.

Importante destacar que el entorno y sus múltiples demandas, en términos del aporte de la educación, exige una mayor participación del estudiante y un papel más propositivo del maestro, motivándolo a establecer retos y oportunidades con los recursos que cuenta, en este caso para aplicar juegos tradicionales afines al desarrollo de las competencias del área de Personal Social. Se hace necesario, teniendo en cuenta los intereses de los estudiantes y de muchos padres de familia de la Institución Educativa, un enfoque integrador de la enseñanza de la Educación en dicha área, de manera que se visibilicen otras bondades y estrategias innovadoras que revitalicen los procesos pedagógicos. Se pretende lograr que los juegos tradicionales den respuesta a las necesidades de los alumnos y alumnas en consonancia con el entorno en el que se encuentran, a la vez que se debe contribuir con el logro de aprendizajes.

Así mismo, se pretende revitalizar la práctica de los juegos tradicionales en el contexto educativo con el propósito de brindar al estudiante una alternativa de recreación que pueda replicar en los diferentes contextos en los que se desarrolla, garantizando así la pervivencia de las costumbres y tradiciones de su entorno local. Por tanto, se considera importante consolidar las dinámicas de juegos de los

estudiantes en el contexto escolar dados las facilidades que dicho entorno ofrece en términos de interacción social, espacios para la práctica de los juegos y orientación pedagógica.

Generar y motivar desde nuestra labor educativa, guiando a los estudiantes, a descubrir el valor de la colaboración y estrechar lazos de amistad; planteándose retos que los impulsen a mejorar, venciendo dificultades y potenciando sus capacidades.

Por otra parte, se considera fundamental articular los lineamientos educativos del ámbito escolar, con los saberes populares y tradicionales del entorno de los estudiantes a fin de promover una educación de calidad, debidamente contextualizada. Por lo tanto el juego tradicional en el contexto escolar tiene una gran riqueza cultural y un valor educativo bastante amplio, ya que recoge elementos que hacen parte de los procesos formativos de dicho entorno; rescata rasgos culturales y patrones de comportamiento que ayudan a identificar costumbres y estilos de vida de la población escolar. Estas particularidades permiten entre otras cosas, conocer la dimensión sociocultural e histórica de los estudiantes, toda vez que se reconozca al juego tradicional como un lenguaje común entre la población. Poniendo en práctica una serie de estrategias centradas en actividades lúdicas, puntualmente juegos tradicionales que se integrarán en el desarrollo de las situaciones significativas y experiencias de aprendizaje, acorde a cada competencia del área de Personal Social.

#### **1.4. Delimitación de la investigación**

##### **1.4.1 Delimitación espacial**

La investigación se aplicará en la I.E.P “Caminito del Perú”, ubicado en la Av. Ricardo Palma- Santa Mónica Cusco, zona urbana.

##### **1.4.2 Delimitación temporal**

Trabajo de investigación realizado durante el presente año lectivo 2023.

##### **1.4.3 Delimitación social**

El presente estudio está dirigido a niños y niñas del segundo grado nivel primaria - sección única, conformado por 22 estudiantes matriculados.

#### **1.5. Limitación de la investigación**

La limitación principal de esta investigación fue el poco tiempo asignado (dos meses)

para el trabajo de campo, el cual se llevó a cabo simultáneamente con las prácticas profesionales en la comunidad. Es crucial destacar que estas prácticas ancestrales se están perdiendo en la comunidad. Los niños ya no participan en estos juegos como antes, y los adultos indican que han olvidado muchos de ellos, lo que resulta en una interrupción de la transmisión de estas tradiciones a las nuevas generaciones.

Además, la infraestructura de las instituciones educativas no es adecuada para la edad de los niños, ya que carecen de materiales didácticos para juegos, los espacios son reducidos y las aulas no están debidamente equipadas. También, la institución en cuestión cuenta con un número reducido de estudiantes.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

Es necesario y de vital importancia que se dé a conocer los fundamentos que sean base para lograr que el lector tenga un mejor conocimiento de nuestro trabajo de investigación; por lo cual consideramos aspectos propios de la misma, tales como el marco general de la educación en la actualidad especialmente en nuestro país. Asimismo, se destaca la base conceptual y características principales del juego, además de la integración y relación con el proceso de aprendizaje, inmerso en el marco educativo, centrándonos también en sus principios y enfoques.

De igual forma anunciamos la relevancia de cómo la comunicación humana permite una mejor socialización de los estudiantes, vale aclarar en este caso, a través del juego. Finalmente, hacemos referencia en cuanto al desarrollo de los niños y niñas cuyas edades oscilan entre los 7 y 8 años , además de la conexión de esta etapa con la actividad lúdica, y su proceso de aprendizaje.

#### **2.1. Antecedentes de la investigación**

Para la realización del actual trabajo de investigación se ejecutó la búsqueda de trabajos similares, encontrando una cantidad reducida de ejemplares. Las investigaciones que se consideran pertinentes para los fines de la propuesta son:

##### **2.1.1. Internacionales**

**Ospina (2015)** Consideró, el juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar; demostrando cómo dichas actividades lúdicas favorecen el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal. (investigación-acción). Por lo tanto, concluye que el juego permite consolidar sus aprendizajes y así propiciar en los niños la participación e integración; incentivando su pensamiento creativo, como manera fundamental para el desarrollo integral de sí mismo.

**Calderón et al. (2019)** consideraron a los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala. Destacan en ella la

situación que atraviesan los estudiantes, en cuyo entorno lamentablemente la violencia es el principal problema que afecta sus vidas; otro aspecto a mencionar es la falta de comunicación de los padres, así como la ausencia de valores. Por lo que se planteó la aplicación de un trabajo de investigación con la finalidad de mejorar la interrelación personal, es decir, la convivencia escolar; mediante la implementación de juegos tradicionales, parte de la práctica pedagógica.

**Entsakua (2015)** en su tesis sobre elaboración y aplicación de juegos tradicionales en la educación infantil para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños(as) del primer año de educación general básica de la escuela “Jorge Delgado Cabrera” del Cantón Huamboya, provincia de Morona Santiago, tiene como objetivo contribuir y desarrollar en los distintos campos de la psicomotricidad a través del juego tradicional, inclusive ayudar a fortalecer los valores, permitiendo la integración con su entorno y mantener su costumbre viva mediante los juegos tradicionales.

El investigador considera lo siguiente:

Centra su atención en los niños del primer grado, quienes aprenden a partir de situaciones y experiencias nuevas, en este periodo se impulsa a mejorar los niveles de aprendizaje de una forma más activa y participativa, logrando mejoras mediante los juegos tradicionales.

Por otro lado, explica sobre cómo se desarrollan las actividades lúdicas de su entorno, para la transferencia de conocimientos en los niños. En resumen, en este trabajo se propone incorporar los juegos tradicionales, teniendo en cuenta las etapas y dimensiones de los estudiantes, con la finalidad de obtener mejores logros de aprendizaje.

**Paz (2014)** lleva por título Juegos tradicionales en la escuela: Medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural para obtener el título profesional en Ciencias del Deporte de la Universidad del Valle en Cali. Esta propuesta tiene como objetivo primordial plantear el uso del juego tradicional en sus tiempos libres como medio de aprendizaje, por parte de estudiantes del tercer grado, con el fin de mejorar sus relaciones interpersonales e identidad cultural. También, dicho trabajo ratifica que los juegos tradicionales son elementos viables que facilitan mejoras en la convivencia, ya que los niños interactúan con los demás, y comparten experiencias de aprendizaje, se integran y socializan sus conocimientos, y comprenden el valor

de las normas y los valores por medio del juego, así los niños aprenden a resolver conflictos y situaciones retadoras.

### **2.1.2. Nacionales**

**Yllanes (2019)** investigó sobre la socialización de los alumnos, a través, de los juegos tradicionales en la Institución Educativa 256 San Pablo de Ayacucho. Dicho trabajo se realizó para obtener el “Título de Licenciamiento en Educación Inicial Intercultural Bilingüe”. La finalidad de esta investigación es destacar la importancia del juego tradicional en la socialización de las niñas y los niños del Centro Poblado de San Pablo. De igual forma la metodología aplicada fue cualitativa- etnográfico, donde se aplicó la técnica “entrevista dúcil”, la cual fue desarrollada con preguntas abiertas. Paralelamente, se aplicó la observación que permitió registrar la información sobre los puntos de análisis. Concluyendo que los juegos tradicionales fortalecen el desarrollo socio emocional, y la práctica de valores culturales de su región de los estudiantes.

**Delgado et al. (2019)** realizaron una investigación sobre los juegos tradicionales como herramientas pedagógicas para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa San Marcos, sede Monseñor Santo del Municipio de San Marcos, Sucre. Mediante esta investigación se pretende realizar una propuesta basada en experiencias de interacción, que son actividades lúdicas, puntualmente los juegos tradicionales como una forma y estrategia pedagógica para fortalecer y enriquecer la convivencia escolar de los niños del tercer grado de la Institución Educativa San Marcos sede Monseñor Santos-Sucre. Siendo dicho trabajo de investigación una opción y alternativa interesante, significativa y recreativa que contribuye mejores niveles y formas de relacionarse e integrarse; logrando convivir de manera más vivencial, siendo más proactivos, empáticos y resolutivos, además de trabajar en equipo.

**Coraima (2018)** realizó una investigación sobre la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niñas y niños de tres años en la IEI 324 Niña Virgen María – Huacho. De este modo, la investigación, vale decir, el trabajo fue de tipo descriptivo, en el que además se emplearon técnicas e instrumentos de recolección de datos, siendo concretado mediante la aplicación de encuestas (docentes) con 11 ítems, considerando el fichaje para el estudio, el

desarrollo y evaluación de las actividades programadas. Por otro lado, se consideró como muestra a niños de tres años de ambos sexos, matriculados en el año académico 2018. Posteriormente, para la elaboración, cumplimiento y validez de los objetivos planteados se empleó la prueba de hipótesis: Chi-cuadrado, análisis e interpretación de datos y se aplicó el procesador Statistical Package of Social Sciences (SPSS). Se concluyó que la investigación dio un espacio para el análisis y reflexión sobre la importancia de los juegos tradicionales en las instituciones educativas de diferentes niveles, permitiendo a los estudiantes obtener las habilidades, valores, cualidades y destrezas necesarias para su vida futura; de esa manera, ser un buen ciudadano.

### **2.1.3. Locales**

**Chalco y Lezama (2016)** Basaron su investigación sobre actividades lúdicas como un medio de obtener mejores logros de aprendizaje en función de una adecuada convivencia de los estudiantes de cuatro años de la I.E “Belén N°65”. Teniendo como finalidad comprender el nivel de influencia del juego como estrategia y de esa manera poder mejorar las actitudes en la convivencia de los niños y las niñas de 4 años de edad de dicha institución (Nivel de investigación: aplicada, está basado en la comprobación de hipótesis causal o correlacional cuyo diseño de investigación es cuasi experimental). Por lo cual la aplicación del juego cooperativo favorece y genera relaciones interpersonales más estrechas de confianza entre los niños y niñas. El juego es una de las técnicas donde a los niños se les puede enseñar reglas, límites, saber ganar o perder, es por ello que considero que esta técnica es muy adecuada para la realización de mi tesis, donde todos mis niños se integren adecuadamente.

**Márquez y Ttupa (2021)** La investigación realizada está centrada en la caracterización del estudiante en el aspecto social, económico y cultural, en función de la incidencia en cuanto a los niveles de la autoestima, por ende, relación con el proceso de aprendizaje. Considerando como evidencias cuál de estos factores son determinantes y claves en la formación, desarrollo y consolidación de la misma, teniendo en cuenta también el entorno y edad de los estudiantes, población escolar en las que se centra el trabajo de investigación; que vienen cursando el VII Ciclo de Educación Secundaria de la Institución

## **2.2. Bases teórico-científicas**

### **2.2.1. *Los juegos tradicionales***

#### **2.2.1.1. Conceptualización del juego.**

Referencia de la RAE (fuente 2022), se afirma que el juego es la consecución de una serie de acciones de entretenimiento, generando entusiasmo en quienes lo realizan. Asimismo, el juego pueril es una forma de encausar conocimientos sin inconvenientes y de manera espontánea; por consiguiente, el niño al jugar definitivamente aprende de una forma informal, y no necesariamente en presencia y dirección de un adulto.

Según el MINEDU (2012) el juego es una actividad de disfrute que proporciona a los estudiantes momentos en las que cambian la realidad, relacionando su mundo interno con experiencias dadas en su entorno (mundo exterior) en el que es el principal protagonista. También, se convierte en una necesidad de sentirse seguros(as) ante una experiencia vivida, frente a los retos y temores.

Por otro lado, el juego tradicional es una actividad creativa e innata, motivado por intereses personales de los estudiantes. Indudablemente, mediante el juego se desarrollan las categorías: habilidades de movimiento, pensamientos y didácticas, facilidades al cuerpo para un desarrollo armonioso relacionado con la inteligencia y afectividad (Calderón & Rodríguez, 2019). Para los niños pequeños, el juego tradicional es una manifestación de alegría; funciona como un autorregulador de su conducta y una forma de ejercer su libertad. Es crucial entender que, si bien el juego es una herramienta de apoyo para los docentes en el aula, para los niños y niñas es, ante todo, una manera de disfrutar y experimentar el placer de vivir. Además, el juego es la expresión más significativa de las niñas y los niños, siendo su manera natural de aprender, representar su mundo y comunicarse con su entorno, expresando sus deseos, fantasías y emociones (Leyva, 2011). El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados con reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que

tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión, alegría y conciencia de “ser de otro modo” (Verónica, 2016).

### **2.2.1.2. Características del juego tradicional.**

De acuerdo con los autores Arroyo y Silva (2015) los juegos tradicionales se caracterizan de muchas maneras: como una actividad natural de los seres humanos, en especial en la etapa de la niñez, que son parte de la cultura de los pueblos originarios y como tal comparten todos los valores pedagógicos. Estos juegos tradicionales no tienen algún registro o evidencia formal, o indicios claros sobre su origen y difusión como tal. Dichos juegos aparecen en diferentes momentos o épocas del año, como también desaparecen por un período y vuelven a surgir y cada lugar lo practica de manera única (Cantor & Polencia, 2017). Es importante mencionar, que los juegos tradicionales, tienen bajo costo y son fáciles de elaborar, practicándose en todo momento y lugar.; es una actividad propia de los niños, que les genera felicidad y satisfacción que también es transmitido y trasciende en generaciones. Destacando que el juego es propio y parte del entorno de los estudiantes, que experimentan en su diario vivir, teniendo en cuenta elementos y aspectos culturales de la comunidad, relacionándose con su entorno. El juego exige atención, concentración, creatividad, imaginación, curiosidad, iniciativa, esfuerzo, paciencia, confianza y seguridad para ser llevado a cabo con éxito.

En síntesis, según Arroyo y Silva (2015), el juego posibilita que los niños aprendan a respetar las normas de comunicación. Esto ocurre porque interactúan libre y espontáneamente con personas de diferentes culturas, edades y géneros, lo que fomenta el acercamiento intergeneracional. Además, los juegos facilitan el aprendizaje de aspectos propios de una región y contribuyen a liberar tensiones y energías, ayudando así a controlar las emociones.

### **2.2.1.3. Clasificación del juego tradicional**

Los juegos tradicionales son muy diversos y variados, es muy difícil de ubicar un juego en un lugar específico y tienen diversas clasificaciones (Arroyo y Silva, 2015). En las comunidades indígenas, los niños y niñas se involucran en juegos como construir casitas, practicar sacha pilay (una actividad de recolección

o búsqueda en la naturaleza) y pakapaka (escondite), utilizando objetos que encuentran en su entorno. Además, sus juegos se desarrollan en diversos lugares, incluyendo la chacra, el río o los alrededores de sus hogares. Esta acción generalmente la desarrollan en grupos (Ministerio de Educación, 2018). Los juegos tradicionales están muy ligados a las actividades, costumbres y tradiciones de cada comunidad y mantienen una interrelación con la naturaleza. A lo largo del tiempo, han sido transmitidos de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Además, estos juegos nacieron de la necesidad que tiene el ser humano de jugar; en otras palabras, son actividades naturales, creativas y muy motivadoras (Sánchez, 2017). Por otro lado, mediante los juegos andinos los niños utilizan sus habilidades para construir caminos, puentes, casitas con arcilla y estos se emplean con materiales que les brinda la naturaleza. De igual manera, en los juegos comunitarios los niños y jóvenes realizan los juegos andinos de acuerdo a la situación en la que se encuentran, por ejemplo, en el escarbe de papa (wanllanakuy) o la cosecha de maíz (sara tipiy) (Quino & Casanca, 2015).

**a) Juegos de escondidas.**

En la comunidad de Chincheros (Apuímac) todavía existe el juego de escondida (pakapaka). Velázquez (2012) afirma este juego continúa siendo practicado. “Pakapaka”. Pueden participar entre 10 a 12 personas; consiste en que todos los participantes deben esconderse en un lugar secreto, en un tiempo establecido; hasta que se dé la señal de que todos fueron hallados.

**b) Los juegos de reglas.**

**“Juego de tinka”.**

Participan menos de siete personas, tener en cuenta disponer de un lugar libre y espacioso, sea de loza o campo. Antes de iniciar deben hacer un hoyo en el suelo, luego de ello cada jugador deberá lanzar un objeto, que pueden ser pepas de plantas. Después, se marca medio metro o un metro de distancia dependiendo de la circunstancia, el jugador que inserte primero al hoyo gana y el 27 último en incrustar, regala su semilla o la pepa al primero que insertó (Velázquez, 2012).

**“Juego de yaces (pispis)”**

Pueden participar varios jugadores, se recomienda un promedio de cuatro

personas. Los materiales son yaces (de 6 a 12 pares) y una bola de goma esta debe ser pequeña. El principal requisito es tener habilidad con las manos y control al momento de lanzar y coger sus yaces, evitando que caigan, más si las cantidades acordadas según los niveles del juego. Se emplean frase o consignas claves como: “chanchitos, lebis, pasadas, lebis con palmadas, pasadas con palmadas y tacu tacu” (Velázquez, 2012).

### **“Trompo”**

En este juego se necesitan como mínimo dos participantes para realizarlo. Inician enrollando una cuerda delgada (ejemplo pita *Huáscar*) l rededor del trompo, lanzar con fuerza dental modo se logre estabilidad (hacer bailar o girar), será ganador el que logre controlar y girar el mayor tiempo posible; además de mientras esté en movimiento lo llevan a un círculo, gana el primero que lo logra... (Velázquez, 2012).

### **c) Juegos de competencia y fuerza**

#### **“Kiwi”**

Juego en la que participan más de dos personas. Para iniciar el juego, primero se requiere un promedio de 15 latas para formar una torre y/o pirámide. A continuación, se forman dos grupos; cada cual será conformado por cinco a seis personas. Luego, se traza una línea sobre el suelo a cierta distancia para lanzar o patear la pelota, con el objetivo de tumbar las latas, la mayor cantidad posible y en el menor número de lanzamientos. El primer grupo que lance la pelota y acierte, sin dejarse tocar con la pelota del equipo contrario. El grupo que forme más torres será quien gane (Velázquez, 2012).

#### **“Chapachapa”**

La dinámica de este juego está diseñada para un grupo de hasta 12 individuos, aunque se necesita un mínimo de 10 personas para iniciar. Al principio, un jugador es seleccionado para ser el 'atrapador' principal. Cada participante posee dos oportunidades antes de ser eliminado del juego. Cuando un jugador es capturado por primera vez, tiene la posibilidad de ser reincorporado si otro compañero logra pasar por debajo de sus piernas para 'rescatarlo'. No obstante, si el mismo jugador es atrapado por segunda ocasión, su rol cambia; a

partir de ese momento, debe colaborar con el 'atrapador' para ayudar a inmovilizar a los demás jugadores que aún están en libertad. El ciclo se repite hasta que no quede ningún participante sin atrapar (Velázquez, 2012).

#### **2.2.1.4. La importancia del juego tradicional en Centros Educativos.**

Galindo (2018) sostiene que el juego tradicional es trascendental en el aprendizaje infantil. Además, Los seres humanos nacen con una inclinación natural al juego, manifestando movimientos esenciales para su desarrollo desde el vientre materno. El juego es clave para el desarrollo personal porque, al ser placentero y emotivo, fomenta la exploración del entorno y la naturaleza de una comunidad. Como parte de la cultura popular de los pueblos originarios, los juegos tradicionales ofrecen importantes beneficios pedagógicos. Permiten preservar la cultura al fomentar la interacción entre generaciones, promueven la identificación con los elementos culturales propios y proporcionan vivencias memorables más allá del entorno familiar. Además de impulsar la seguridad y la autoconfianza en los niños, estos juegos facilitan la creación de amistades duraderas, que a menudo se mantienen a lo largo de toda su vida. Generalmente, cuando las personas recuerdan alguna experiencia relacionada con el juego, lo recuerdan con mucho cariño (marzo,2013).

También permite mejorar la flexibilidad y agilidad física, el juego tiene un gran impacto social. Permite que los niños interactúen, expresen sus emociones, se integren en grupos y socialicen de manera más efectiva, compartiendo tanto momentos felices como difíciles. El juego fomenta la autoestima entre los niños, cultivando el compañerismo y el liderazgo. Dado su carácter formativo, también estimula la imaginación y la creatividad, ayudándoles a percibir sus posibilidades futuras. Cabe mencionar, que el juego tiene un valor psicológico, porque ayuda a la formación de la personalidad, equilibra la vida espiritual y descarga el problema a través del juego (marzo, 2013).

Ganar en el juego potencia la autoestima de los niños y su desarrollo psicológico. De hecho, algunos juegos se consideran terapias psicológicas.

Con su capacidad de motivar y estimular, el juego demuestra un valor pedagógico fundamental para el aprendizaje significativo, sobre todo en las primeras etapas educativas. Al respecto, Bruner manifiesta que el juego constituye un medio para mejorar la vida cognitiva, psíquica, social y cultural del individuo (Diaz et al., 2013).

El juego tradicional es una herramienta pedagógica valiosa en las instituciones educativas, impactando directamente en la enseñanza y el aprendizaje infantil. No solo ayuda a fortalecer la identidad cultural y los conocimientos ancestrales, sino que también es crucial para el desarrollo de habilidades sociales como la socialización, el trabajo en equipo y la solidaridad, además de potenciar la creatividad, la imaginación y la autoconfianza. Por estas razones, los educadores deben incorporar el juego en sus clases, reconociendo la necesidad de métodos más prácticos y dinámicos que superen las lecciones puramente teóricas. Esto facilita un ambiente de aprendizaje óptimo para resultados significativos. La trascendencia del juego tradicional en la escuela también radica en su capacidad para motivar a los niños y conectarlos con su origen cultural, siendo beneficioso para el proceso educativo general, la interacción social, la inventiva y la fantasía. Asimismo, actividades que implican movimiento como correr, saltar y caminar, contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa infantil. Lo anterior mencionado, les permite ser más autónomos y libres de socializar con su entorno (Rojas, 2015).

"Los juegos tradicionales son ampliamente percibidos como actividades altamente agradables y divertidas, transmitidas de generación en generación para revalorar las formas de entretenimiento ancestrales. Asimismo, son esenciales para identificar las motivaciones y deseos que impulsan el desarrollo cognitivo en la niñez. En las escuelas se debe considerar al juego tradicional, como un recurso pedagógico fundamental para el aprendizaje de los estudiantes, para que desarrollen la convivencia, habilidades de manipulación, salto, carrera y escalada, entre otros. Según Vygotsky, el contexto grupal es crucial, ya que impacta directamente en el comportamiento y la interacción del niño con su entorno. Esta investigación tiene como objetivo principal analizar la relevancia del juego tradicional como estrategia pedagógica, y su influencia en el proceso de aprendizaje de los educandos".

#### **2.2.1.5. El juego tradicional como recurso pedagógico.**

Los recursos pedagógicos pueden definirse como las estrategias implementadas por los educadores para facilitar la adquisición de conocimientos y la comprensión de las diversas materias por parte de los alumnos. El objetivo es mantener el interés por el aprendizaje, utilizando métodos que resulten significativos para el desarrollo teórico del propio docente. Esta base teórica, a su vez, proporciona la creatividad necesaria para

abordar las complejidades inherentes a la enseñanza.

Una sólida preparación teórica en el profesorado es fundamental para guiar con éxito los procesos de enseñanza y aprendizaje en todas las áreas curriculares. La enseñanza se entiende, en este sentido, como la habilidad de transmitir eficazmente tanto la formación como la información cultural. Para lograrlo, es imprescindible tener en cuenta, como mínimo, las particularidades de los estudiantes, la naturaleza de la disciplina a impartir y el entorno sociocultural en el que se desarrolla la actividad educativa. (Fernández et al., 2012).

#### **2.2.1.6. Papel del docente y el estudiante durante los juegos tradicionales en el aula**

Es tarea del educador investigar a fondo los juegos tradicionales presentes en su comunidad laboral, con el fin de impulsar y fortalecer el desarrollo integral de los estudiantes. Deben instruirlos en el aprendizaje y la enseñanza mediante estos juegos, lo que a su vez robustecerá su cultura y crecimiento personal. El docente, como guía y formador, sienta las bases para un óptimo desarrollo cognitivo. Por tanto, recae en él la elección, creación y ofrecimiento de oportunidades a los niños, facilitando los materiales y seleccionando los juegos tradicionales más adecuados según el contexto, la realidad y la edad de cada alumno.

El papel del docente es orientar a los estudiantes, lo que implica destinar el tiempo y espacio apropiados, y proporcionar materiales acordes a la edad. Al seleccionar un juego, el educador debe buscar experiencias positivas y transformadoras, mostrando siempre una actitud comprensiva. Si algún niño no comprende las reglas o tiene dificultades para participar, el docente debe implementar estrategias alternativas para asegurar la inclusión de todos, evitando así la frustración

#### **2.2.1.7. Ventajas y valores educativos de los juegos tradicionales.**

Los juegos tradicionales satisfacen una necesidad fundamental de actividad física en los niños, ofreciendo un espacio para que expresen y cumplan sus anhelos. Estas actividades nutren la imaginación, contribuyendo al desarrollo de su moralidad y a la maduración de sus ideas. Sirven también como un canal para liberar y procesar emociones, tanto positivas como negativas, lo que favorece su equilibrio emocional. A través del juego tradicional, los niños desarrollan su potencial, ganan independencia funcional y consolidan su estabilidad emocional. Por lo tanto, el juego posee

inherentemente valores que generan impactos positivos en los niños y niñas, los cuales pueden clasificarse de la siguiente manera: Valor Físico, el juego tradicional permite la liberación de energía física, mejorando la flexibilidad y la agilidad. Ejemplos claros son juegos como "chapachapa", "kiwi", "pakapaka" o "tinka". Asimismo, estos juegos incrementan la resistencia en diversas situaciones, ya sea en competencias, al seguir reglas o en actividades de lanzamiento. Contribuyen también al desarrollo fisiológico y a la tonificación de los músculos y extremidades de quienes los practican. Valor Social, mediante el juego tradicional, los niños experimentan las relaciones sociales. Aprenden a respetar los derechos de los demás, a desenvolverse dentro de un grupo y a cultivar el compañerismo, la disciplina, la cooperación, el liderazgo y la comunicación. Esto facilita una convivencia armónica dentro de la comunidad. Valor Intelectual Esta forma de juego estimula la capacidad de interpretación en los niños, fomentando la imaginación, la creatividad y la fantasía. Valor Psicológico, finalmente, el juego influye significativamente en la conformación de una personalidad equilibrada.

Los niños tienen la oportunidad de crear su propio Yo, de percibir sin dificultad sus gustos y adaptarse al medio, sin la dureza del mundo adulto (Guerrero, 2015).

## ***2.2.2 Competencias del área de Personal Social***

### ***2.2.2.1 Definición de competencia***

Las competencias de aprendizaje, según el MINEDU, son las capacidades que una persona desarrolla para movilizar de manera integrada sus conocimientos, habilidades, actitudes y valores, con el fin de resolver situaciones en distintos contextos de forma pertinente, reflexiva y ética.

### ***2.2.2.2 Construye su identidad***

El desarrollo de la identidad en un estudiante implica que este logre conocer y apreciar su propio ser: cómo siente, piensa y actúa. Esto se logra al reconocer las diversas identidades que lo moldean (histórica, étnica, social, sexual, cultural, de género, ambiental, entre otras), las cuales son resultado de las constantes interacciones con su entorno (familia, escuela, comunidad).

La meta no es que los estudiantes desarrollen una identidad "ideal", sino que, a su propio ritmo y criterio, logren reconocer las cualidades que los distinguen como

individuos y aquellas que comparten con los demás. Para lograr esto, la competencia implica la integración de las siguientes capacidades:

- Se Valora a Sí Mismo

Esto significa que el estudiante identifica sus atributos, cualidades, limitaciones y potencialidades que lo definen. Este reconocimiento le permite aceptarse, sentirse bien consigo mismo y estar preparado para afrontar desafíos y alcanzar sus metas. Además, se reconoce como parte de una colectividad sociocultural específica y desarrolla un sentido de pertenencia hacia su familia, institución educativa, comunidad, país y el mundo.

- Autorregula sus Emociones

Esta capacidad implica que el estudiante reconoce y comprende sus propias emociones, para poder expresarlas de forma adecuada según el contexto, las diversas pautas culturales y las repercusiones que estas tienen tanto para sí mismo como para los demás. Esto le permite controlar su comportamiento, contribuyendo a su bienestar y al de su entorno.

- Reflexiona y Argumenta Éticamente

Significa que el estudiante analiza situaciones cotidianas para discernir los valores presentes en ellas y adoptar una postura fundamentada en razonamientos lógicos y principios éticos. También implica ser consciente de las propias decisiones y acciones, evaluando si estas se alinean con los principios éticos establecidos y cómo sus resultados y consecuencias impactan en sí mismo y en los demás.

- Vive su Sexualidad de Manera Integral y Responsable

Esto se refiere a que el estudiante toma conciencia de sí mismo como hombre o mujer, a partir del desarrollo de su imagen corporal, su identidad sexual y de género, y mediante el conocimiento y la valoración de su cuerpo. Implica establecer relaciones de equidad entre hombres y mujeres, así como relaciones afectivas armoniosas y libres de violencia. También significa identificar y aplicar comportamientos de autocuidado frente a situaciones que puedan poner en riesgo su bienestar o vulnerar sus derechos sexuales y reproductivos.

### ***2.2.2.3 Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común***

Un estudiante que convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común actúa en la sociedad de forma justa y equitativa. Reconoce que todas las personas

poseen los mismos derechos y deberes, y muestra una genuina disposición para conocer, comprender y enriquecerse con los aportes de distintas culturas, respetando siempre las diferencias. De igual manera, asume una postura activa ante los asuntos que le conciernen como ciudadano, contribuyendo a la construcción del bienestar general, a la consolidación de los procesos democráticos y a la promoción de los derechos humanos. Esta competencia integra las siguientes habilidades:

- **Interactúa con todas las personas:** Implica reconocer el valor y los derechos de cada individuo, mostrando preocupación por los demás y valorando las diferencias como una fuente de enriquecimiento. El estudiante actúa frente a diversas formas de discriminación (por género, apariencia física, origen étnico, idioma, discapacidad, orientación sexual, edad, nivel socioeconómico, entre otras) y reflexiona sobre las situaciones que afectan la convivencia democrática.
- **Construye normas y asume acuerdos y leyes:** El estudiante participa activamente en la elaboración de normas, las respeta y las evalúa en función de los principios que las sustentan. Además, cumple con los acuerdos y las leyes, entendiendo su importancia para una convivencia armónica. Para ello, maneja conceptos clave relacionados con la convivencia (como equidad, respeto y libertad) y hace suyos los principios democráticos (auto fundación, secularidad, incertidumbre, ética, complejidad y lo público).
- **Maneja conflictos de manera constructiva:** Consiste en que el estudiante actúa con empatía y asertividad ante los conflictos, aplicando pautas y estrategias para resolverlos de forma pacífica y creativa, lo que contribuye a la construcción de comunidades democráticas. Para lograrlo, comprende que los conflictos son inherentes a las relaciones humanas y desarrolla criterios para evaluar las situaciones en las que estos surgen.
- **Delibera sobre asuntos públicos:** Se refiere a la participación en un proceso de reflexión y diálogo sobre temas que conciernen a toda la comunidad. En este proceso, se presentan diversos puntos de vista y se busca alcanzar consensos orientados al bien común. Esto implica desarrollar una postura propia sobre dichos asuntos, sustentada en argumentos razonados, la institucionalidad, el Estado de derecho y los principios democráticos, así como valorar y contrastar las diferentes perspectivas.
- **Participa en acciones que promueven el bienestar común:** Implica proponer y gestionar iniciativas relacionadas con el interés colectivo y la promoción y

defensa de los derechos humanos, tanto en el ámbito escolar como comunitario. Para ello, el estudiante asimila y utiliza los canales y mecanismos de participación democrática disponibles.

#### ***2.2.2.4 Construye interpretaciones históricas***

Un estudiante que desarrolla esta competencia es capaz de analizar críticamente eventos y procesos históricos para entender el presente y sus desafíos. Para ello, integra información de diversas fuentes, comprende las transformaciones a lo largo del tiempo y explica las complejas causas y consecuencias de dichos acontecimientos. Esto implica que el alumno se reconoce como un **sujeto histórico**, es decir, como un actor principal en los procesos del pasado que lo han moldeado, y al mismo tiempo, como constructor activo de su propio futuro.

Esta competencia se compone de las siguientes capacidades:

- **Interpreta críticamente diversas fuentes:** Consiste en identificar la variedad de fuentes disponibles y su relevancia para estudiar un hecho o proceso histórico. El estudiante debe situarlas en su contexto y entender, de forma crítica, que cada fuente ofrece una perspectiva específica y posee distintos niveles de fiabilidad. Además, es fundamental que el alumno consulte múltiples fuentes para obtener una visión más completa.
- **Comprende el tiempo histórico:** Esta capacidad implica utilizar las nociones temporales de manera adecuada, reconociendo que las formas de medir el tiempo son construcciones culturales y que el tiempo histórico se manifiesta en duraciones variadas. También significa organizar cronológicamente los hechos y procesos históricos, y explicar las continuidades, los cambios y las simultaneidades que se presentan en ellos.
- **Elabora explicaciones sobre procesos históricos:** Requiere que el estudiante establezca una jerarquía de las causas de los procesos históricos, vinculando las motivaciones de sus protagonistas con su visión del mundo y el contexto de su época. Asimismo, implica identificar las múltiples consecuencias de los eventos pasados y su impacto en el presente, reconociendo cómo este proceso continuo va forjando nuestro futuro.

## **2.3. Definición de términos**

### **Aprendizaje**

Se define como el camino por el cual las personas desarrollan o transforman sus capacidades, habilidades, conocimientos o comportamientos. Este proceso ocurre como resultado de la experiencia directa, el estudio, la observación, el razonamiento o la instrucción formal. En esencia, aprender significa construir experiencia y aplicarla en situaciones futuras (Artigas, 2012).

### **Competencia**

Se define como el conjunto de comportamientos socioafectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un desempeño, una función, una actividad o una tarea (BORJA, 1985).

### **Convivencia**

La convivencia hace referencia a la acción de convivir, esto no es más que el compartir constante con otra persona diferente a ti todos los días, es decir, es el hecho de vivir en compañía con otros individuos, un ejemplo de esto sería una casa familiar, en la cual interactúan constantemente una familia, otro ejemplo sería los esposos que a pesar de que no posean niños, aún se considera que siguen practicando la convivencia, esta coexistencia tiene que tener un carácter pacífico, armonioso y sereno, alejándose totalmente de las discusiones entre las personas que conviven para evitar una mala convivencia (Minerva, 2002).

### **Estrategias de aprendizaje**

Son estrategias en la cual los niños construyen sus conocimientos por sí solos al tener una experiencia vivida e interacción con otros estudiantes. Asimismo, cuando los niños realizan diversas actividades comprenden varios procesos cognitivos, esto ayuda la entrada de la información como palabras, gestos, imágenes, donde al recibir, a partir de sus saberes previos e intereses realiza una comparación de la información para luego transformarla en algo significativo y así compartir con otros estudiantes (Minerva, 2002).

## **Formación integral**

La formación integral se concibe como un proceso continuo, duradero y colaborativo en el que el estudiante se desarrolla para convertirse en un modelo educativo. Esto abarca tanto su aprendizaje académico como su crecimiento personal, capacitándolo para ser autónomo, social y capaz de convivir en un marco de valores. Además, este proceso fomenta el desarrollo de su inteligencia emocional y social, moldeándolo como un individuo ético y con sólidos principios (Minerva, 2002).

## **Identidad cultural**

La identidad cultural comprende las diversas formas y expresiones que definen a una población en un momento dado, funcionando como distintivos de un grupo social dentro de un pueblo o comunidad. Esta identidad se manifiesta a través de la convivencia y la comunicación interpersonal, permitiendo que los individuos se reconozcan y se comprendan culturalmente al interactuar con quienes son diferentes, lo que a su vez fomenta una mayor cercanía entre ellos. En esencia, la identidad cultural se refiere a la pertenencia de un individuo a un grupo cultural específico dentro de una comunidad. Elementos como el idioma, la música, la danza, las costumbres, las tradiciones y la gastronomía típica son componentes intrínsecos de esta identidad personal (ANZOLA, 2004).

## **Juego tradicional**

Los juegos tradicionales son expresiones culturales arraigadas a comunidades o regiones específicas, transmitidas a lo largo de generaciones. Creados y practicados por nuestros antepasados, continúan siendo recordados hasta el presente. Sin embargo, su relevancia ha disminuido en gran medida debido al auge de las nuevas tecnologías de la información. A pesar de esta tendencia, estos juegos siguen siendo cruciales para el desarrollo físico y psicológico de niños y niñas. Fomentan la creatividad, la curiosidad, la fantasía y la imaginación, permitiéndoles además expresarse libremente en la interacción con otros. Además, los juegos son un componente inherente a la existencia humana. De hecho, resulta imposible describir la condición social del ser humano sin considerar el juego, ya que es una manifestación sociocultural de la adaptación que ha desarrollado en relación con su entorno (Núñez & Núñez, 2011).

## **Recurso pedagógico**

Un recurso pedagógico se refiere a un conjunto de estrategias y herramientas diseñadas para alcanzar objetivos educativos relevantes. Estos apoyos didácticos asisten al docente tanto dentro como fuera del aula, facilitando un proceso de enseñanza-aprendizaje de alta calidad. Además, estimulan el aprendizaje de los estudiantes a través de actividades como juegos, canciones y otros medios didácticos. Contribuyen a que las clases sean amenas, atractivas y concisas. Asimismo, los recursos pedagógicos fortalecen valores y normas esenciales como el respeto, la responsabilidad, el compañerismo, la autoconfianza y la tolerancia, tanto a nivel grupal como individual (Minerva, 2002).

## **Relaciones interpersonales**

Las relaciones interpersonales se refieren a los vínculos que se establecen entre dos o más individuos. Estas conexiones pueden fundamentarse en una variedad de elementos, como emociones y sentimientos (por ejemplo, el amor o la afinidad artística), intereses compartidos (negocios o actividades sociales), o interacciones y formas de colaboración dentro del ámbito doméstico, entre otros. Las relaciones interpersonales tienen lugar en una gran variedad de contextos, como la familia, los grupos de amigos, el matrimonio, los entornos laborales, los clubes sociales y deportivos, las comunidades religiosas y todo tipo de contextos donde existan dos o más personas en comunicación. (Minerva, 2002).

## **Tradicición**

El concepto de tradición abarca, en diversos ámbitos de la vida humana, la noción de costumbres o formas de actuar que una sociedad valora y busca conservar a lo largo del tiempo. Por esta razón, se transmiten de una generación a otra. La raíz etimológica de la palabra se encuentra en el latín *traditio*, derivado del verbo *tradere*, que significa "transmitir" o "entregar" (Minerva, 2002).

## CAPITULO III

### MARCO METODOLÓGICO

#### **3.1. Hipótesis de la Investigación**

##### ***3.1.1. Hipótesis central o general.***

La aplicación de juegos tradicionales influye favorablemente en el desarrollo de las competencias del área de 'Personal Social, de los alumnos del 2do grado de educación primaria de la I.E. Caminito del Perú-Cusco 2 023.

##### ***3.1.2. Hipótesis específicas***

1° La aplicación de juegos tradicionales influye favorablemente en el desarrollo de las competencias del área de personal social en su dimensión construir su identidad, en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023.

2° La aplicación de juegos tradicionales influye favorablemente en el desarrollo de las competencias del área de personal social en su dimensión convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común, en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023.

3° La aplicación de juegos tradicionales influye favorablemente en el desarrollo de las competencias del área de personal social en su dimensión construir interpretaciones históricas, en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023.

#### **3.2. Variables de la investigación**

##### ***3.2.1. Variable independiente***

Juegos tradicionales.

##### ***3.2.2. Variable dependiente***

Competencias del área de Personal Social.

##### ***3.2.3. Operacionalización de variables***

## Variable independiente

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales son actividades lúdicas que se transmiten de generación en generación dentro de una cultura o comunidad. Constituyen una parte integral del patrimonio cultural y social de un pueblo, reflejando sus costumbres, historia y valores (MINEDU, 2012).	Estas actividades se despliegan en cinco aplicaciones clave: desarrollo emocional, reconocimiento de la identidad familiar, fomento de la convivencia democrática, fortalecimiento de relaciones interpersonales y valoración del patrimonio cultural e histórico. Cada dimensión busca promover desde la expresión emocional hasta la apreciación cultural en los estudiantes, integrándolos en un enfoque pedagógico holístico.	Aplicación para el Desarrollo Emocional	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Implementación de la dinámica</li> <li>· Frecuencia de participación</li> <li>· Variedad de emociones identificadas</li> <li>· Calidad de la expresión emocional</li> </ul>
			Aplicación para el Reconocimiento de la Identidad Familiar	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Elaboración del árbol genealógico</li> <li>· Comprensión de la estructura familiar</li> <li>· Respeto por la diversidad familiar</li> </ul>
			Aplicación para la Convivencia y Participación Democrática	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Cooperación durante el juego</li> <li>· Adhesión a las reglas del juego</li> <li>· Inclusión en la toma de decisiones</li> </ul>
			Aplicación para el Fomento de Relaciones Interpersonales	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Conducta durante el juego</li> <li>· Desarrollo de la amistad y cooperación</li> <li>· Participación activa y justa</li> </ul>
			Aplicación para la Valoración Cultural e Histórica	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Reconocimiento de productos históricos</li> <li>· Memoria histórica y atención</li> <li>· Defensa y valoración de la cultura</li> </ul>

### Variable dependiente

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Competencias del área de personal social	Las competencias del área de personal social se refieren al conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes que permiten a los individuos comprenderse a sí mismos, interactuar y colaborar con otros, y entender y valorar la historia y la sociedad (Ariza et al., 2018).	La investigación evaluará las competencias de personal social en estudiantes mediante actividades educativas que enfocan tres áreas: la construcción de la identidad, fomentando la autoconciencia y la aceptación de la diversidad; la convivencia democrática, observando la participación activa y la empatía en el aula; y la comprensión histórica, donde se valorará el entendimiento de la historia y el patrimonio cultural. Estas áreas se examinarán para potenciar el desarrollo integral de los estudiantes.	Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Auto reconocimiento</li> <li>· Autopercepción</li> <li>· Autovaloración</li> <li>· Autoexpresión</li> <li>· Respeto por la diversidad</li> </ul>	1,2,3,4,5,
			Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Escucha activa</li> <li>· Respeto de turnos</li> <li>· Participación constructiva</li> <li>· Contribución democrática</li> <li>· Cumplimiento de normas</li> <li>· Empatía y solidaridad</li> </ul>	6,7,8,9,10,11
			Construye interpretaciones históricas	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Conciencia temporal</li> <li>· Significado conmemorativo</li> <li>· Valoración del patrimonio</li> <li>· Curiosidad histórica</li> <li>· Reflexión histórica</li> </ul>	12,13,14,15,16

### 3.3. Método de investigación

El método hipotético-deductivo, comúnmente llamado método científico, es una metodología de investigación que se fundamenta en la creación de hipótesis y su subsecuente confirmación. Esto se logra mediante la aplicación de la deducción lógica y la experimentación. En otras palabras, propone desarrollar teorías y, posteriormente, someterlas a prueba, evaluándolas a través de un proceso deductivo para desvelar sus interconexiones (Karl Popper, 2002; Claude Bernard).

### ***3.3.1. Enfoque de investigación***

El método cuantitativo implica recopilar datos para validar hipótesis. Este proceso se basa en la medición numérica y el análisis estadístico para identificar patrones de comportamiento y corroborar teorías. Denotado como un conjunto de conceptualizaciones y procedimientos, cuyo denominador es objetivar, designar una calidad numérica el fenómeno objeto de estudio, lo cual es a través de la medición, es decir, es un conjunto de medios teóricos y conceptuales para alcanzar unos objetivos. (Hernández et al., 2014)

### ***3.3.2. Tipo de investigación***

La investigación será de tipo **aplicada**, debido a que el objetivo de esta investigación es evaluar la aplicación de juegos tradicionales para desarrollar las competencias del área de Personal Social en el segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú, ubicada en Cusco, Las investigaciones aplicadas buscan soluciones directas a problemas o preguntas concretas que pueden surgir a nivel individual, grupal o social. Este enfoque se describe como "no sistemático" porque se enfoca de inmediato en la búsqueda de soluciones. A menudo se le denomina "proceso científico" debido a que utiliza herramientas científicas disponibles y las implementa para hallar respuestas. Similar a la investigación convencional, el investigador primero identifica el problema, luego formula una hipótesis y, finalmente, realiza experimentos para validarla. Este tipo de investigación profundiza en los hallazgos de la investigación básica o pura (Hernández et al., 2014).

### ***3.3.3. Alcance o nivel de investigación***

Estudio **explicativo**: es el de detectar la influencia de la variable sobre otra, efectos.

### ***3.3.4. Diseño de investigación.***

La investigación tendrá un diseño **Pre experimental**:

Un estudio cuasi experimental se distingue porque los participantes no son elegidos al azar, sino que ya están agrupados o definidos de antemano. La metodología de este tipo de investigación se caracteriza por ser descriptiva, la cual consiste en observar el comportamiento de los individuos y de las

diferentes variables sociales y registrar datos cuantitativos (Hernández et al., 2014). En ese sentido el diseño será el siguiente:

**Ge: O1            X            O2**

Se representa del siguiente modo:

Ge: Grupo experimental

O1: Representa la aplicación de los instrumentos de la investigación Pre Test.

X: Es la aplicación de las dinámicas de los juegos tradicionales.

O2: Representa el post test de la investigación, las cuales serán analizadas para ser validadas.

### **3.4. Población y muestra del estudio.**

#### **3.4.1. Población.**

La población de investigación está referida a los alumnos del segundo grado del nivel primaria matriculados en el año 2023, es de 22.

#### **3.4.2. Muestra.**

Dado que la población es menor a 100 unidades, entonces se trabajará con la totalidad, correspondiente a 22 estudiantes del segundo grado.

#### **3.4.3. Tipo de muestreo utilizado**

*Muestreo no probabilístico por conveniencia*, el muestreo no probabilístico por conveniencia es una técnica de selección de muestra en la que los elementos son seleccionados de manera no aleatoria, sino que se eligen basándose en la disponibilidad y accesibilidad de los mismos. Es decir, se seleccionan aquellos elementos que están disponibles en el momento de la investigación y que son convenientes para el investigador (Hernández et al., 2014).

### **3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.**

<b>Técnicas</b>	<b>Instrumentos</b>
La observación	Lista de cotejos

### **3.5.1. Técnicas de recolección de información**

**Observación:** es el instrumento que permite al observador situarse de manera sistemática en aquello que realmente es objeto de estudio para la investigación; también es el medio que conduce la recolección y obtención de datos e información de un hecho o fenómeno (Hernández et al., 2014).

### **3.5.2 Instrumento de recolección de datos**

**Lista de cotejos:** “instrumento estructurado que incluye un listado de indicadores o conductas específicas, que se consideran como fundamentales en función del logro de un objetivo determinado” Como parte de nuestra investigación, hemos desarrollado una pauta de cotejo (lista de verificación). Esta herramienta busca recopilar datos sobre las conductas e interacciones que los estudiantes exhiben mientras participan en la propuesta pedagógica basada en el juego. Para ello se ha diseñado un instrumento que consta de ítems de conductas observables y que son aplicados, semanalmente, a cada uno de los integrantes del grupo experimental, durante el desarrollo de los juegos que forman parte de nuestra propuesta lúdica y que da cuenta de la variable interacción en el juego (Hernández et al., 2014).

## **3.6. Técnica de procesamiento de datos**

### **Estadístico descriptivo**

La estadística descriptiva se ocupa de recopilar, organizar, presentar, analizar e interpretar datos. Su objetivo es describir de forma clara y concisa las características fundamentales de un conjunto de datos, utilizando para ello métodos gráficos, tabulares y numéricos (Hernández et al., 2014).

### **Estadística inferencial**

Es una metodología de análisis de datos que permite derivar conclusiones o hacer generalizaciones que van más allá de la información directamente proporcionada por un conjunto específico de datos. Su propósito es obtener información sobre una población basándose en el análisis de una muestra extraída de ella. En el contexto de este estudio, su aplicación principal se centra en la validación de las hipótesis de investigación (Hernández et al., 2014).

## **3.7. Aspectos éticos**

En este estudio, hemos priorizado rigurosamente los principios éticos, dado que los participantes son el centro de nuestra investigación. Hemos establecido directrices claras para asegurar la integridad y honestidad de todos los involucrados en el equipo de investigación. Por lo tanto, informaremos a los participantes con antelación sobre los temas a tratar y las actividades que se llevarán a cabo.

- a. **Población sujeta a la investigación:** En la investigación se respeta la integridad y el buen nombre de los participantes evitando cualquier afectación a sus derechos personales.
  
- b. **Consentimiento informado:** Así mismo se respeta la voluntad de quienes sean parte del trabajo de investigación, previamente se les informa de los propósitos académicos de la investigación.
  
- c. **Uso de datos personales:** Los datos de los participantes (estudiantes) son guardados de manera estricta y confidencial.
  
- d. **Respeto a la autoría de los textos y artículos consultados:** De acuerdo a lo requerido por los principios éticos y el reglamento de la “Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa”, las fuentes documentales consultadas y citadas se ceñirán estrictamente a las directivas del sistema APA.

## **CONCLUSIONES CON RELACIÓN A LAS BASES TEÓRICAS**

### **Primera:**

El uso de estrategias didácticas activas y lúdicas permiten mejoras significativas en el logro de aprendizaje de los estudiantes, además de las relaciones interpersonales, en este caso mediante la incorporación y/o adaptación de juegos tradicionales en el desarrollo de experiencias de aprendizaje.

Los juegos tradicionales fortalecen la identidad cultural y promueven valores como el respeto, la colaboración y la convivencia pacífica. Estos juegos rescatan prácticas ancestrales y costumbres que contribuyen a la formación de ciudadanos responsables y con sentido de pertenencia a su comunidad. Por lo que es válido enfatizar que aprenden mejor cuando interactúan con sus pares, resuelven problemas y toman decisiones en distintas situaciones, permitiéndoles construir sus conocimientos a partir de su experiencia y participación activa, fortaleciendo sus capacidades y aplicar lo aprendido.

### **Segunda:**

El área de Personal Social se basa en enfoques socio-constructivistas y humanistas, los cuales consideran al estudiante como protagonista activo de su aprendizaje, permitiéndole desenvolverse en su entorno social, natural y cultural de manera crítica y reflexiva. Esta área promueve el desarrollo de competencias que permiten a los niños y las niñas comprender su entorno social, valorar su identidad y participar activamente en su comunidad; capaces de convivir de forma democrática y de valorar la diversidad cultural, social y ambiental.

Cada una de estas competencias está diseñada para promover en los estudiantes de segundo grado una formación integral que los ayude a reconocerse como personas valiosas, a convivir respetuosamente y a cuidar su entorno, siempre desde una mirada intercultural y democrática.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aberasturi. (1981). El niño y sus Juegos. Buenos Aires, Editorial Paidós.
- Álvarez, C. (1987). El juego infantil. En J. Mayor (coord.): La psicología en la escuela infantil.
- Ariza et al. (2018). Trabajo colaborativo como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento crítico. Revista de Ciencias Humanas y Sociales. Obtenido de <http://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2262/Trabajo%2>
- Arroyo, F., & Silva, G. (2015). Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de la educación inicial en una institución pública de ate - vitarte. Tesis de maestría. Obtenido de [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6677/ARROYO\\_SILVA\\_TEORIAS\\_DOCENTES.pdf?sequence=1&isAllowed=1](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/6677/ARROYO_SILVA_TEORIAS_DOCENTES.pdf?sequence=1&isAllowed=1)
- Artigas, M. (2012). El aprendizaje cooperativo en el aula. Obtenido de <http://historiamdpsociales.blogspot.pe/2012/06/el-aprendizaje->
- Calderón et al. (2019). Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala. Proyecto de grado Licenciatura en Educación Básica Con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes. Bogotá D.C: Universidad Libre. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17677/Los%20juegos%20tradicionales%20como%20estrategia%20did%3%a1ctica%20para%20el%20mejoramiento%20de%20la%20convivencia%20escolar.pdf?sequence=1&isAllowed=1>
- Cantor, C., & Polencia, M. (2017). Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de tercer grado tercero del colegio universidad libre en la clase de educación física. Tesis de pregrado. Obtenido de [https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F.\\_Cantor\\_Y\\_PALENCIA%20final%5B1%5D.pdf?sequence=1&isAllowed=1](https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F._Cantor_Y_PALENCIA%20final%5B1%5D.pdf?sequence=1&isAllowed=1)
- Delgado, E., Aguas, M., & Ortega, E. (2019). Los juegos tradicionales como herramienta pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los estudiantes del Grado tercero de la Institución Educativa San Marcos, sede Monseñor Santo del municipio de San Marcos, Sucre. UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE, SUCRE. Obtenido de <https://repositorio.uco.edu.co/bitstream/20.500.13064/431/1/Tesis%20de%20grado.pdf>

- Entsakua, C. (2015). Elaboración y aplicación de juegos tradicionales en la educación infantil. tesis previa a la obtencion del titulo de licenciada en ciencias de la Educacion. Universidad Politecnica Salesiana, Cuenca, Ecuador. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8675/1/UPS-CT004984.pdf>
- Galindo , C. (2018). Juegos tradicionales de la Provincia de Lucanas. Universidad Nacional de Tumbes Facultad de Ciencias Sociales escuela profesional de Educación. Tesis de pregrado. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/918/GALINDO%20D%20c3%8dAZ%2c%20CRIS%20SADRINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Guerrero, A. (2015). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para disminuir agresividad en estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa departamental- concentración urbana Policarpo Salavarieta. Tesis de pregrado. Obtenido de <https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/1730/1/TGT-412.pdf>
- Leyva, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Tesis de pregrado. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
- Marzo, I. (2013). El Juego Tradicional Como Contenido y Como Herramienta Didáctica en Educación Primaria. Tesis de pregrado. Obtenido de [https://biblioteca.unirioja.es/tfe\\_e/TFE000416.pdf](https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000416.pdf)
- Núñez, D., & Núñez, A. (2011). Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E. N° 54301 de Chuquinga, chahuanca 2011. Tesis de pregrado. Obtenido de [http://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/381/T\\_0203.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/381/T_0203.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ospina , M. (2015). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR. Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título Licenciado en Pedagogía Infantil. UNIVERSIDAD DEL TOLIMA, IBAGUE. Obtenido de <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/a7d4ffc6-c99d-4562-9444-e62dd0810726/content>
- Paz, E. (2014). Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural -propuesta metodológica- estudiante. Obtenido de <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/handle/10893/7597>
- Quino, B., & Casanca, S. (2015). El empleo pedagógico de los juegos tradicionales

locales para el desarrollo de valores en la I.E.I. N°339 de “Pispitayoc”- Echarati. La convención – cusco 2014. Tesis de postgrado. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5465/EDqujabr.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rojas, M. (2015). Los juegos didácticos como proceso pedagógico y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de las niñas y los niños del centro de educación básica 5 de junio de la ciudad de Urcuquí parroquia pablo arenas durante el año lectivo 2014-2015. Tesis de pregrado. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/4985/1/05%20FECYT%202547%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

Yllanes , A. (2019). La socialización de los niños a través de los juegos tradicionales en la I.E N. 256 San Pablo -Ayacucho. Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe. USIL, Lima. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/999b4ad8-2b2e-4537-b7b8-10aee9eb1d17/content>

# ANEXOS

#### 4.1 Matriz de consistencia

PROBLEMA GENERAL DE INVESTIGACION	OBJETIVO GENERAL DE INVESTIGACION	HIPÓTESIS GENERAL DE INVESTIGACION	VARIABLE DE INVESTIGACION
¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales influye en el desarrollo de las competencias del área de personal social, en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023?	Evaluar si la aplicación de juegos tradicionales influye en el desarrollo de competencias del área de personal social en el segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023.	La aplicación de juegos tradicionales influye favorablemente en el desarrollo de las competencias del área de Personal Social, de los alumnos del 2do grado de educación primaria de la I.E. Caminito del Perú-Cusco 2 023.	<b>Variable independiente:</b> Juegos tradicionales  <b>Variable dependiente:</b> Competencias del área de Personal Social.
<p><b>PROBLEMAS ESPECIFICOS DE INVESTIGACION</b></p> <p>1° ¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales influye en el desarrollo de las competencias del área de personal social en su <i>dimensión construir su identidad</i>, en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023?</p> <p>2° ¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales influye en el desarrollo de las competencias del área de personal social en su <i>dimensión convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común</i>, en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023?</p> <p>3° ¿De qué manera la aplicación de juegos tradicionales influye en el desarrollo de las competencias del área de personal social en su <i>dimensión construir interpretaciones históricas</i>, en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023?</p>	<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE INVESTIGACION</b></p> <p>1° Determinar si la aplicación de juegos tradicionales influye en el desarrollo de las competencias del área de personal social en su dimensión construir su identidad, en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023.</p> <p>2° Determinar si la aplicación de juegos tradicionales influye en el desarrollo de las competencias del área de personal social en su dimensión convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común, en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023.</p> <p>3° Determinar si la aplicación de juegos tradicionales influye en el desarrollo de las competencias del área de personal social en su dimensión construir interpretaciones históricas, en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023.</p>	<p><b>HIPOTESIS ESPECIFICAS DE INVESTIGACIÓN</b></p> <p>1° La aplicación de juegos tradicionales influye favorablemente en el desarrollo de las competencias del área de personal social en su dimensión construir su identidad, en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023.</p> <p>2° La aplicación de juegos tradicionales influye favorablemente en el desarrollo de las competencias del área de personal social en su dimensión convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común, en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023.</p> <p>3° La aplicación de juegos tradicionales influye favorablemente en el desarrollo de las competencias del área de personal social en su dimensión construir interpretaciones históricas, en estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. Caminito del Perú - Cusco-2023.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construye su identidad.</li> <li>- Convive y participa democrática mente en la búsqueda del bien común.</li> <li>- Construye interpretaciones históricas.</li> </ul>

METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS DE RECOJO DE INFORMACIÓN	TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN
<p>Enfoque de investigación</p> <p>Cuantitativo: Usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías.</p> <p>Denotado como un conjunto de conceptualizaciones y procedimientos, cuyo denominador es objetivar, designar una calidad numérica el fenómeno objeto de estudio, lo cual es a través de la medición, es decir, es un conjunto de medios teóricos y conceptuales para alcanzar unos objetivos.</p> <p>La metodología cuantitativa, cuyo padre fue Augusto Comte, se funda en el paradigma positivista, que según Bar (2010),</p>	<p><b>POBLACIÓN</b></p> <p>La población de investigación está referida a los alumnos del segundo grado del nivel primaria matriculados en el año 2023, es de 22.</p> <p><b>MUESTRA</b></p> <p>Dado que la población es menor a 100 unidades, entonces se trabajará con la totalidad, correspondiente a 22 estudiantes del segundo grado</p>	<p><b>TÉCNICA</b></p> <p><b>Técnica de la Observación:</b> es la técnica donde podré recoger información después de observar, e interpretar las actuaciones, comportamientos y hechos de los niños, tal y como las realizan habitualmente. También busco fijar en forma cuidadosa y sistemática como se desarrolla dichas características en un contexto determinado, sin intervenir sobre ellas o manipularlas para de esta manera yo podré ver y saber cómo es el comportamiento del niño</p> <p><b>INSTRUMENTO</b></p> <p><b>Lista de cotejos:</b> nos permite el seguimiento del nivel de aprendizaje del alumno; también conocida como lista de verificación o lista de control, es un instrumento de evaluación que permite registrar la presencia o ausencia de ciertos indicadores, habilidades o destrezas en una actividad o tarea .</p>	<p><b>ESTADISTICA DESCRIPTIVA</b></p> <p>Cuadros y gráficos estadísticos: es un arreglo sistemático y ordenado de datos numéricos que son presentados por medio de una tabla, formada por columnas y filas, según ciertos criterios y donde se destacan los aspectos principales de los datos para facilitar la descripción, lectura e interpretación de los hechos estudiados</p> <p><b>ESTADISTICA INFERENCIAL</b></p> <p>Encargada de hacer deducciones, es decir, inferir propiedades, conclusiones y tendencias, a partir de una muestra del conjunto. Su papel es interpretar, hacer proyecciones y comparaciones.</p> <p><b>Promedio:</b> Es cualquier medida de posición de tendencia central. Cuando se obtiene sumando los datos y dividiendo ente el número de ellos, se conoce como promedio simple.</p>

## CRONOGRAMA

Tiempo	Junio 2023	Julio 2023	Agosto 2023	Set. 2023	Oct. 2023
<b>Actividad</b>					
<b>Preparación del Proyecto de Tesis</b>	X				
<b>Redacción final y Presentación del Trabajo de investigación.</b>		X			
<b>Preparación del esquema del Trabajo de Investigación.</b>		X			
<b>Elaboración del Marco doctrinal.</b>			X		
<b>Aplicación del trabajo de campo</b>			X	X	
<b>Organización e interpretación de la información recolectada.</b>				X	
<b>Redacción del informe final del Trabajo de Investigación.</b>				X	
<b>Presentación del Trabajo de Investigación para la sustentación y/o aprobación.</b>					X

